

Modelando uma Mesa de vidro (Modelo13)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 21/10/2016 20:28

Atualizada... 27/10/2016 08:19

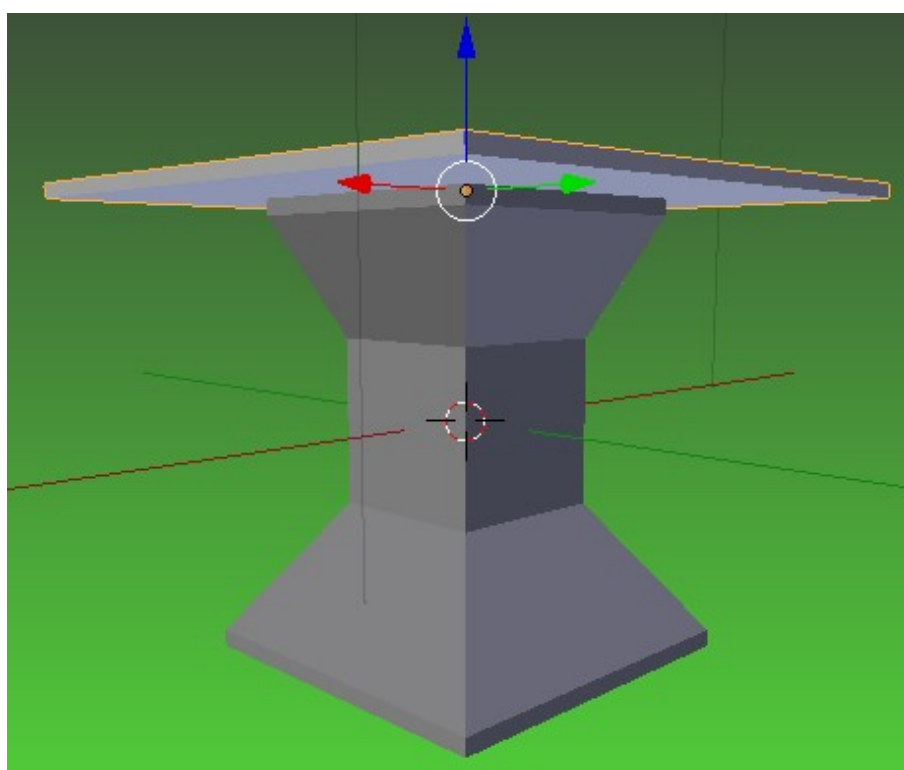
Autor: aonzaadamasceno@gmail.com

Abra o Blender.

Selecione o cubo e com os comandos S Z e S, achate o cubo e o aumente adequadamente.

Vamos deslocar o tampo que será de vidro na direção Z.

Adicione um outro cubo. Mude para o Edit Mode. Com as ferramentas Extrude e Scale transforme o cubo na figura a seguir (pé da mesa).



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

Selecione a lâmpada. Mude a cor do Shadow para R: 0.050, G: 0.050, B: 0.050.

Vamos fazer duas cópias dessa lâmpada com Shift + D Y ou X e posicioná-las. Na segunda e terceira lâmpada habilite No Shadow.

Adicione um plano e use a ferramenta Scale para aumentar as suas dimensões. Adicione também uma esfera e com a ferramenta Scale altere as suas dimensões. Coloque a esfera próximo a mesa. Usando Shading Smooth dê a esfera uma aparência mais lisa.

Selecione o plano que vai ser o chão e aplique nele um material R:

0.600, G: 0.800, B: 0.000. Habilite Mirror com Reflectivity 0.300. Vamos trabalhar com a câmera. No painel Transform habilite Lock Camera to View. Podemos agora com botão do meio do mouse movimentar a câmera.

Vamos agora aplicar uma textura no segundo objeto, a esfera. Aplique um material padrão e a seguir aplique a textura que você escolheu (Properties > Texture > Image or Movie > Image Open). Em Image Mapping Repeat faça X = 2 e Y = 2. Em Mapping faça Coordinates: Generated e Projection: Sphere. Em Influence Geometry habilite Normal.

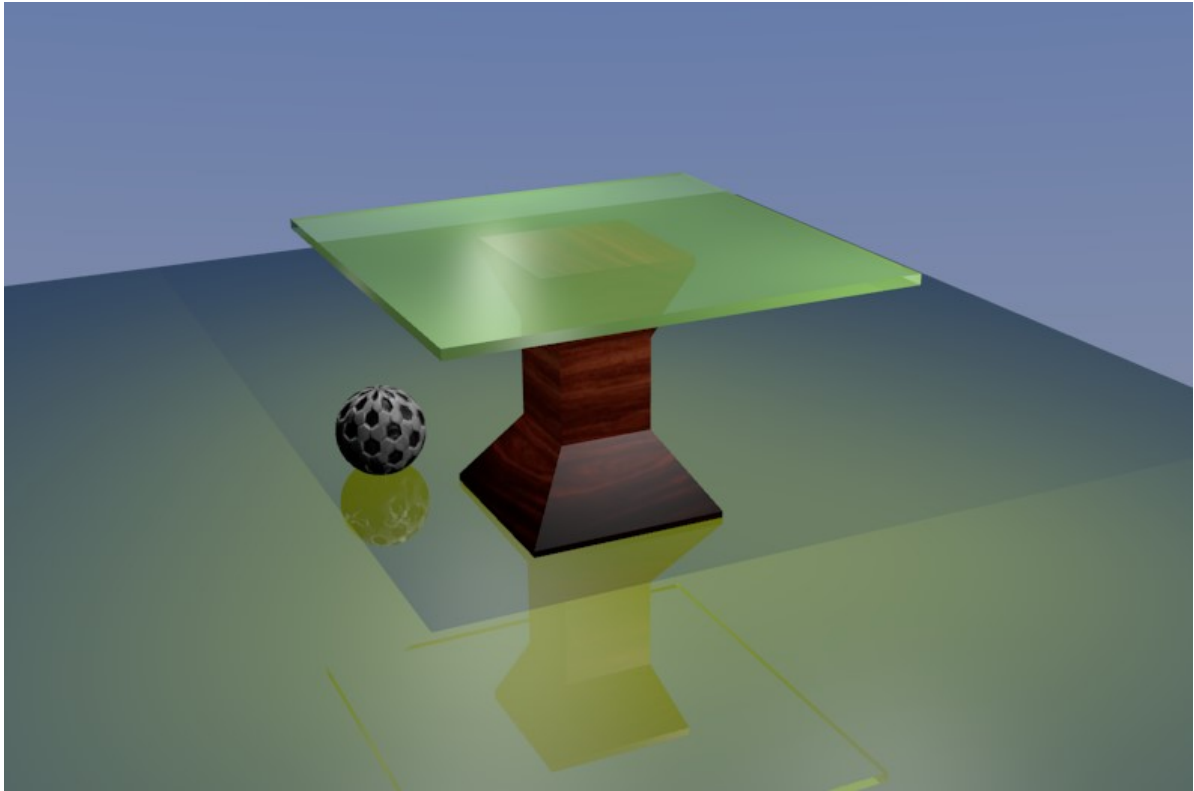
Vamos agora selecionar a tampa da mesa. Vamos dar uma cor de vidro. Adicione um material com uma cor um pouco esverdeada (R: 0.400 G: 0.800 B: 0.200) e Intensity = 1.000. Em Specular vamos diminuir um pouco para 0.363 e Hardness para 0.71. Em Shading faça Emit = 0.05. Habilite Transparency Raytrace com Fresnel 4.3 e IOR = 1.3.

Vamos agora para o pé da mesa. Crie um material padrão alterando o Shading Emit para 0.08.

Aplique a textura que você escolheu (Properties > Texture > Image or Movie > Image Open). Em Image Mapping Repeat faça X = 2 e Y = 2. Em Mapping faça Coordinates: Generated e Projection: Cube.

Adicione um World com Blend Sky habilitado, Horizon Color R: 0.384 g: 0.384 B: 0.384.

Renderize a cena. E eis o resultado final.



Crie uma segunda mesa de quatro pés aproveitando as informações anteriores.

