

05

Blocagem inicial da TV

Transcrição

[00:00] Vamos fazer uma blocagem de todo esse concept de forma mais rápida e objetiva para ver as funcionalidades e as proporções das coisas. É essa técnica que utilizamos no 3D para ter uma visão geral do modelo antes de sair refinando, adicionando curvas, formas mais interessantes.

[00:33] A primeira coisa que eu vou fazer é adicionar um loop, porque temos a silhueta da tv como se fosse uma ampulheta. Vou entrar no edit mode, tirar a seleção do objeto e clicar em loop, cut and slide. Quando faço isso, tenho a possibilidade de adicionar um loop na horizontal ou na vertical. Vou adicionar na horizontal e arrastar mais ou menos onde está a divisão da tv. Posso no scale depois escalar no eixo x.

[01:50] No eixo y, ela também não é reta. Estamos fazendo uma tv no estilo cartoon. Por isso, iremos diminuir no eixo y também. Pego os vértices e com o move vou ajeitando para encaixar melhor na referência. Não se preocupem com as outras curvas. Nós iremos ver nos próximos capítulos como refinar o modelo.

[04:28] Agora podemos adicionar os botões para a nossa tv e a parte de trás. Vou pressionar N para desativar as propriedades, depois shift+A e adiciono um cilindro. Lembram que onde eu posicionei o mouse é onde o objeto vai ser criado? Vou então antes de adicionar centralizar meu cursor no meio do grid.

[05:22] Após ter criado o cilindro, é importante que não vou fazer nenhuma alteração de move. Vou simplesmente nos parâmetros mudar os vértices para oito, porque assim consigo trabalhar melhor na edição do objeto. Se eu tiver trinta e dois vértices, vai ser ruim de mexer nele. É muito importante ter cuidado, porque não consigo alterar isso depois. Sempre que quero fazer alguma alteração de quantidade de vértices, faço quando crio o objeto.

[06:48] Vou rotacionar esse objeto no eixo x em 90°. Depois, posicionei, deixando mais ou menos do tamanho do primeiro botão. Na vista de lado, vejo a espessura. Não precisa ficar exatamente do mesmo tamanho.

[08:00] Ao invés de criar um novo, posso dar ctrl+C e ctrl+V para duplicar o objeto, depois só posicionei.

[08:47] Na próxima aula vamos ver os botões de cima e da parte de trás da tv.