

Dando profundidade

Transcrição

[00:00] Continuando nosso projeto, começamos a nos encaminhar para uma finalização do nosso modelo. Vimos na atividade anterior um pouco sobre extrudes e sustentação de borda, é o que vamos aplicar na nossa tv também.

[00:23] Fizemos a adição de loops, conseguimos isolar a região onde temos um extrude no meio e embaixo. Ou seja, temos profundidade. No edit mode, vou selecionar as faces do polígono e vou dar extrude. Depois iremos fazer isso com a parte de trás também. Mais à frente iremos trabalhar com o parafuso, os fios, porém agora iremos nos concentrar na espessura, botões e vidro.

[01:30] Com o shift pressionado, seleciono as regiões em que quero dar profundidade, pressiono E para dar o extrude e jogo para trás. Vou pressionar A para tirar a seleção. A região de baixo não quero que fique tão funda, então vou jogar um pouco para a frente. Vou fazer a mesma coisa com a parte de trás. Se eu quiser, posso abrir mais um Pureref para deixar também a referência da parte de trás.

[04:05] Agora começo a modelar usando meu olho. Não tem uma referência que me diga a espessura exata. Nessas horas entra nosso feeling. Por isso é legal você observar objetos do mundo real também.

[04:48] Agora vamos começar a sustentar as bordas, para poder usar o modificador subdivision surface. Quero criar algumas curvas, porque está muito reto. Para isso, vou dar um bevel nos cantos, criando mais ou menos a espessura que quero. Lembrando que depois que você dá esse bevel, você não pode movimentar nada mesh. Nos segmentos, vou colocar 2, para criar o shape de curva. Faço um por um porque esse é um modelo cartoon. Eles não são simétricos.

[09:47] Não existe atalho. Com o passar do tempo você vai ter mais experiência. O mais importante é saber a forma de pensar.

[11:07] Podemos agora criar as curvaturas para a parte dos lados. Nós vamos testar, ver se fica bom. Se não ficar, podemos alterar. Minha preocupação é como sustentar isso, lembrando que não é legal ter cinco lados nos nossos polígonos. O que podemos fazer é colar os vértices. Mas antes, vamos fazer as curvas dos lados.

[13:13] Eu vou selecionar as edges e dar um bevel também. Crio mais ou menos uma curvatura na borda. Vou fazendo testes com a espessura. Depois, ajusto na referência. É um trabalho que pode parecer chato, mas não tem atalhos. Dou uma olhada como fica, se não ficou ruim.

[16:25] Algo que podemos ver é a ativação da luz ambiente, que é a luz de um objeto influenciando sobre outro objeto. Para isso, vou pressionar N, ativar as propriedades. Na opção de shading, vou ativar o ambiente occlusion. Essa luz nos auxilia a ver a profundidade do modelo.

[19:54] Vou selecionar os loops da borda e jogar mais para frente para dar mais uma curvatura. Criamos essas profundidades. Na próxima aula vamos sustentar esses modelos para finalizar essa região e partir para a finalização do centro da tv. Sempre trabalhando com calma, tranquilidade.