Este tutorial ensina como fazer uma caneca no blender, para isso, será usado o blender na versão 2.57b (disponível tanto para windows quanto para linux).

Ao inicializar o blender é necessário deletar o cubo que aparece, aperte a tecla Delete, aparecerá uma tela de confirmação então basta apertar a tecla enter para confirmar.

Na barra de menu no canto superior esquerdo procure pela opção Add (próxima opção após o file) e então escolha a opção mesh e então Circle. Aperte a tecla 7 do numpad para ter uma visão superior.

Na tela de ferramentas no canto esquerdo aproximadamente no meio, deve ter uma tela escrito “Add circle”, abaixo dela estará escrito “Vertices”, embaixo dela estará um número padrão de 32 vértices, reduza para 16 e então selecione a opção do Fill que estará embaixo de “Radius”. Isso vai deixar o círculo com um número menor de vértices, mas você pode decidir se deseja aumentar ou diminuir esse valor.

Na tela de ferramentas no canto esquerdo superior, onde está escrito Object tools, clique no botão Rotate e então clique em “Add circle” , a tela de “Add circle” vai mudar para “Rotate” e aparecerá um campo para informar o ângulo de rotação, informe o ângulo 11.25 e aperte enter. Isso serve apenas para rotacionar o círculo, dependendo de como for desejado, pode ser inserido outro valor.

Aperte a tecla tab para selecionar todos os vertices do circulo, selecione o melhor ângulo de visualização que você desejar (faça isso usando as teclas do numpad).

7 – centraliza

8 – Aumenta o ângulo de visão superior

2 – Diminui o ângulo de visão superior

4 – Gira para a esquerda

5 – Gira para a direita

Aperte a tecla E com todos os vértices que foram selecionados no passo anterior e então posicione a seta do mouse para cima, você verá que um cilindro se formará na tela. Se desejar, é possível dar um zoom no objeto usando o scroll do mouse.

Aperte ctrl + R e selecione o cilindro na horizontal.

Dê dois cliques cortando o cilindro sempre meio.

Repita os dois passos anteriores quantas vezes for desejado e possível.

Vamos fazer a alça da caneca.

Mude para o modo faces, para isso aperte ctrl + tab e clique em "face". Agora seleciona uma face qualquer que será a parte inferior da alça, clique com o botão direto do mouse. Após isso, aperte delete e clique em "Only Faces". Com a face selecionada ainda mude para o modo "edge", apertando ctrl + tab e selecionando edge. Finalmente aperte a tecla E e movimente o mouse, para expandir, quando achar um tamanho que fique bom (um bomtamanho seria 2 vezes o tamanho de uma face), dê enter ou um clique com o botão esquerdo do mouse.

Repita o processo anterior com uma outra face, que será a parte superior da alça. Tente deixar o mesmo tamanho e tamanhos.

Agora vamos conectar as partes superior e inferior para formar a alça.

Em ambas as, aperte ctrl + R e divida ela ao meio. Volte para o modo "Face", na parte superior, selecione a face inferior externa, delete ela com o "Only faces", mude para o modo "Edge", aperte E e junte com a alça de baixo.

Com as partes conectadas, agora precisamos fechar dois buracos que sobraram, uma em cada alça. Para isso, mude para o modo "Vertex", selecione os 4 vértices da parte superior, para selecionar é necessário deixar a tecla shift apertada. Aperte F para "criar" a face, repita isso para a parte inferior.

Chegou a hora de fazer o buraco da caneca, mude para o modo "Face", selecione todas as faces superiores da caneca (são 16, caso tenha colocado 16 vétices, como foi dito nocomeço do tutorial).

Agora aperte E e enter, não mexa o mouse, antes de apertar enter. Após isso aperte S, para fazer a grossura da caneca, escolha a grossura que achar melhor e dê enter ou botão esquerdo do mouse. Aperte E e movimente o mouse para criar o buraco, afunde ele até passar um pouco do tamanho da caneca, dessa maneira criando uma base para caneca.

Finalmente vamos dar um pouco de forma a caneca, na tela de ferramentas do lado direito, na parte superior após a "Scene" temos uma barra com diversos ícones (onde tem um ícone de uma máquina fotográfica), ache o ícone chamado "modifiers", clique nele e adicione um "Modifier" chamado "Subdivision Surface".

Irá aparece um menu, nele tem o item “Subdivisions” aumente para o numero de views, ele irá arredondar mais, quanto mais você aumentar.