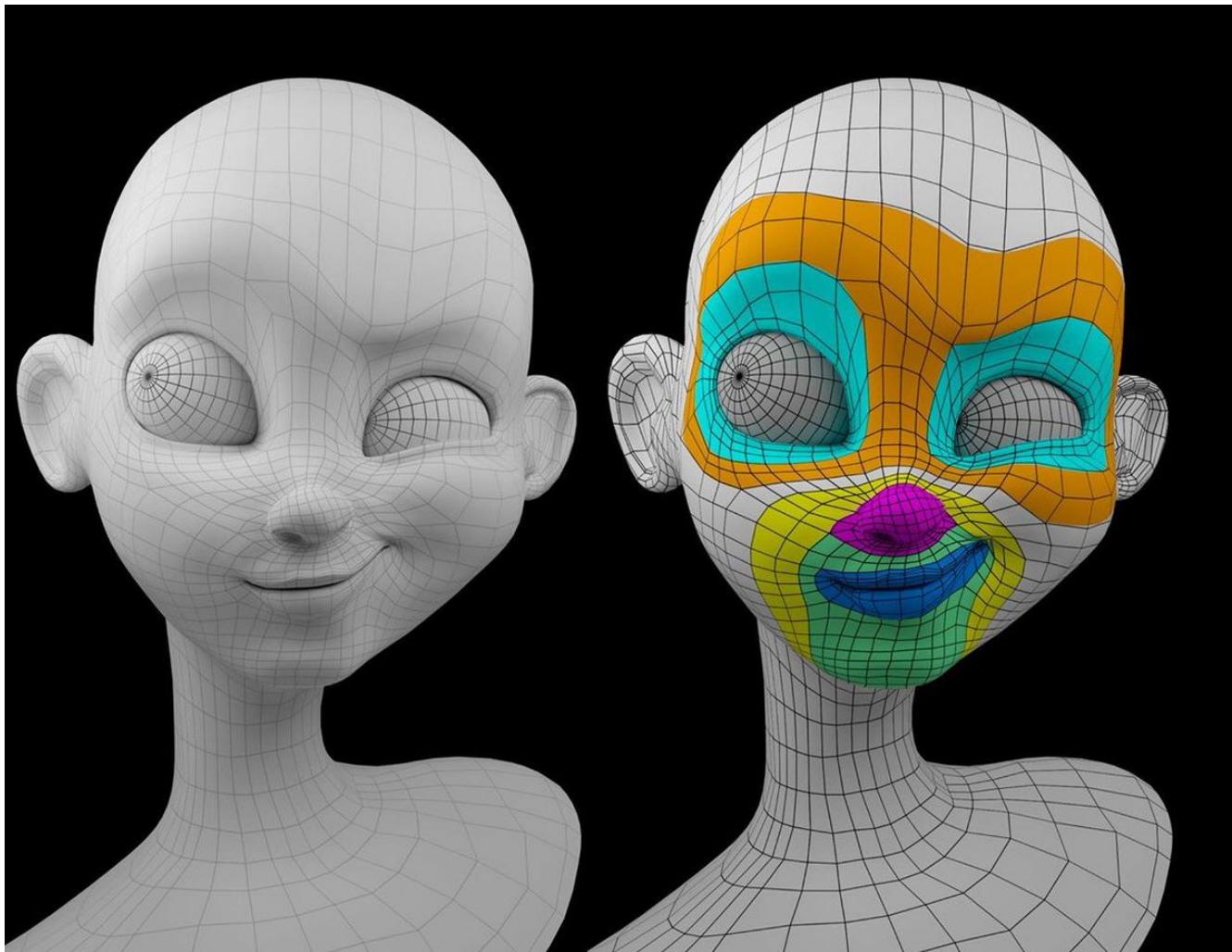


Para saber mais: Entendendo os loops que compõem a boca

Na criação da cabeça, quando estamos utilizando a técnica Poly by poly ou fazendo o processo de retopologia, uma das etapas mais complicadas é a da boca. Devemos saber que a região irá sofrer uma série de deformações por causa do movimento da boca e, por esse motivo, os loops que a compõem são de extrema importância.



Se fizermos um loop fraco ou com triângulos, podemos ter uma deformação que não será agradável para o modelo e pode gerar uma “quebra” de malha por conta

disso. Portanto, a formação de loops nessa região tem que seguir o formato dos lábios e ser complementado com a região em torno deles.

