

Utilizando Loops Extrude

Transcrição

[00:00] Vamos falar um pouco sobre loops e extrude. Para falarmos a respeito disso, veremos exemplos práticos. Vou dar um shift+A, vou criar um cubo e deformá-lo. Com o ctrl pressionado, vou selecionar dois vértices e escalar para o lado. Também vou pegar o modo de edge, botão direito, selecione, pressione G para dar o move e Y para mover no eixo Y. Já utilizamos o move e o G. Às vezes durante o curso vou fazer isso para que vocês possam se adaptar.

[01:10] A parte de extrude serve para fazer uma extrusão, tanto para dentro quanto para fora. Se observarmos uma tv real, temos um quadrado, com outro quadrado dentro com uma profundidade. Suponhamos que eu queira dar essa profundidade no cubo. É para isso que vou usar o extrude. Ele quase sempre é usado com faces.

[02:13] Do lado esquerdo tenho algumas ferramentas para esse objeto. Nós iremos utilizar o extrude individual. Quando clico nele, já tenho a opção de profundidade. Deu um extrude e em seguida vou pressionar S para escalar o polígono. Pressione o botão esquerdo para concluir e tenho a opção de espessura. Simplesmente jogo para trás para dar profundidade.

[03:43] Os loops são o seguinte: suponhamos que eu queira deformar uma região determinada, eu queira criar uma curva. Só vou conseguir fazer isso se eu tiver um loop, ou seja, uma linha de um ponto a outro. O loop começa e termina no mesmo ponto. Posso no modo de edge selecionar a ferramenta de loop. Conforme passo o mouse, surgem linhas na cor rosa que irão formar o loop. Quando clico com o botão esquerdo, a linha fica laranja, e conforme mexo o mouse é onde quero colocar esse loop.

[05:45] Com o loop selecionado, dou um scale no eixo x. consigo deformar a região, como se eu fosse criar o monitor de um computador. Não se preocupem, iremos fazer adição de loops e outras ferramentas durante a modelagem da tv. Quero passar primeiro as mais importantes para que vocês estejam mais acostumados.

[06:45] Vou arrastar o objeto que criamos para o lado, dar um shift+A, criar um cubo novamente, jogar ele para cima, dar um scale e achatar. No edit mode, vou dar um loop. Ou posso usar o ctrl+R, que é a tecla de atalho. Quero criar uma cadeira, então vou adicionar um loop na frente, outro atrás, e dos lados, porque preciso de regiões de onde saem as pernas da cadeira e de onde saem as costas.

[07:50] No modo de polígonos, com o botão direito do mouse, selecione minha face. Com o shift pressionado, consigo selecionar mais de uma. Feito isso, posso selecionar o extrude region. Se eu utilizasse o individual, ele faria o extrude da região toda, mas sem as faces conectadas. Posso jogar as costas da cadeira para cima e um pouco para trás. Não se preocupem com esses nomes, iremos falar sobre no decorrer do curso. Mas é importante já ver as diferenças.

[09:08] Vou selecionar as partes de onde quero que saiam as pernas. Simplesmente clico com o botão direito do mouse, pressione shift, selecione as demais pernas e dou um extrude individual, jogando as pernas para baixo.

[09:46] Fizemos uma cadeira bem básica para que vocês possam ver a importância da inserção de loops e da parte do extrude. Eles são essenciais, utilizamos o tempo todo.

[10:16] A respeito de loops e extrude é isso. Não se preocupem, no próximo capítulo daremos início ao desenvolvimento da nossa tv. Veremos mais coisas a respeito de inserção de loops, conexão de vértices, cortes, como deletar polígonos. Ao decorrer do projeto, iremos adicionar essas ferramentas. Eu não quis passar tudo isso de uma vez só. Aprenderemos aos poucos, passo a passo, essas ferramentas, conforme evoluirmos nosso projeto. Na próxima aula vamos começar a organizar nossa blueprint no photoshop para no próximo capítulo modelarmos nossa tv.

