

Trabalhando com Metaball (Modelo6)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 23/10/2016 09:06

Atualizad... 27/10/2016 08:08

Autor: aonzaadamasceno@gmail.com

Abra o Blender.

Delete o cubo (X > Delete).

Adicione um plano (Add > Mesh > Plane).

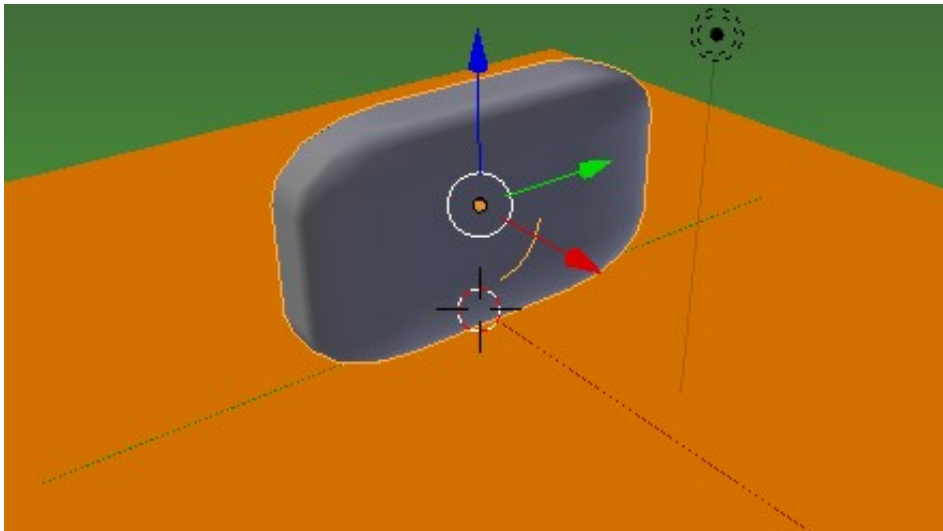
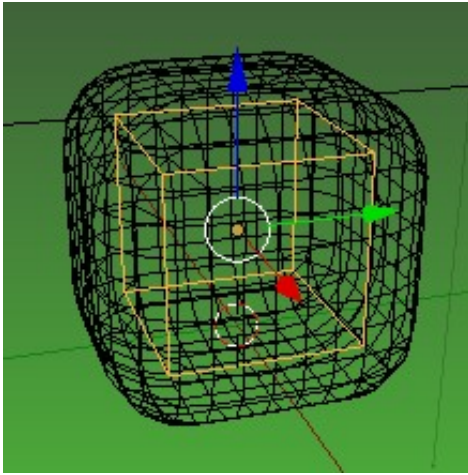
Em Transform habilite Lock Camera to View. Em Display desabilite Grid Floor.

Crie para o plano o material a seguir.





Adicione um Metaball Cube (Add > Metaball > Cube). Adicione um cubo (Add > Mesh > Cube). Com a ferramenta Scale altere as dimensões do cubo para ficar próximas as do Metaball (Use o Wireframe para visualizar). Mude para o Edit Mode e aplique Mesh Tools Subdivide com Number of Cuts = 2. Volte para o Object Mode. Volte o Viewport Shading para Solid. Segurando a tecla Shift selecione os dois objetos (Metaball e Cube). Use a ferramenta Scale para deixá-los na configuração a seguir.



Adicione ao Metaball um material com as configurações:





Aplique ao Cube um material com as configurações:



Adicione um texto (Add > Text). Em Transform faça Rotation X: 90, Y: 0.00, Z: 90. Passe para o Edit Mode, apague Text e digite Blender. Volte para o Object Mode. No Data Object Geometry

altere o Extrude para 0.100. Aplique ao texto Blender o material com as configurações:



Renderize. Segue a cena após a renderização.

