

<b>MODIFICAÇÃO DE OBJETOS</b>	<b>1</b>
<b>APLICAÇÃO DE MODIFICADORES (MODIFY PANEL)</b>	<b>1</b>
<b>PROPRIEDADES DE SUPERFÍCIES</b>	<b>1</b>
<b>CARACTERÍSTICAS DE FACES (NORMAL X RENDER)</b>	<b>1</b>

# Modificação de objetos

## APLICAÇÃO DE MODIFICADORES (MODIFY PANEL)

Os objetos são literalmente esculpidos no Viz através da aplicação de um ou vários dos **modificadores** ativados a partir do **Modify Panel** (Figura 4.1).

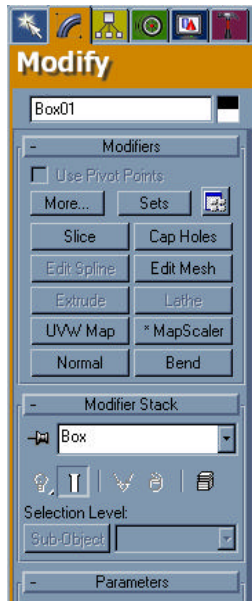
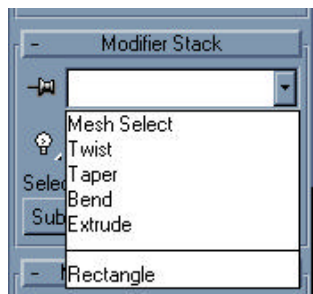


Figura 4.1 – Modify Panel

Todos os modificadores aplicados aos objetos são armazenados em uma "pilha" ordenada na seqüência em que foram aplicados (Figura 4.2). Esta ordem original pode ser modificada em qualquer etapa do trabalho, além da possibilidade de alteração do efeito ou exclusão de cada modificador individualmente.

Figura 4.2 - Pilha de modificadores (Modifier Stack)





# Propriedades de superfícies

## CARACTERÍSTICAS DE FACES (NORMAL X RENDER)

As faces são compostas por conjuntos de triângulos. Para que uma esfera, por exemplo, seja visualizada como uma esfera (e não como uma série de triângulos), as faces dos objetos têm informações adicionais para definir o procedimento de suavização (smoothing) entre arestas, que dará a ilusão de arredondamento.

Cada face tem dois lados: um lado externo e outro interno. A informação que determina qual lado da face é o externo é armazenada em um vetor chamado *normal*. A normal projeta-se do centro da face para fora (i.e.: em direção ao lado externo da face).

Pode parecer uma separação desnecessária, mas isto está relacionado à forma como o VIZ entenderá as informações de materiais aplicados aos objetos no momento de renderizar a cena. Salvo se o material for aplicado dos dois lados (o que consome mais memória e processamento), apenas os lados externos das faces são renderizados.