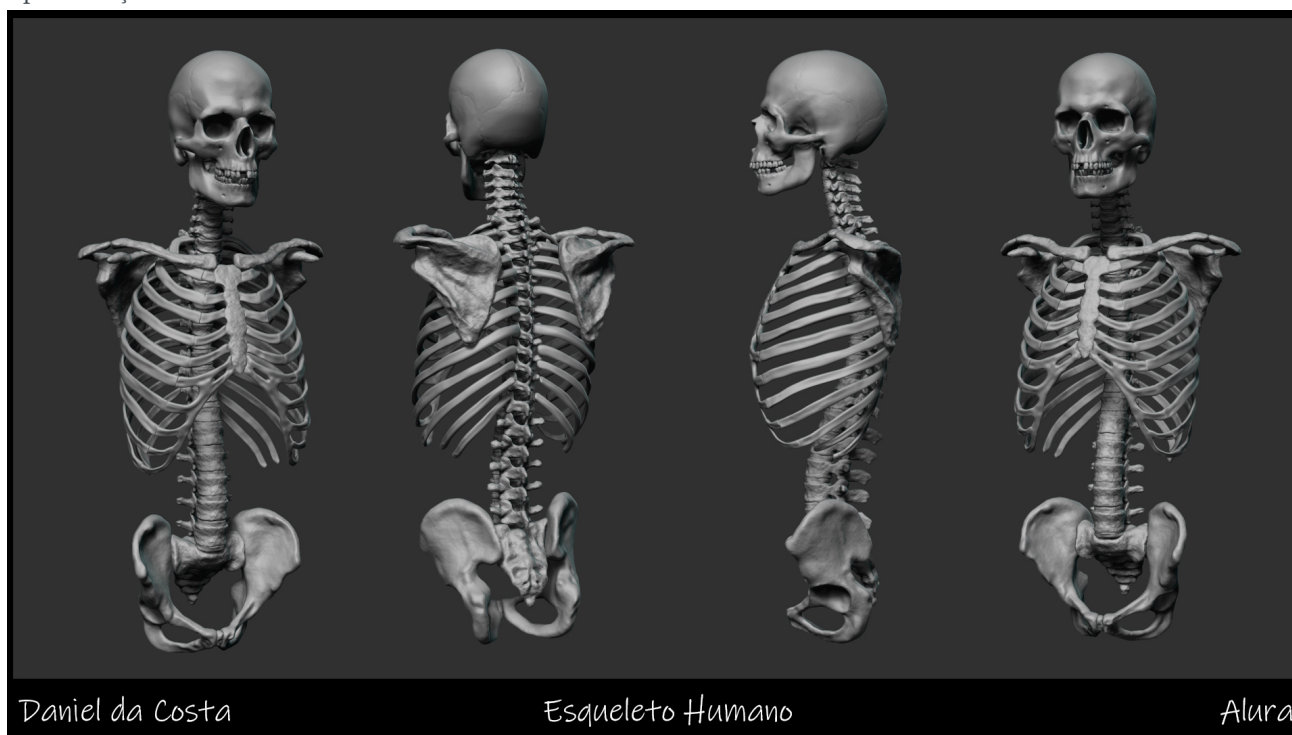


A importância da apresentação

No mundo 3D, quando falamos em apresentar nosso projeto, devemos ter em mente que não será algo para nós mesmos, e sim um projeto para a comunidade avaliar, criticar, passar feedbacks e afins. Para isto, temos que pensar muito bem em como criar a apresentação para que possamos extrair ao máximo as informações que foram colocadas no nosso modelo.

Uma das questões mais importantes que fazem com que nosso modelo fique bom ou não é a iluminação: quando temos um projeto cuja a iluminação está mal posicionada ou mal trabalhada, isto acaba prejudicando o modelo e até mesmo deixando de mostrar todo o potencial que ele tem. Quando já temos um modelo com uma iluminação boa, ele fica não só apresentável mais também com todas as informações que existem na cena.

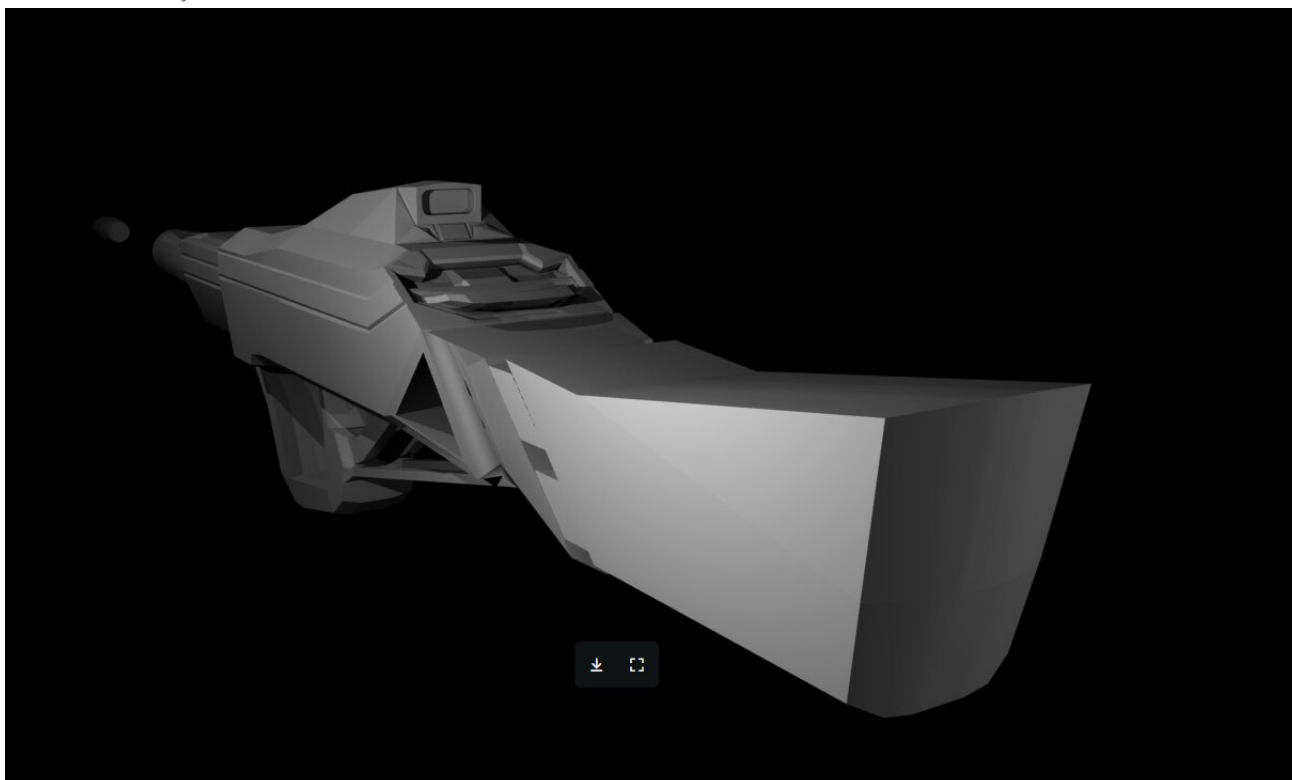
Apresentação do modelo:



Modelo iluminação boa:



Modelo iluminação ruim:



Outro fator determinante para que a apresentação seja boa ou ruim é a questão dos ângulos: quando a apresentação não tem muitos ângulos do modelo, acaba transparecendo que existem erros que você não quer mostrar, mas, quando temos um modelo com vários ângulos diferentes, isto acaba mostrando um maior conhecimento das técnicas e do seu trabalho; mostrando que você sabe fazer.

Apresentação ângulo bom:



Apresentação ângulo ruim:

