

Efeito Luz Neon em objetos (Modelo9)

Caderno: Primeiro Caderno

Criada em: 22/10/2016 16:31

Atualizad... 22/10/2016 17:23

Autor: aonzaadamasceno@gmail.com

Abra o Blender.

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

Adicione um plano (Add > Mesh > Plane). Use Scale para aumentar suas dimensões.

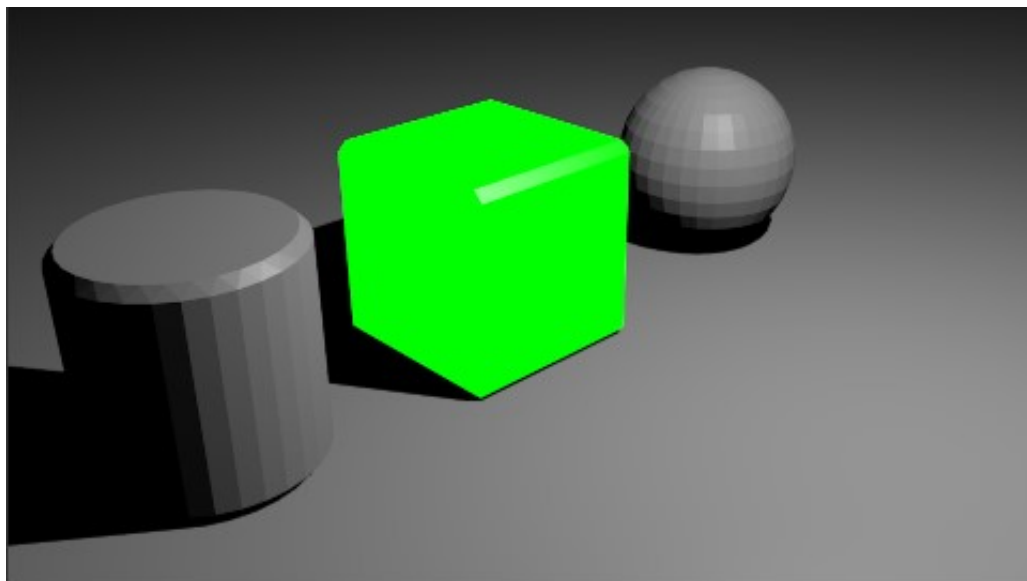
Selecione o cubo e posicione-o sobre o plano (Transform > Location Z: 1.000). Aplique um modificador Bevel.

Adicione um cilindro e posicione-o sobre o plano (Transform > Location Z: 1.000). Aplique um modificador Bevel.

Adicione uma esfera e posicione-a sobre o plano (Transform > Location Z: 1.000). Aplique um Shading Smooth.

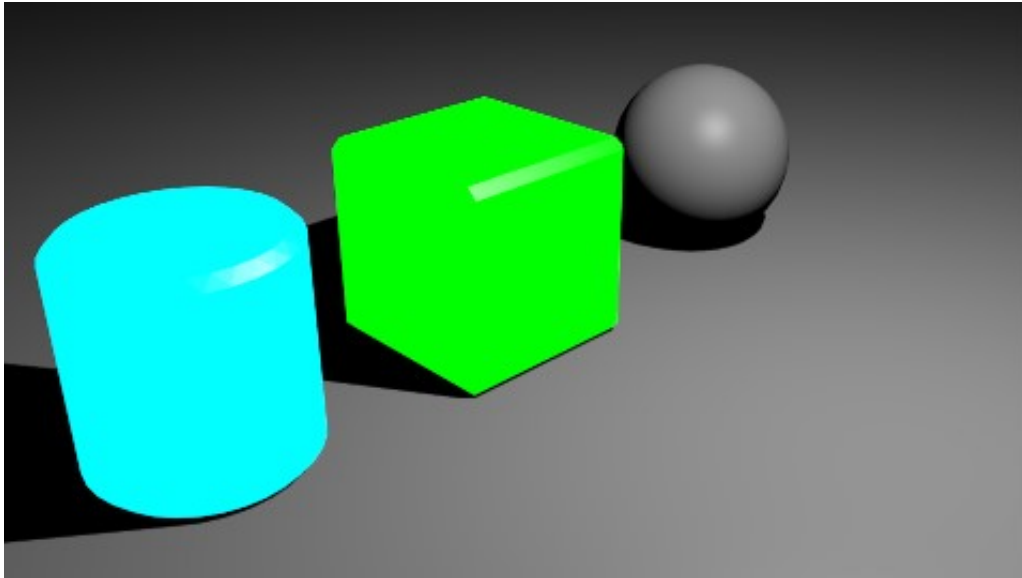
Posicione os objetos adequadamente.

Selecione o cubo. Vamos dar pra ele um material de cor verde R: 0.000, G: 0.800, B: 0.000 com Intensity 1.000, Specular R: 1.000, G: 1.000, B: 1.000 com Intensity 1.000 e Shading Emit 2.000.

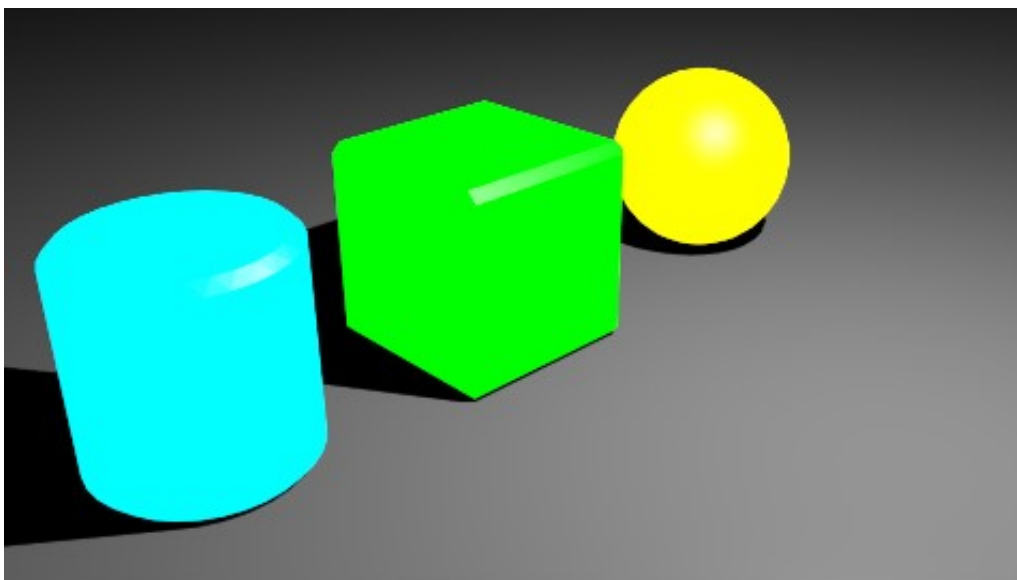


Selecione o cilindro. Vamos dar pra ele um material de cor verde R: 0.000, G: 0.550, B: 0.800 com Intensity 1.000, Specular R:

1.000, G: 1.000, B: 1.000 com Intensity 1.000 e Shading Emit 2.000.

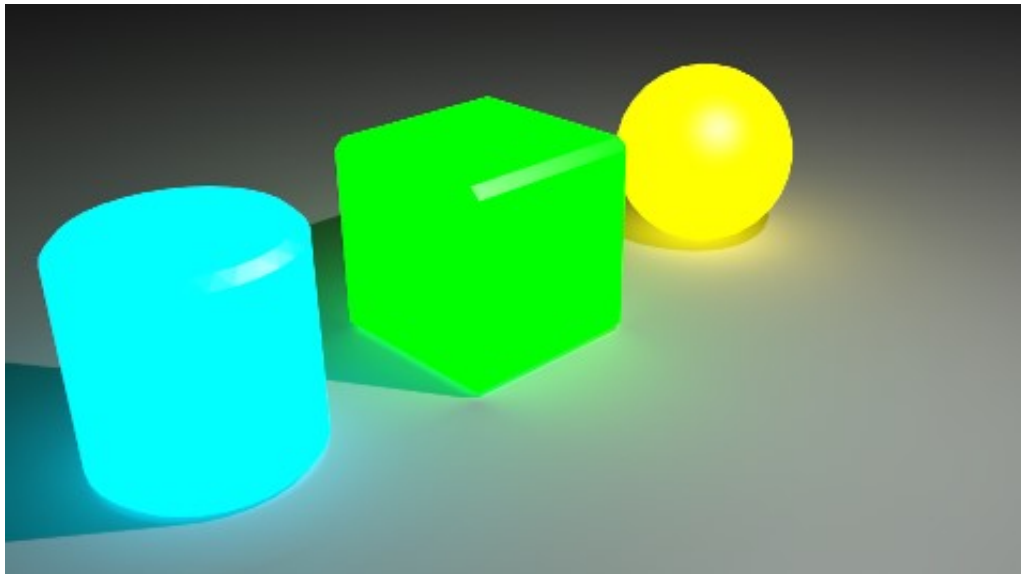


Selecione a esfera. Vamos dar pra ela um material de cor verde R: 0.800, G: 0.650, B: 0.000 com Intensity 1.000, Specular R: 1.000, G: 1.000, B: 1.000 com Intensity 1.000 e Shading Emit 2.000.



Selecione o cubo. Vamos aplicar um efeito World com Horizon Color, Zenith Color e Ambient Color todos na cor preta.

Habilitemos Indirect Lighting e em Gather habilitemos Approximate.



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.

