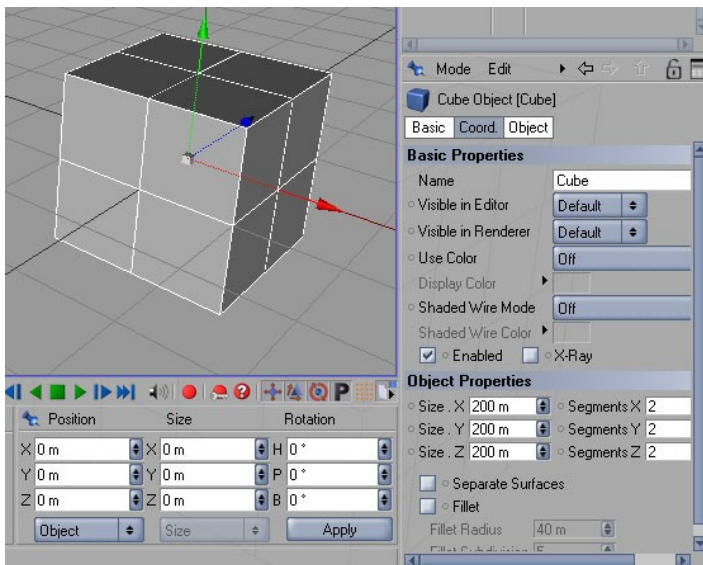


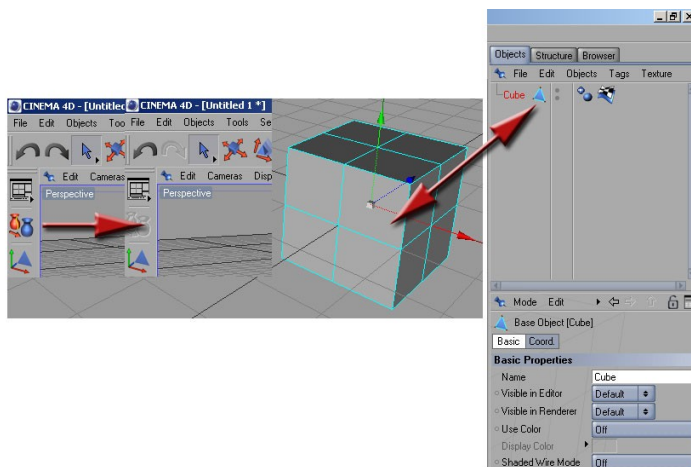
Utilizando o Plugin mergeQuadrangles

Cinema 4D > Plugins

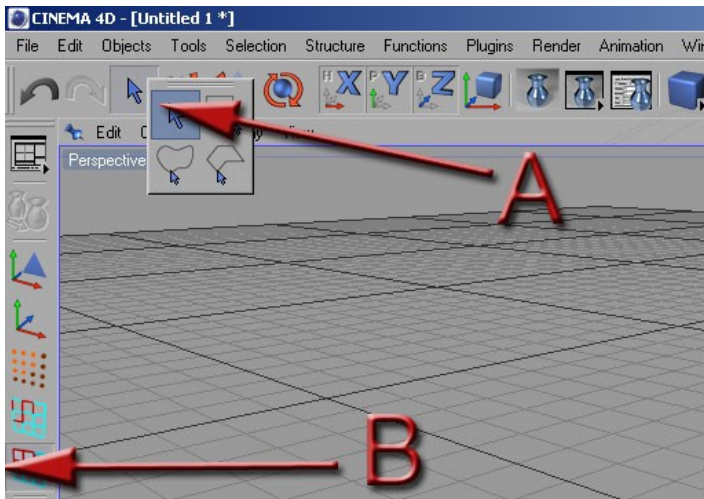
O plugin deverá ser instalado na pasta "plugins", no diretório ou pasta raiz do Cinema 4D, conforme mostrado no Tutorial "Redução de Polígonos no Cinema 4D com o Plugin Open Source: Merge Quadrangles de Y.Imaizumi".



O processo de merge ou fusão de faces é muito simples. Inicialmente criamos um CUBO e colocamos seus segmentos X, Y e Z no valor de 2 (dois) – conforme a imagem ao lado.



Após isso nós iremos transformar o CUBO em um Objeto Editável, clicando no ícone "Make Editable Object".

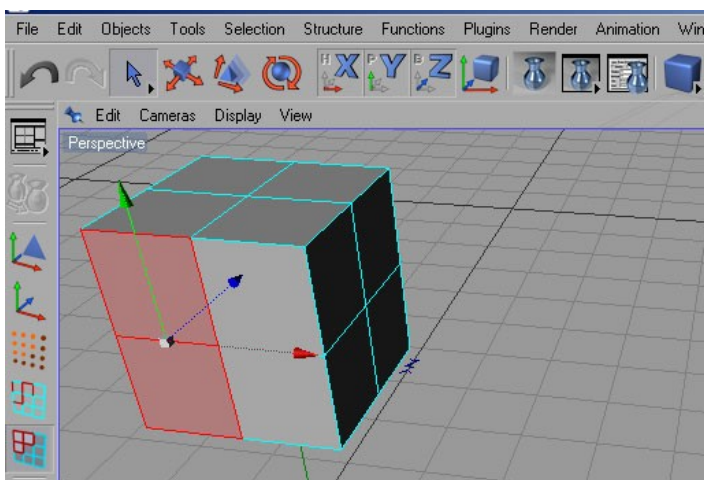


Agora nós iremos escolher as ferramentas de trabalho para utilizar o plugin.

A. escolho a ferramenta de seleção "Live Selection": o ponteiro.

B. Clico na opção "Use Polygon Tool", no menu de trabalho vertical à esquerda da minha tela.

Feito isso eu estou pronto para trabalhar na redução dos polígonos do CUBO.



O plugin trabalha com as superfícies que fazem vizinhança entre as suas arestas.

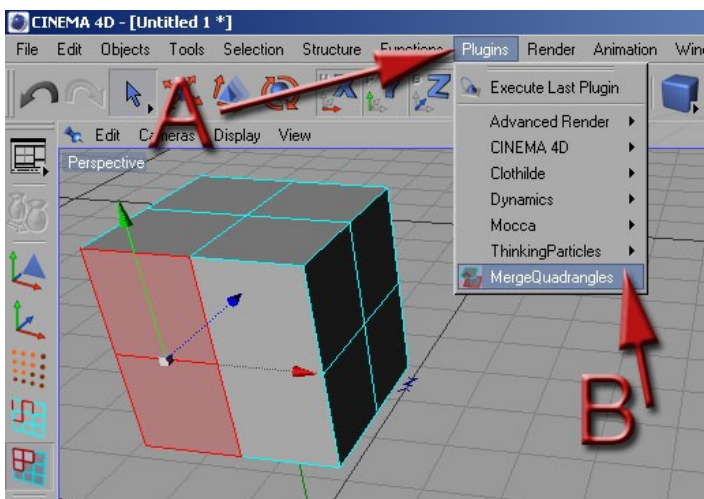
Aqui seleciono duas superfícies quadrangulares que são vizinhas, conforme a imagem ao lado.

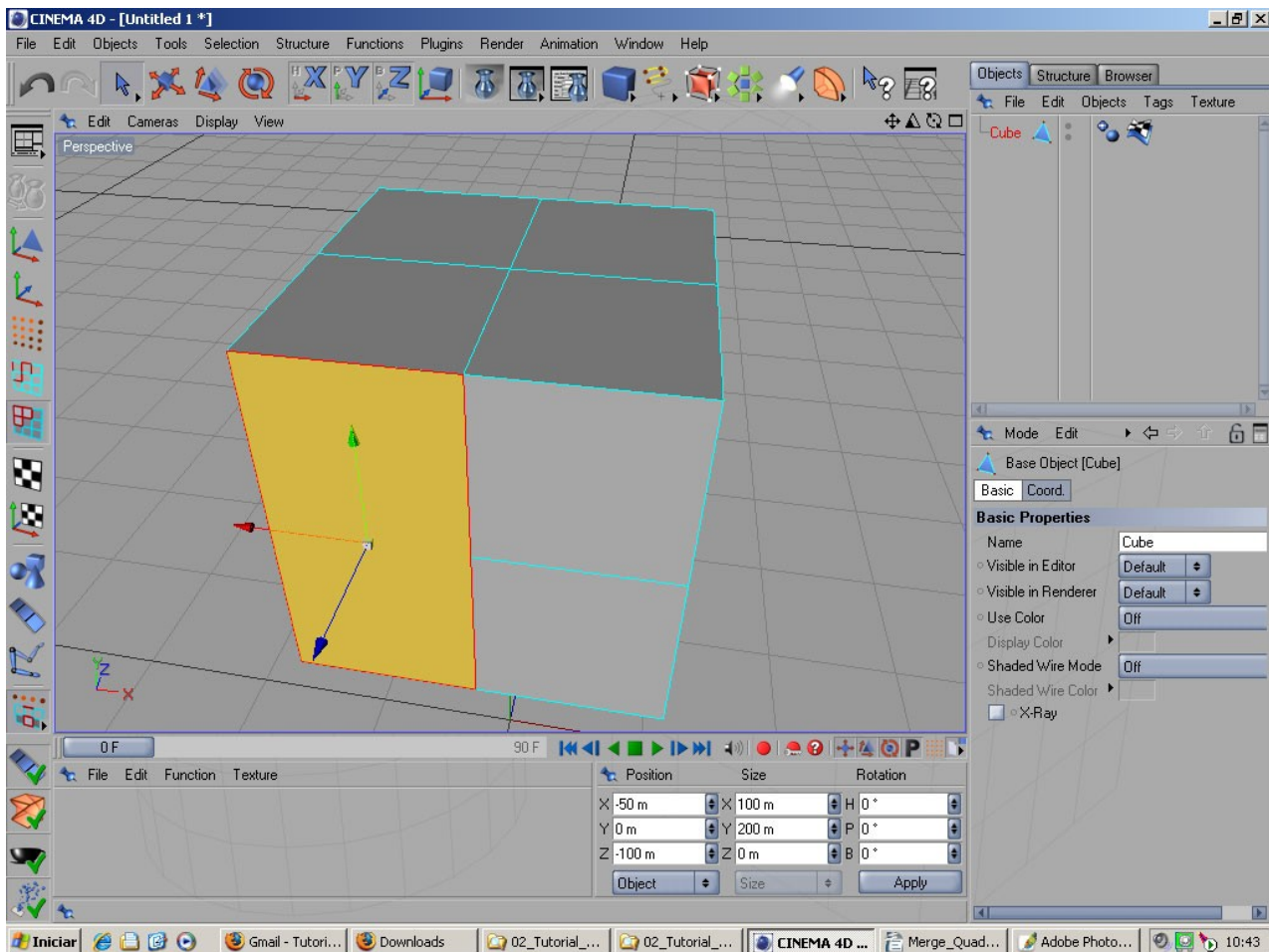
Para seleção eu clico em um quadrângulo (Face), logo após, com a tecla Shift pressionada, eu clico no segundo quadrângulo contíguo. A seleção se mostra como na imagem ao lado.

O plugin esta no Menu File, em sua opção MergeQuadrangles.

Para executar ele, basta clicar nas opções.

Se você realmente selecionou áreas que são contíguas, o plugin irá fundir elas. Isso você poderá confirmar na imagem que colocamos na próxima página.





Para realizar a redução mais acurada dos polígonos em um objeto, você deverá realizar o processo descrito várias vezes. Isto até alcançar o resultado desejado.

Em alguns casos, você não conseguirá realizar a fusão de duas áreas contíguas. Isso se deve ao fato de que, aparentemente elas se parecem contíguas, quando na realidade não o são.