



Touch-3D 2.0

Faça seus próprios protótipos e mock-ups no Macintosh

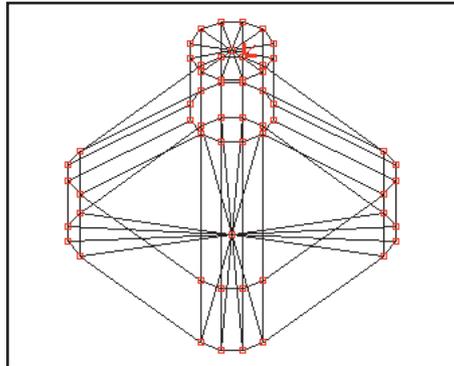
Uma ferramenta para criar rápida e facilmente protótipos 3D para visualização (*mock-ups*), displays e também peças em cartongem. É o que o Touch 3D pretende e, numa certa medida, consegue ser.

Para tanto, ele incorpora a um conjunto de funções de modelagem 3D o recurso de planificar (*unfold* ou desdobrar) o objeto criado, que pode ser impresso e depois montado na base da tesoura-e-cola, mais ou menos como se fosse uma caixa de papelão.

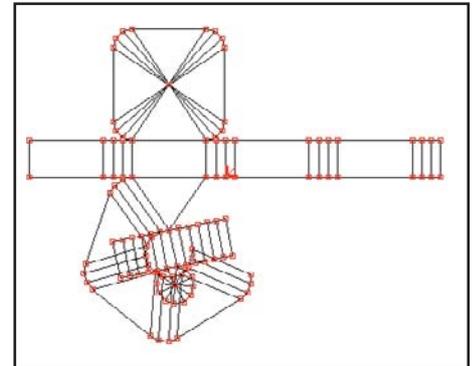
É um recurso utilíssimo, e a maneira como foi incorporado ao programa é bastante engenhosa: como um ponto de vista. O objeto pode ser visto de frente, lateralmente, de cima, em perspectiva e – o pulo do gato – planificado. À medida que a peça vai sendo trabalhada, a vista desdobrada se atualiza. Ao final, é só imprimir, cortar e colar, certo?

Errado. Vou explicar por quê.

O método de desenho tem como ponto de partida triângulos, quadrados e malhas ortogonais, criadas com ferramentas da Toolbox (Caixa de Ferramentas) ou através do menu. Os vértices desses objetos são editados um a um ou em conjunto, usando as ferramentas disponíveis (de deslocamento, distorção, cópia, giro e reflexão). O aplicativo não dispõe de ferramentas mais sofisticadas de modelagem. É como se o usuário tivesse nas



Um dos shapes que vêm com o programa



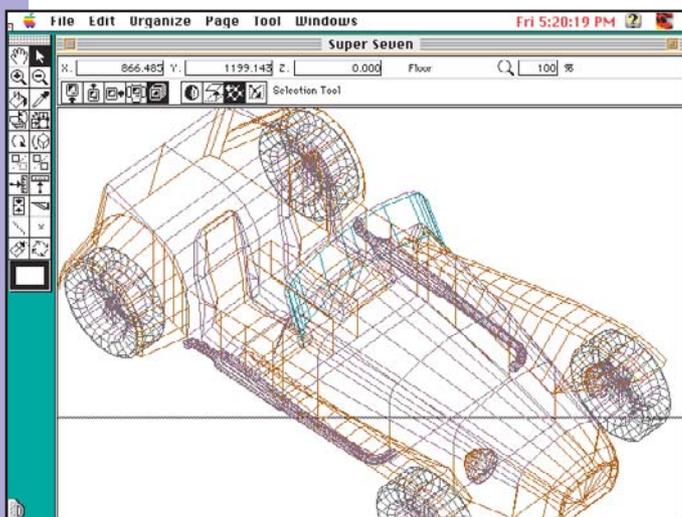
Aqui, o mesmo shape desdobrado

mãos uma folha de papel infinitamente plástica. Tudo tem que ser feito dobrando, cortando e esticando essa folha, o que exige habilidade e muito, muito planejamento, senão a coisa vira uma bagunça, principalmente na vista desdobrada, com aquele montão de polígonos superpostos que é de dar nó nos óio. No todo, a modelagem do Touch-3D é fraquinha. O programa procura contornar isso com um set de objetos pré-modelados para edição e também importando vários formatos (DXF, MiniCad, 3DMF, EPSF). Os traçados em EPS só são rasterizados adequadamente se forem construídos com quadrados e/ou triângulos fechados. Caso contrário, chegam deformados.

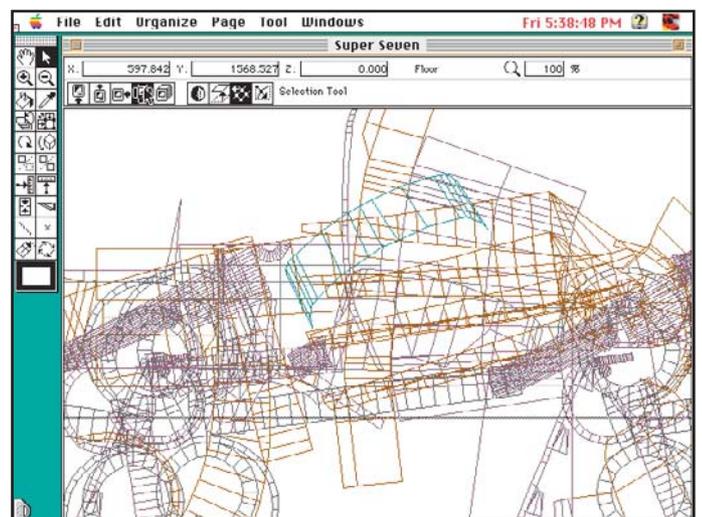
Para facilitar o trabalho, principalmente na hora de desdobrar, o objeto pode ser dividido

em layers de cores diferentes, visualizados sozinhos ou em conjunto. Porém, a falta de uma paleta de layers flutuante obriga a idas frequentes ao menu, atrasando bastante o trabalho. Aliás, a falta de confortos de interface, como atalhos de teclado, se faz sentir o tempo inteiro. Às vezes também se fazem notar pequenos problemas de preview.

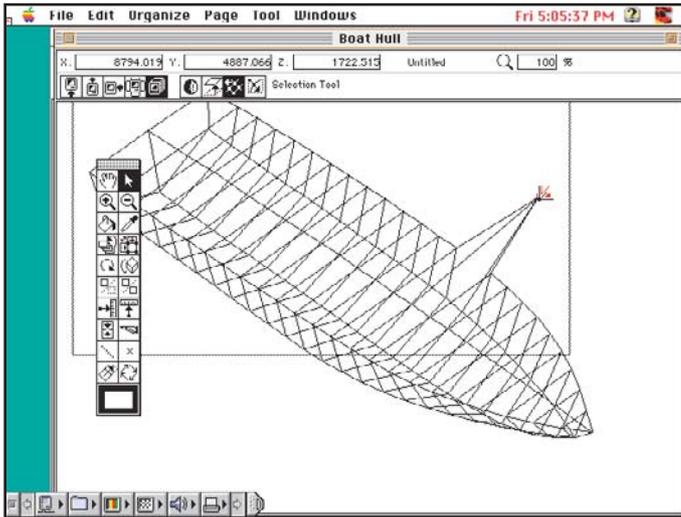
Na hora de dar saída na peça desdobrada, outro pepino. Nem tudo que pode ser construído em 3D pode ser desdobrado em uma só peça plana (aliás, pouquíssima coisa pode). O programa tenta fazer isso, mas as sobreposições são inevitáveis e, às vezes, tornam a peça incompreensível. A saída é usar a única ferramenta existente para tentar organizar a vista desdobrada (quase sempre não basta) ou até dividir a peça em par-



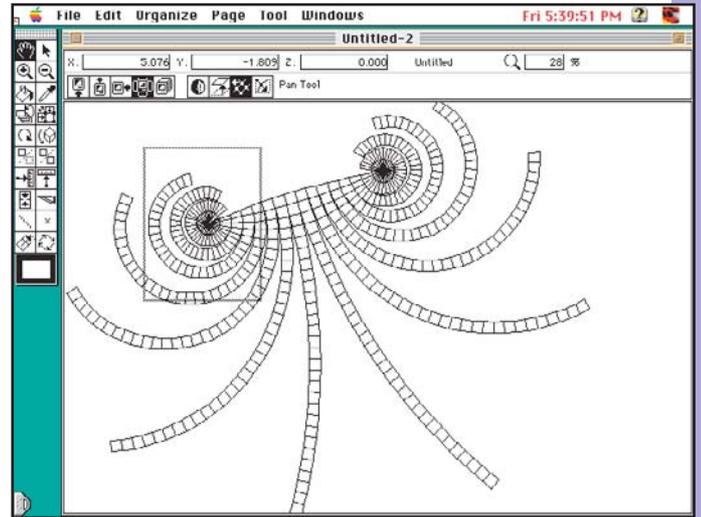
Um legítimo Bugatti, visto com seus respectivos layers



Desdobrado, ele fica essa zona aqui. Será que dá para montar?



Para editar um vértice do barco, basta clicar e arrastar



Uma esfera importada em DXF do Strata Vision parece um polvo

tes e imprimir os layers separadamente. Ou mesmo terminar a edição em um programa de desenho 2D. Uma função que evite toda essa trabalhadeira é imprescindível para que o programa se torne o sucesso que pode ser. Por enquanto, ele é muito útil para ajudar no trabalho de prototipagem, mas não dispensa o

uso de um programa de modelagem 3D para produção das imagens e um de desenho vetorial para editar as imagens desdobradas. **M**

MARCELO BICALHO

É ilustrador, designer e adorava a revista Recreio.

TOUCH - 3D 2.0

Lundstrom Design

CAD Technology: (011) 829-8257

Preço: US\$ 495 (BR com impostos)

