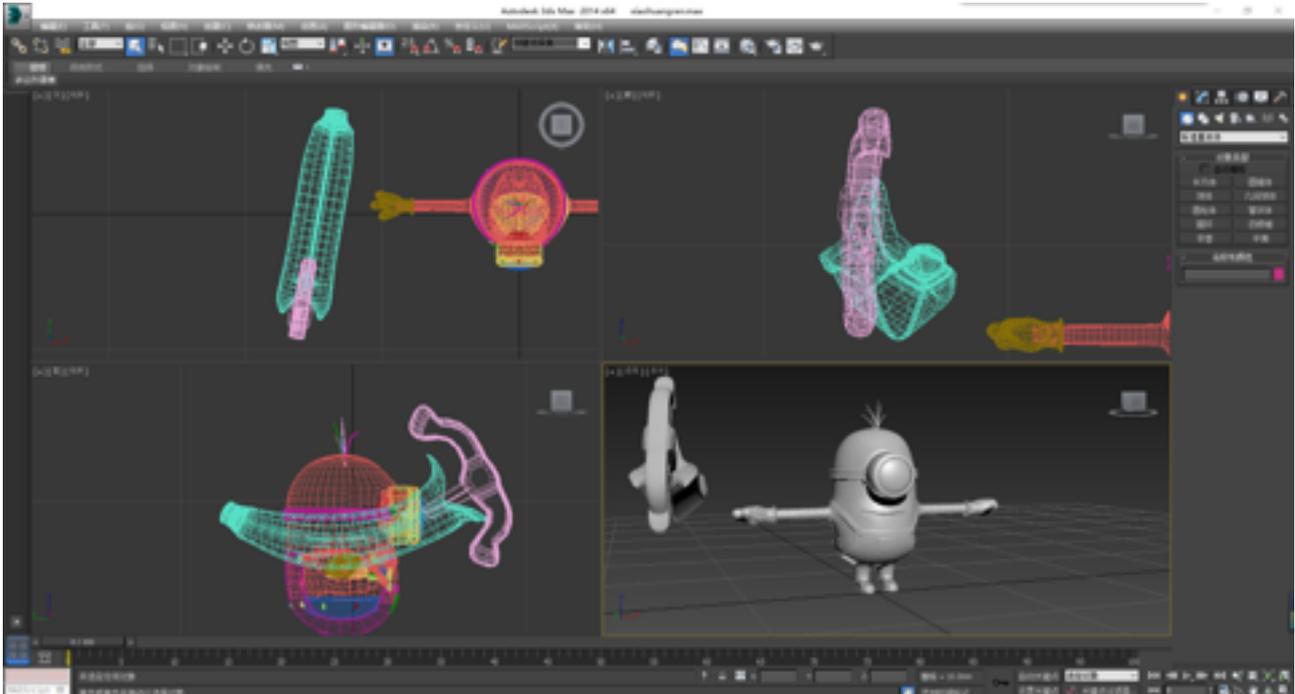


Minions

Li Teng 20151048 Des_3ad

O programa que escolhi para a criar o meu brinquedo é o 3ds Max.
Comecei por fazer por partes.



Amostra final o minion

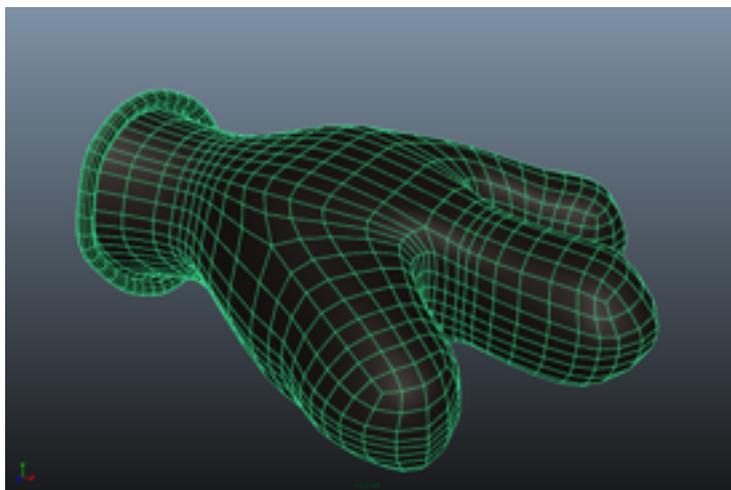
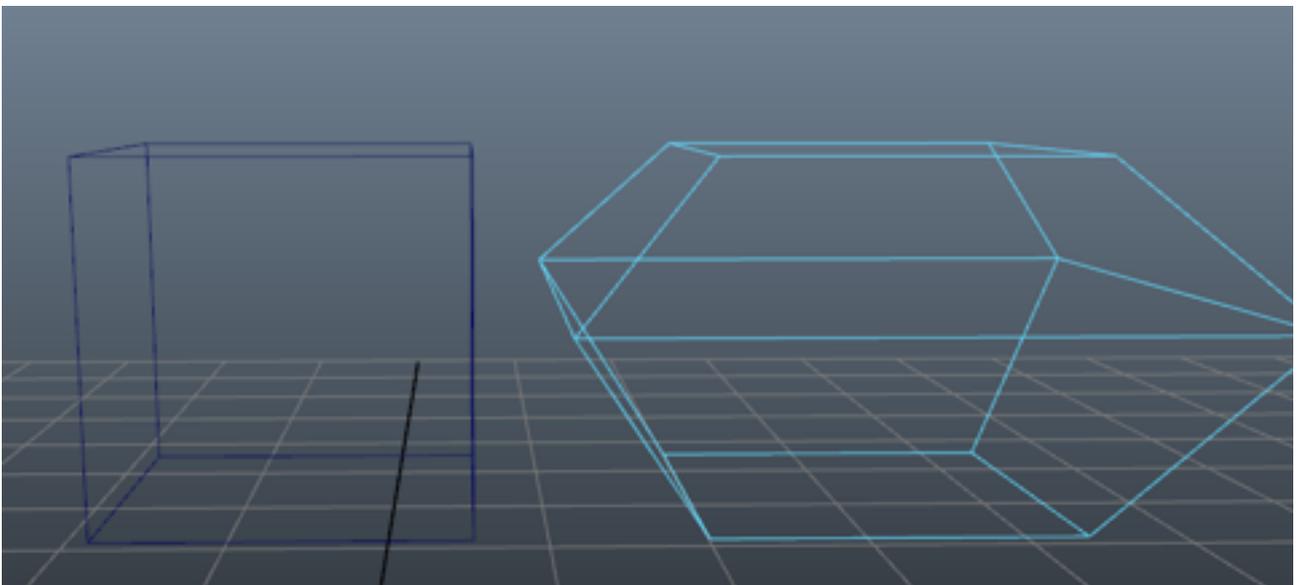
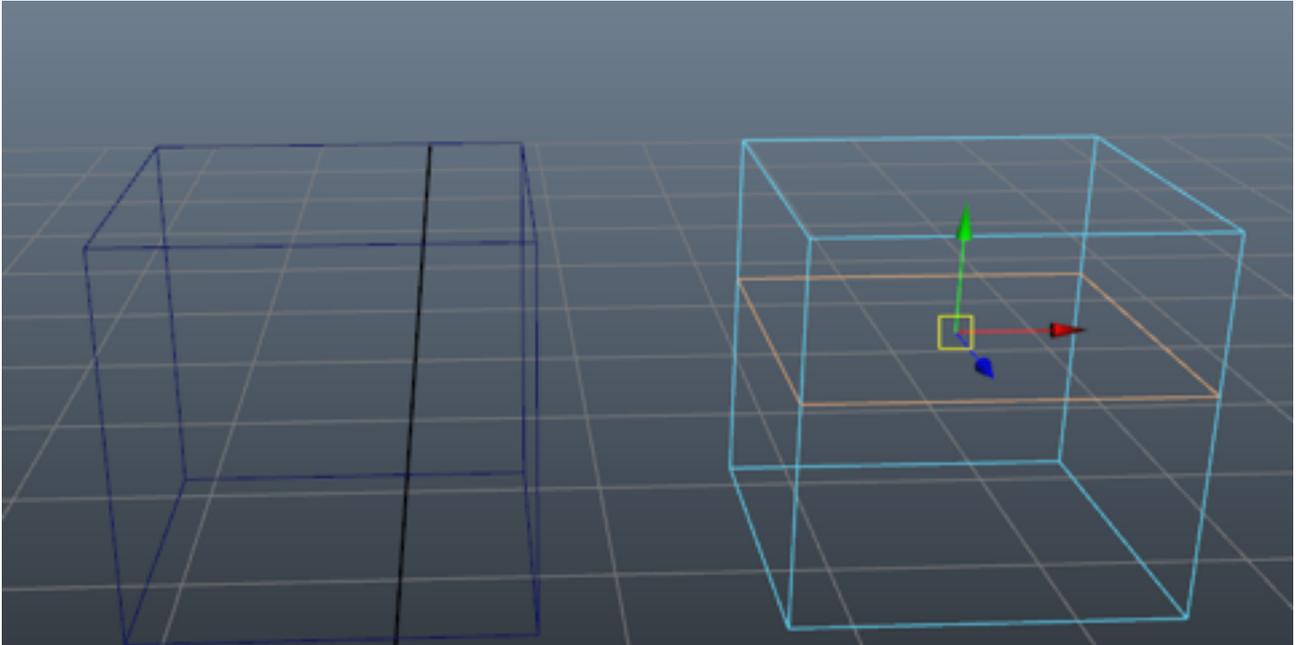
Primeiro passo fui fazer as mão do minion.

Para começar desenhei um paralelepípedo, com botão direito seleciona transform - Editable Poly.

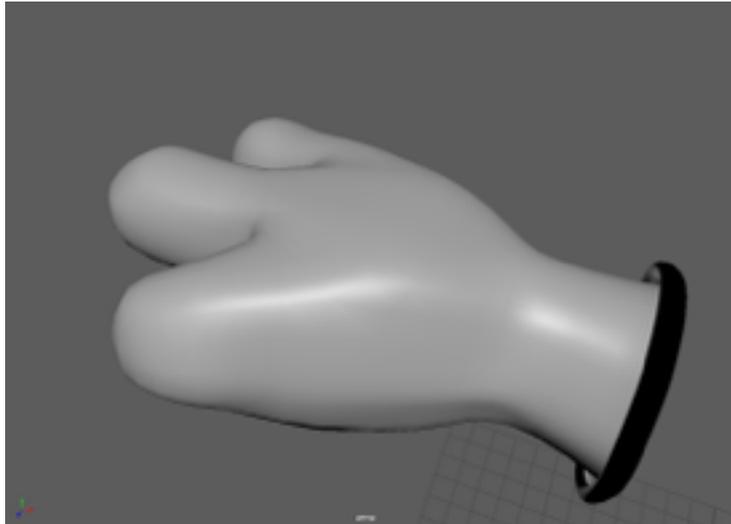
Utilizando o comando "inserts the loop edge" fui adicionando linhas e ajustando a forma dele.

Comandos utilizados para ajustar e criar a forma da mão:

- Editable Poly
- Extrude
- Inserts the loop edge
- Smooth
- Mesh editing
- Group
- Copy
- Past



A mão com as linhas construtivas



Resultado final da mão

De seguida, fiz os pés do minion. O processo foi similar com o processo que utilizei para criar as mãos. Criei primeiro um cilindro, com botão direito seleciona transform - Editable Poly.

De seguida utilizando o comando "inserts the loop edge" fui adicionando linhas e ajustando a forma ate chegar a forma adequada.

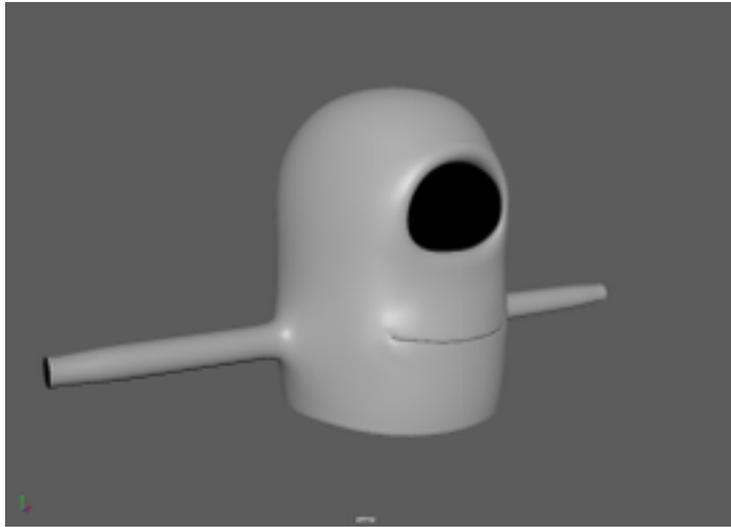
Comandos utilizados para ajustar e criar o pé do minion:

- Cylinder
- Editable Poly
- Extrude
- Inserts the loop edge
- Smooth
- Mesh editing
- Group
- Copy
- Past

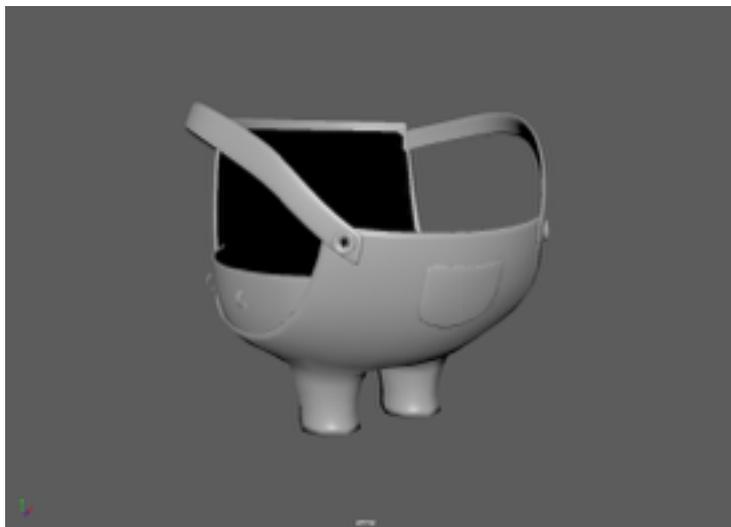


Resultado final do pé

Para o resto das partes do corpo do minion fiz também com o processo similar do que fiz anteriormente, o processo geral é criar um Editable Poly e modelar através dos pontos e das linhas utilizando correspondente comando até chegar a forma desejada.



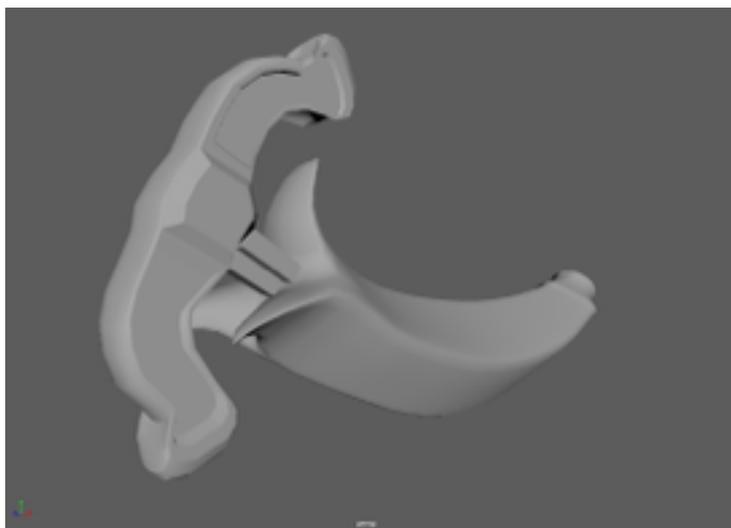
Corpo superior do minion



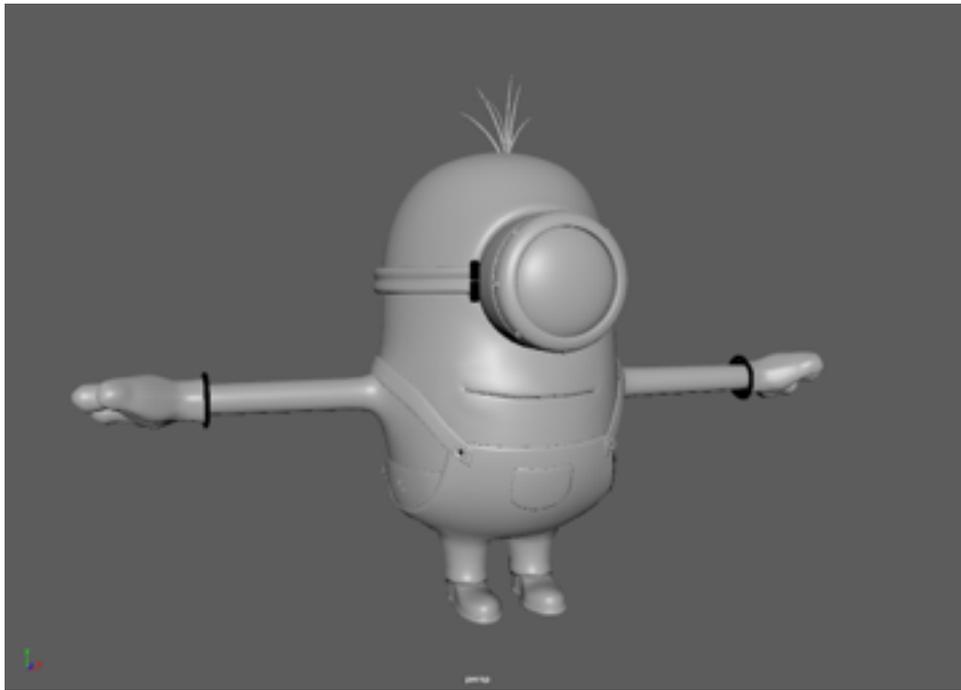
Corpo inferior do minion



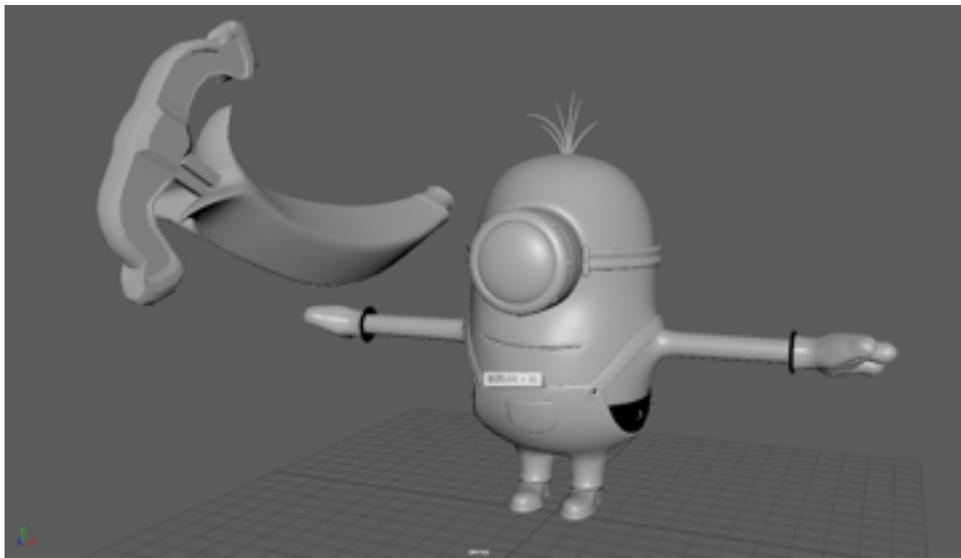
Olho do minion



Besta de banana



Resultado final do minion



Resultado final do minion juntamente com besta de banana