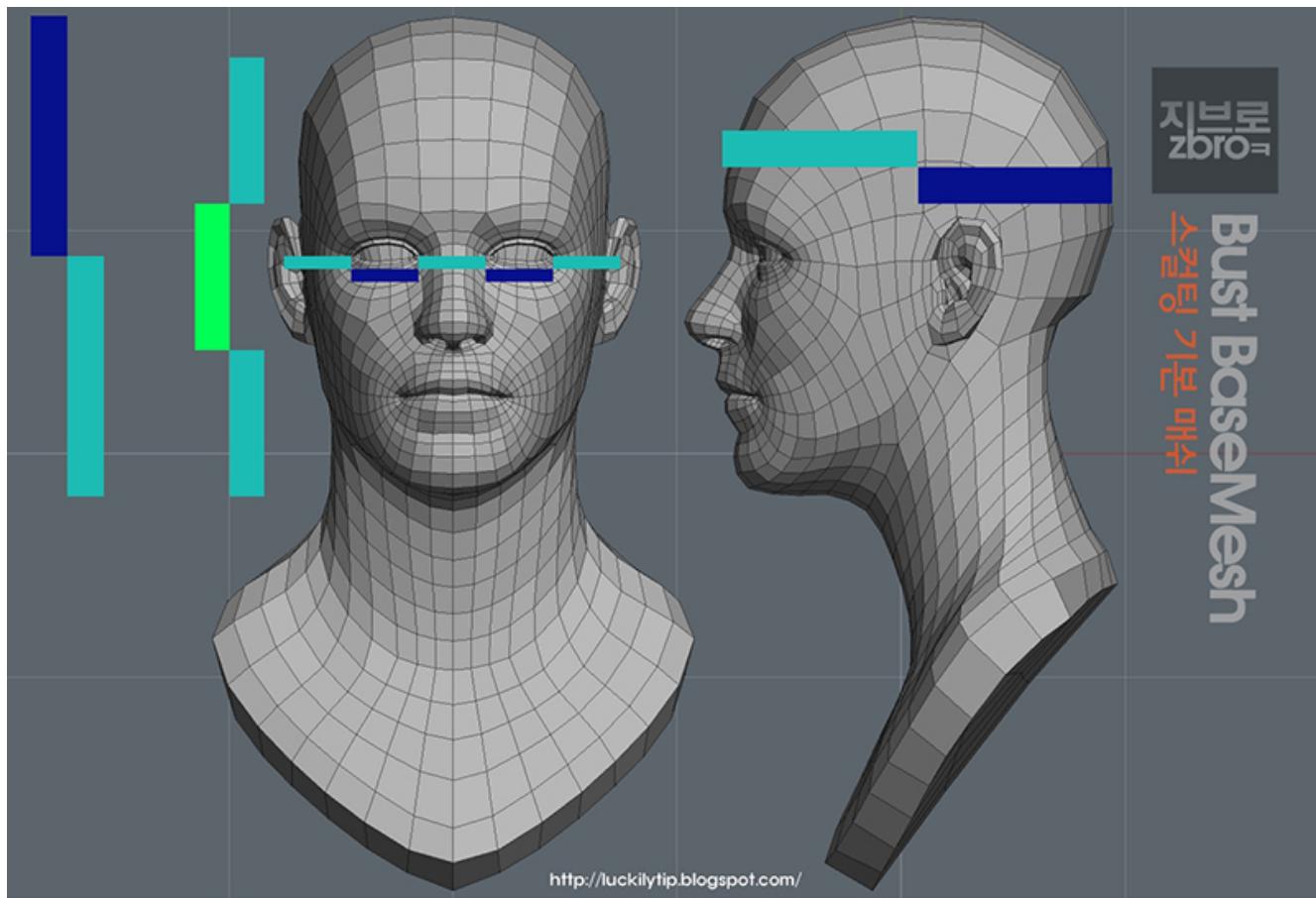


07

Iniciando o Poly by Poly pela cabeça

Na criação de personagens no processo Poly by Poly, é fundamental começar pela cabeça: um dos motivos é a criação dos loops que temos que fazer nesta região. Isso faz com que a criação do restante do corpo seja mais fácil, pois, uma vez com os loops certos da região da cabeça, podemos dar continuidade para o pescoço, braços, tronco e por aí em diante.



Outro motivo para iniciarmos o processo pela cabeça é termos uma melhor noção de como todo o modelo vai se comportar, já que essa região é a mais importante do personagem no processo de blocagem.

