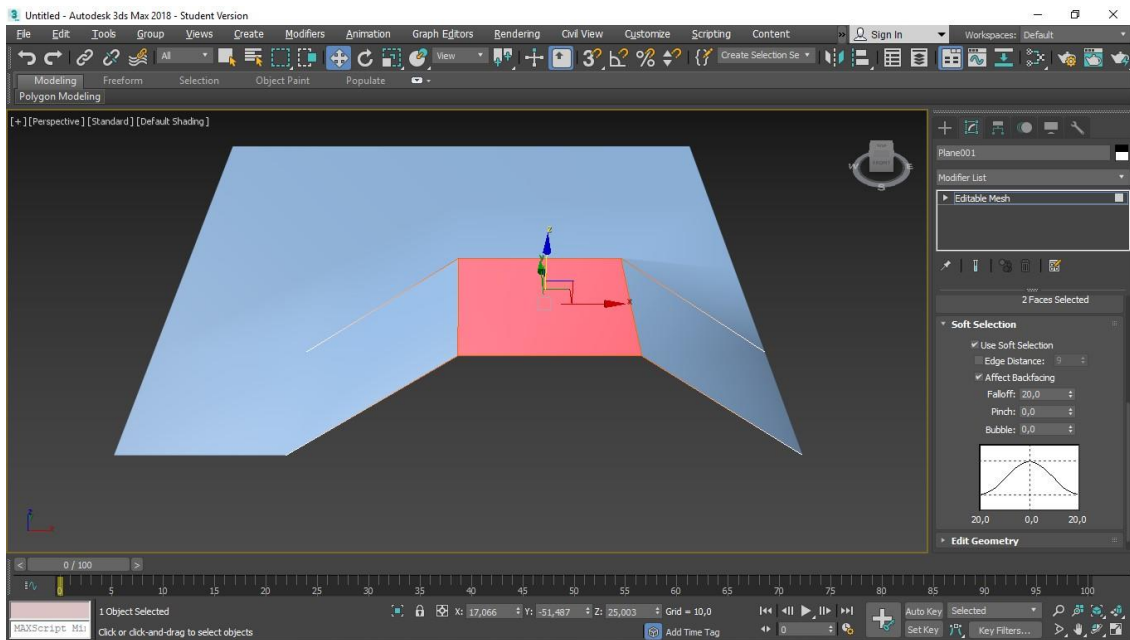


## 1. Aula 11

### 1.1. Editable Mesh (Malha Editável)

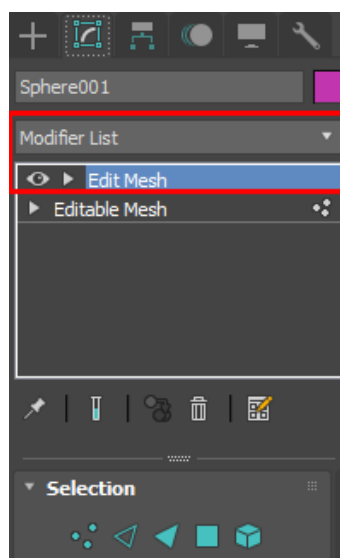
Editable Mesh, como no modificador Edit Mesh, fornece controles para manipular um objeto de malha composto de faces triangulares como um objeto e em três níveis de subobjetos: vértice, borda e face. Você pode converter a maioria dos objetos no 3ds Max em malhas editáveis, mas para objetos de spline aberta, somente os vértices estão disponíveis, pois as splines abertas não têm faces ou bordas quando convertidas em malhas.



Para tornar uma malha editável, você possui duas formas:

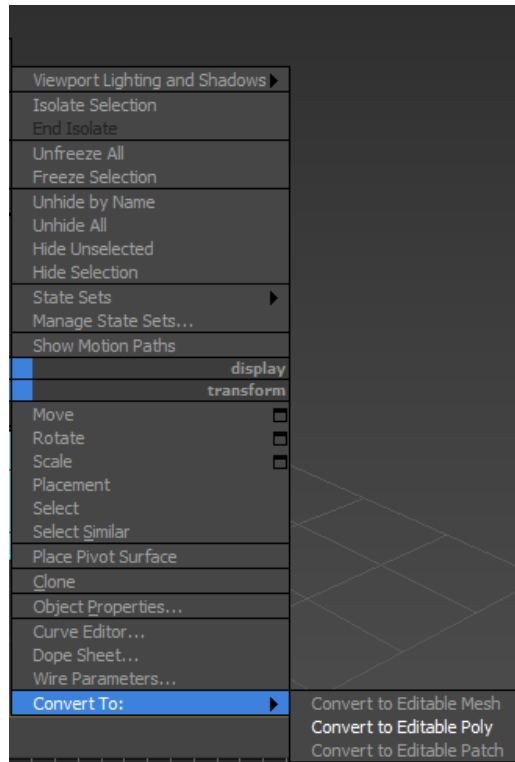
#### **Modifier Edit Mesh**

A outra forma de chegar neste resultado é inserindo um Modifier no objeto chamado “Edit Mesh”.

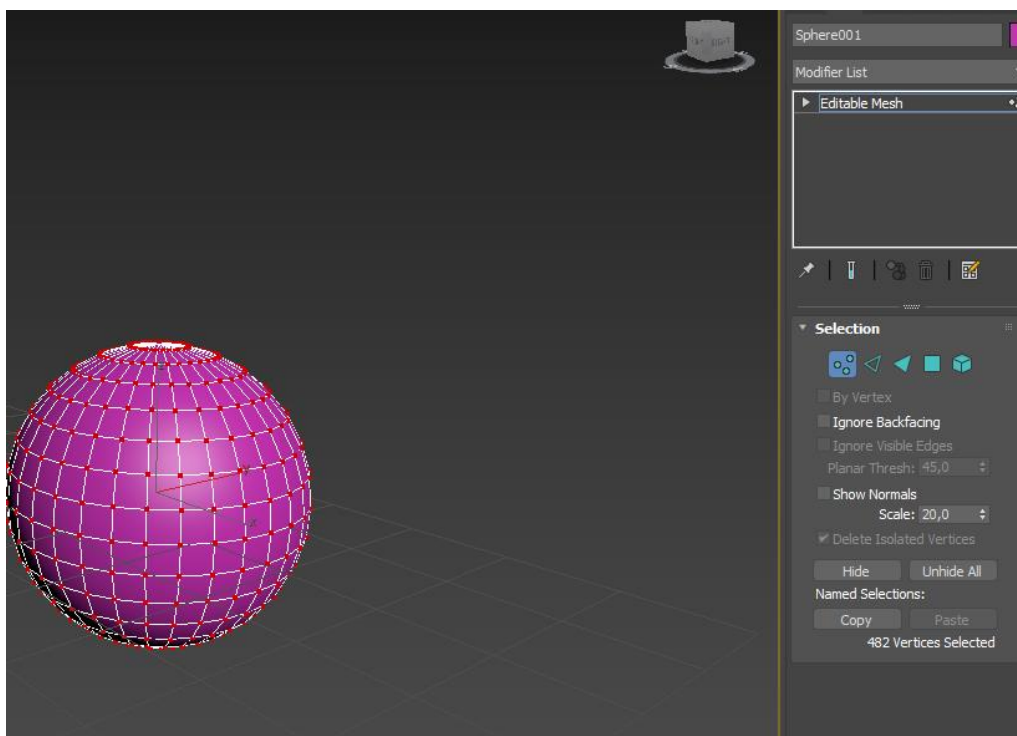


## Convert to Editable Mesh

Clicando com o botão direito sobre o objeto, indo até a opção Convert to e em seguida selecionando a opção Convert to Editable Mesh.



A conversão de um objeto em uma malha editável remove todos os controles paramétricos, incluindo os parâmetros de criação. Por exemplo, você não pode mais aumentar o número de segmentos em uma caixa, fatiar um primitivo circular ou alterar o número de lados em um cilindro. Todos os modificadores que você aplica a um objeto também são recolhidos. Após a conversão, a única entrada deixada na Stack é "Editable Mesh".



## 1.2. Soft Selection

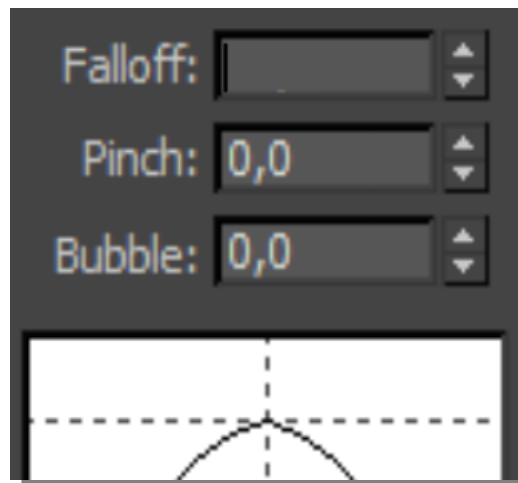
A ferramenta Soft Selection, é responsável por permitir que façamos alterações em um objeto selecionando vários vértices, com uma intensidade em cada região desta seleção.

Na ferramenta Soft Selection, nós encontramos três opções de alteração na forma, que são:

**Falloff:** responsável por definir o raio da alteração da forma.

**Pinch:** permite-nos definir a suavidade que a alteração terá ao aplicarmos a mesma na forma criada anteriormente.

**Bubble:** responsável por manter a suavidade nas bordas da alteração na Soft Selection.



Ao utilizar a ferramenta “Soft Selection” você poderá alterar a malha a um nível de terreno, podendo erguer elevações ou alterar grandes áreas ao mesmo tempo.

