

Buracos em objetos circulares (Modelo14)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 22/10/2016 08:09

Atualizada... 27/10/2016 08:21

Autor: qonzaqadamasceno@gmail.com

Abra o Blender.

Delete o cubo (X > Delete).

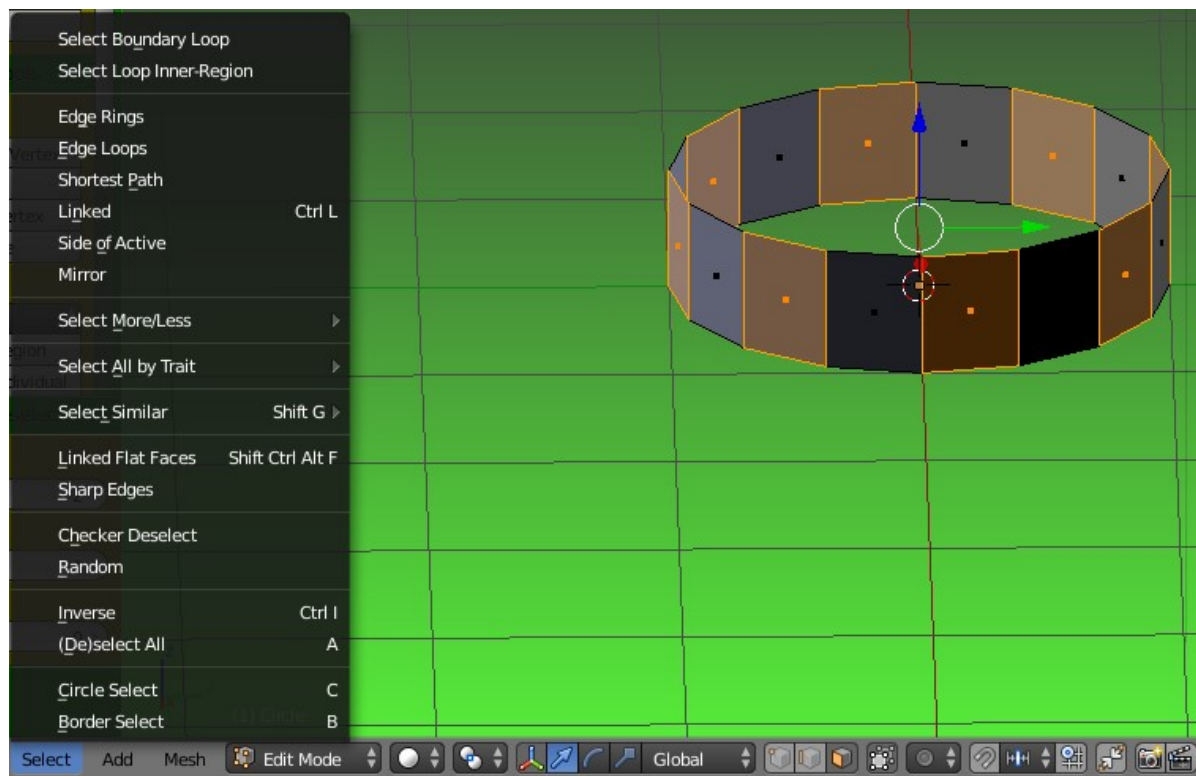
Adicione um círculo (Add > Mesh > Circle).

Add Circle > Vertices = 16. Passe para o Edit Mode.

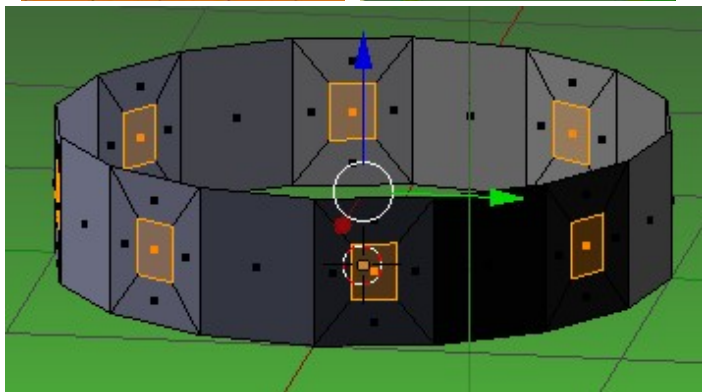
Extrude Z e mova.

NUMPAD 5 e NUMPAD 3.

Tecla A para des-selecionar. Tecla A para selecionar.

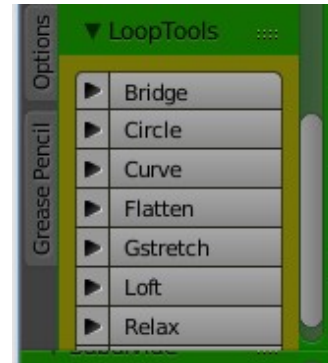
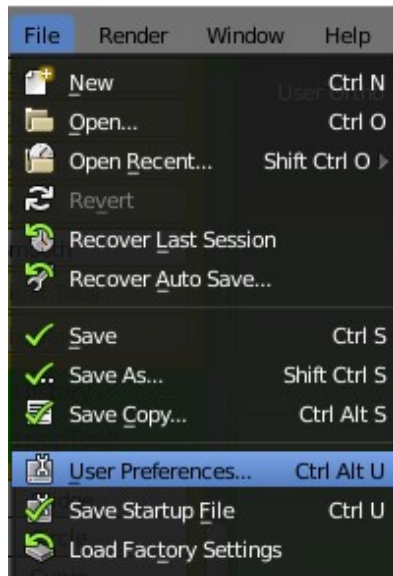
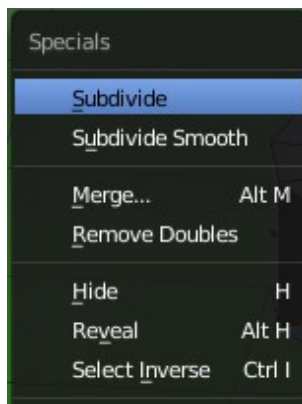


Tecla Checker Deselect em Select.



Em Pivot Point tecle em Individual Origins. A seguir Extrude Individual. Tecla S e mova.

Tecla W. Em Specials selecione Subdivide. Em File selecione User Preferences. Em Add-ons habilite Mesh: LoopTools. Em LoopTools clique em Circle.



A seguir tecle X ou Delete e selecione Faces. Tecele Tab para sair do Edit Mode. Agora adicione o modificador Subdivision Surface (Modifiers > Add Modifier > Subdivision Surface). Em Subdivisions faça View = 3 e Render = 3. Aplique um Smooth e a seguir o modificador Solidify fazendo Thickness = 0.1400.

Aplique um material com Diffuse R: 0.800 G: 0.300 B: 0.000. Em Specular mude para WardIso e faça Slope = 0.200.

Duplicate a lâmpada e a posicione adequadamente. Coloque outro ponto de luz no centro do objeto. A cada ponto de luz dê a cor R: 1.000 G: 0.800 B: 0.000 e em Shadow habilite Ray Shadow com R: 0.150 G: 0.150 B: 0.150.

Renderize a sua cena.

