

 03

## Continuando a blocagem base

### Transcrição

[00:00] Para finalizar a base das antenas, se observarmos, temos a metade de uma esfera. Eu vou criar uma UV sphere. Depois, vou alterar o segmento, que são as linhas na vertical. Os rings são as linhas na horizontal. Vou fazer isso porque não preciso de tanta informação de polígonos. Minha esfera fica até mais quadriculada quando faço isso, é normal.

[01:12] Agora posicione conforme a base do suporte, bem fácil. É muito importante fazer analogias com formas primitivas, para não precisar modelar poly por poly, ou criar um objeto complexo, sendo que já temos algo disponibilizado. É só usar a cabeça.

[01:56] Vou selecionar todas as partes da antena e clicar em smooth. Nossos objetos estão todos quadrados, marcando as marcações de linhas. Quando clicamos em smooth, ele padroniza, mudando o ângulo e deixando mais suave. Mas isso é papo para um curso mais avançado. O importante é saber que com o smooth suavizamos o material.

[02:40] Estão faltando os pés da tv. Podemos criar a partir de um cubo, escalono e posicione. Posso até rotacionar um pouco para o lado. Não tem importância se ele estiver em um formato diferente do concept. Vou copiar esse cubo e colocar do outro lado também. Para não fazermos a rotação oposta, posso colocar o valor positivo. É um macete bem legal. Vou copiar de novo esses dois pés e colocar na parte de trás. Temos formada a estrutura base.

[05:41] A blocagem geral está feita. Na próxima aula vamos ver o que mais podemos acrescentar para finalizar essa guide line e começar a refinar o nosso objeto. Lembrando que estamos trabalhando com uma metodologia rápida e objetiva. Este é um curso mais básico, não é para ser longo. Conforme surgirem cursos mais avançados, nós vamos adicionando ferramentas mais avançadas.