

06

Imperfeito, mas com clareza

Ao fazermos o personagem em todos os ângulos nós tentamos, ao máximo, sermos precisos em relação às proporções, mas não é possível acertarmos tudo perfeitamente. Isto não é um problema pois o objetivo aqui é comunicar ao modelador como funciona o personagem e é, somente no software de modelagem 3D, que as dimensões exatas serão definidas.

O que devemos evitar é passar informações confusas, como por exemplo fazer uma mão com luvas na visão de frente e a mesma mão sem as luvas na visão lateral. Neste caso, o modelador pode não saber qual das informações está correta. O caso da mesma mão estar apenas levemente menor do que a outra, não é um problema, pois na modelagem ela ficará correta.

É importante ter consciência disto para não perdermos muito tempo tentando encontrar a proporção perfeita entre os diferentes ângulos de vista do personagem.