

11

Lidando com Primitivas

Transcrição

[00:00] Chegamos à última aula deste capítulo. Para completar, iremos ver como trabalhar com adição de objetos à nossa cena. Ou seja, como utilizar objetos primitivos do nosso Blender, objetos que já vem disponibilizados, que vão nos ajudar quando formos fazer a blocagem da nossa tv.

[00:32] Vai ser uma aula bem rápida, bem tranquila, para que vocês já vão se adaptando.

[00:45] Tenho meu 3D cursor, que é a mira. Com o botão esquerdo do mouse, consigo direcionar ela. Para criarmos um objeto novo na nossa cena, basta ir em add, mesh, e selecionar, por exemplo, o cube, que é o cubo. Quando faço isso, ele não vai ser criado no centro do grid, mas sim onde está meu cursor. Quando clico novamente com o botão esquerdo do mouse em algum canto da tela e adiciono outro objeto, esse objeto vai aparecer onde o mouse está.

[02:18] Para centralizar a criação de objetos no zero do grid, posso dar shift+C. Ao mesmo tempo em que ele muda o enquadramento do canvas, ele muda o cursor para o centro do grid. Posso apertar shift+A para já abrir a opção de adição de objetos. Quando adiciono qualquer um, ele aparece agora no centro. Se zerarmos também as informações de localização, consigo centralizar o objeto.

[03:40] É assim que adicionamos objetos à nossa cena. Já iremos ver nos próximos capítulos a importância disso. Iremos utilizar os objetos para blocar nossa tv. Crie alguns cubos, algumas esferas, e nos vemos no próximo capítulo, onde veremos como editar esses objetos. Ou seja, aprenderemos sobre vértices, edges, polígonos, e como fazer alterações.