

Modelando carroça rudimentar (Modelo2)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 23/10/2016 11:11

Atualizad... 23/10/2016 23:16

Autor: aonzaadamasceno@gmail.com

Abra o Blender.

Delete o cubo (X > Delete).

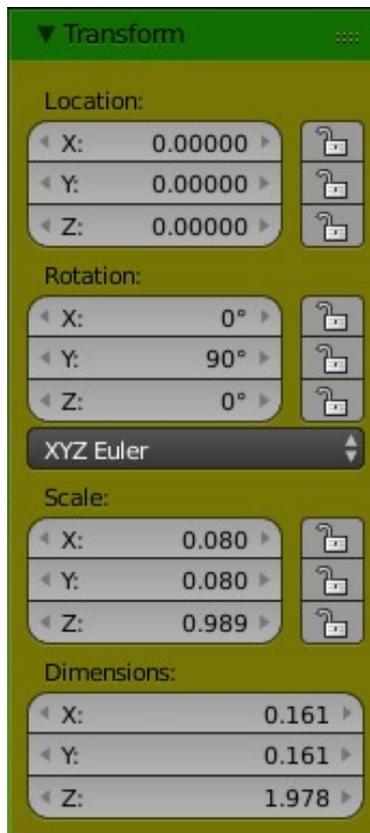
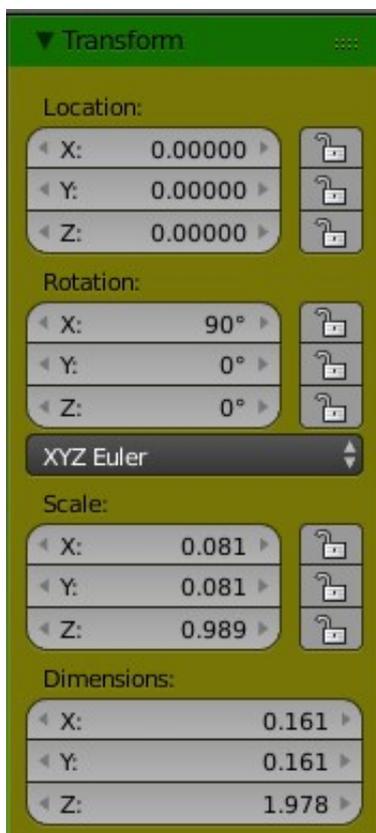
Adicione um Torus (Add > Mesh > Torus).

Em Transform habilite Lock Camera to View. Em Display desabilite Grid Floor.

Altere as dimensões para Dimensions: X: 2.500, Y: 2.500, Z: 0.500. Aplique um material Diffuse com R: 0.800, G: 0.350, B: 0.000. Aplique um Shading Smooth.

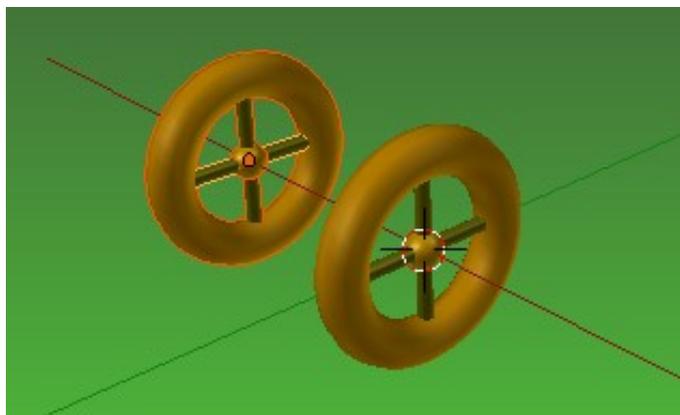
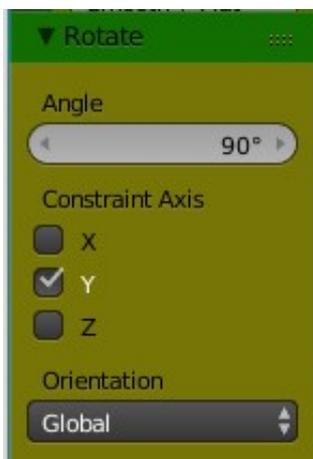
Adicione uma esfera (Add > Mesh >). Altere as dimensões para Dimensions: X: 0.400, Y: 0.400, Z: 0.400. Aplique um material Diffuse com R: 0.800, G: 0.350, B: 0.000. Aplique um Shading Smooth.

Adicione dois cilindros com as seguintes configurações:





Selecione todos os objetos. Tecele R Y e em Tools Rotate digite 90. Estando todos os objetos selecionados tecele Shift + D X duplicando o grupo de objetos. Desloque a duplicata na direção X ou contrária a X.



Adicione um cubo e um cilindro com as seguintes configurações:



Aplique ao cubo um material padrão (Material New). Adicione uma textura (Texture > Image or Move > Open). Em Mapping aplique a configuração a seguir.

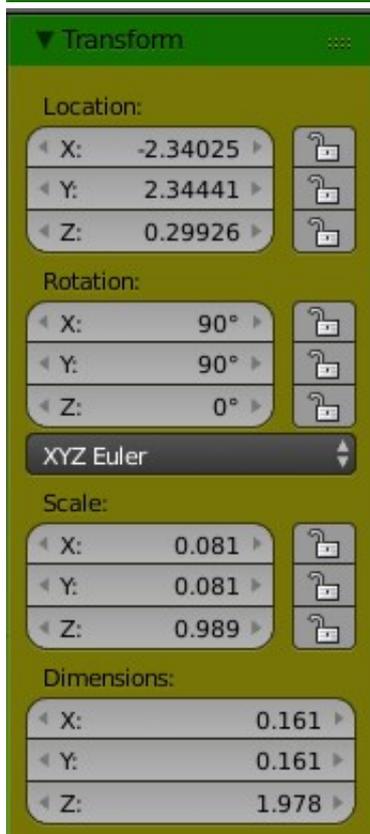
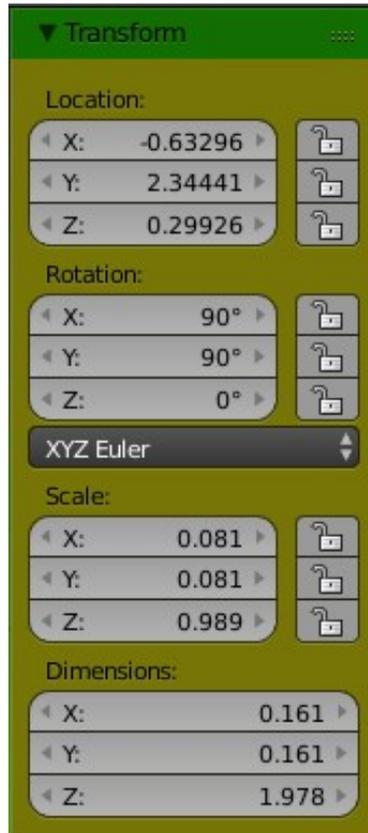
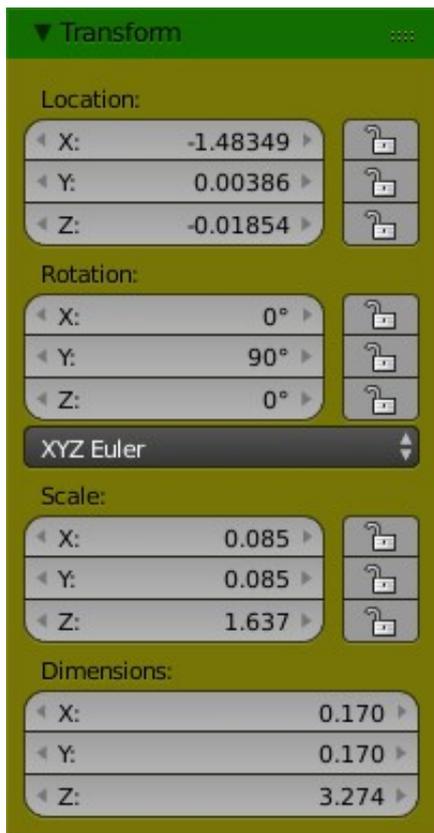


Selecione o cilindro e aplique um material padrão. A seguir aplique a textura Marble com a configuração Mapping (veja figura) e Influence RGB to Intensity (veja figura).





Adicione um cilindro com a configuração abaixo e o material dos cilindros anteriores (eixo que vai ligar as duas rodas). Pegue um dos cilindros e duplique duas vezes para criar os cabos (veja as configurações a seguir).



Renderize e veja o final.

