

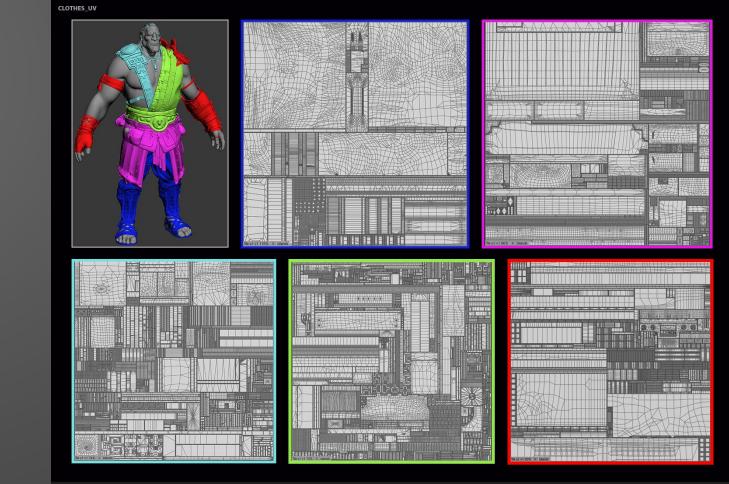
Profissão Artista 3D para Games - Módulo 23

UVs, Materiais e IDs

Professor: Daniel Rivers

REVISANDO UVS

- OBJETIVO = VISUAL DA SUPERFÍCIE
- MATERIAIS E CANAIS
- NECESSIDADE DE MAPAS
- ABERTURA DE MALHA
- UV SET



Gabriel Bona

Ajustes de Pivots e escala

- AJUSTE DE ESCALA
- CENTRALIZAÇÃO GERAL
- FREEZE TRANSFORMATIONS
- DELETAR HISTÓRICO
- CENTRALIZAR PIVOT
- SHADE SMOOTH
- CHECAGEM POLIGONAL

10 MANDAMENTOS DA MODELAGEM 3D

1. NÃO TRIANGULARÁS
2. NÃO TERÁS N-GONS
3. NÃO TERÁS BURACOS
4. NÃO TERÁS FACES INVERTIDAS
5. EVITARÁS ESTRELAS
6. DEIXARÁS UNIFORME O ESPAÇAMENTOS ENTRE EDGE LOOPS
7. ALINHARÁS EDGE LOOPS
8. AGRUPARÁS FACE SMOOTHs
9. NÃO DEIXARÁS ELEMENTOS SOBREPOSTOS
10. ADEQUARÁS CONTAGEM POLIGONAL DE ACORDO COM O PROJETO