

Abrindo UVs com Unfold

Transcrição

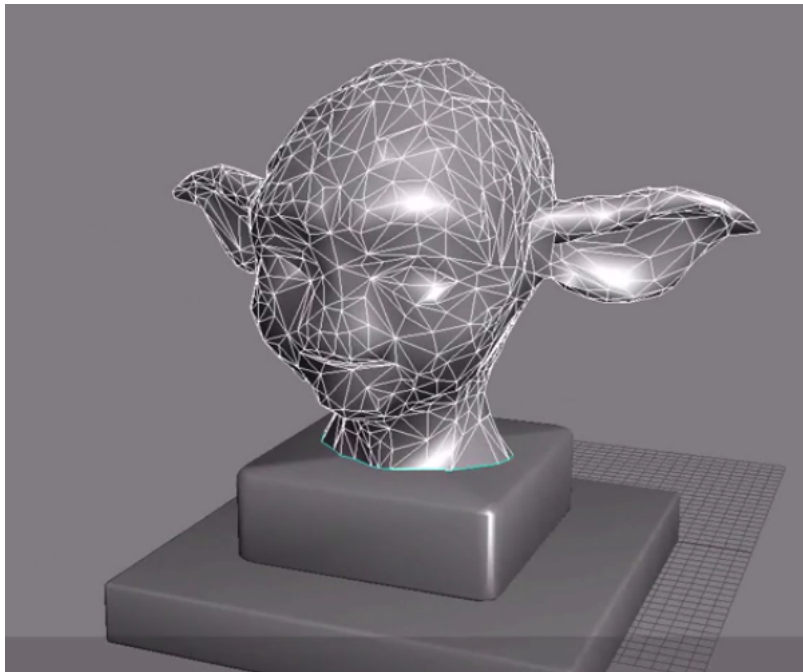
Com a cabeça do Mestre Yoda selecionada, em "Details > Static Mesh" clicaremos duas vezes no ícone do objeto. Clicando em **Collision**, poderemos ver os poucos polígonos do objeto. Em realidade virtual, não poderemos colocar objetos com muitos polígonos, pois isto exige muito processamento. Quando queremos maior detalhamento, usamos **Normalmaps**. Veremos como fazê-los.

No programa **Softimage** importaremos o modelo da cabeça do Mestre Yoda, a qual conta com mais de **70.000 mil polígonos**. Para mostrá-los usaremos o atalho "Shift + S", e na janela aberta, vamos em "Stats > Show Selection Info" marcando a opção correspondente. Geraremos uma versão **LowPoly**.



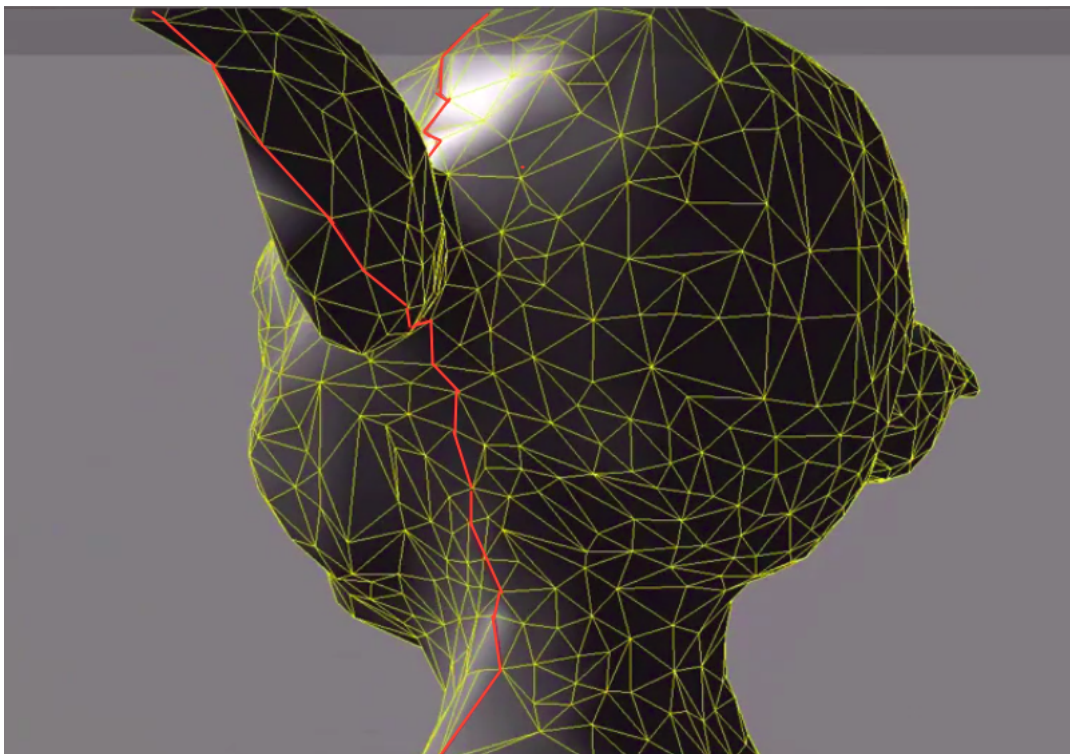
Selecionando o arquivo "yoda_cabeca_HIGHPOLY", usaremos o atalho "Ctrl + D" para copiá-lo, após o qual renomearemos a cópia para "yoda_cabeca_lowpoly". Agora, vamos em "Model > Poli. Mesh > Polygon Reduction". Em "General > Ratio" colocaremos 97, porcentagem de polígonos.

Agora, a cabeça está com **2080** polígonos, a mesma que utilizamos na Unreal. Como não há tantos detalhes com **High Poly**, utilizaremos o **Normalmap** para gerá-los.



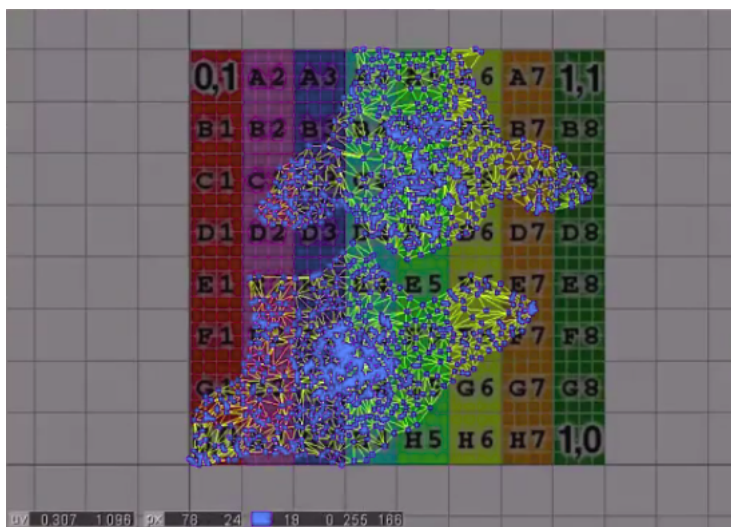
Em **Edit**, clicaremos nos botões **Freeze** e **Freeze M** para que o "yoda_cabeca_lowpoly" perca as dependências com o "pai", o arquivo "yoda_cabeca_HIGHPOLY".

Em "Model > Get > Property > Texture Projection > Unfold", o que precisaremos fazer agora é uma divisão na cabeça usando uma linha de corte. Segurando a tecla "Ctrl", clicaremos na linha mais próxima do meio do pescoço, depois na linha de mesma posição abaixo da orelha. Isto faz com que um traço vermelho seja criado, e agora clicaremos em "Add to Cut Line". Faremos o mesmo procedimento em volta da orelha, criando um pedaço do traço e adicionando a linha de corte. O intuito é passá-la para o outro lado da cabeça.



Caso faça um traço que não foi na direção desejada, basta clicar em "Select Cut Line", que ele voltará à última posição salva. Outro detalhe é que a linha precisa ser contínua, ou seja, sem separação. Se você quiser remover uma posição salva, basta selecioná-la e clicar em "Remove from Cut Line". Se desejar refazer algum trecho no meio da linha, basta selecionar as linhas com a tecla **I** pressionada.

Completando-se a linha, clicaremos em "Update and Pack". Aparentemente nada acontece, e com "Alt + 7" e mantendo-se o objeto selecionado, abriremos a janela de **UVs**. Porém, trata-se simplesmente de um **UV** que criamos, então precisaremos de outro para o **Lightmap**, por isso vamos em "Edit > Duplicate".



Esses passos podem ser feitos para qualquer modelo em alta resolução. Para salvar, basta ir em "File > Save as".