

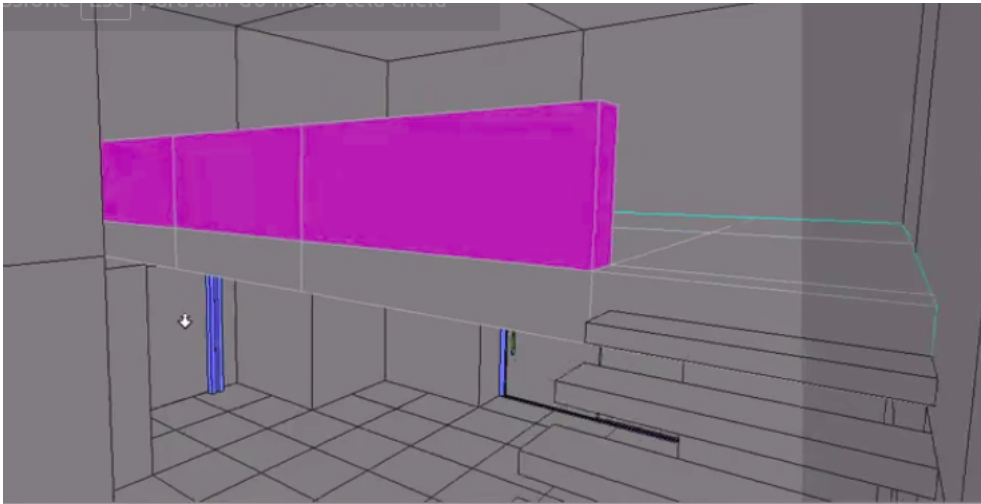
Detalhes da modelagem para exportação

Transcrição

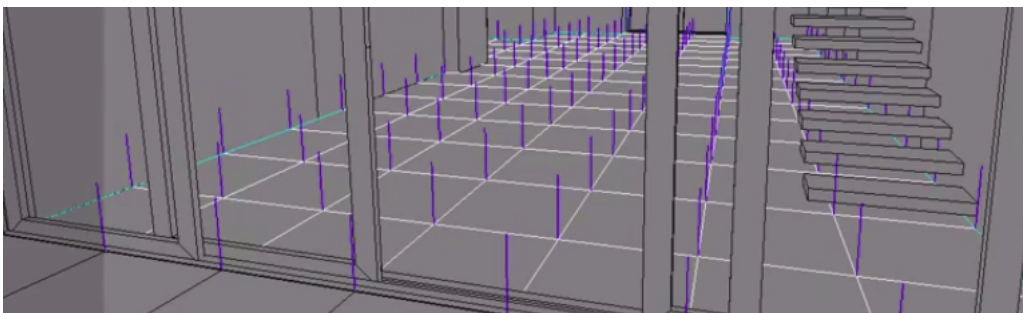
Abriremos o software de modelagem, que no caso é o *Softimage 2015* - mas os conceitos ensinados podem ser aplicados a qualquer outro programa. O curso não é focado em modelagem, porém é importante explicar como a casa que importamos na Unreal Engine foi modelada.

Todas as junções dos objetos se encontram na mesma posição, e isso é necessário no caso de existir alguma fresta, pois a luz passará por ela.

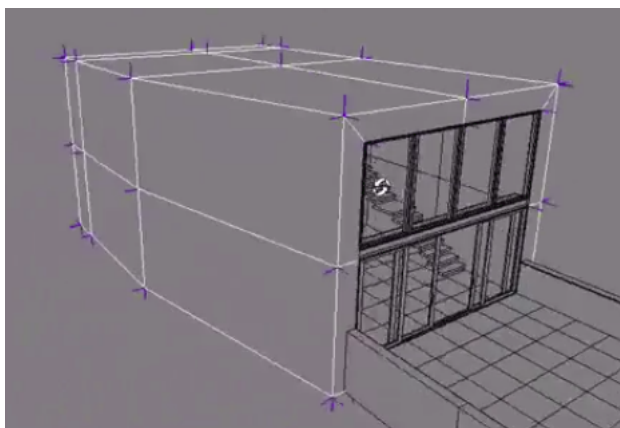
Colocando a opção **Hidden Line Removal**, notaremos que alguns elementos da modelagem possuem cores diferentes. Isto porque é necessário separarmos os elementos com tipos de materiais diferentes, para a Unreal conseguir tratar os elementos ao importar. O peitoril da escada possui material diferente do piso superior, as portas possuem os batentes e as maçanetas em materiais diferentes também.



As **normais**, ou seja, o lado em que as faces estão viradas, no *grid* estão viradas para cima. As faces precisam ser únicas, por isso não podemos vê-las por trás. Isso é por conta de estarmos criando um modelo para realidade virtual, sem cálculo nos dois sentidos.



Há um elemento oculto na **Scene Root**, chamado de "capsula_externa". Como os elementos internos estão separados, precisamos criar essa cápsula ao redor da casa junto com as normais para fora, impedindo-se que a luz entre na parte interna.



Os objetos precisam de duas **UVs**, sendo que a primeira pode ter uma sobreposição. A segunda, que a Unreal reconhece como sendo a de luz, não pode ter sobreposição, já que quando a *engine* jogar a luz, pode gerar sombra em duas direções.

Para exportar os objetos do **Softimage 2015**, basta selecioná-los e ir em "File > Export > Export FBX", e em seguida colocar o nome do arquivo e clicar em "OK". Na nova janela, marcaremos a opção **Selection Only**. Entretanto, não precisaremos fazer isso pois já fizemos a importação na Unreal.

Entendemos um pouco mais do modelo, agora podemos voltar para a Unreal!