

O subdivision surface

O subdivision surface

Utilizamos o subdivision surface para suavizarmos alguma malha, mas sempre trabalhamos em conjunto com a sustentação de bordas.

Ou seja, entramos no modo de edição do objeto, e utilizando a tecla de atalho **Ctrl + R** adicionamos loops conforme o gif abaixo para sustentar nossa meshes.

Depois disto vamos na aba de **constraints** e adicionamos nosso modificador **Subdivision Surface** com nível de 4 subdivisões em view, para que tenhamos uma melhor suavização da malha, e podemos ativar ele e desativar clicando no ícone do olho.

