

Para saber mais: Tipos de blocagem do corpo

Quando estamos estudando a criação de um personagem, temos alguns processos que devem ser feitos a fim de termos noção de como o todo funciona. A primeira parte desse processo é a blocagem, que pode ser feita de duas maneiras: Poly by Poly (low poly) e Shape Block (pré high poly).

Esses dois processos visam a criação de qualquer estilo de personagem, seja ele cartoon ou até mesmo realista. O maior diferencial desses dois processos é o emprego da quantidade de polígonos que vai ser aplicado na modelo base.

Enquanto o Poly by Poly visa simplificar ao máximo a forma do modelo, o Shape Block visa deixá-lo o mais próximo possível do formato que os elementos do corpo ficarão na próxima etapa, que é a de detalhamento.

Podemos ver nos exemplos abaixo a diferença entre esses dois tipos de blocagem:





