

## Adicionando a tela

### Transcrição

[00:00] Antes de adicionarmos a tela, que é o que falta para o lado esquerdo do nosso projeto, vamos ajustar o tamanho da base da tela, porque ela está invadindo a parte dos botões. Vou tentar jogar a região mais para o lado. Posso até usar o rotate para tentar equilibrar. Eu quero que vocês na próxima aula criem um plane para a parte de trás da tv, para que tenhamos depois a opção de mudar a cor do projeto e ter uma espessura mais fácil de controlar. Fica de exercício para vocês.

[02:51] Para criar o vidro, vamos utilizar o mesmo esquema que usamos para a base. Podemos trabalhar com o objeto isolado, selecionar a região do dentro e jogar o volume para fora. Nossa topologia por enquanto está bem zoada, temos que suavizar esses polígonos, sempre com cautela para não criar vértices a mais. Tem que ter paciência.

[04:47] Se observarmos nosso concept, o vidro da tv tem uma protuberância. Temos que analisar qual a melhor forma de criar isso. Podemos experimentar selecionar a região de dentro e jogar alguns loops para a frente. Vou selecionar todos os loops de dentro, pressionar I para criar uma espessura, dou um scale. Jogo um pouco para trás para criar uma borda, dou scale de novo. Agora, temos uma escada. Quando formos criar o vidro, vai ser como se ele estivesse encaixando.

[07:08] Vou copiar minha mecha, isolar uma delas. Entro no modo de edição de novo e deleto a parte de fora. Vou adicionar mais loops e iremos experimentar selecionar o quadrante de informações do meio, mudar para a opção proportional edit mode. Quando eu habilitar isso, um círculo vai aparecer. Esse círculo é a influência das demais edges. Ele vai fazendo uma transição conforme mexo em determinada parte. Se eu movimentar o scroll do mouse com o botão esquerdo pressionado, consigo criar um efeito bem interessante, como se puxasse o objeto.

[09:10] Vou fazer testes para ver se vai dar certo. Feito isso, vou voltar para o edit mode e desativar o proportional edit mode. Pego o shape que criamos, ativo a visualização do restante da tv e encaixo. Ativo o subdivision surface. Vou centralizar o pivô e tentar criar mais volume. Tento arrumar todas as partes que não encaixam. Posso usar o extrude e jogar um pouco para trás, não importa se sair da mecha. Jogo um loop para sustentar essa parte que ficou para trás. Vou ajustando tudo de forma tranquila. Tento deixar os polígonos na mesma dimensão.

[17:08] Agora sim temos o vidro da nossa tv finalizado. Lembrando de salvar. Como podem ver, utilizamos a mesma técnica que utilizamos para criar a base. Ou seja, utilizamos um objeto que já estava pronto, fizemos uma gambiarra, invertemos a face, deletamos e criamos a tela da tv. Na próxima aula vamos criar a região dos botões, a parte de trás da tv. Lembrando que quero que vocês tenham o plane já adicionado, para depois na outra aula finalizarmos a parte das antenas, e depois o projeto.