

Para saber mais: Diferenças entre as técnicas Low Poly e Game Mash

Quando falamos em Low Poly, podemos nos deparar com dois tipos: o que é feito para ser apenas low poly, que podemos definir como técnica low poly de 3D (low poly world) e o processo low poly, que é a transformação de um objeto high poly para o low poly, que chamamos de Game Mesh.

A técnica Low Poly consiste em trabalhar com um número baixo de tris (quantidade de triângulos que podem existir dentro de um quadrado) para ser extremamente leve e trazer o foco para a textura do modelo. Neste aspecto, o fundamental para essa técnica é a pintura, que muitas vezes é estilizada para combinar com o objeto Low Poly.

Já a Game Mesh é uma etapa dentro do processo de criação de games voltados para o realismo ou até mesmo o estilizado, porém, utilizando-se de muito mais tris do que na técnica Low Poly.

Geralmente, a Game Mesh é criada a partir de uma malha denominada High Poly, na qual existem milhares ou até milhões de tris nesta mesh, o que deixaria um jogo extremamente pesado para colocar um único modelo. Por este motivo existe a Game Mesh, que é uma malha extremamente mais leve, com menos tris e que pode ser utilizada dentro de um game.

Nas imagens abaixo, vamos ver as diferenças entre a técnica Low Poly e a Game Mesh.



BY THE BRIDGE DIORAMA - 5642 Tringles - PBR Environment - Hand Paint and Zbrush Sculpt Mix - Unreal 4

ALEXANDR TRENOVSZKI - ALEXTRENO.COM



