

03

Marcações para cortes

Transcrição

[00:00] Sejam bem-vindos ao quinto capítulo do nosso curso. Essa é a técnica que eu utilizo para praticamente todo projeto que eu faço. Faço uma análise antes, uma pré-blocagem, depois vou refinando. Fica feio no início, mas é normal. Conforme você evolui o modelo, ele fica mais parecido com o concept.

[00:30] Vou abrir o Pureref. O link de download para ele está disponível no início do capítulo. Baixem e instalem. Com o botão direito consigo movimentar a janela e com o esquerdo redimensiono o tamanho. Vou jogar nosso concept para dentro. Com **ctrl+shift+A**, consigo fazer essa janela sobrepor tudo.

[01:27] Vamos criar algumas marcações para dar a profundidade da tv. Iremos buscar a espessura da borda. Outra coisa que a análise me fez entender é que as bordas dos botões também tem espessuras. Sempre iremos buscar essas informações.

[03:20] A primeira coisa que vou fazer é isolar a caixa, porque quero trabalhar só com ela. Para isso, posso dar **shift+H**. Com **Alt+H** faço meus objetos reaparecerem na cena. Pressiono 5 para desativar a perspectiva e 1 para ir para a vista frontal. Também pressiono **z** para ter nossa referência lá atrás.

[04:00] Precisamos fazer cortes. Vou entrar no modo edit, deixar em global, selecionar o polígono da frente e dar um **insert face**. Com **ctrl+F** temos o **insert faces**. Quando pressiono, consigo criar uma espessura para o meu modelo. Se eu clicar com o botão esquerdo, concluir essa espessura. Agora, temos que ajustar conforme nossa referência.

[06:27] Também posso criar um loop para a parte que divide a tela dos botões de baixo. Podemos ainda adicionar outros loops para ter a silhueta de cima da tv. Pressiono 5 e vejo como está ficando na perspectiva. Lembrando que também vamos ter que fazer essa espessura na parte de trás da tv. Mas tudo com calma, fazendo testes, ajustes. Onde estiver muito reto, posso colocar loops para adicionar curvas. É um trabalho que pode parecer chato, mas conforme vocês pegam o jeito passa a ser prazeroso.

[11:43] Precisamos agora criar na parte de trás também. Podemos dar **ctrl+1**, 5 e **z** para ver a parte de trás. É bem parecida com a parte da frente. Simplesmente podemos selecionar nossas faces e usar o **insert face**, para criar uma espessura. Depois pego o **scale** e vou ajustando.

[14:03] Na próxima aula vamos começar a criar profundidade e sustentar mais nosso objeto, nossa tv, para já começar a ter a forma mais curvada, mais bonita. Trabalhando com calma e tranquilidade sempre.