

MA

Aula Prática 01

Intro Modeling

Blender

Ruben Carvalho

Tânia Ribeiro

Exercício Modelação Básica

O foco deste exercício é compreender as ferramentas de modelação e como construir através de **formas básicas**, os diversos objetos existentes na seguinte imagem. Os detalhes e texturas/materiais devem ser ignorados (nesta fase).

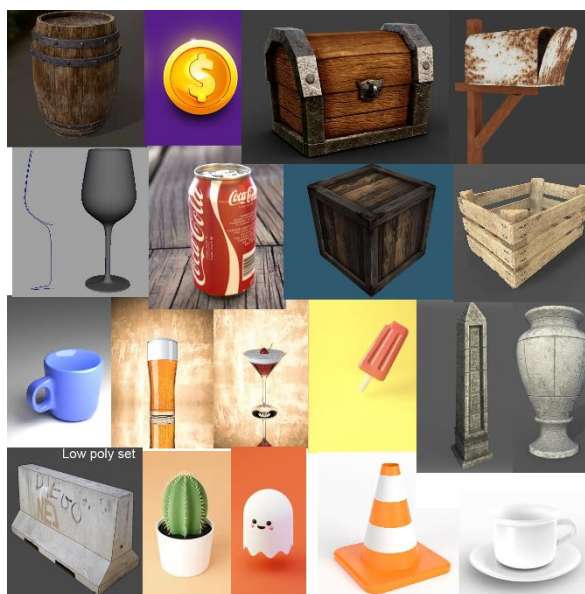


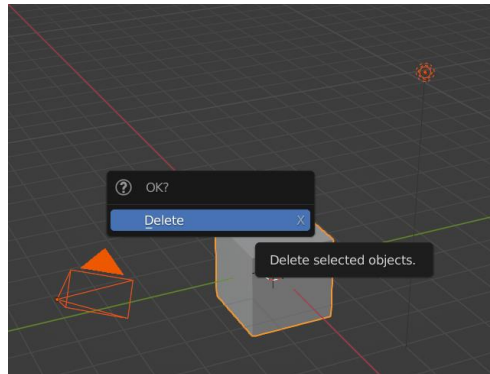
Imagem Props_01.png

Vamos começar por configurar o *layout default* do Blender de forma a facilitar a modelação dos objetos contidos na imagem "Props_01.png".

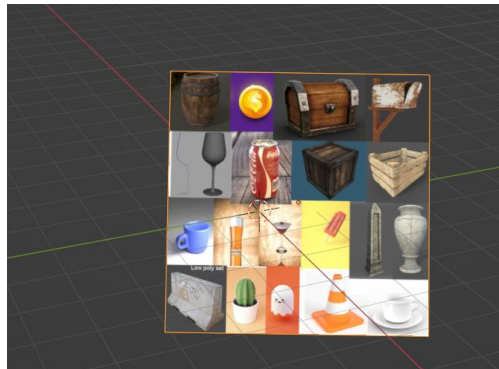
Por defeito o Blender vem com um cubo, uma câmara e uma luz, para já nenhum deles será necessário, por isso vamos apagar os três objetos.

'A' -> Seleciona todos os objetos

'X' -> Delete e confirma



Agora vamos simplesmente arrastar a imagem para dentro do "Viewport"



Dependendo da posição/rotação do viewport a nossa imagem vai ficar por defeito de frente em relação a vista atual. Para a colocar no centro do viewport vamos usar os seguintes atalhos:

'Alt-G' -> Reset a posição

'Alt-R' -> Reset a rotação

Agora podemos começar a modelar.

Shift-A -> Adiciona uma nova primitiva

Escolhe um objeto e com as seguintes ferramentas podes começar a modelar:

- ➔ Extrude (**E**) ou (**Alt-E**) -> Opções especiais
- ➔ Inset (**I**) ou (**I+I**) -> Faces individuais
- ➔ Bevel (**Ctrl-B**)
- ➔ Loop Cut (**Ctrl-R**) -> (**scroll wheel** para aumentar o número de cortes)

Sugestão do "Chefe"

Easy



Medium



Hard



Easy (but Boring)

