

Obtendo um objeto 3D

Como visto em aula, o nosso objetivo aqui é desenvolver o corpo principal da nossa composição, que no caso é o nosso game portátil. É interessante sempre pensarmos quais recursos/ferramentas são mais eficientes para o nosso objetivo fazendo com que alcancemos o mesmo de uma forma mais atrativa.

A estrutura de praticamente todos os projetos 3D partem de uma criação híbrida. Ou seja, nasce em um software e é trabalhado e/ou refinado em outro software. Como importamos os splines criamos uma dependência do **Extrude**, pois é ele responsável em possibilitar os vetores se tornarem elementos volumétricos.

Usando o **Extrude** foi preciso de uma organização pois combinamos vários elementos. Para tal organização usamos o **gerenciador de objetos** que mostra todos os objetos da nossa composição.

Além disso, existem ainda vários outros refinamentos visuais. Na próxima aula usaremos um recurso do **Boole** para criar um "baixo-relevo", agregando visualmente para o nosso objeto.

Vamos continuar?