

## Modelando um Sabre de Luz (Modelo5)

**Caderno:** Primeiro Caderno

**Criada em:** 22/10/2016 18:06

**Atualizada...** 22/10/2016 22:46

**Autor:** qonzaqadamasceno@gmail.com

---

Abra o Blender.

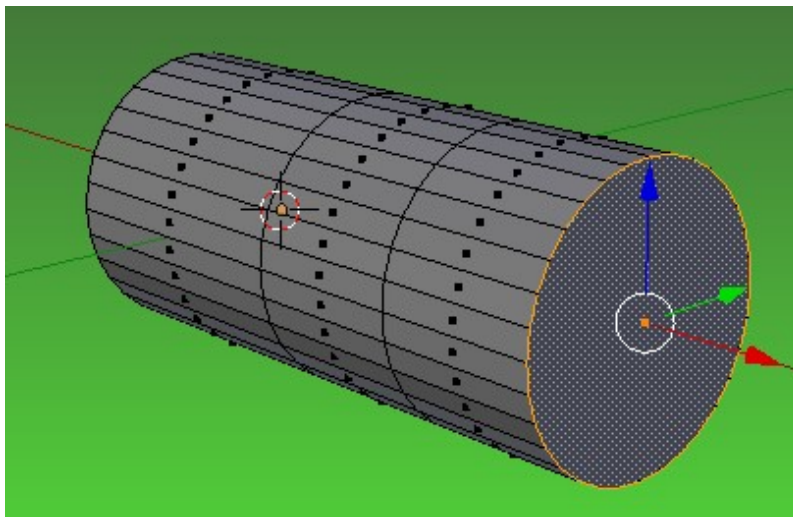
Delete o cubo (X > Delete).

Adicione um cilindro (Add > Mesh > Cylinder).

R Y 90 para rotacionar o cilindro em torno do eixo Y de 90 graus.

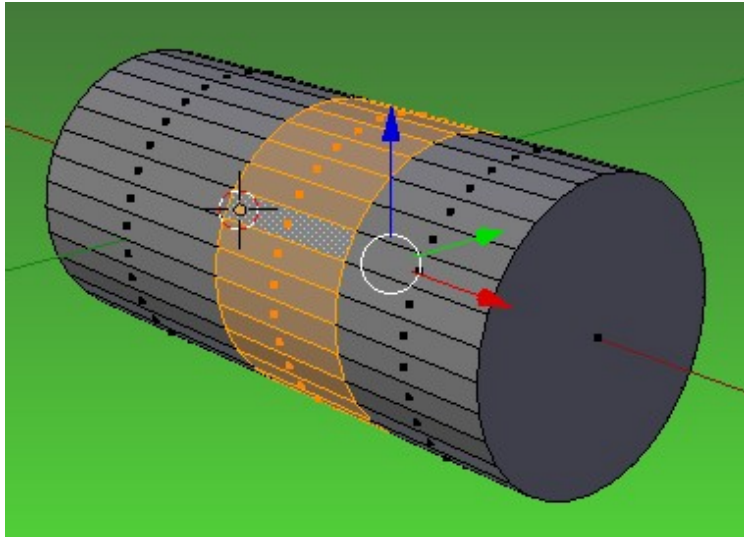
Mude para o Edit Mode e selecione o Face Select para trabalharmos com faces.

Selecione a face circular do cilindro. Tecele E e mova. Faça isso duas vezes.



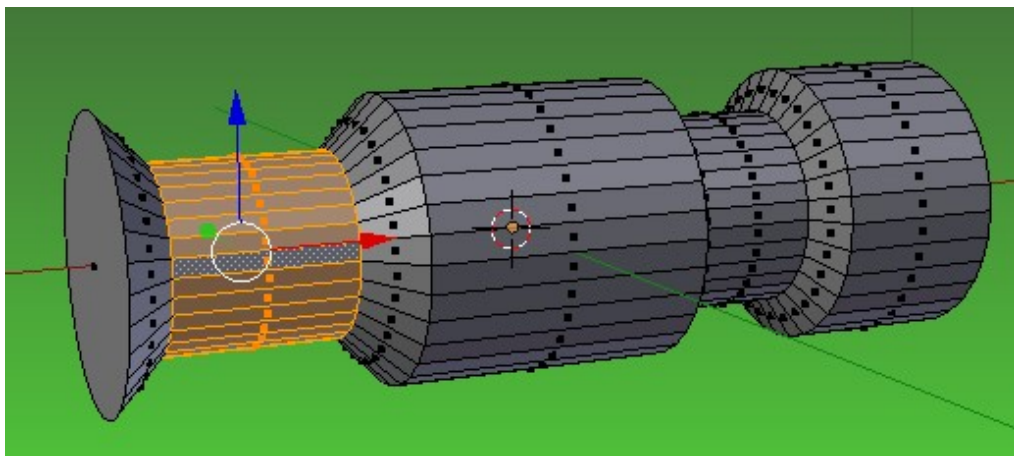
Acesse o menu Transform e habilite Lock Camera to View. Em Display desabilite Grid Floor.

Com a tecla Alt e o botão direito do mouse selecione as arestas conforme figura abaixo.

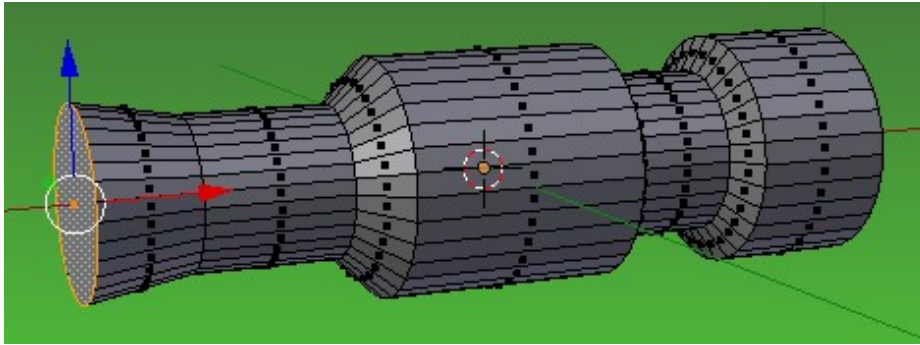


Tecla Extrude e confirme com o botão esquerdo do mouse. Tecla S e mova na direção do eixo do cilindro.

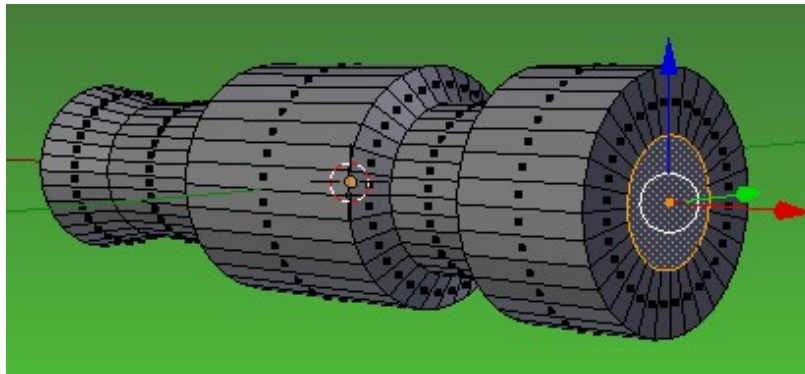
Selecione a outra face circular e aplique uma extrusão na direção do eixo. Selecione as faces laterais com Alt e o botão direito do mouse. Tecla E e confirme, seguido de um Scale (S) movendo na direção do eixo (veja figura abaixo).



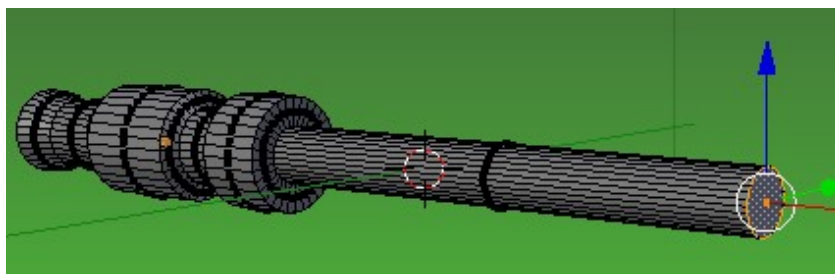
Segurando a seta vermelha com o botão esquerdo do mouse é possível arrastar para melhorar o modelo. Selecione a face circular e a arraste mais um pouco na direção contrária ao eixo X e teclando S diminua um pouco o seu diâmetro.



Temos agora o objeto que pode ser chamado de Sabre. Selecione a outra face circular. Dê um Estrude e confirme, seguido de um Scale movendo na direção do centro.



Mude para o Object Mode. Empurre o Sabre para o final da grade com um deslocamento na direção contrária ao eixo X. em Propriedades do objeto, clique em Data Object. Em Shape Keys clique no + duas vezes criando as chaves Basis e Key 1. Passe o objeto para o Edit Mode e selecione a última face circular criada (veja figura acima). Tecele E (Estrude) e desloque o mouse obtendo a figura a seguir.



Se voltarmos para o Object Mode observamos que quando variamos Value ocorre uma variação na lâmina do Sabre.

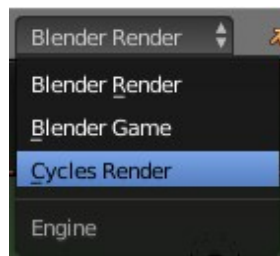
Vamos fazer a nossa animação. Coloque o cursor da timeline na posição 1 e Value com valor 0.000. Tecele I com o cursor do mouse

sobre a tarja de Value. Repita esse processo para a tabela a seguir:

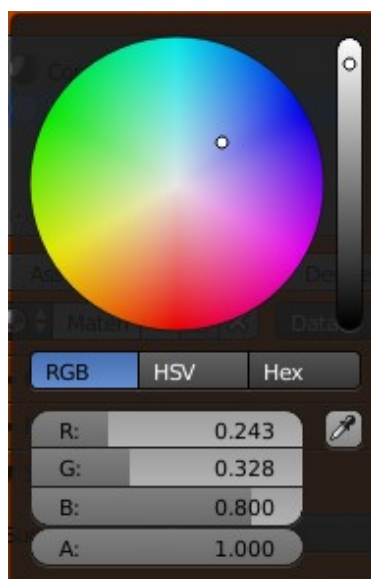
Posição do cursor da timeline	Value
1	0.000
20	1.000
80	1.000
100	0.000
200	0.000

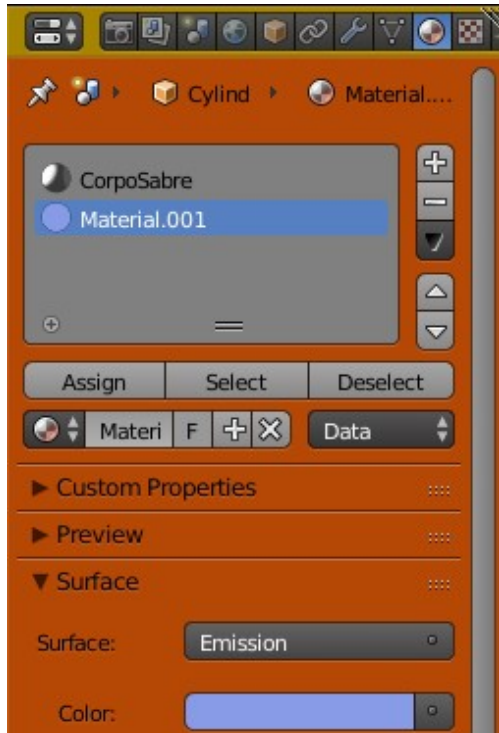
Crie um plano. Com a ferramenta Scale aumente as suas dimensões. Com a ferramenta de movimentação o desloque de forma que o Sabre apareça totalmente. Torne o plano invisível.

Para fazermos a emissão de luz entremos no modo



Vamos adicionar dois materiais ao Sabre. Um para o corpo do Sabre e outro para a lâmina. Selecione o Sabre e passe para o Edit Mode. Tecle no botão de Material. A seguir New e em Surface mude para Toon BSDF. Dê nome ao material de CorpoSabre.





Selecione a parte correspondente a lâmina do Sabre (Select > Border Select). Adicione um slot de material (+) e a seguir um novo material. Em Surface mude para Emission. Em Color escolha uma cor azul claro (veja figura acima. Clique em Assign para associar o material ao objeto. Para completarmos o efeito da luminosidade crie um World com Color R: 0.000, G: 0.000, B: 0.000.

Vamos fazer a animação da cor.

Posição do cursor da timeline	Value	Cor
1	0.000	R:
0.243, G: 0.328, B: 0.800		
20	1.000	R:
0.243, G: 0.328, B: 0.800		
80	1.000	R:
0.243, G: 0.328, B: 0.800		
100	0.000	R:
0.000, G: 0.800, B: 0.000		
200	0.000	R:
0.000, G: 0.800, B: 0.000		

