



TUTORIAL

COMO FAZER A KUNAI DO MINATO EM 3D (NO MAYA)

CRIADO POR:
GUSTAVO LAUR PISANELLO

RM: 556603
2ESPX



ITENS

1. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO
2. TUTORIAL EM SI



ALERTA

Os slides a seguir contém spoilers de Naruto. Veja por sua conta e risco



1. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO



Antes de mais nada, apresento-lhe o personagem usuário dessa tão bela lâmina: Minato Namikaze. Mais conhecido na obra como relâmpago amarelo da folha devido à sua velocidade (era teletransporte, mas tá valendo). Minato também foi o 4º Hokage (Líder) da Aldeia da Folha e pai de Naruto Uzumaki.

Minato era um exímio usuário de uma técnica de teletransporte chamada de Hiraishin no Jutsu (Técnica do Deus voador do trovão). Em suma, essa habilidade permitia ao Minato teletransportar-se para qualquer lugar onde houvesse um selo previamente marcado numa superfície. Gênio como era, decidiu aplicar o selo em suas kunais, o que lhe permitia uma mobilidade insana nas batalhas.



Minato Namikaze



Kushina Uzumaki



Naruto Uzumaki



<- Selo do Hiraishin

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO



A Kunai (苦無 Kunai) é uma arma ninja que consiste em uma lâmina de ferro com um grande furo na base, destinado a amarrar cordas, originário da era Tensho no Japão. Mas por quê escolher a Kunai do Minato e não uma comum? Veja as diferenças à seguir:

KUNAI COMUM



Muito normal
Paia
Não acerta ninguém
Só serve pra cortar



KUNAI DO MINATO



Design irado
Não precisa acertar pra ser útil
Machuca com estilo
Pode ser usada para teletransporte

(Essa será usada de referência)

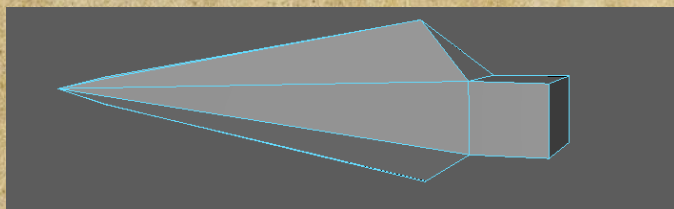


1. TUTORIAL EM SI

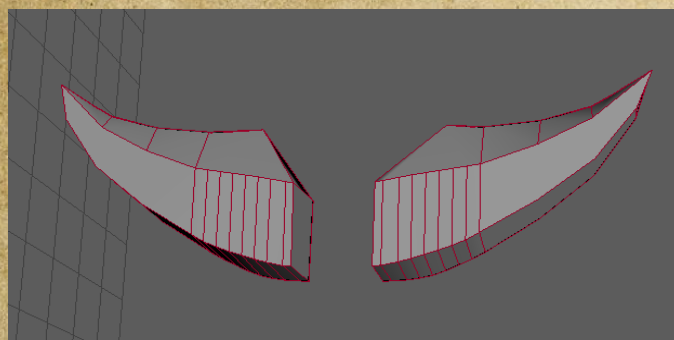
TUTORIAL EM SI



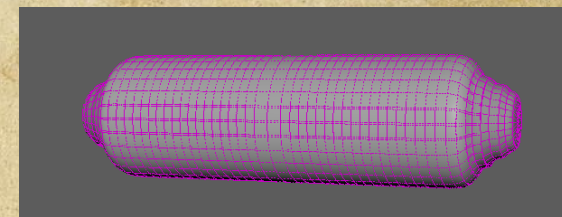
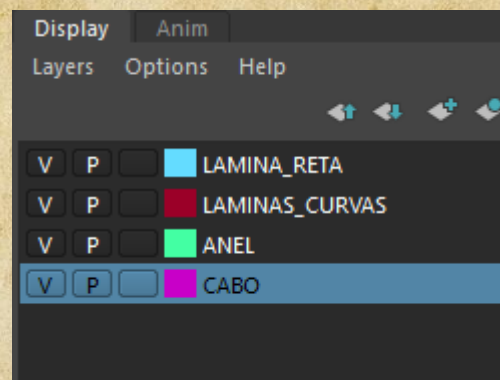
Para começar a apresentação do projeto, eu o dividi em 4 layers (camadas). Apresentá-las-ei aqui e depois me aprofundarei em cada uma separadamente.



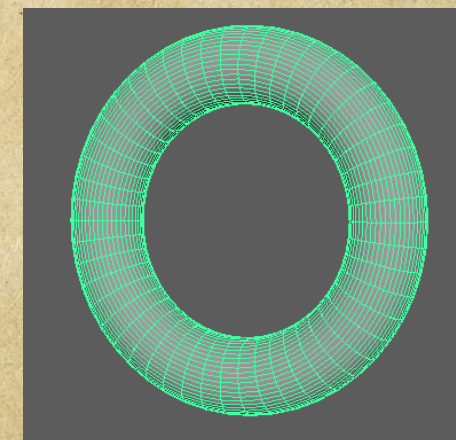
V P ☒ LAMINA_RETA



V P ☒ LAMINAS_CURVAS



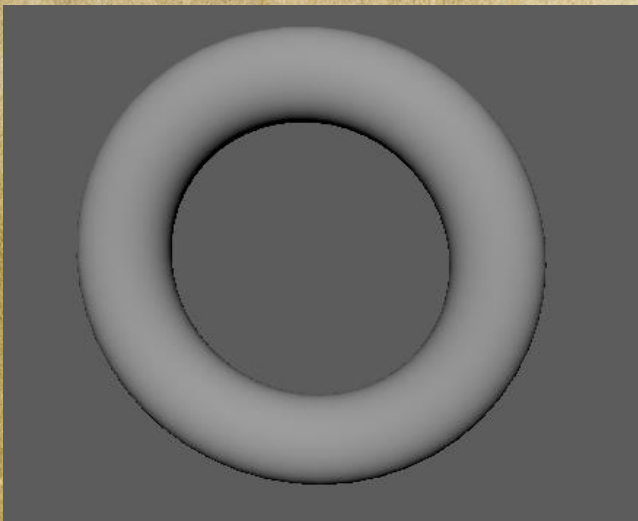
V P ☒ CABO



V P ☒ ANEL



Para começar de leve, o mais fácil dos elementos: O anel.

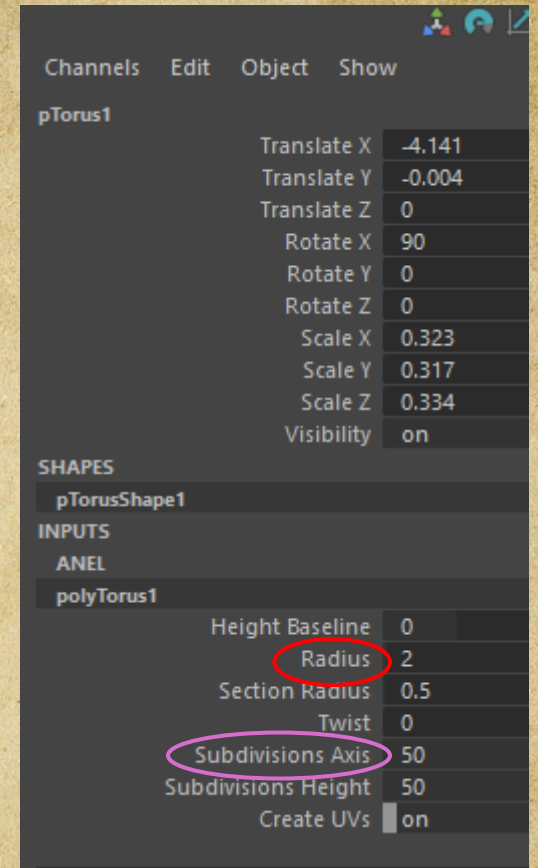


- Coloque e selecione a rosquinha (Polygon Torus)



- Mude as propriedades **Radius** e **Subdivisions Axis** no channel box para 2 e 50, Respectivamente.

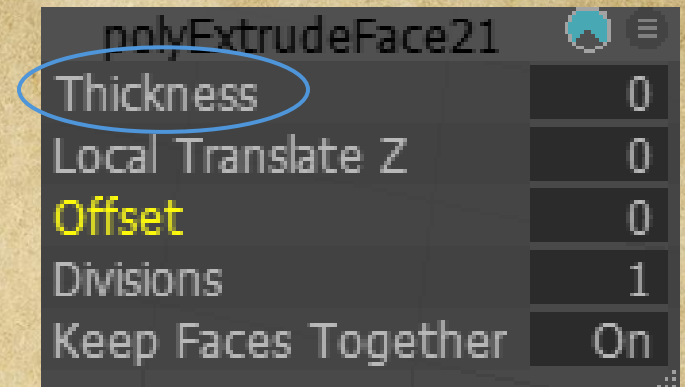
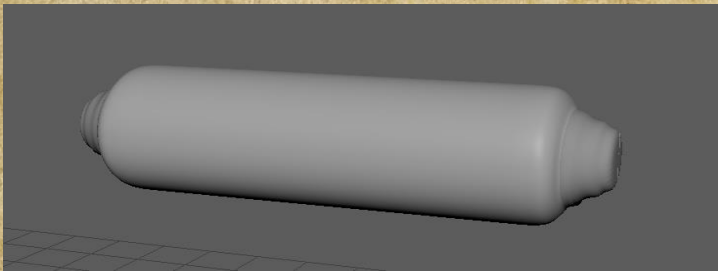
- Redimensione a forma para o tamanho desejado








LAYER ATUAL



Agora, o cabo. O cabo nada mais é do que um cilindro com as bordas arredondadas e hastes cilíndricas. Para grudarmos a lâmina e o anel.



- Selecione o cilindro 
- No face mode (modo de face),  + ↓
selecione as faces que estão nas bordas e use a ferramenta extrude  +  para fazer os anéis menores dos lados






Aumente o valor do **offset** para criar as bordas e depois puxe o quanto achar necessário usando o **Thickness** ou ativando o modo de mover 

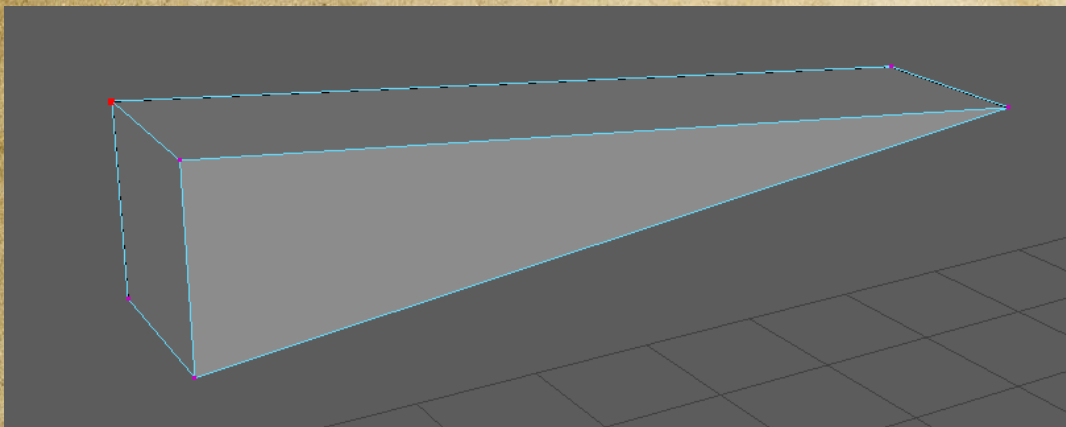
TUTORIAL EM SI









Acredite se quiser, mas a lâmina reta é um cubo um pouquinho modificado.



Selecione, portanto, o cubo , e redimensione-o  para um tamanho adequado. Use o vertex mode (modo de vértice)  +  para selecionar os quatro vértices da direita do cubo e, usando o redimensionar , afine-os para formar uma pirâmide de base quadrangular.

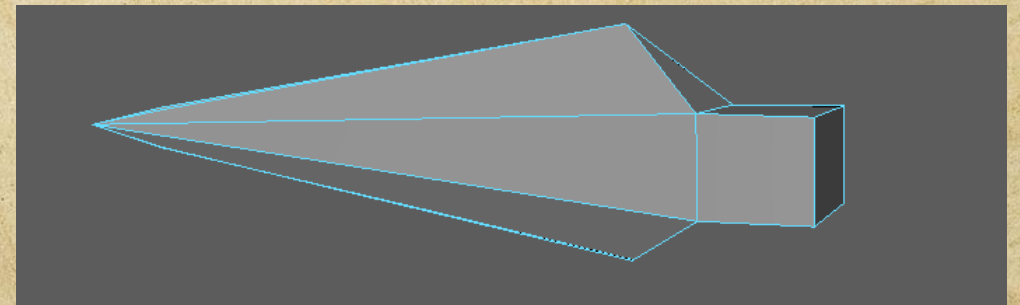


Use a ferramenta extrude novamente  +  nas faces das laterais da pirâmide, usando o face mode  + . Deixe o offset do extrude em 0.5 e puxe-o para deixar parecido com a imagem abaixo.

Depois, use o extrude  +  mais uma vez, na base da figura, e sem mexer no offset, e puxe uma boa quantidade para fazer esse “cubo” na ponta.




Afine a ponta usando o redimensionar












LAYER ATUAL

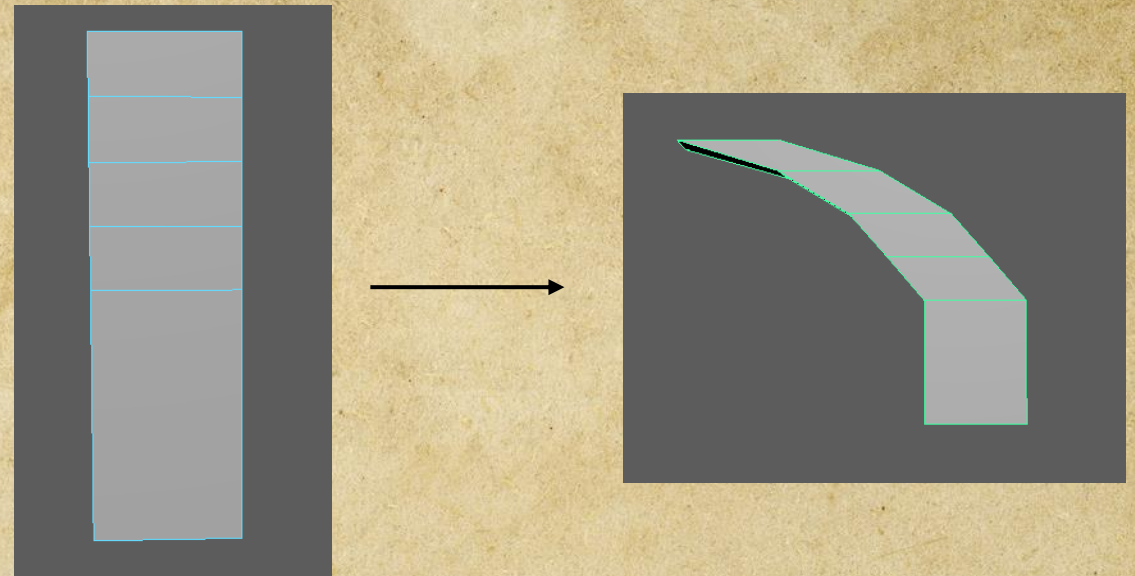
TUTORIAL EM SI




Talvez você não acredite, mas a lâmina curva também é um cubo  um pouquinho modificado.

Comece redimensionando  o cubo para um tamanho adequado. Em seguida, utilize a multi-cut tool  para fazermos recortes nesse cubo. Sempre Em 50%. Use  +  +  para facilitar o corte



Use o edge mode (modo de aresta)  +  para selecionar a aresta com clique duplo.  2x
Depois, use o comando de mover  e arraste a borda para a esquerda.






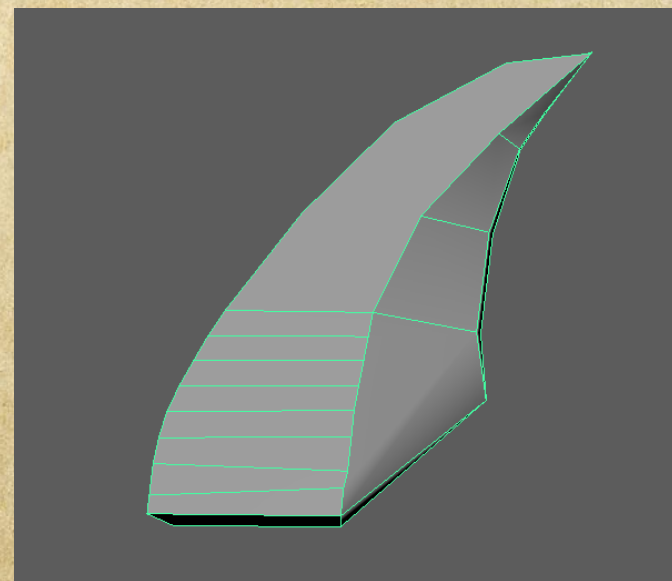
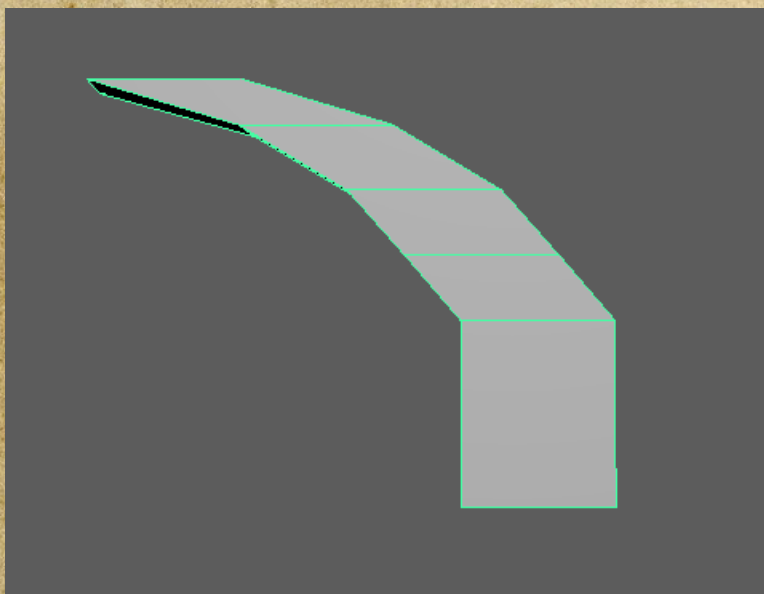
LAYER ATUAL

V P  LAMINAS_CURVAS



Agora, utilize da mesma técnica usada na lâmina reta: Selecione as faces  +  de dentro desse “chifre”, e use o extrude com offset em 0.5 e puxe-o o quanto achar necessário.




Dica: Use o vertex mode  +  em conjunto com o comando de mover  para mexer à vontade no vértice de acordo com a referência, até ficar parecido com a imagem abaixo

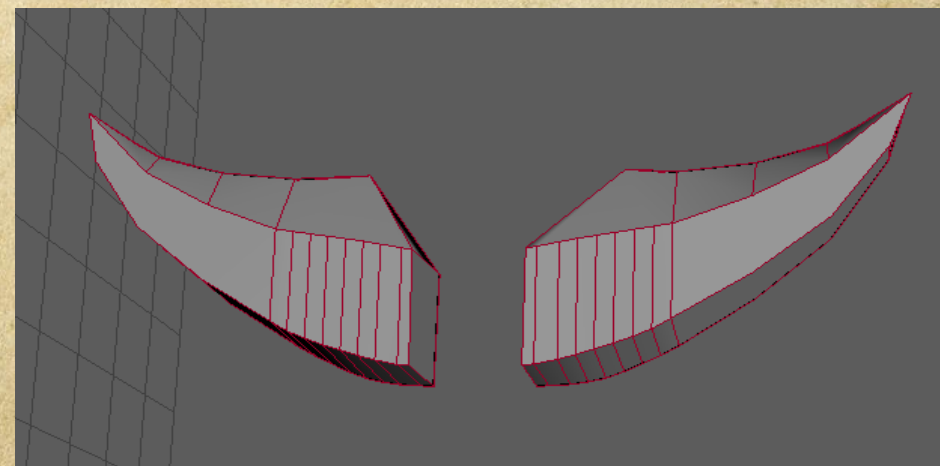
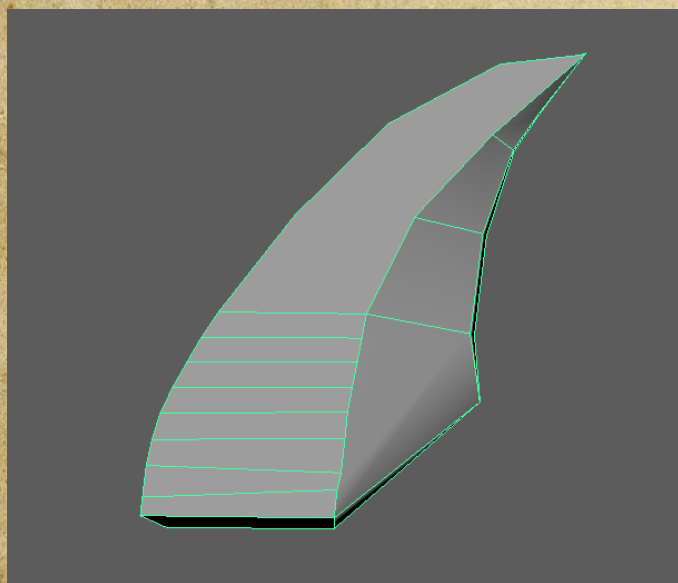


LAYER ATUAL

V P  LAMINAS_CURVAS



Com uma lâmina pronta, basta utilizar da função mirror  com o object mode  +  (modo de objeto) para espelharmos nossa figura. Tome cuidado com o eixo e direção escolhidos na hora de espelhar.



LAYER ATUAL

V P  LAMINAS_CURVAS



RESULTADO

Depois de juntar tudo, temos o resultado



Resultado com textura (tutorial da textura fica pra próxima aula) ;)



OBRIGADO POR LER