

# MÓDULO 7

# Peças Inorgânicas

Por Daniel Rivers

# ORGÂNICO VS INORGÂNICO

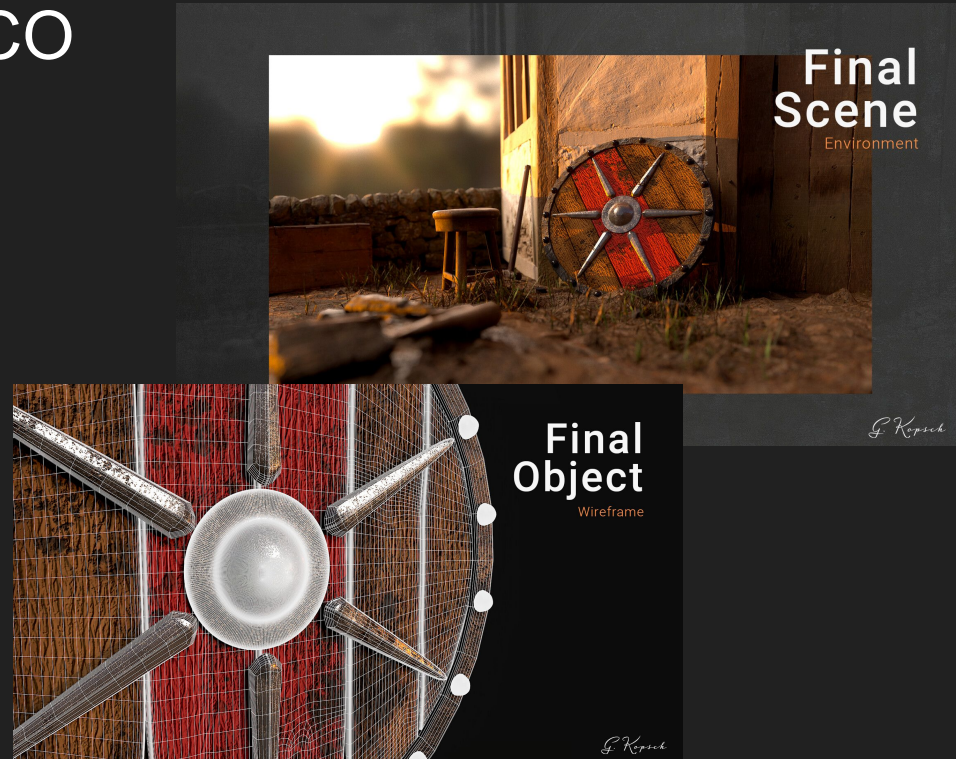
- Inorgânicos
  - Peças duras
  - Quinas marcadas
  - Geralmente luz não atravessa
  - Objetos
- Orgânicos
  - Peças moles
  - Superfície lisa com menos quinas
  - Luz geralmente consegue penetrar
  - Humanos



Submersível de Transformers 5 (Fausto De Martini)

# ORGÂNICO VS INORGÂNICO

- Wireframe
- Topologia
- Cautela com cada polígono
- Pontos = Points / Vertex
- Arestas = Edges
- Faces = Polygons / Faces



Exercício final do curso Modelagem 3D do Zero da  
EBAC - Aluna Gabriela Kopsch

# ORGÂNICO VS INORGÂNICO

- Softwares Poligonais:
  - Maya
  - Blender
  - 3ds Max
- ZBrush possui o ZModeler
- Cargos:
  - Prop Artist
  - Environment Artist (Cenário)
  - Em Character Art existe necessidade de domínio de Modelagem Poligonal de Objetos Inorgânicos



Baú de God of War (Cliff Schonewill)



Star Wars: Jedi Fallen Order (Oskar Matula)



Lobo (Romell Chopraa)