

O que aprendemos

Nesse capítulo nós aprendemos:

- Macetes para separar zspheres
- Como converter zspheres para polymesh 3D
- Ajustamos proporções
- Finalizamos a blocagem inicial do personagem

Para que possa comparar sua modelagem com a deste capítulo, baixe o arquivo [aqui](https://www.dropbox.com/s/dsadm7jgypbt3f3/cap-04_final.rar?dl=0) (https://www.dropbox.com/s/dsadm7jgypbt3f3/cap-04_final.rar?dl=0).

E é isso pessoal, no próximo curso daremos continuidade ao nosso personagem, partindo para a criação de um sketch geral para também utilizar como guideline e ver o funcionamento do modelo.

Te vejo lá :)