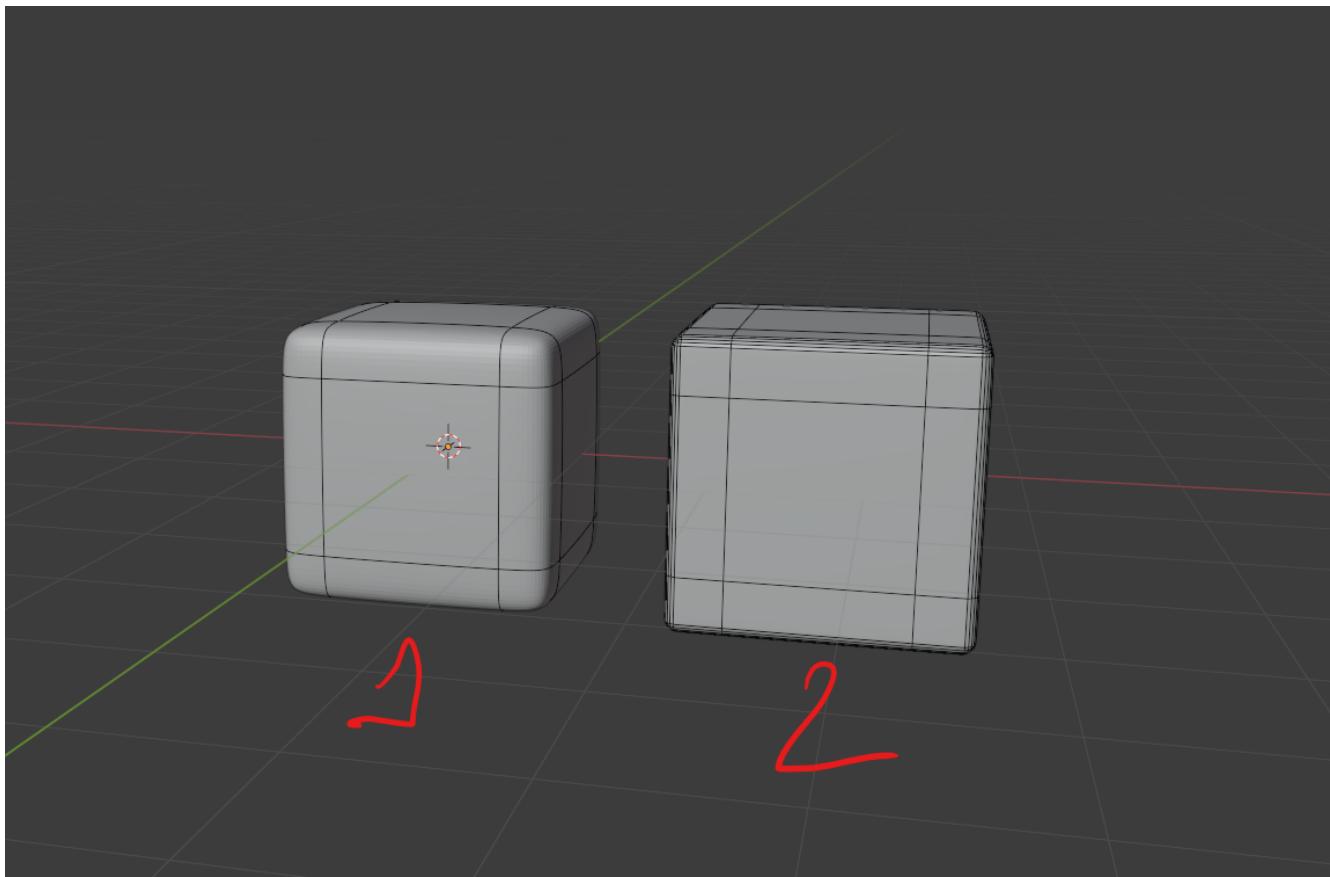


Para saber mais: Entendendo os modificadores

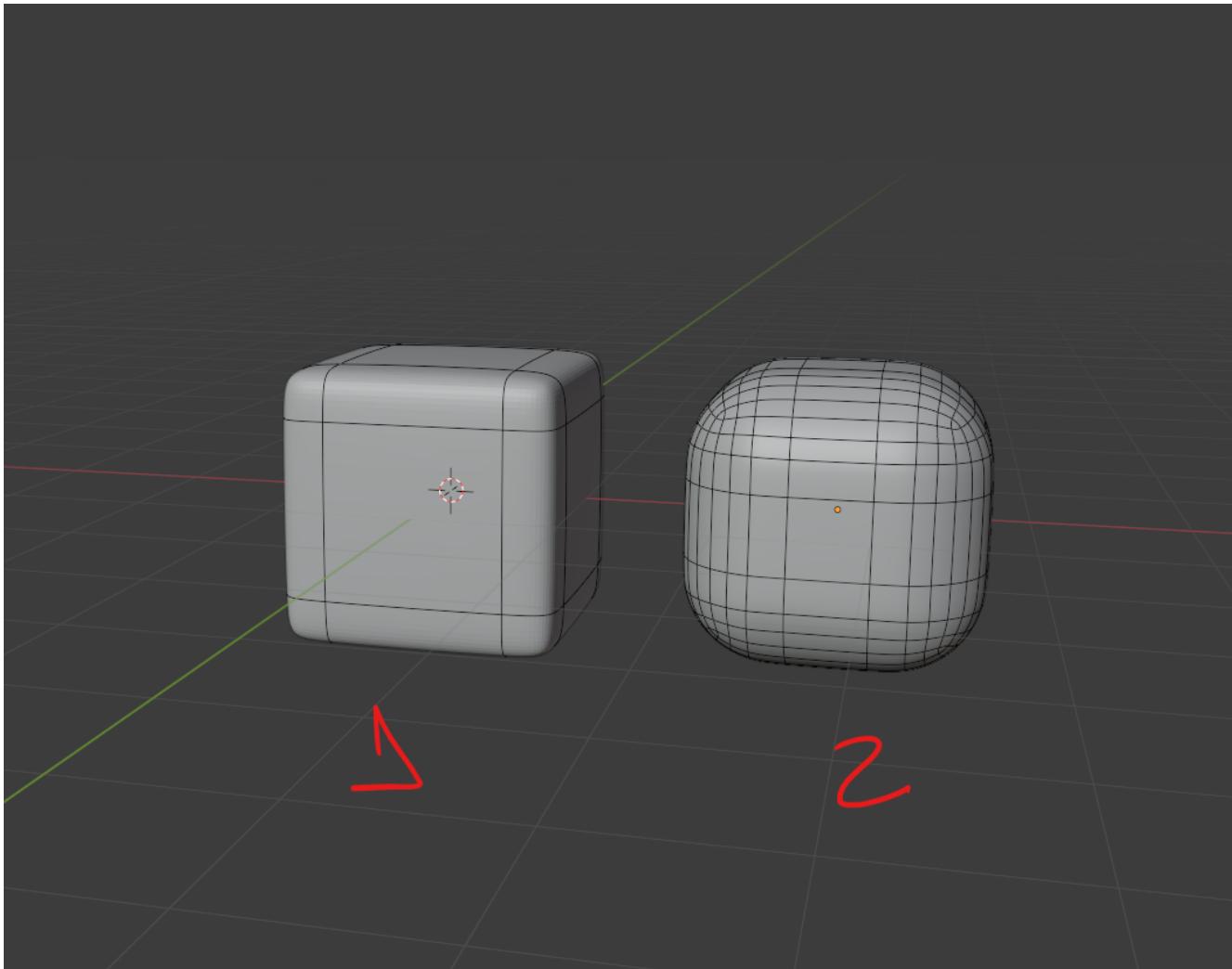
Quando trabalhamos com alguns softwares 3D, encontramos ferramentas que são denominadas modificadores, que, através de programação, vão modificar o nosso objeto dentro da cena, através da ferramenta que vamos utilizar. Esse tipo de modelagem é considerada não destrutiva, pois quando fazemos uma alteração que envolve qualquer modificador podemos alterar suas propriedades de forma que ele altere o modelo.

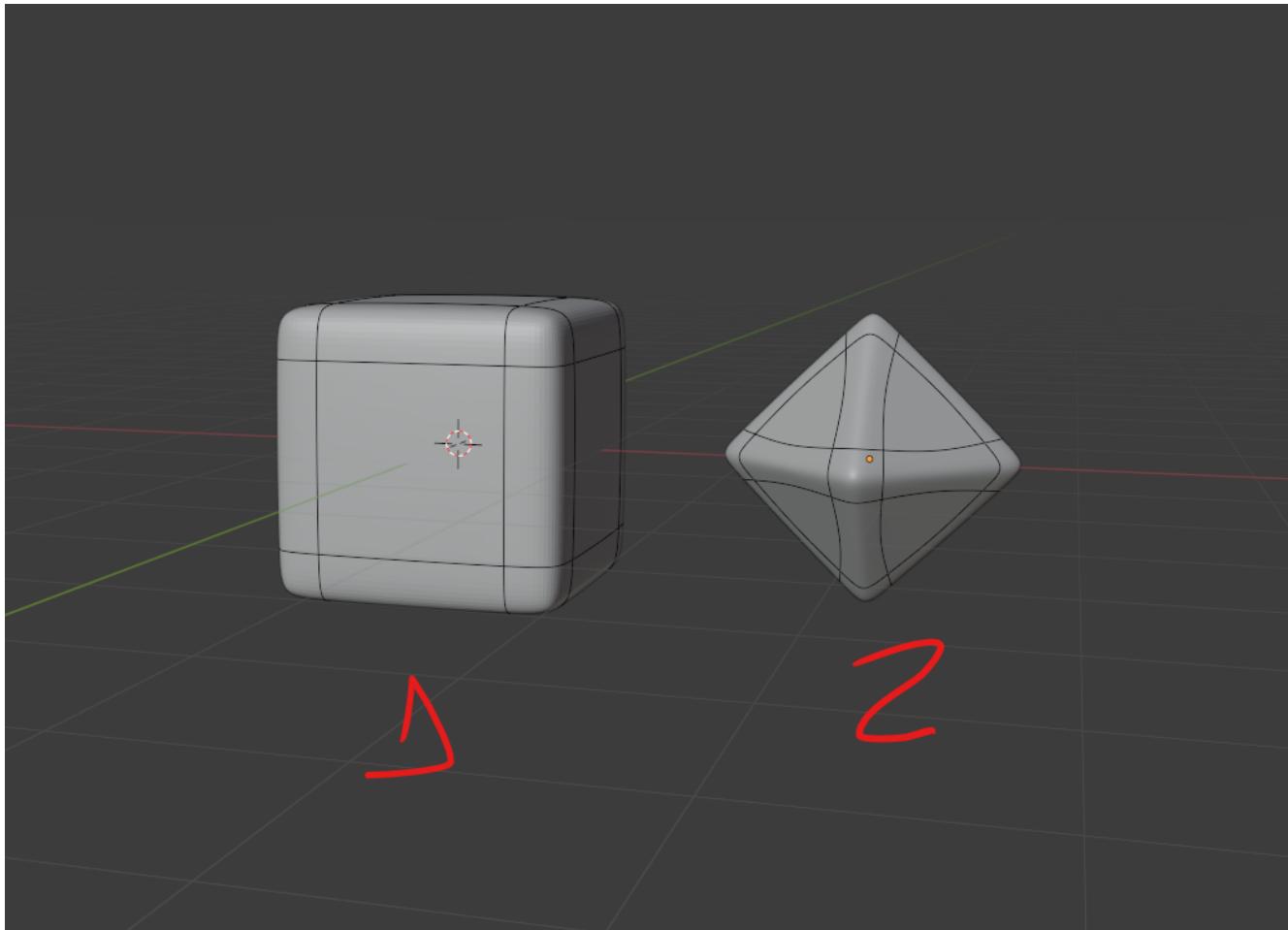
Se há algo que não gostemos ou não estivermos de acordo com o que estamos buscando, podemos simplesmente excluir o modificador e todas as suas propriedades que foram aplicadas no modelo. Elas serão excluídas, deixando o modelo no seu estado natural novamente. Isso é muito útil quando estamos trabalhando com adição de subdivisões ou contenção de edges, por exemplo.

Abaixo temos um exemplo de uma modelagem destrutiva e não-destrutiva, utilizando os modificadores. Neste caso, será o modificador Bevel, para conter o cubo, conforme a imagem abaixo:



Se olharmos no cubo 1, ele tem o Bevel aplicado e depois o modificador de subdivision, porém não temos um controle exato do Bevel. Uma vez que ele foi aplicado fora de modificadores, não podemos controlar mais sua intensidade. Já no cubo 2 isso não ocorre, pois como o Bevel está no modificador, podemos alterar a sua estrutura para obtermos a forma que desejamos, como nas imagens abaixo:





Por esse motivo os modificadores são ideais para fazer modelagens não-destrutivas e preservarmos o máximo possível do nosso modelo.