

 08

## Esculpindo o cadeado

Chegou a hora de você dar inicio a escultura do cadeado de metal.

Caso já tenha feito, excelente.

Se ainda não, é importante que você realize os passos abaixo.

Isso é:

- Aplique o dynamesh para aumentar número de subdivisão do modelo
- Utilize o TrymDynamic para quebrar as bordas e dar aspecto inicial de metal
- Busque o Standard e pressionando o alt faça pequenos buracos no objeto
- Utilizando o Transpose posicione o cadeado na posição desejada
- Com o brush clay build up, pressione alt e faça a profundidade para insinuar o local onde entra a chave
- Feito isso, mantendo o shift pressionado e passando a caneta no objeto, suavizamos a malha
- Utilize o hPolish para quinar a parte onde insinuamos a entrada da chave
- Com orb cracks crie rabiscos no objeto para simular que esteve em guerra e é mais velho

E é isso pessoal, até a próxima aula.