

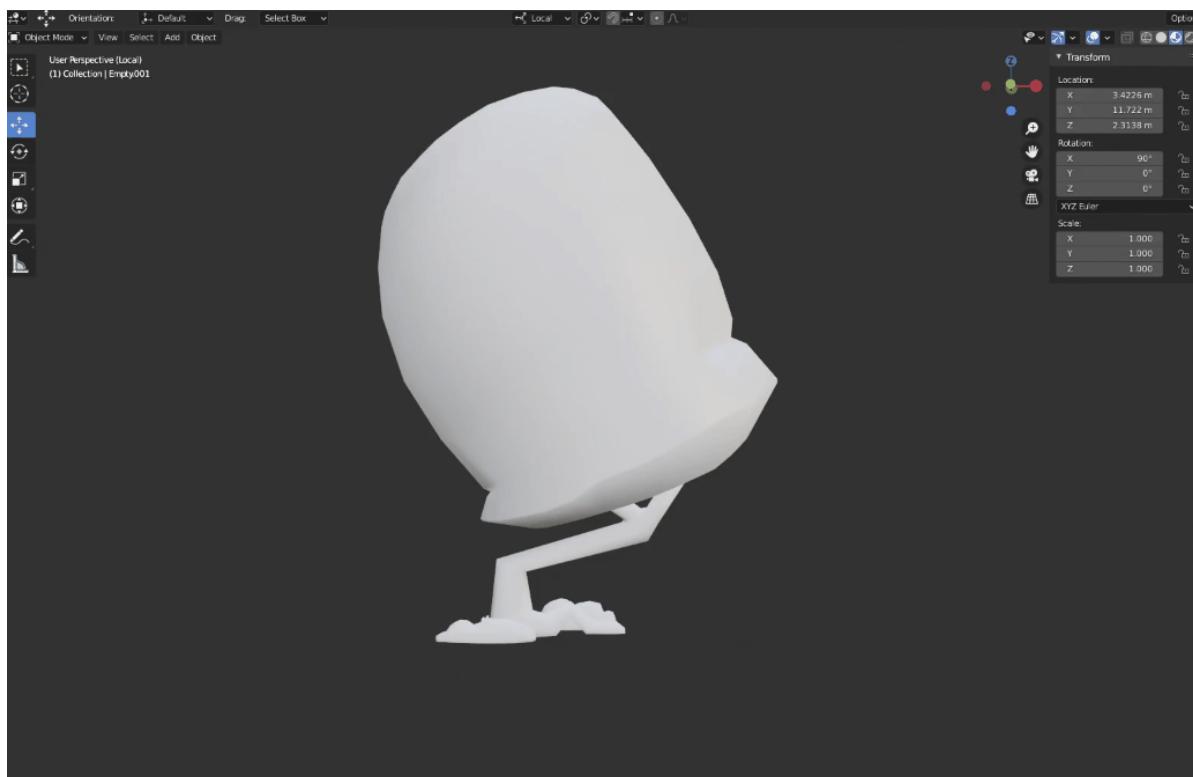
02

## Corrigindo o problema de marcação no arbusto do modelo

Quando estamos finalizando nosso processo de blocagem e topologia do nosso modelo 3D tendo como referência o concept 2D, devemos sempre dar uma checada para ver se é preciso corrigir eventuais erros que podemos ter deixado passar. Isso pode ocorrer através de cortes, Ngons, marcações de edges no modelo, entre outros, e esses tipos de erros podem interferir nos processos futuros.

De acordo com a aula e com o a imagem abaixo responda:

Para corrigir os erros e fazer os detalhes do arbusto da árvore, o que foi optado para solucionar esse problema?



*Seleciona uma alternativa*

**A**

Foi optado a exclusão de todas as edges de marcação do corte que o arbusto possui, para que, quando chegar na parte da textura, esses detalhes sejam adicionados sem nenhuma interferência na topologia do modelo.

**B**

Foi optado fazer tais detalhes na textura, uma vez que esses detalhes podem ser feitos nesta etapa e não vão influenciar no modelo final.

**C**

Foi optado mascarar os erros na própria textura, já que eles não interferem na textura do modelo e não acontece marcação na malha do arbusto da árvore.

**D**

Foi optado limpar toda a malha, voltando alguns processos anteriores e não fazendo os cortes, tendo em vista que eles são os causadores da deformação ela está tendo, e assim, deixar de lado esses detalhes, já que eles estão atrapalhando o modelo.