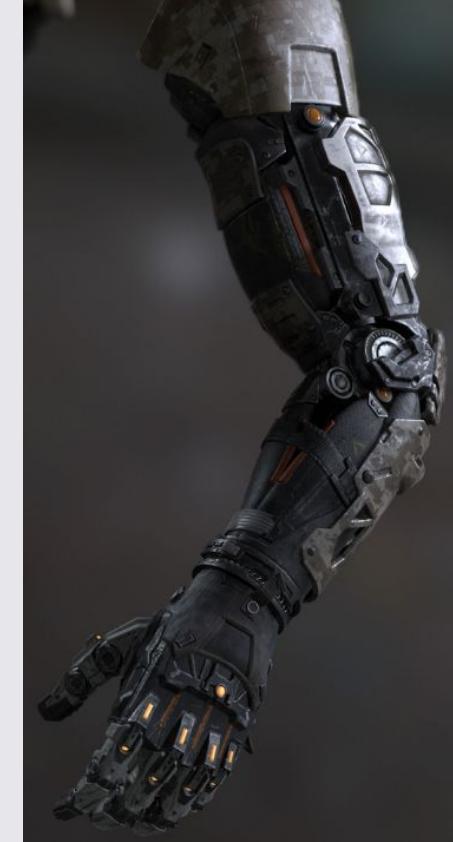


Módulo 17 - Modelagem Poligonal

Neste módulo aprendemos:

- Conceito de Modelagem Poligonal

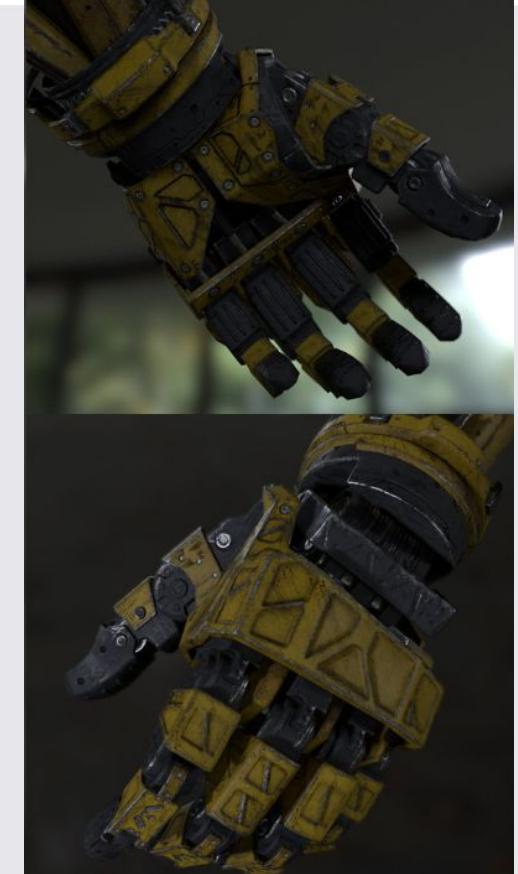
Professor **Daniel Rivers**



Justin Lamperski

Módulo 17 - Modelagem Poligonal

- Orgânico Vs Inorgânico
- Modelagem Poligonal vs Escultura Digital
- Static Meshes / Props
- Componentes de uma malha
 - Pontos
 - Arestas
 - Faces
- Regras e boas práticas
 - Buracos
 - Normais
 - N-Gons
 - Triangulos



Justin Lamperski

Professor **Daniel Rivers**

Módulo 17 - Modelagem Poligonal



PROPERTY OF ACTIVISION – USED WITH PERMISSION

CALL OF DUTY.
VANGUARD | SLEDGE HAMMER GAMES | ACTIVISION®

Peter Zoppi

Módulo 17 - Modelagem Poligonal

Modelar algum objeto (pode ser o pedestal que o professor fez em aula) para o projeto:

- Usar pivot para alterar translação, rotação e escala
- Usar seleções como pontos, arestas e faces para alterar elementos do objeto
- Usar ferramentas de modelagem poligonal como Insert Loop (com Quad Draw) para adicionar linhas de segmento
- Usar extrude direcional com translate e com escala

Formato do arquivo

Escolher um bom angulo para tirar o print

Expectativa de entrega:

Escolher objeto, modelar pelo Maya e finalizar modelagem.



Professor Daniel Rivers