

## Preparando as Blueprints

### Transcrição

[00:00] Nesta aula, vamos ter um pouco de contato com o photoshop, que é requisito para o nosso curso. Podem fechar o Blender e abrir o photoshop. Podem usar a referência que foi disponibilizada na atividade anterior, que é a tv.

[00:55] Vou clicar com o botão direito na nossa referência e abro com o photoshop. Vou recortar a imagem, porque quero apenas a parte de cima. A de baixo não serve para nós. Essa imagem, vou jogar no preset que tenho de 1920x1080 e vou separar as imagens. Faço isso porque quero uma vista frontal, uma lateral e uma de trás.

[02:41] A única coisa que é importante vocês manterem é o tamanho. Se eu aumentar o tamanho de uma vista, por exemplo, quando eu for modelar não vai encaixar com as outras. Jogo uma em cima da outra, dou um crop, encaixo na imagem, pressiono enter. Pinto o background de cinza. Tento centralizar a imagem no olhômetro mesmo e crio na área de trabalho uma pasta para este projeto. Vou salvar essas imagens em uma pasta chamada “concept”, no formato .jpg. Faço o mesmo processo para todos os pontos de vista.

[06:13] Temos a tv separada nas imagens de trás, de frente e de lado, além da imagem principal. No próximo capítulo vamos aprender a configurar todas essas imagens de referência dentro do Blender e vamos colocar a mão na massa, começando a modelar nossa tv pela funcionalidade, proporção e silhueta da tv. Espero que tenham gostado, e nos vemos no próximo capítulo.