

As marcações do corte de UVs

Quando falamos no processo de abertura de UVs, temos que ter em mente que estamos criando uma planificação do objeto 3D para o 2D. Com isso, é preciso escolher com cuidado os cortes que serão feitos na malha da GM para que, quando a textura for colocada não aparecer o famoso "corte de UV".

Para evitar essa complicação na textura, os cortes têm que ser planejados de maneira que escondam mas que, ao mesmo tempo, faça com que a malha fique saudável. Para que isso ocorra, deve-se ver quais pontos ou planos do modelo que, mesmo cortados, não vão sofrer distorção na hora da abertura da UV.

O corte de UV deve ser extremamente calculado e feito de forma tranquila e paciente, para que o resultado final seja de qualidade e sem distorção de sua textura.

