

Espessura superior

Transcrição

[00:00] Continuando nosso projeto, vamos trabalhar na região dos botões. Acho muito bacana modelos assim, porque o concept é muito simples, porém a prática é bem mais difícil. Tenho várias topologias, vários segmentos.

[01:14] Vou tentar criar uma espessura. Vou jogar os vértices para bloquear, criando curvatura com o bevel. Também irei copiar a base e escondê-la. Depois iremos ver o motivo. Ajusto a espessura.

[04:14] Vou criar a curva para o modelo, posicionando. Depois vejo se encaixou. Vejo o modelo para checar se está ficando parecido, e vou ajustando a posição do objeto. Temos um espaçamento nos cantos que por enquanto vamos deixar. Tem um macete para arrumar que iremos ver depois.

[07:06] Feito isso, vou entrar no modo de faces, selecionar a da frente e a de trás e vou criar uma espessura para essa região. Depois, delete as faces. Posso selecionar as bordas no modo edge, com ctrl+E acho o bridge edge loops. Agora, vou pegar a cópia que eu tinha criado e jogar um pouco para trás para criar a espessura. É questão de análise para ver onde irá ficar bom.

[09:17] Agora temos que ajustar a região para cobrir os buracos. O cubo que temos atrás serve justamente como suporte para esconder as brechas. Deixo ele só como plane, deletando os outros lados.

[10:47] Posso sustentar as bordas agora, fazendo testes para encontrar a melhor forma. Vamos sustentar atrás também, mesmo que não seja visto. E pronto, temos nossa base finalizada. Temos que arrumar os botões e depois as antenas. Não tem mistério, é tudo bloqueado de forma cartoon. Sem pressa.