

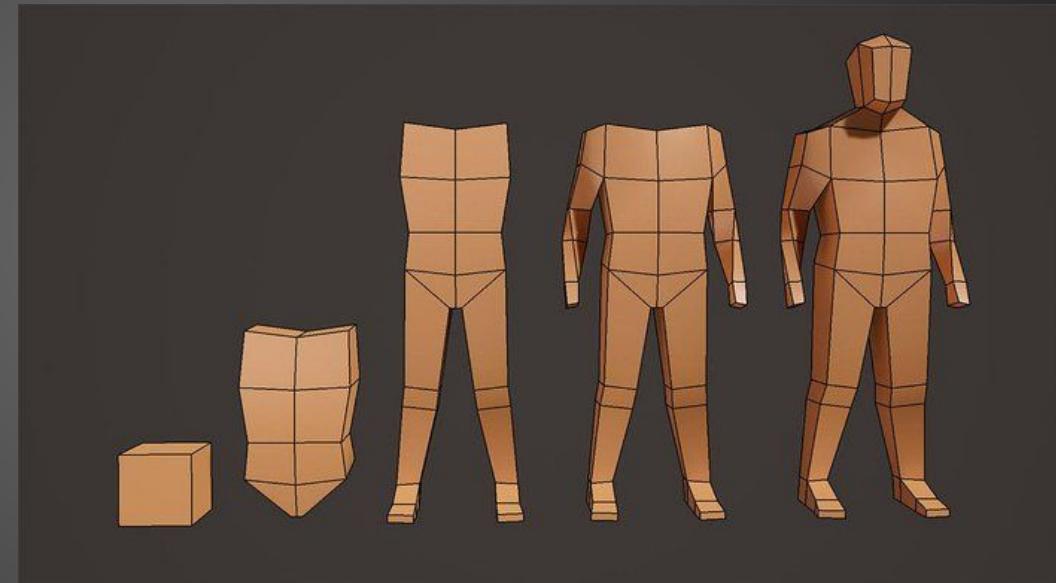
Profissão: Artista 3D para Games - Módulo 2

Formas e Peças de um objeto 3D

Professor: Daniel Rivers

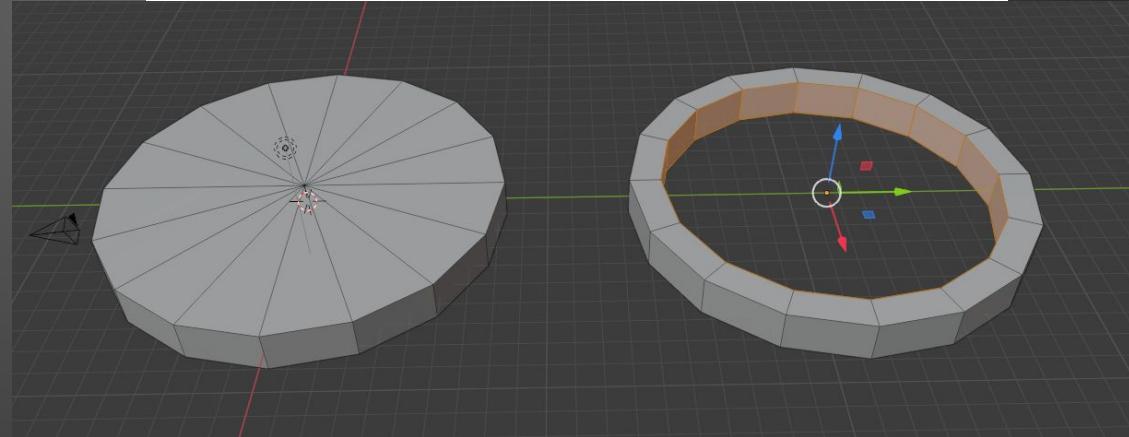
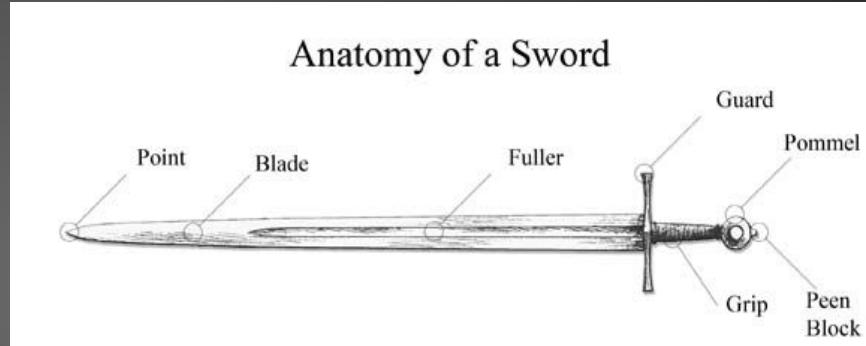
ETAPAS DE CONSTRUÇÃO

- FORMAS PRIMÁRIAS
- FORMAS SECUNDÁRIAS
- FORMAS TERCIÁRIAS
- DETALHES FINOS



FORMAS PRIMÁRIAS

- FORMAS PRINCIPAIS
- SEPARAÇÃO DE PEÇAS
- SILHUETA
- MENOS POLYCOUNT



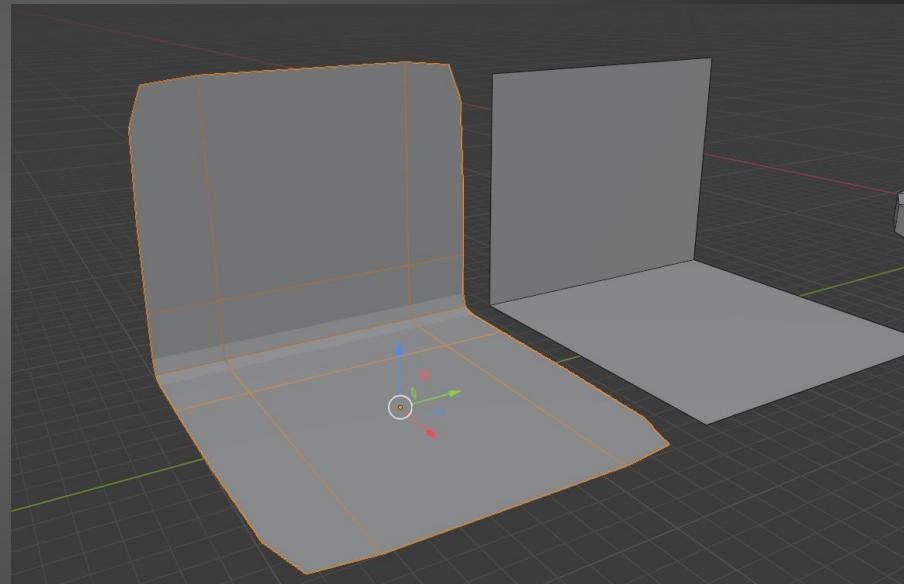
FORMAS SECUNDÁRIAS

- SUPERFÍCIES
- PEÇA POR PEÇA
- AUMENTO DE POLYCOUNT
- APROXIMAÇÃO DAS PEÇAS



FORMAS TERCIÁRIAS

- BLOCAR A FORMA DOS DETALHES
- SEPARAR POR ETAPAS
- MAIS POLYCOUNT
- SUSTENTAÇÃO
- ATENÇÃO EM QUINAS



DETALHES FINOS

- ALGUNS SÃO VIA MODELAGEM
- OUTROS VIA TEXTURA



Finalização de um objeto 3D

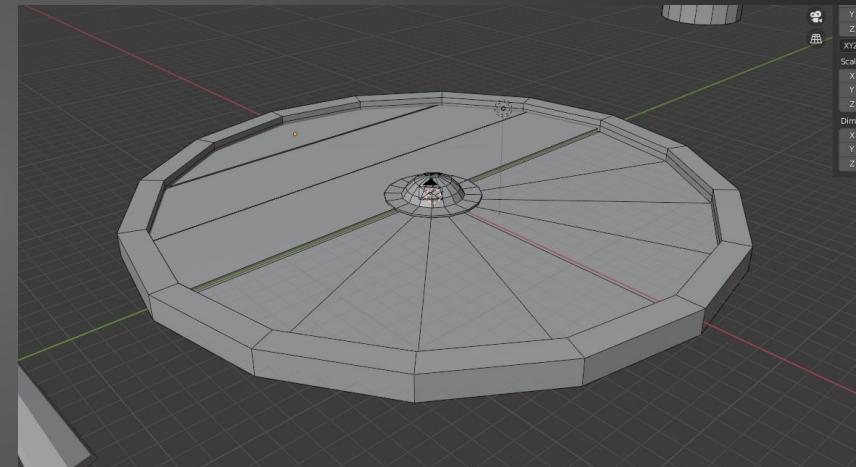
CHECKLIST

- MESHES COM PIVOTS CENTRALIZADOS NO CENTRO
- SEM ERROS DE TOPOLOGIA:
 - TRIÂNGULOS
 - N-GONS
 - ESTRELAS (SE POSSÍVEL)
 - BURACOS
- NORMALS COM LADO CORRETO
- SMOOTHING NORMALS CORRETOS
- HISTÓRICO DELETADO
- CHÃO DO OBJETO ALINHADO COM CHÃO DO UNIVERSO 3D
- MESHES RENOMEADAS COM PADRÃO

Dicas e Boas Práticas de Modelagem 3D

ETAPAS

- LISTA DE PEÇAS
- REFERÊNCIA
- OBSERVAÇÃO
- FOCO NAS FORMAS
- POLYCOUNT BAIXO
- SEM SE PREOCUPAR COM CENTRALIZAÇÃO
- VERSÕES ORIGINAIS DE PEÇAS
- LIMPEZA FINAL
- PIPELINE MACRO E POR ETAPA
- MODELAGEM POLIGONAL - BOX MODELING



MACETES

- PLANEJAR RESULTADO
- ESCOLHER TÉCNICA / FERRAMENTA
- AJUSTAR ÂNGULO DA CÂMERA PARA QUE TODAS PEÇAS ESTEJAM DE FÁCIL VISUALIZAÇÃO
- SELECIONE TODOS OS ELEMENTOS
- APLIQUE A TÉCNICA