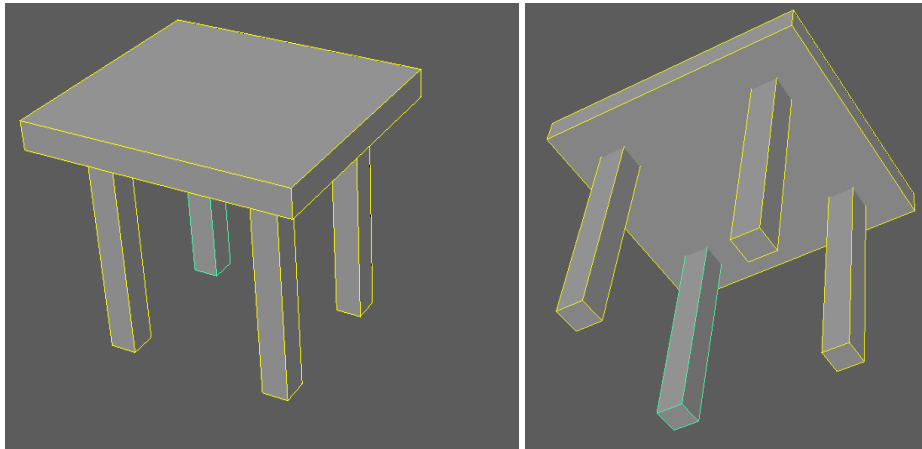


DICAS TRABALHO 1 – MODELAGEM

***DICAS EM VÍDEO:** [https://youtu.be/ SzwEVkh6JU](https://youtu.be/SzwEVkh6JU)

Quando as partes do objeto estão em ângulos diferentes, não precisam ser soldadas.

Por exemplo, para criar os pés desta mesa, basta criar os cubos, esticar na altura certa e colocar entrando um pouco no tampo da mesa. Não precisa cortar o tampo da mesa para costurar tudo.

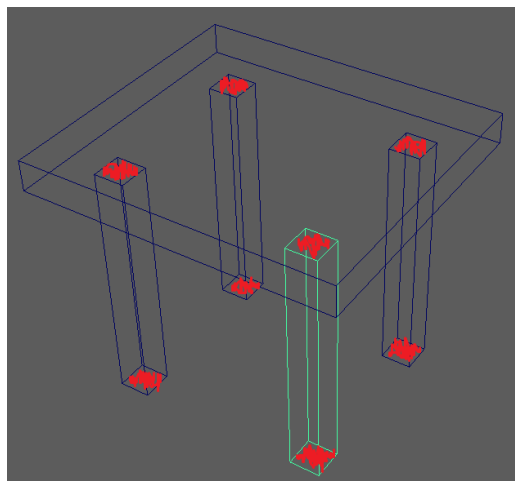


Já o pé desta cadeira deve ser feito com uma parte só (tudo soldado) pois está no mesmo ângulo.



Faces inúteis, que o jogador não irá ver de nenhuma forma, devem ser apagadas para deixar o modelo mais leve. Por exemplo, os pés desta mesa devem ter a face de cima apagada, e até a face de baixo, considerando que a mesa nunca irá sair do chão (se não tiver física no jogo).

[nota: a face de baixo precisa estar 100% plana encostando no chão para apagar, se estiver um pouco inclinada, visível, melhor deixar]

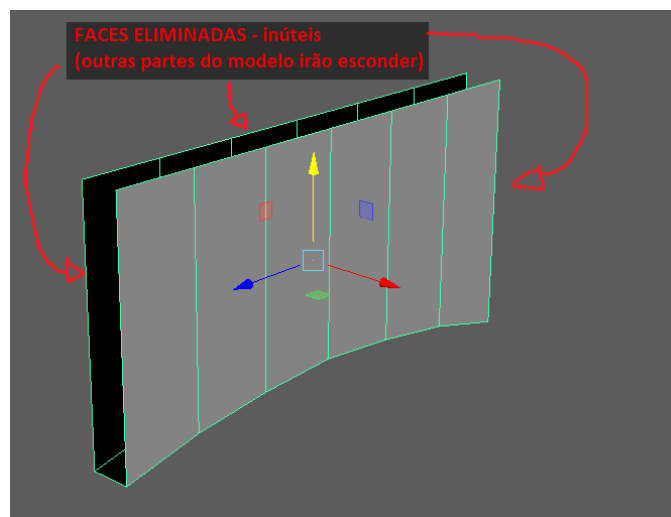


Atenção: faces que só existem de um lado (só tem normal de um lado, sem volume) ficam transparentes do outro lado. Então para fazer o assento e encosto desta cadeira, pode ser feito um cubo bem achatado, ou com 2 planos - um para cada lado; ou seja, cria um plano, duplica ele e reverte as normais (menu Mesh Display – Reverse).

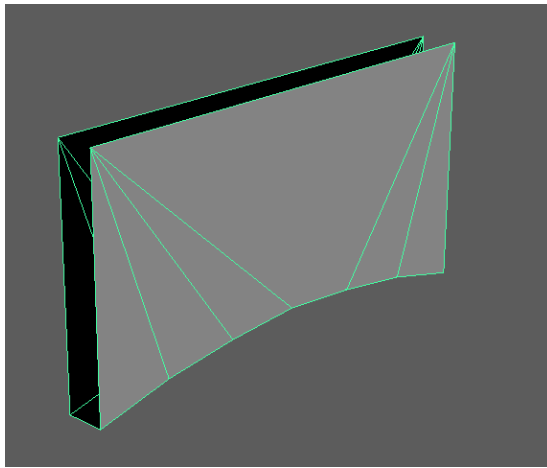


Pequenos detalhes podem ser recriados (simulados) com textura depois. Então na cadeira acima não precisa modelar pequenos parafusos nem dobradiça. Foque no que impacta na silhueta do modelo (nota: este trabalho é só modelagem, não precisa textura).

Qual peso correto? Depende do uso objeto no jogo, da plataforma que irá rodar, etc. Como regra geral use o bom senso, cada vértice deve ser justificado para ele existir. Se o vértice impacta na silhueta, é importante para a forma geral, deixa. Se ele está plano em relação aos vizinhos, elimina. Por exemplo, o arco lateral da mesa 2 poderia ser feito desta forma:

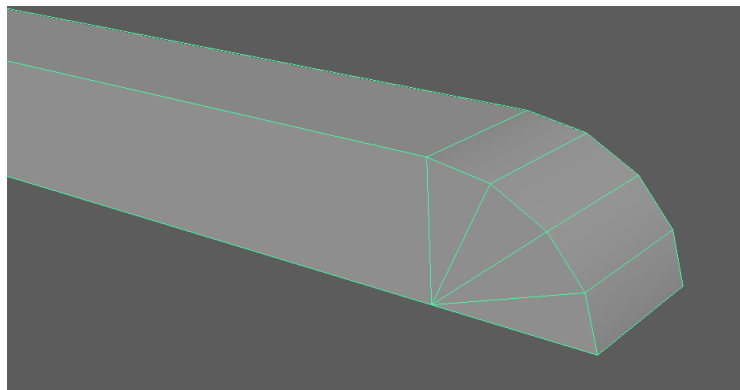


Note que todos os vértices de cima, com exceção das bordas, estão planos, não afetam a silhueta, devem ser eliminados. Para isto solde eles com os vizinhos, o jeito mais fácil é usar Mesh Tools – Target Weld. Basta entrar no modo de vértice e arrastar um vértice para cima do outro, serão soldados. Repita a operação até ter um resultado como este:

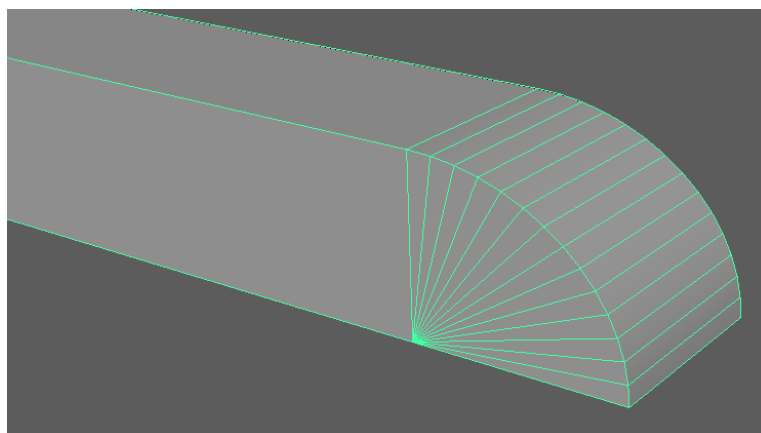


Outro exemplo: arremate da ponta do pé de uma mesa (objeto relativamente pequeno): (foi feito selecionando a face da ponta, marcando também o edge de baixo e Edit Mesh – Wedge)

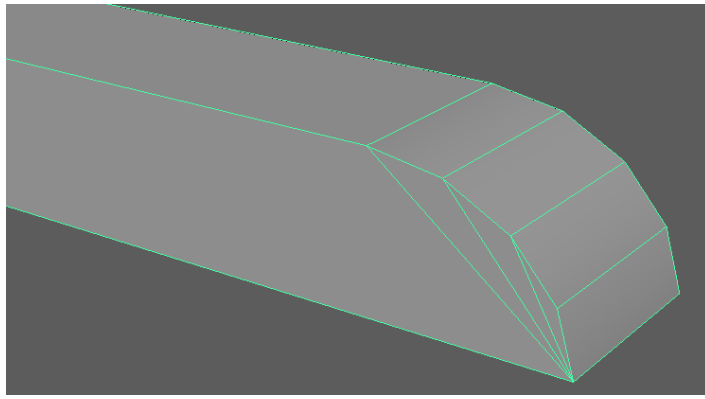
Levemente arredondado, peso ok:



Muito arredondado, peso exagerado:



O ideal: peso leve e vértice de trás eliminado (soldado com a quina), já que ele não influencia a borda do modelo.



Por fim, evite faces sobrepostas para não ter o problema do Z-fighting. Nesta mesa abaixo, se for criado um torus (rosca) e colocado por cima dos pés, terá este problema. O ideal é primeiro criar os pés nas posições corretas, depois cortá-los para ter uma face do tamanho certo e então criar um bridge (Edit Mesh – Bridge) entre estas faces, gerando a “ponte”. Algum ajuste manual pode ser necessário para deixar o mais redondo possível.

