

06

Deformação no modelo

No processo de criação de um modelo 3D a partir de um concept 2D, podemos sofrer algumas dificuldades e deformações da malha por conta de termos apenas uma única visão do nosso modelo ou por conta de termos cortes e profundidades no concept.

Temos dois caminhos que podemos fazer para ajustar as deformações que podem aparecer. De acordo com a aula seriam:

Selezione uma alternativa

A

Quando temos uma deformação na malha é crucial arrumarmos este tipo de anomalia, uma vez que esse erro não pode ser mascarado na textura: poderá prejudicar o modelo final, deixando marcado o que não deveria.

B

Podemos aplicar a textura e ver que aquela região deformada vai ter impacto na textura. Se tiver, voltamos para ajustar o modelo, caso contrário, o deixamos com a deformação.

C

Podemos corrigir essa deformação no início, para que, quando chegamos na etapa de textura, não precisarmos nos preocupar se vai deformar ou não, evitando ter que fazer outro processo depois.

D

Não precisamos arrumar o nosso modelo, pois a textura vai ajustar essas deformações. A deformação na malha, não

importando a região não vai interferir nos processos posteriores, como a textura.