

03

Editando meshas modelagem

Transcrição

[00:00] Sejam bem-vindos à primeira aula do capítulo dois e também à segunda parte deste contato com o Blender. Aqui vamos concluir a familiarização com a ferramenta, para já no próximo capítulo começar a desenvolver nosso prop, ou seja, nossa tv. Iremos sempre manter o foco de sermos rápidos e objetivos no vídeo. Agora iremos trabalhar com a deformação de alguns objetos, em que teremos o primeiro contato com os vértices, edges e faces. Vocês têm acesso um pouco mais a fundo sobre a formação dessas estruturas na próxima aula, em texto. Neste vídeo vamos colocar a mão na massa e ir mais rápido no nosso objetivo.

[00:52] Não se preocupem, iremos rever isso durante o curso todo para que vocês possam se familiarizar melhor.

[01:02] Caso vocês estejam com as cenas de vocês com vários objetos, basta dar **ctrl+N** e enter para resetar. Vou pegar meu cubo e arrastar para o lado. Nós temos uma luz e uma câmera. Não veremos a respeito disso neste primeiro momento, então posso desativá-las, clicando no olho.

[01:47] Vou importar agora a minha tv. Iremos ver algumas diferenças da primeira modelagem para a que iremos fazer neste projeto. Seleciono novamente meu cubo, com o botão direito. Mantendo shift pressionado consigo selecionar mais de um objeto.

[02:42] Já vimos as ferramentas de transformação, principalmente o scale, com o qual conseguimos escalar nossos objetos. Porém vamos supor que quero deixar um lado maior do que outro. Se eu utilizar os métodos normais, não consigo, porque escalo de forma simétrica. Para entrar no modo de edição do objeto, vou em object mode e vou mudar para edit mode. Se observarem meu cubo, tem um triângulo nele. Isso significa que estou no modo de edição. A tecla de atalho para alternar entre um e outro é tab.

[04:02] Com isso em mente, vou pressionar A para tirar a seleção do cubo. Fazendo isso, já estamos com os vértices ativos. Ou seja, os pontos que formam uma edge e uma face. Caso eu queira deixar o objeto no formato diagonal, posso selecionar minha ferramenta de move, clicar com o botão direito em um ponto, pressionar o shift e clicar em outro ponto, e simplesmente arrasto para cima. Consigo deformar meu objeto somente onde quero. É para isso que serve o edit mode. Posso também utilizar rotate e scale.

[05:20] Iremos selecionar as edges do lado, ou seja, as linhas. Elas são formadas por dois vértices ou mais. Com o botão direito do mouse, posso selecionar essas edges. Se eu quiser selecionar mais de uma, deixo o shift pressionado.

[05:51] As faces são nada mais, nada menos, do que o pedaço formado pela ligação de quatro edges. Se eu clicar com o botão direito em alguma dessas faces, consigo arrastá-la. Posso também rodar com o rotate e usar scale para rotacionar. Isso é muito interessante para变形ar os objetos.

[06:47] Vou, por exemplo, selecionar as antenas da minha tv e entrar no modo de edição de objeto. Todos os vértices estão selecionados, todas as faces. Pressiono A para tirar a seleção. A é a tecla de atalho para selecionar e tirar a seleção de todos os elementos do meu objeto. Vou entrar no modo de vértices, pressionar **ctrl**, clicar com o botão esquerdo do mouse e vou selecionar um looping de vértices da minha antena.

[08:08] Tenho um formato reto. Vamos supor que quero deixar torno. Posso ir no meu eixo y e jogar para o lado. Isso vai ajudar muito na nossa modelagem, porque para deformar e criar silhuetas, precisamos trabalhar com os vértices, com as edges e com as faces. Isso é muito importante.

[08:30] Para sair do edit mode pressiono tab. É algo bem básico, porém no próximo capítulo veremos a utilidade disso. Na próxima aula, vamos falar sobre loop e extrude, que são duas ferramentas que iremos utilizar para a criação do prop. Ao longo do curso, falaremos sobre isso novamente. Veremos ferramentas de seleção. Este foi um primeiro contato, não se preocupem. Mas eu queria que vocês já assimilassem o que é cada coisa e para que serve.

[09:52] Na próxima aula vamos dar continuidade para a edição de objetos e vamos criar um modelo bacana para verem mais sobre o que é um loop, por exemplo, e o que é um extrude. Deem uma olhada no texto, onde está explicado mais sobre a composição de um polígono, de um vértice, e nos vemos no próximo vídeo.