

03

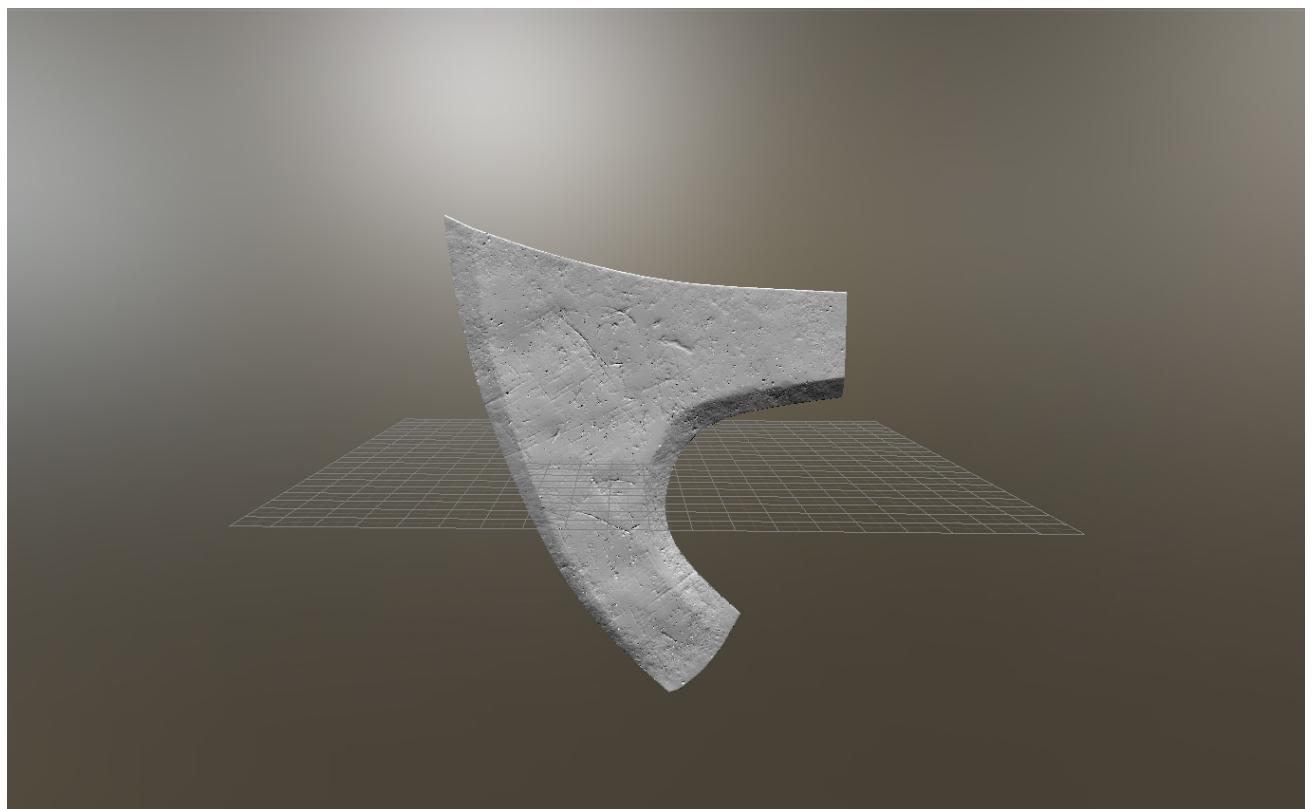
Entendendo o processo de retopologia

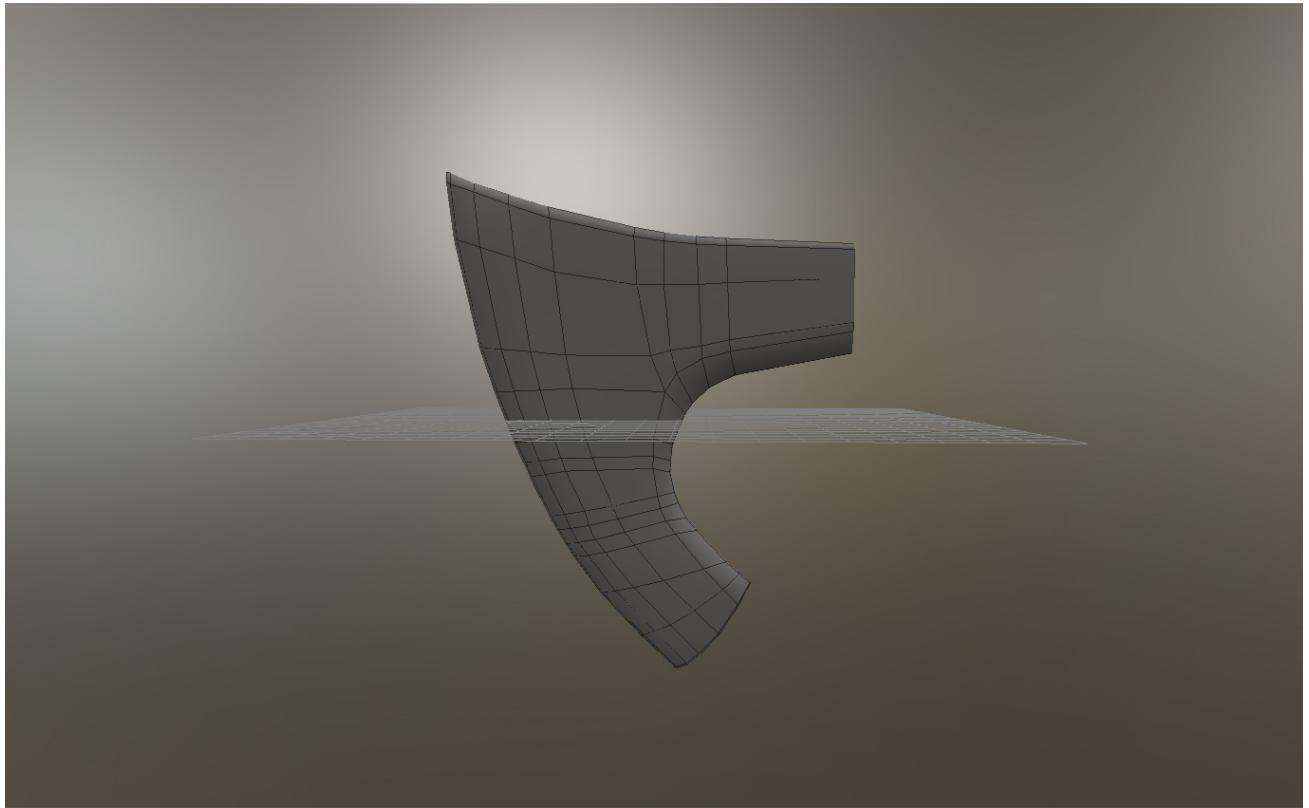
Quando criamos modelos 3D, passamos por uma série de etapas até a apresentação final do modelo, que chamamos de render. Entre elas, temos a parte da retopologia, que é a criação de uma malha Low Poly que recebe todas as informações de detalhamento feito na etapa de High Poly. Este processo também é chamado de Game Mash.

Este tipo de malha é utilizado em games. Por ser mais leve e ter as mesmas informações que a malha High Poly, torna-se perfeito para deixar os games mais otimizados.

O processo visa pegar o modelo High Poly e criar sobre ele uma nova malha que servirá para abertura de UV e para as texturas, posteriormente.

A seguir vamos ver a lâmina de um machado no High Poly e com a sua retopo feita.





Vemos aqui dois exemplos de retopologia: o primeiro de uma cabeça humana e o segundo de um modelo hardsurface.

