

Botões de canais

Transcrição

[00:00] Vamos desenvolver os botões dos canais para nossa tv. Iremos seguir a nossa referência vista de lado, que é mais legal. Primeiro, vou clicar com o botão esquerdo do mouse adicionando o 3D cursor no meio do botão, dar shift+A e criar um cubo. Vou deformar esse cubo para termos a base do botão. Entro no edit mode, jogo um pouco para trás, ajusto o scale. Vou pegar as edges de cima e adicionar dois segmentos. Também arredondo um pouco os cantos. Ajusto os vértices. Copio esse botão e jogo para o outro também. Basicamente a mesma coisa que fizemos no modelo inteiro.

[07:17] No nosso concept temos uma cruz, porém fica muito estranho. Nós iremos simplesmente inverter o sentido dos botões. Sempre trabalhamos com essa ideia de não deixar repetitivo no cartoon. Dou um scale para ajustar o tamanho.

[08:50] Agora, vamos ajustar a parte de trás do botão, o cilindro. Trabalho na espessura, deixo as bordas mais arredondadas. Sustento as bordas. Depois, ligo os vértices. É sempre bom trabalhar com elementos com poucos polígonos por ser mais fácil de fazer alterações.

[16:51] Quero que vocês façam a mesma coisa com o outro botão, para na próxima aula finalizarmos a antena e nosso projeto, faltando apenas os fios.