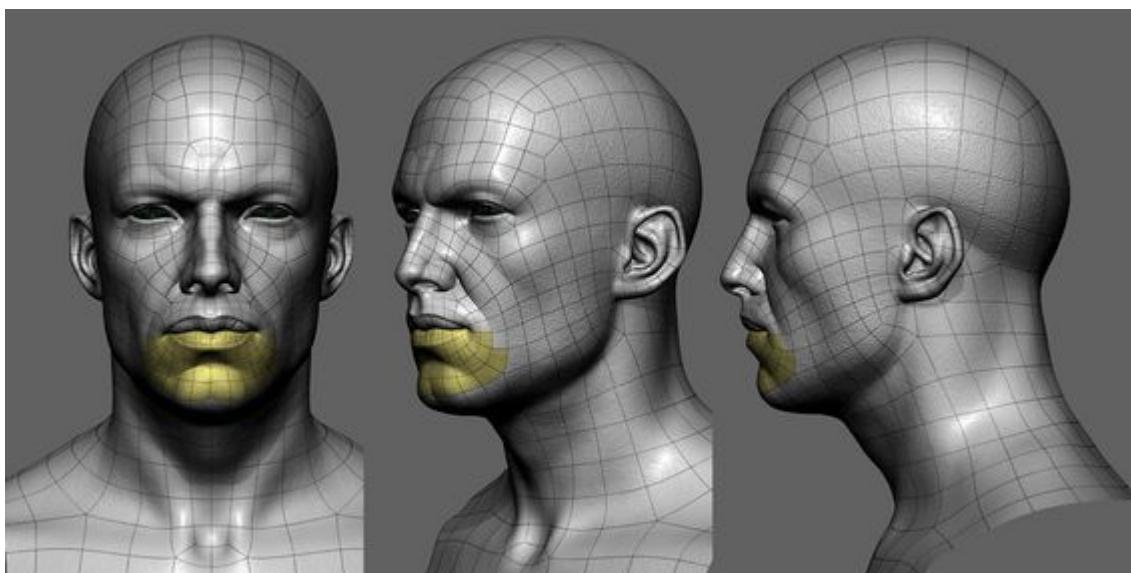
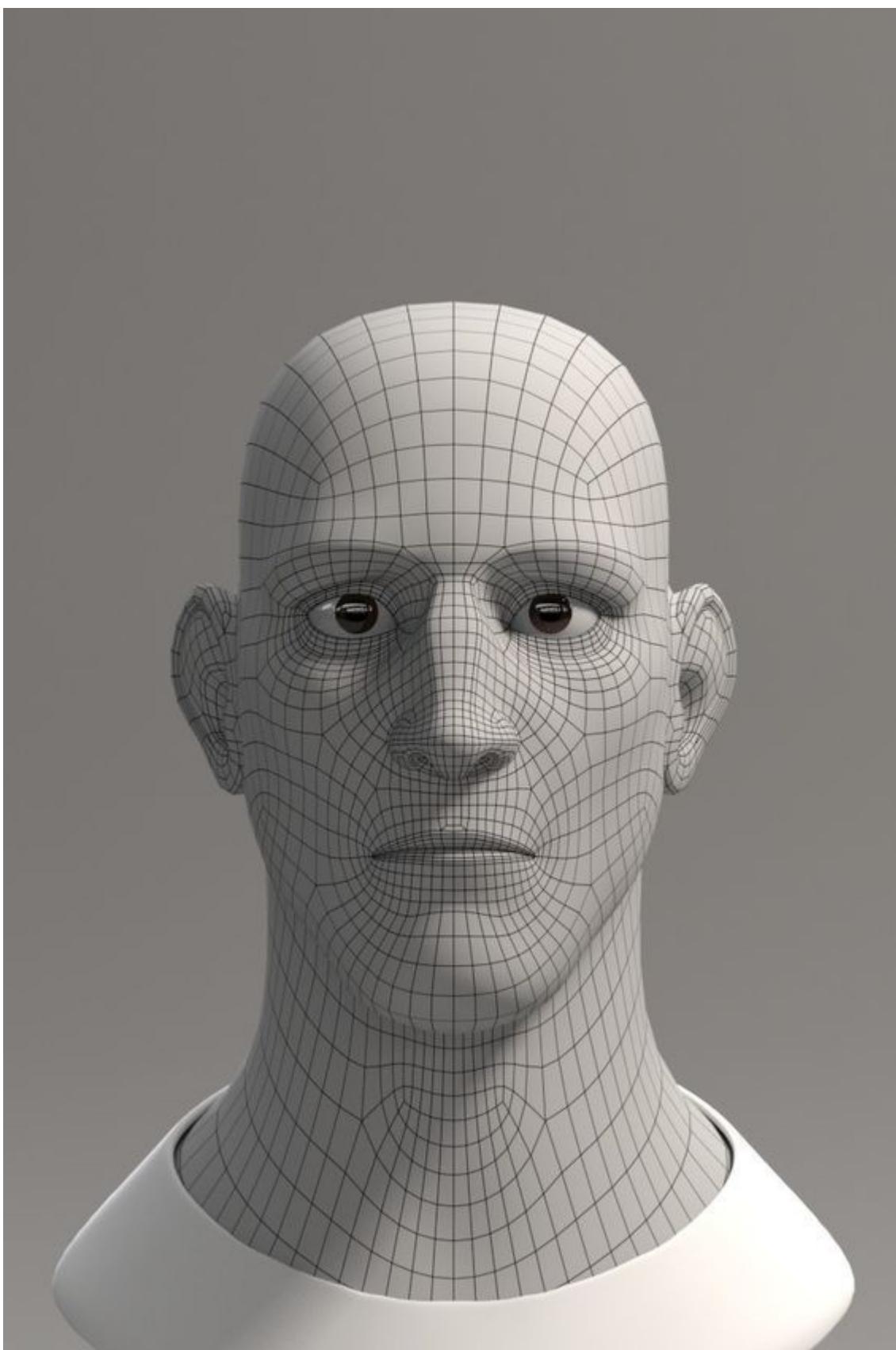


Para saber mais: A importância do processo de criação de personagem Poly by poly

Quando estudamos o processo de criação de personagem Poly by poly, não só estamos entendendo como esse tipo de processo funciona e suas utilidades quanto começamos a compreender de uma forma mais nítida como é feito o processo de retopologia de personagens, cujo o modelo de High poly se encontra com uma quantidade absurda de polígonos.



Neste processo, entendemos com mais profundidade como é a formação e qual é a importância dos loops que fazem toda a composição da estrutura da cabeça, que foi vista durante o curso todo.



Neste caso, se tivéssemos uma cabeça realista, iríamos seguir na mesma linha de construção da cabeça Poly by poly para fazermos a retopologia desta cabeça em High poly. O mais importante neste processo é entender de fato como os loops

funcionam e como eles devem ser feitos para que possamos ter uma malha saudável, seja ela para ser usada em animação (aí neste caso, dependeríamos de uma quantidade maior de loops para fazermos as deformações) ou em game (neste caso teríamos que evitar ao máximo o uso de triângulos não saudáveis).

