

Modelando Personagens com o
Blender 3D

José Fernando Reinicke

Sumário

Parte I • A modelagem como uma brincadeira	12
Capítulo 1 • Nas pontas dos dedos	13
Capítulo 2 • Boca Círculo.....	17
Capítulo 3 • Desenhando um olho em 3D	27
Capítulo 4 • Fechando a cabeça.....	36
Capítulo 5 • Pescoço	42
Capítulo 6 • Puxando as antenas.....	45
Capítulo 7 • Ajustes e considerações.....	52
Capítulo 8 • Introdução ao Modo Escultura	59
Parte II • Criando um personagem completo	63
Capítulo 9 • Uma cabeça ao cubo	64
Capítulo 10 • Tirando o corpo fora.....	97
10.1 Frente e verso	100
Capítulo 11 • De braços abertos	117
11.1 Uma mão leva à outra	126
11.2 Dedos leves.....	129
11.3 Polegar poligonal.....	136
Capítulo 12 • Esticando as pernas	149
12.1 Pé no chão	160
12.2 Planta e calcanhar.....	161
12.3 Dedos.....	166
12.4 Dedo maior	173

Parte III • Construindo uma cabeça mais realista a partir de um plano 181

Capítulo 13 • O Nariz 182

Capítulo 14 • Os Olhos 198

Capítulo 15 • A Boca 212

Capítulo 16 • A Orelha 230

Capítulo 17 • Concluindo a Cabeça 248

Bibliografia..... 266