

## Finalizando adição de blueprints

### Transcrição

[00:00] Para que possamos concluir as setagens das nossas blueprints dentro do Blender, preciso jogar a imagem para cima do grid, para cima da terra. Se eu pressionar Z, altero entre o modo wire frame, em que vejo só as linhas do objeto, e o modo sólido, em que vejo a cor do objeto.

[01:12] Na minha vista frontal, tenho as opções do eixo x e do eixo z. Embaixo, tenho o tamanho da imagem e o rotate. Preciso jogar a vista frontal para cima, então simplesmente movimento no eixo z, passando os pés para cima da linha do eixo x. Vou tentar enquadrar o cubo na minha tv. Seleciono os quatro vértices de cima e ajusto a altura. Pressiono A para tirar a seleção, e ajusto também a altura embaixo.

[03:55] Essa minha tv não está muito alinhada no meu eixo z. Vou dar um scale no cubo para ele se enquadrar mais ou menos na tv. Feito isso, jogo a tv um pouco para o lado. Temos a referência da vista frontal configurada. Agora vamos repetir o mesmo procedimento com a da direita.

[06:30] Faltou organizar a referência da parte de trás. Vamos fazer isso agora, repetindo o processo, dando scale, tentando posicionar dentro do cubo. Um dos grandes problemas é que é normal que a imagem de trás pareça maior que a da frente, pela pessoa que desenhou não ter tanta noção de 3D. Essas imagens servem mais para blocagem, mas não se preocupe em ficar 100% igual.

[09:37] Na próxima aula, vamos dar início à blocagem da tv, para termos uma melhor ideia das proporções gerais da tv e dar continuidade ao projeto. Siga o passo a passo destes vídeos. Conforme evoluirmos, isso vai ficar mais familiar para você.