

≡ 04

A espessura para o blocking

Para que possamos dar inicio a detalhes no blocking de nossa TV, utilizamos uma ferramenta antes do extrude para criar uma espessura e assim obter a profundidade.

Sabendo disso, qual ferramenta utilizamos?

Seleciona uma alternativa

A utilizamos o connect vertex

B utilizamos o bevel

C utilizamos o inset faces