

Normalmaps (mapas de relevo)

Para o render em tempo real em dispositivos móveis, precisamos economizar nos polígonos dos modelos. Como manter os detalhes do modelo highpoly (muitos polígonos) num modelo lowpoly (poucos polígonos)?

Selecione uma alternativa

- A** Utilizando texturas pintadas à mão, com todos os detalhes necessários.
- B** Criando mapas de relevo, ou normalmaps, a partir do modelo original em highpoly, pois assim podemos ter um modelo lowpoly com o detalhamento da versão original.
- C** Reduzindo a resolução da visualização final, para que a falta de detalhes não chegue a ser percebida.