

## Adicionando a antena

### Transcrição

[00:00] Mantendo a ideia de ser um curso rápido, objetivo, não vamos ficar vendo ferramenta por ferramenta, iremos aprender modelando.

[00:20] Nós vamos usar a mesma técnica de blocagem dos botões para a nossa antena. A geometria que mais se assemelha com elas são cilindros. No início, o modelo é meio feio, é só para ver se está funcional. Depois vamos refinar.

[00:52] Vou adicionar um cilindro então e vou posicionar mais ou menos como no concept. Posso pegar o scale e escalonar como um todo. Porém, seria interessante escalonar o objeto no sentido certo. Para isso, posso mudar de global para local. Sempre vamos alternar entre essas duas opções.

[02:55] Eu não tenho a referência da antena na vista da direita. É normal acontecer isso. Nessa hora entra o feeling do artista, ou seja, vou ter que me virar e testar.

[03:23] Duplico esse cilindro e escalono. Tenho o primeiro com um raio maior, o segundo com um raio menor e o terceiro menor ainda. Tudo com calma. Quero que um cilindro entre no outro. Ele não ficou na mesma posição que no concept. Posso entrar no edit mode, seleciono os vértices e jogo um pouco para o lado. Depois, faço o terceiro pedaço da antena.

[06:57] Falta criarmos a ponta da antena e criar a outra. Vou criar mais um cilindro, uso o scale, posiciono, comparo com a blueprint, rotaciono. E depois faço a mesma coisa com a antena do lado. Ela já vai estar feita para a próxima aula. Quero que vocês façam também.