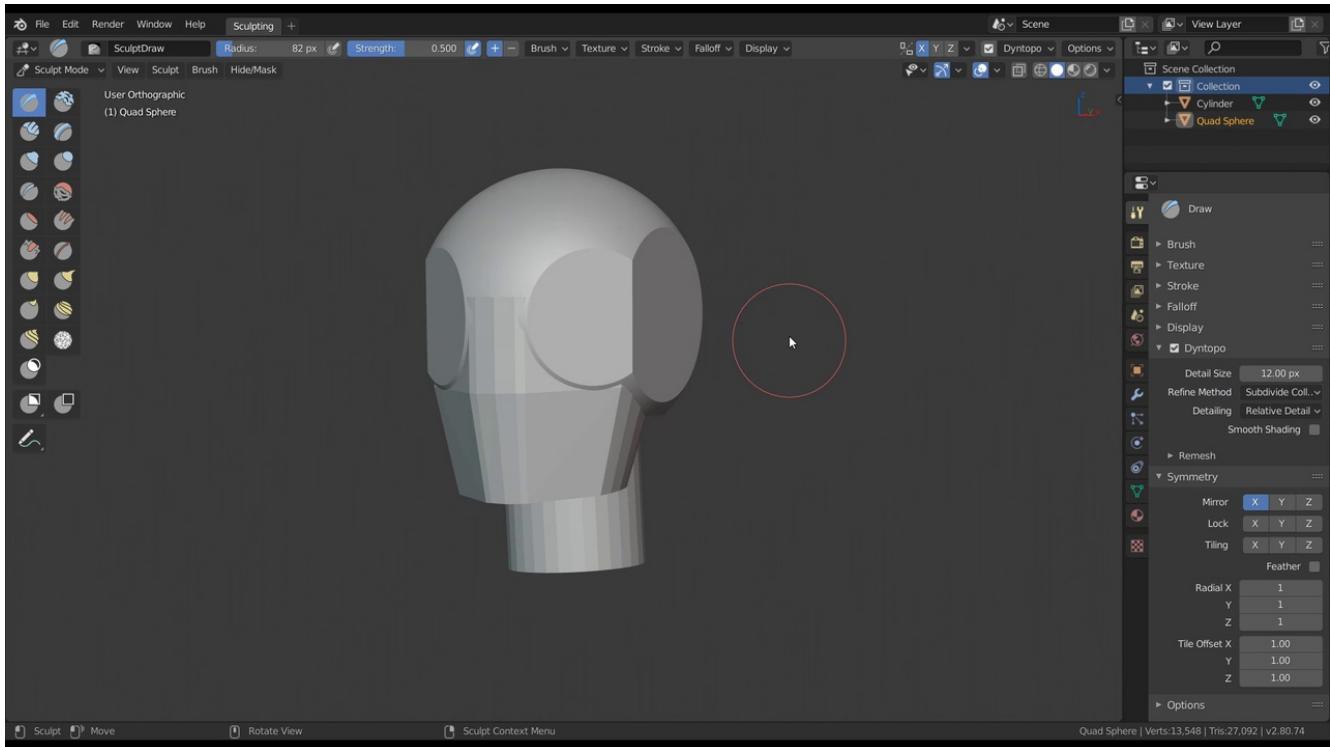


Para saber mais: Entendendo o processo e não o ferramental

Quando estamos criando o busto humano, é de praxe utilizar o ZBrush para obter uma facilidade pelas ferramentas que ele nos traz, mas isso não significa que não podemos fazer esta mesma criação no Blender ou em outros softwares.

O que é realmente importante entender é que o processo é igual independentemente da ferramenta que você for usar, então podemos aplicar e iniciar o processo de blocagem inicial feito no ZBrush no Blender, mas adaptando o conhecimento para a ferramenta que está sendo utilizada, assim podemos obter esse seguinte resultado de blocagem já.



Lembre-se: não se apegue apenas a uma ferramenta achando que somente ela pode resolver o seu problema, pois os problemas e desafios vão estar presentes em qualquer software. O que você precisa ter é conhecimento, prática e entend

o processo para extrair o melhor da ferramenta e obter resultados bons em qualquer lugar, como é esse caso abaixo de finalização de busto no Blender.

