

 05

Retopologia: Um divisor de águas

Nos processos de criação de assets para games em 3D, a retopologia é um divisor de águas. Por que?

Selecionar uma alternativa

A

Porque, nas etapas de criação do modelo, a retopologia descarta o modelo High Poly, pois ele já estará no formato Low Poly, que servirá para os games.

B

Porque a maioria dos artistas prefere fazer o High Poly, por acreditarem que retopologia não é importante.

C

Porque, qnas etapas de criação do modelo, a retopologia é um indicador de que o modelo final ficará tão bom quanto a sua versão High Poly.