

07

## Compondo elementos menores

### Transcrição

[00:00] Da mesma forma que utilizamos para blocar os botões e a parte inicial da tv iremos blocar os botões da frente e a estrutura da parte de trás do concept. Já vou adicionar um cubo no grid e vou posicionar mais ou menos na parte de trás da tv. Na vista de lado, entro no modo de edição do objeto, selecionei os dois vértices e posicionei conforme a referência.

[02:03] Olhando de lado está ok, porém de trás está estranho. Na vista perspectiva, saio do modo de edição, lembrando de salvar o arquivo, vou pressionar meu **ctrl+1** para ativar a vista traseira e **5** para desativar a perspectiva, para eu poder ver no modo ortogonal nossa blueprint. Vou arrastar meu cubo de acordo com o concept.

[03:12] Algo muito importante de dizer é que nem sempre a pessoa que faz o desenho faz de forma que se encaixe no 3D. Eu tenho que pegar um ângulo, uma vista, e seguir ela. Nesse caso, vamos seguir a proporção da vista de lado direito. Mesmo se não encaixar, não faz mal. Estamos blocando. Conforme refinarmos vamos ver se diminuímos o objeto ou não.

[04:52] Agora vou insinuar a posição dos botões de cima. Posso fazer uma analogia com cubos e cilindros. O cilindro já está pré-setado com os parâmetros que usamos anteriormente. Vou rotacionar e posicionar conforme o botão. Nós ainda não vamos fazer os cortes de profundidade, então não tem problema deixar como está. Posso duplicar esse objeto com **shift+D**. É uma tecla de atalho rápida para movimentação, rotação e escala de objeto. Posicionei também conforme o concept.

[08:12] Falta adicionar os cubos, mas vamos fazer isso depois. No próximo capítulo, iremos adicionar as antenas para finalizar a blocagem inicial da tv.