

Estudo - Modelos 3D

Introdução

O primeiro objetivo do cronograma é estudar a plataforma da Unreal Engine e, como entregável, conseguir carregar modelos 3D na plataforma. O conhecimento adquirido será usado no produto final para carregar os modelos que serão apresentados através da realidade aumentada (AR), tópico de estudo da semana seguinte (segundo o cronograma inicialmente estipulado).

Como a modelagem 3D não é o foco do trabalho, e sim o uso dos modelos para visualização, não planejamos modelar nenhum personagem. Ao invés disso, usaremos modelos disponíveis na Internet e no próprio *marketplace* da Unreal Engine. Nos interessa encontrar, preferencialmente, modelagens de personagens de jogos (já que esse é o modelo-alvo do projeto), que possam ser usadas no produto final.

Pesquisa de Modelos Disponíveis

Após breve pesquisa online, encontramos modelos do jogo Paragon, desenvolvido pela própria empresa que gere a Unreal Engine - a Epic Games - disponíveis para download. Os *assets* são anunciados e disponibilizados pelo site da empresa <<https://www.unrealengine.com/en-US/paragon>>. A coleção é composta por uma série de modelos 3D dos personagens do jogo, criadas a um custo de mais de 17 milhões de dólares, e agora gratuitas para download. Seu uso será ideal para o projeto, pois, além de não configurarem um custo ao desenvolvimento, darão ao resultado final um aspecto mais polido e profissional.

Adição dos Modelos à Unreal Engine

Decididos e obtidos os modelos, é necessário agora realizar a tarefa final da semana: carregá-los em um projeto da Unreal Engine. Para isso, a principal referência será o seguinte vídeo tutorial, disponibilizado na plataforma do YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=0UUdhCfpj2M>>.

Seguindo o tutorial, o seguinte passo a passo foi identificado:

1. Adquirir os modelos em questão por meio do marketplace da Unreal Engine
2. Criar um projeto, usando qualquer um dos templates (o em primeira pessoa pode ser melhor para visualizar o modelo de forma mais fácil).
3. Por meio do launcher da Epic Games, listar os modelos adquiridos e adicionar alguns ao projeto. Eles serão adicionados na aba do Content Browser
4. Para adicionar um dos personagens selecionados, acessar no Content Browser, em Paragon<Nome do personagem>/Characters/Heroes/<Nome do personagem>/Meshes. Dentro dessa pasta, existe um arquivo de Mesh nomeado

com o nome do personagem. Clicar duas vezes no arquivo caso queira visualizá-lo separadamente. Uma nova aba de visualização do modelo será apresentada

5. Arrastar o arquivo para o meio da cena. Ele será adicionado.