

1. Aula 10

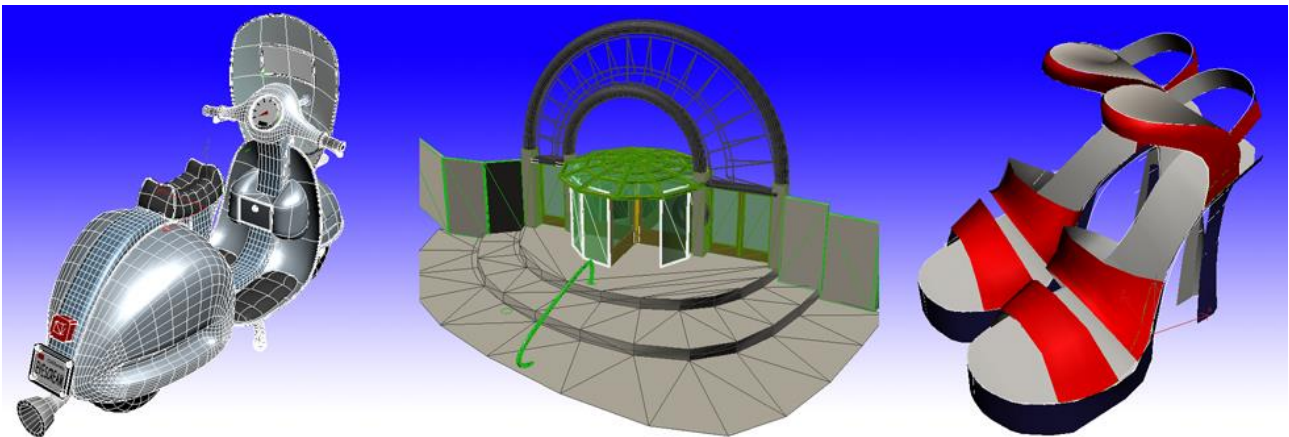
1.1. Modelagem de Superfície

A modelagem de superfície tem a forma mais livre que a modelagem geométrica (paramétrica).

Na modelagem paramétrica, você cria um objeto primitivo como uma esfera ou um plano a partir do painel Create, e, então, utiliza as configurações existentes (parâmetros) para alterar as dimensões, segmentos, e assim por diante. Este método é poderoso, mas muito limitado no escopo.

Na modelagem de superfície, você normalmente usa a faixa de opções Convert to Editable Poly para converter um objeto em formato de polígono editável.

Também é possível utilizar os modificadores em alguns casos, o que preserva o acesso ao objeto paramétrico original. Uma vez que o objeto é um formato de modelo de superfície, o 3ds Max oferece uma variedade de ferramentas de modelagem de superfície. Você executa muita modelagem de superfície ao trabalhar com edição de sub objetos do objeto de superfície.



1.2. Trabalho a nível de Sub Objeto

Para conseguir efeitos de modelagem altamente detalhados, é possível transformar, modificar e alinhar a geometria dos objetos diretamente no nível de sub objeto.

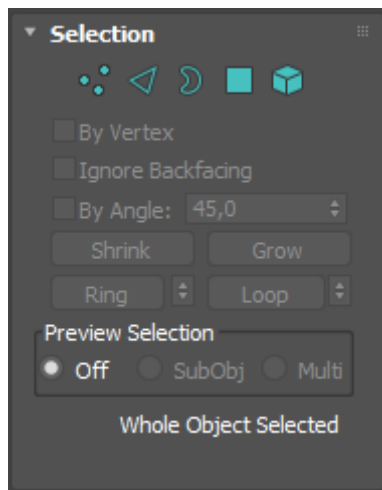
Sub objetos são as partes que compõem os objetos, como os vértices, polígonos e as faces.

Um sólido geométrico é composto por:

Polygon (Faces inteiras) - são as superfícies planas que constituem um sólido.

Edge (Arestas) - são os segmentos de reta que são a intersecção de duas faces contíguas.

Vertex (Vértices) - são os pontos de encontro das arestas.



1.3. Acessando cada sub objeto

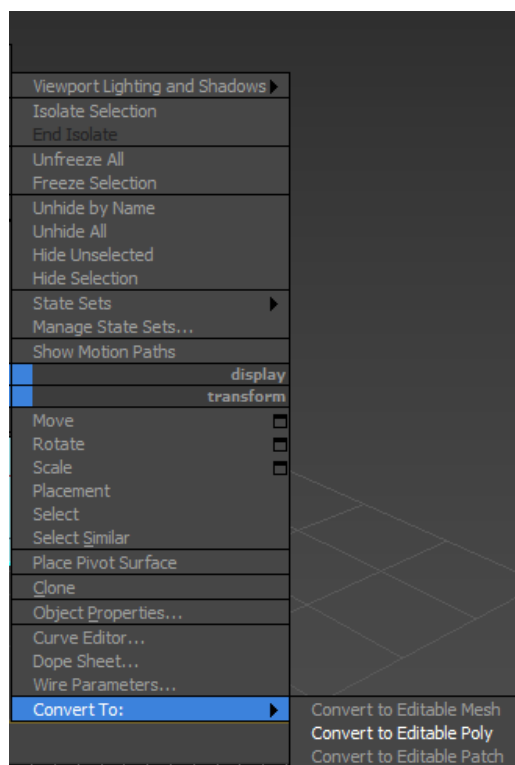
Para acessar os sub objetos de um objeto você possui algumas formas.

Aqui, vamos trabalhar com Editable Poly (polígonos editáveis).

Para conseguir transformar um objeto em um Editable Poly existem duas formas:

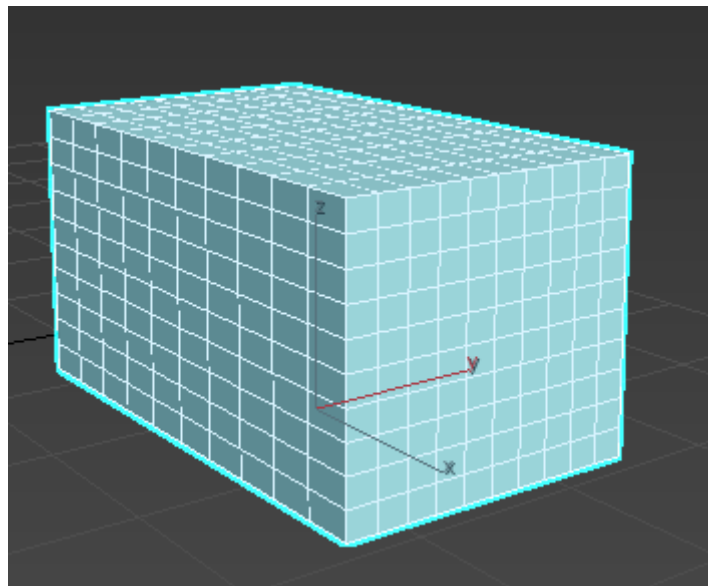
Convert to Editable Poly

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



Esta ação tornará o seu objeto um Editable Poly e você não poderá mais alterar alguns parâmetros dele, como tamanho, usando o menu modify.

Isso acontece, porque, agora todo seu trabalho com este objeto vai ser a nível de modelagem de sub objetos.



Modifier Edit Poly

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

