



## Mão na massa: Aplicando o Boole

Após o **Extrude** ser aplicado, partiremos para a necessidade de criarmos uma marcação para "talhar" as áreas relacionadas aos botões de ação e botões direcionais.

Para isso, iremos agrupar os elementos responsáveis pelos botão em um único objeto Null, de forma que ao aplicarmos o **Boole**, teremos a subtração do *Grip* juntamente com os grupo criado.