

Modelando um espelho (Módulo12)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 21/10/2016 17:46

Atualizada... 27/10/2016 08:20

Autor: qonzaqadamasceno@gmail.com

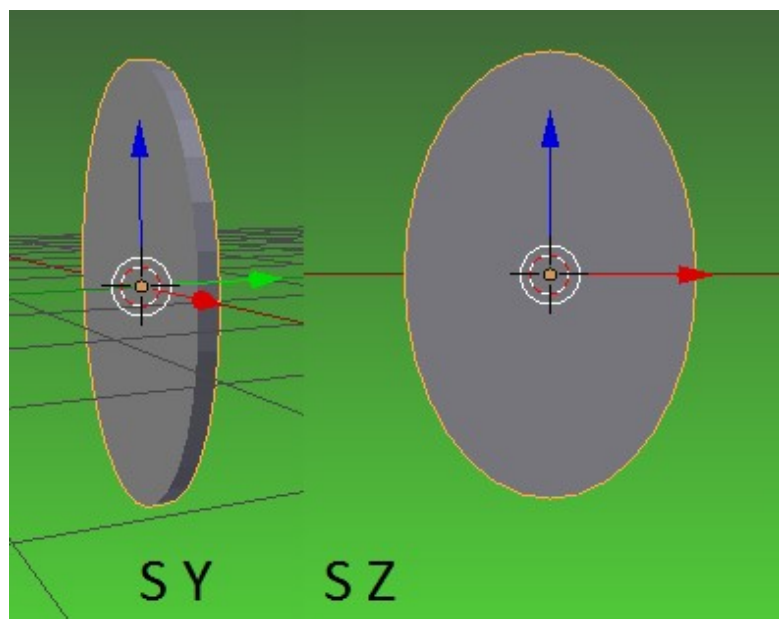
Abra o Blender.

Delete o cubo (X > Delete).

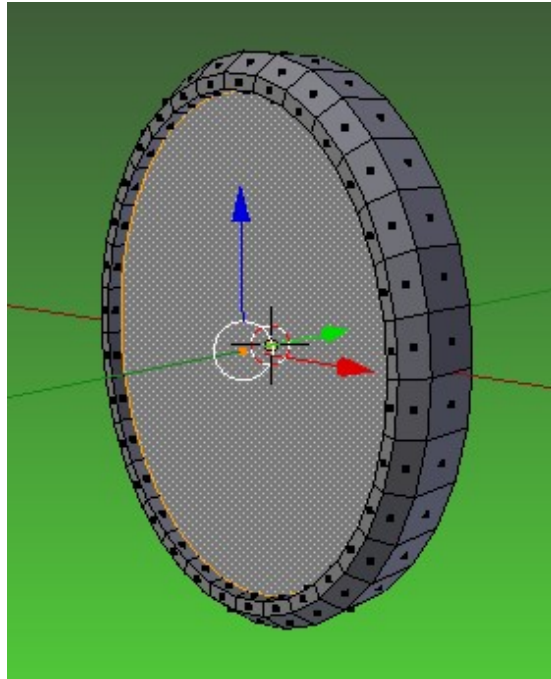
Adicione um círculo (Add > Mesh > Cylinder).

Transform > Rotation > X : 90 rotaciona o cilindro em torno do eixo X de 90 graus.

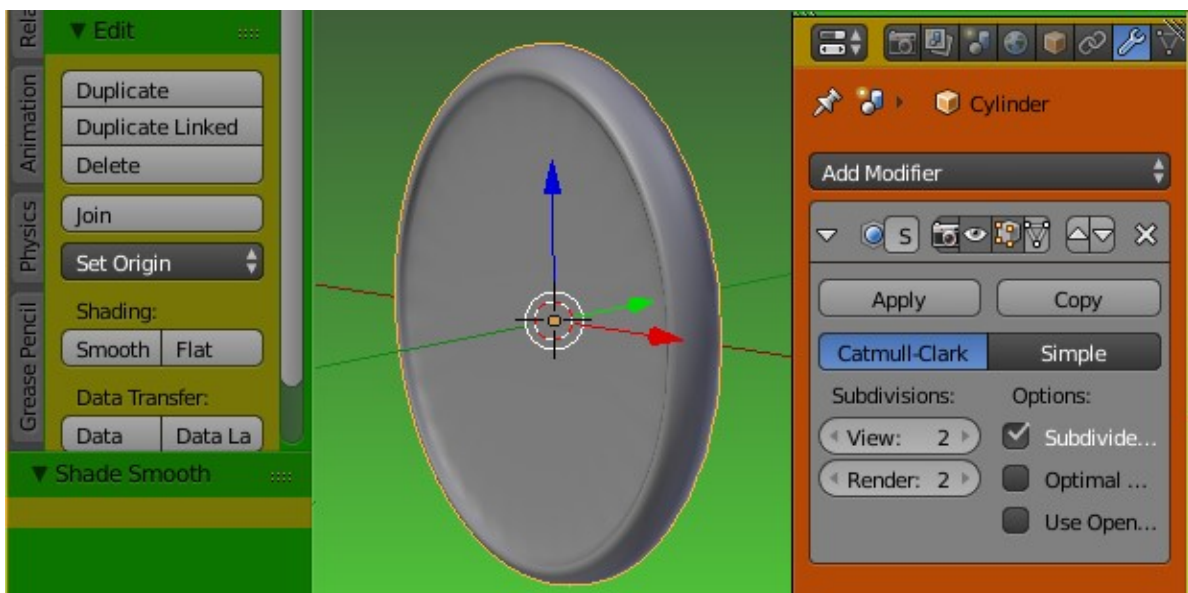
Desabilite a grade (Transform > Display > Grid Flool).



Teclando S Y e deslocando o mouse. Depois S Z e deslocando o mouse. Passe para o Edit Mode. Selecione o Face Select e clique na face frontal. Aplique uma extrusão na direção Y (E Y). E um pequeno escalonamento na direção do centro. Com extrusões e escalonamentos você chega a figura a seguir:



Depois aplique um modificador Subdivision Surface (Modifiers > Add Modifier > Subdivision Surface) e a seguir um Smooth.



Vamos agora adicionar um círculo (Add > Mesh > Circle) e do lado esquerdo em Fill Type selecione Ngon.
Faça a seguir uma rotação em torno do eixo X de 90 graus. Agora é só encaixar. Use S X e S Z.
No menu de propriedades (Properties) clique em Material, depois em New e chame este material de Vidro.

Em Diffuse coloque uma cor azul claro ou verde claro. Habilite Mirror com Reflectivity: 1.000. Basicamente o espelho está pronto. Selecione o cilindro e adicione um material. Chame este material de Armação. No Specular mude de CockTorr para WardIso e coloque Slope em 0.230. Delete a lâmpada e adicione uma lâmpada tipo Sun. Posicione a câmera adequadamente. Renderize a cena. Adicione alguns objetos diante do espelho como cubo e esfera. Aplique materiais de cores diferentes em cada um.

Aplique um World habilitando Paper Sky, Blend Sky e Real Sky com Horizon Color: 0.00, 0.00, 1.00, Zenith Color: 1.00, 1.00, 1.00 e Ambient Color: 0.00, 0.00, 0.00. Renderize a cena. O espelho está pronto.

