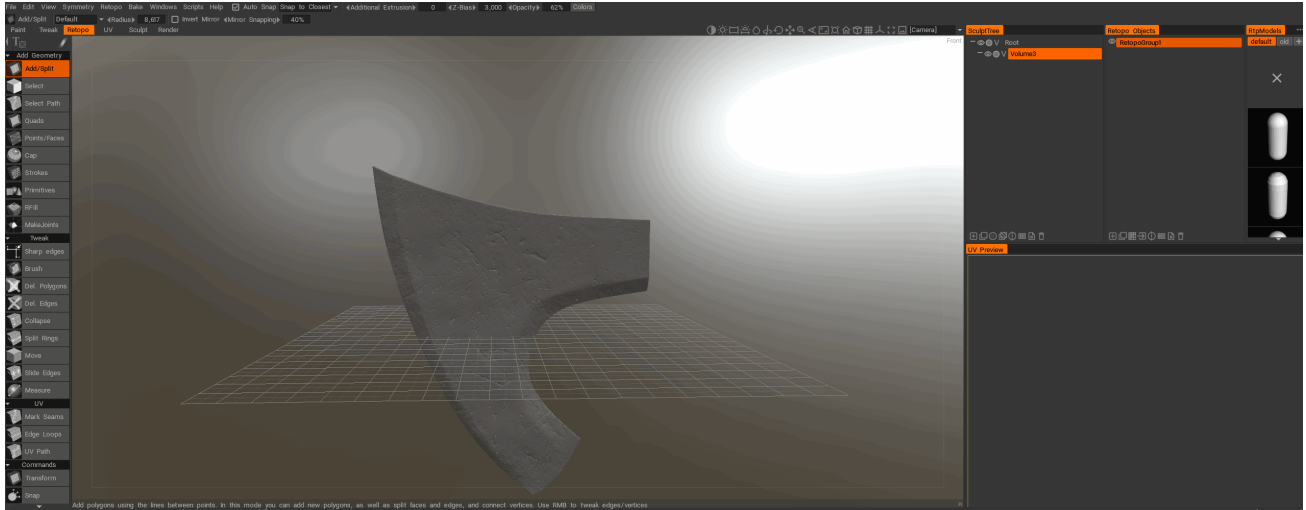


Ferramentas do 3D Coat

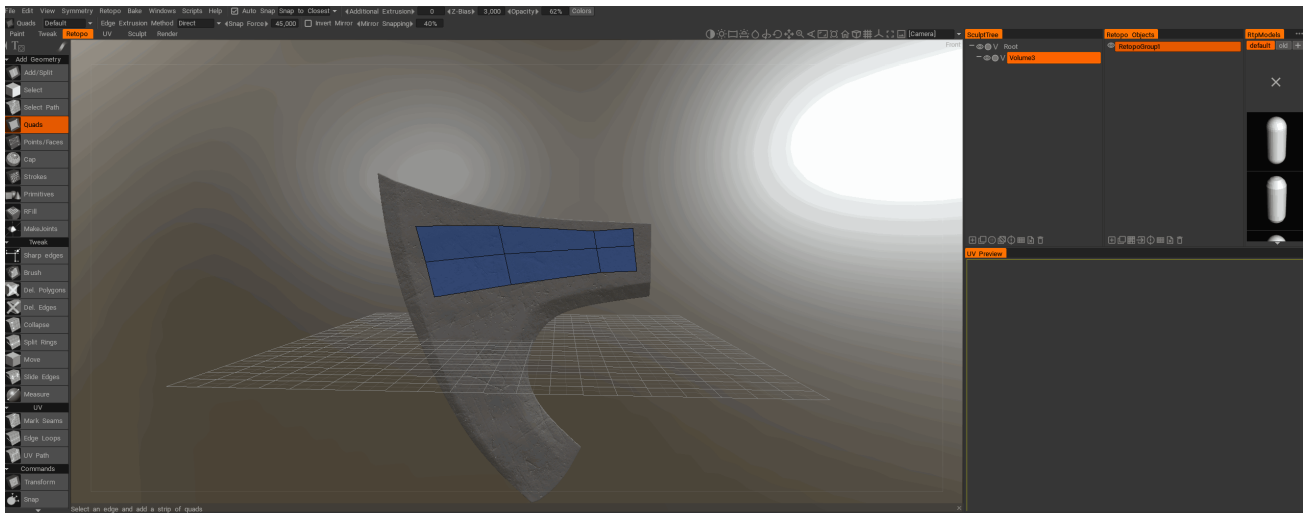
Agora que estamos no modo de retopologia, vamos falar das principais ferramentas do 3D coat para fazermos a GM.

Temos em **Add Geometry** as ferramentas:

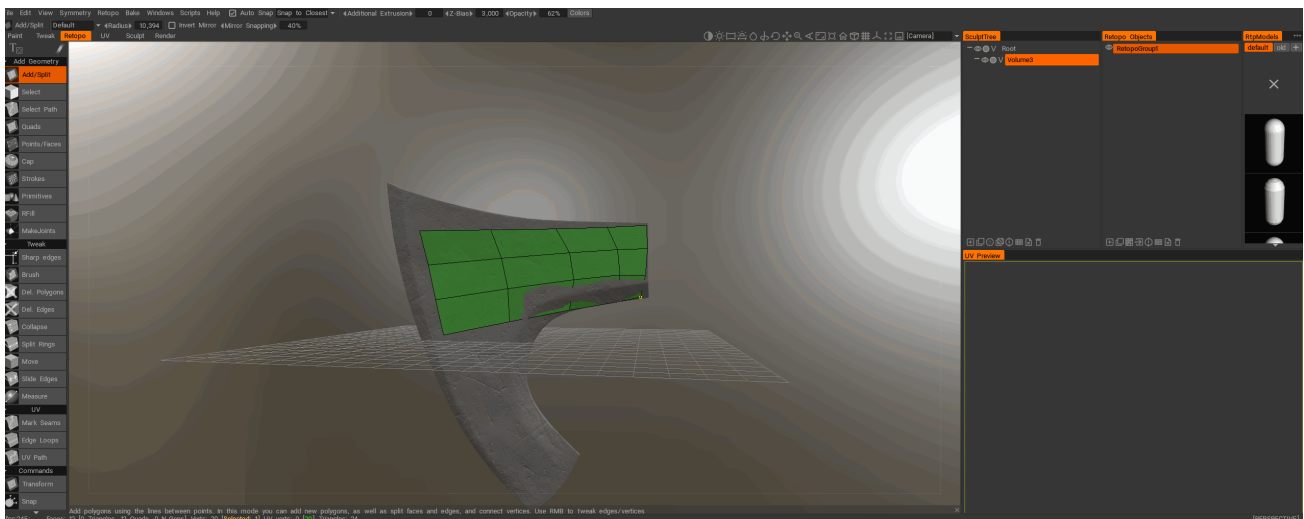
- **Add/Split:** Cria faces de um modo livre através de pontos. Quando o cursor fica cinza significa que você pode criar a face, quando fica amarelo, você pode criar ponto a partir das edges das faces já criadas.



- **Quads:** Cria faces a partir formas pré-definidas, funcionando apenas quando já se tem uma face criada. Otimiza a produção e cria um fluxo de malha melhor e mais preciso do que no modo Add/Split.

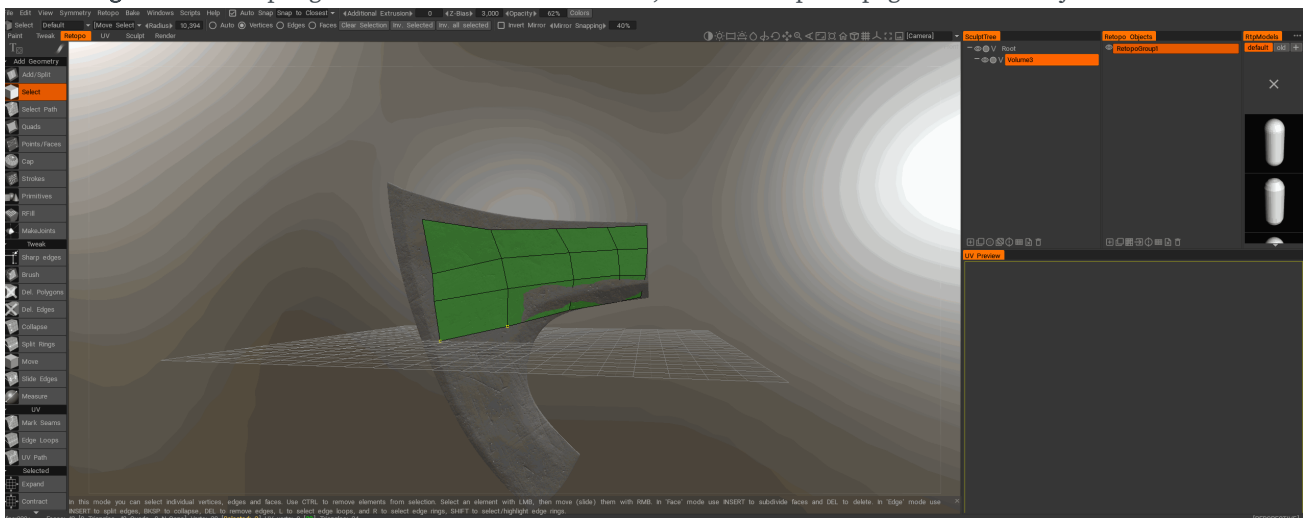


- **Select:** Seleciona os vertex, edges e faces criados. Isso serve para ajustarmos os pontos que podem estar para dentro do High Poly. Quando os pontos são clicados com o botão esquerdo ficam amarelo e cinza (se mais de um ponto for selecionado) e sua movimentação é feita através do botão direito.

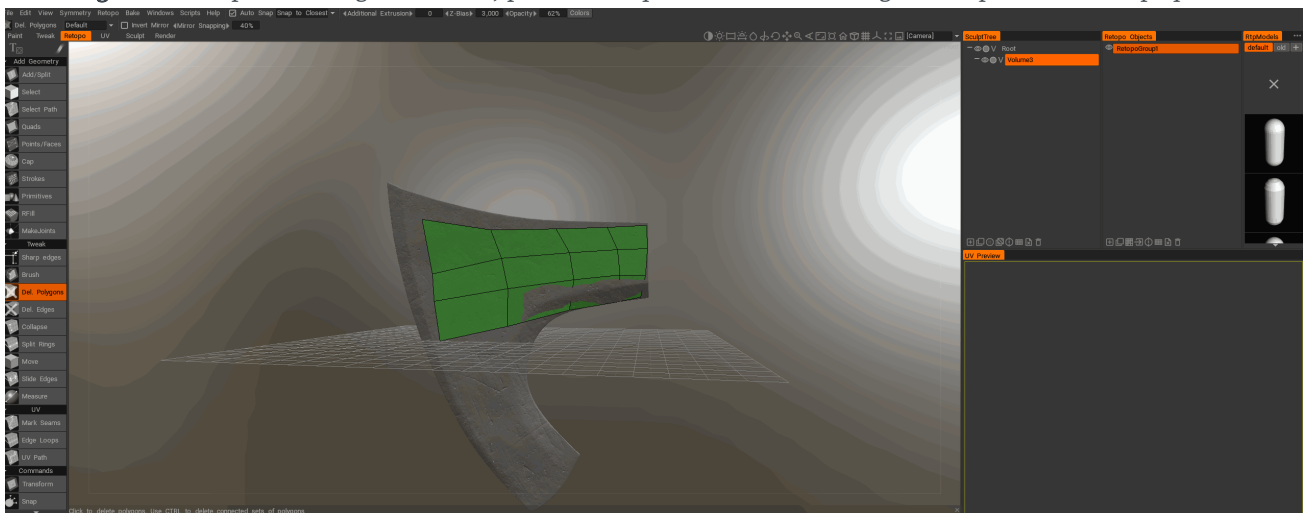


Em **Tweak**, temos as ferramentas:

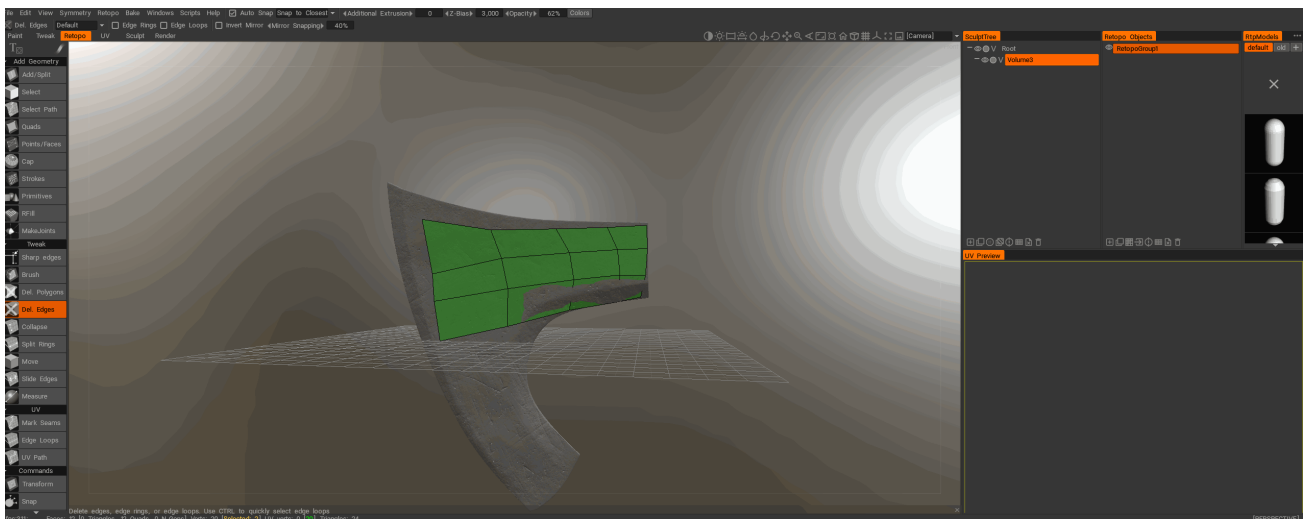
- **Del. Polygon:** Deleta os polígonos criados em sua totalidade, sendo ideal para apagar faces indesejadas.



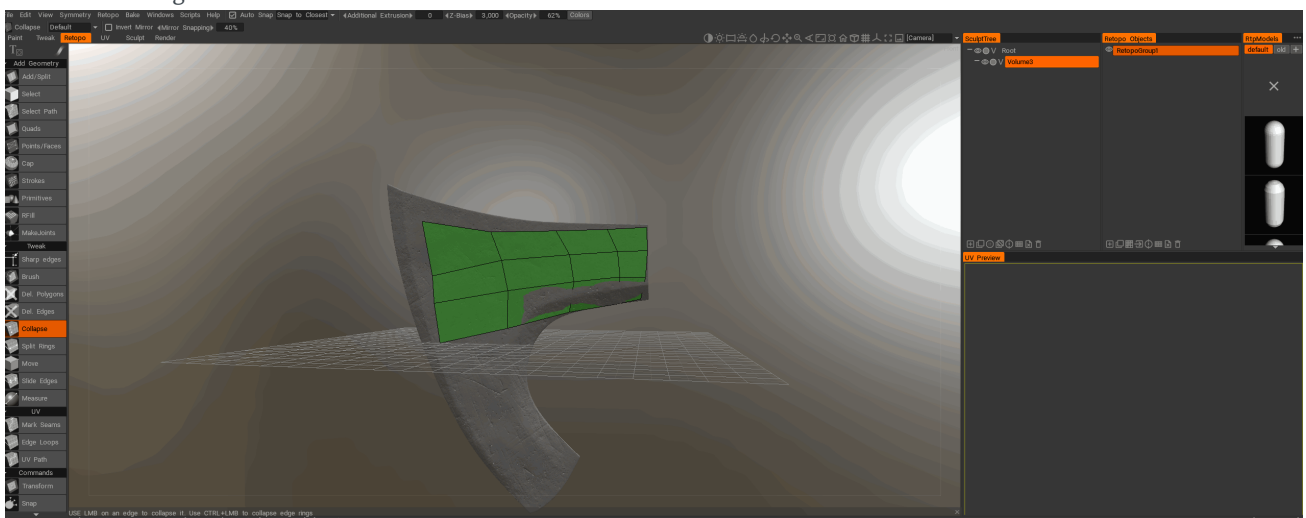
- **Del. Edges:** Deleta apenas as edges das faces, permitindo que criemos uma face grande a partir de faces pequenas.



- **Collapse:** Juntar as faces em um único ponto, servindo para superfícies lisas que não vão sofrer cortes de UVs ou deformidades.

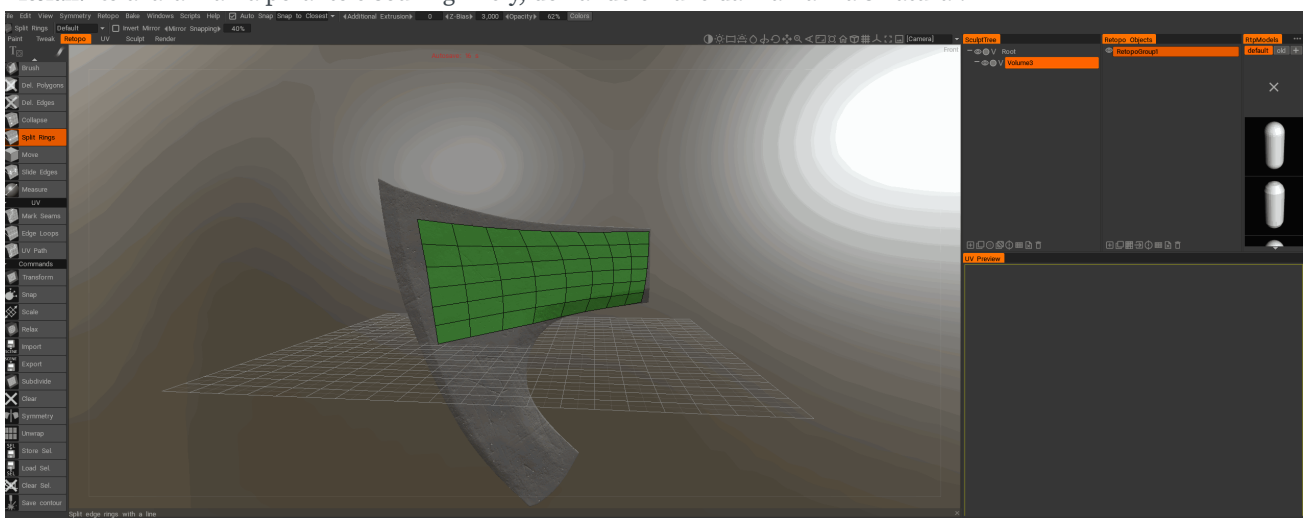


- **Split Rings:** Adiciona Edges Loops na malha, permitindo que tenhamos uma quantidade de faces maiores em uma determinada região.



Em **Commands**, temos as ferramentas:

- **Relax:** Relaxara malha perante o seu High Poly, deixando o fluxo da malha mais natural.



- **Clear:** Deleta todo o processo que foi criado na retopologia.

