



BLENDER___arquitetura: Projeto da 1a Unidade

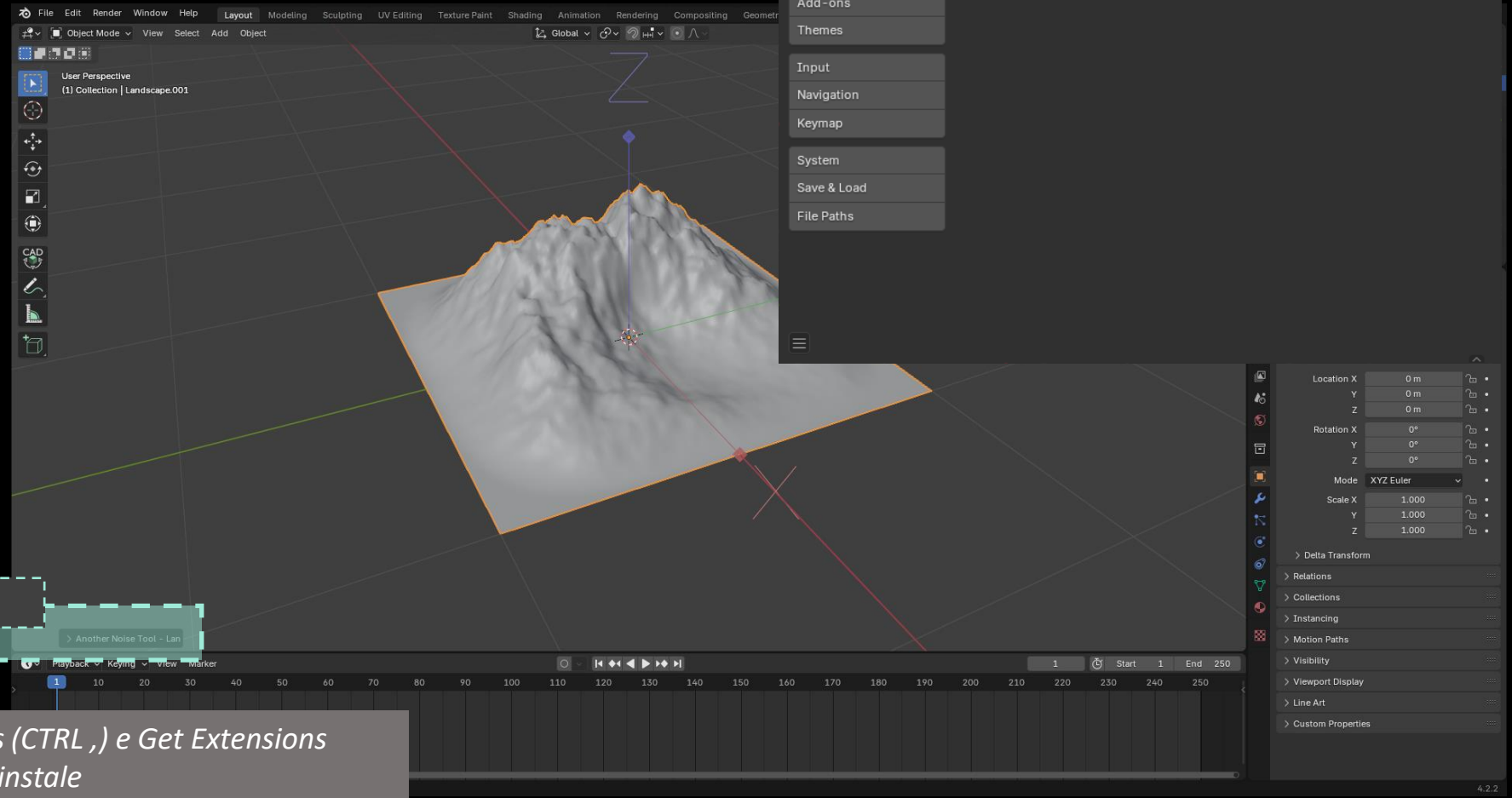
Prof. Hélio Farias DARQ/UFRN

Criação de Terreno

Há métodos para importar curvas de nível e gerar terrenos no Blender. Neste exercício, iremos usar um terreno fictício criado a partir da ferramenta A.N.T. Landscape.

Opções da ferramenta

- Acesse o Menu Edit > Preferences (CTRL ,) e Get Extensions
- Busque por "A.N.T. Landscape" e instale
- Adicione (SHIFT+A) Mesh > Landscape
- Abra o menu de opções da ferramenta (abaixo, à esquerda)

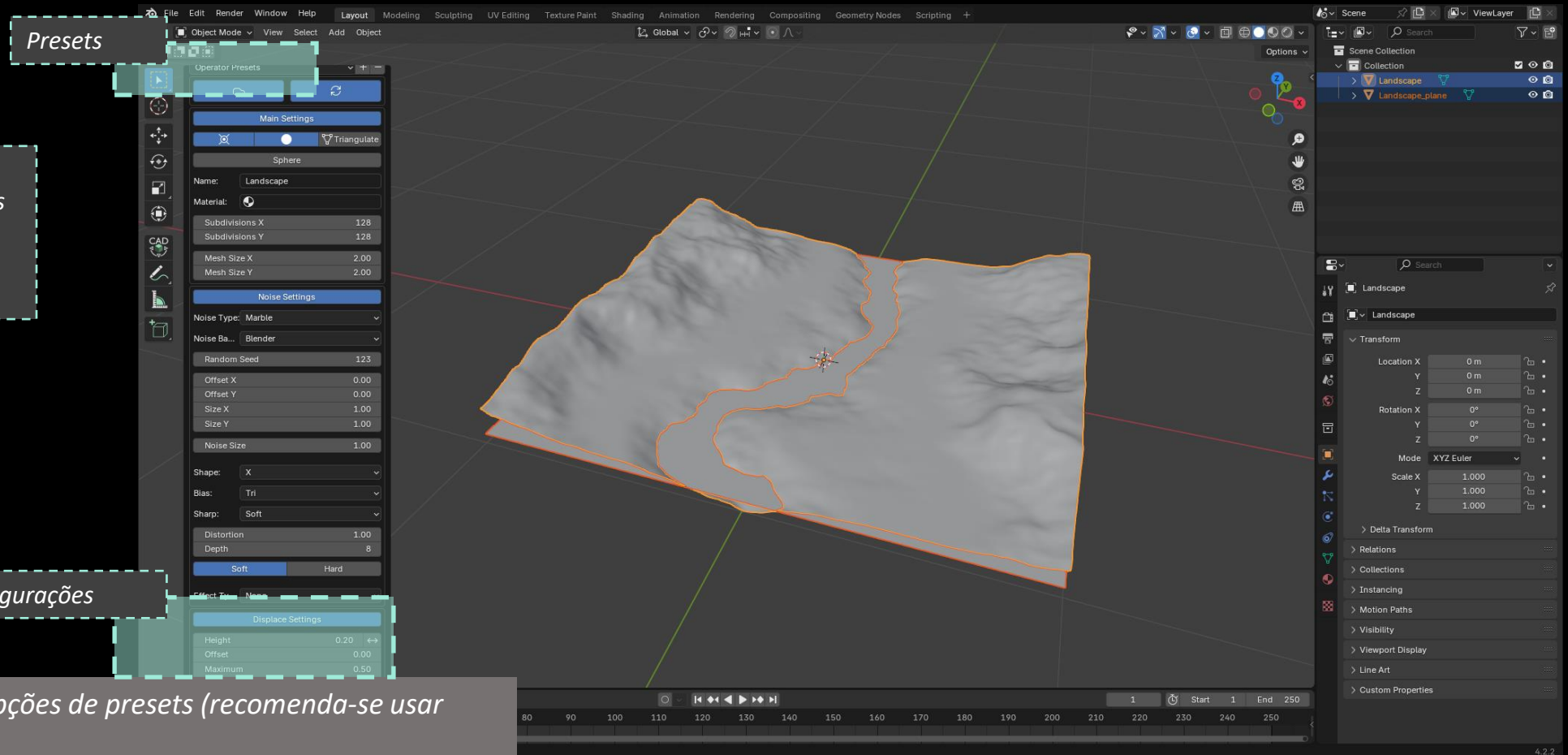


Criação de Terreno

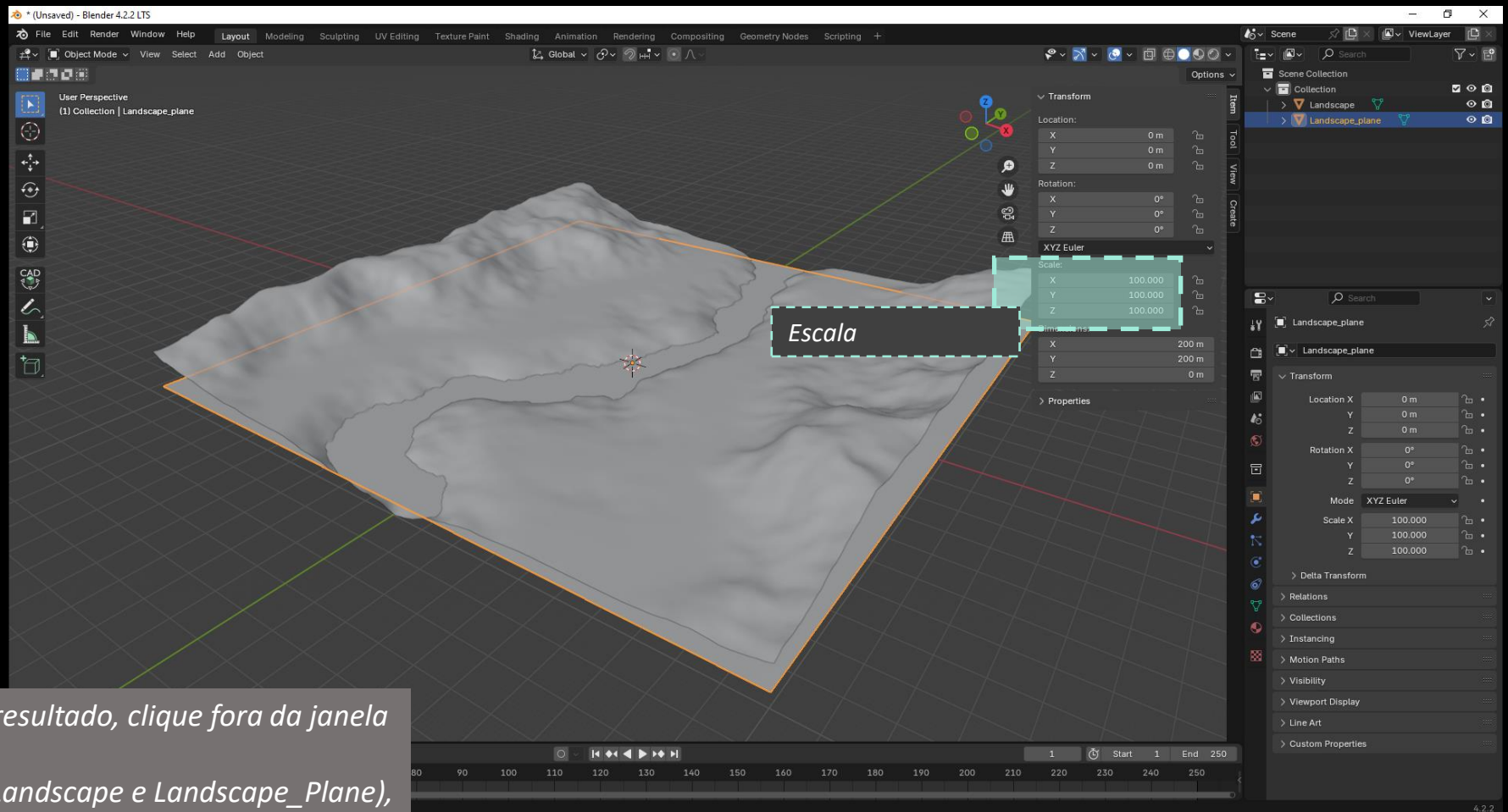
As opções de Subdivision X e Subdivision Y podem ser usadas para aumentar a suavidade do terreno, ao custo de mais peso no desempenho do modelo

Configurações

- Experimente com as opções de presets (recomenda-se usar river ou lake)
- Experimente com as configurações de Height, Offset, Maximum e Minimum.

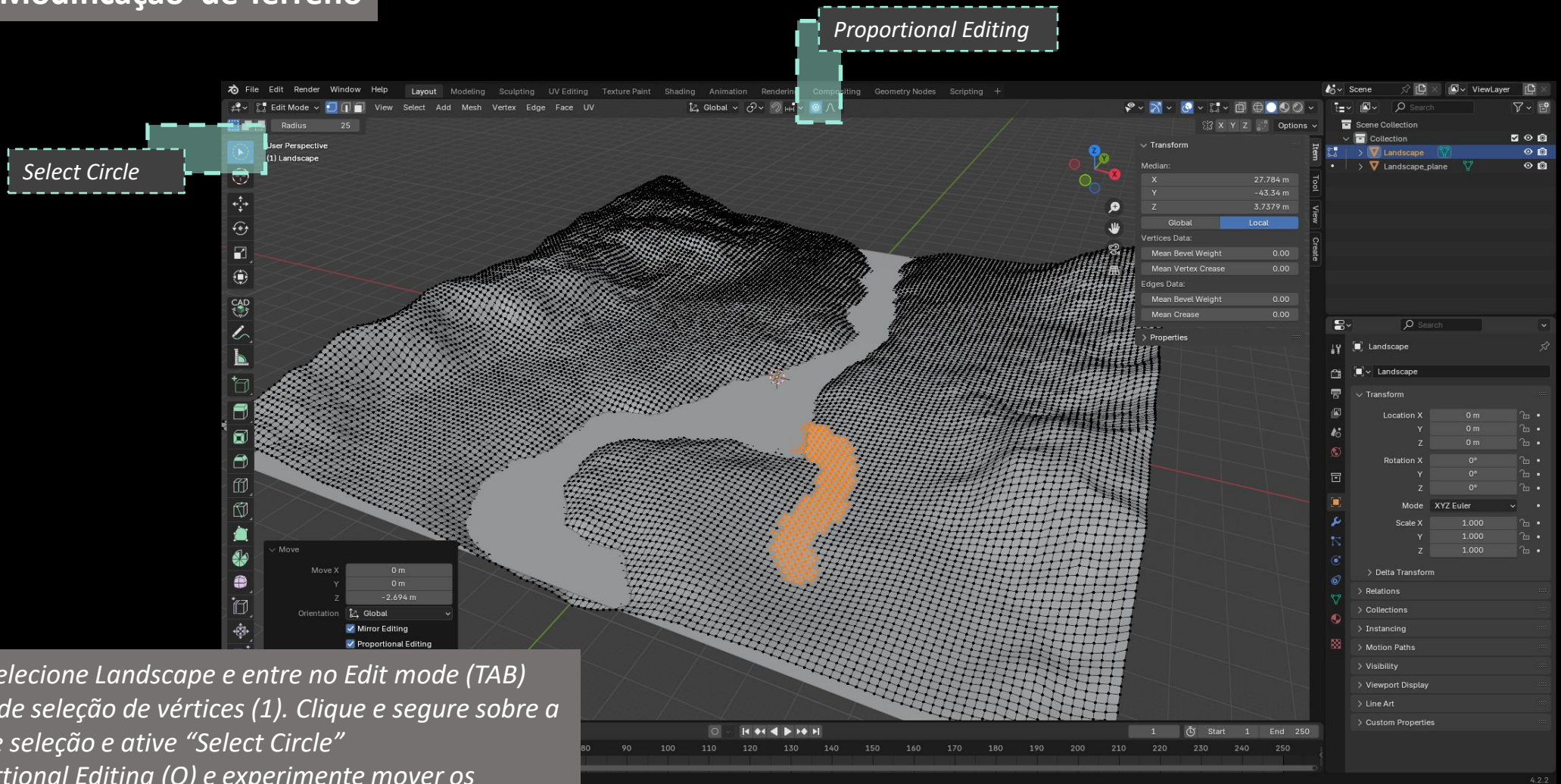


Criação de Terreno



- Quando estiver satisfeito com o resultado, clique fora da janela de opções.
- Selecione cada um dos objetos (Landscape e Landscape_Plane), altere a escala X, Y e Z para 100, e em seguida aplique (CTRL+A) > All Transforms.

Modificação de Terreno



- No Outliner, selecione Landscape e entre no Edit mode (TAB)
- Ative o modo de seleção de vértices (1). Clique e segure sobre a ferramenta de seleção e ative "Select Circle"
- Ative o Proportional Editing (O) e experimente mover os vertices no eixo Z (G Z), com diferentes aberturas proporcionais (rolando a roda do mouse)

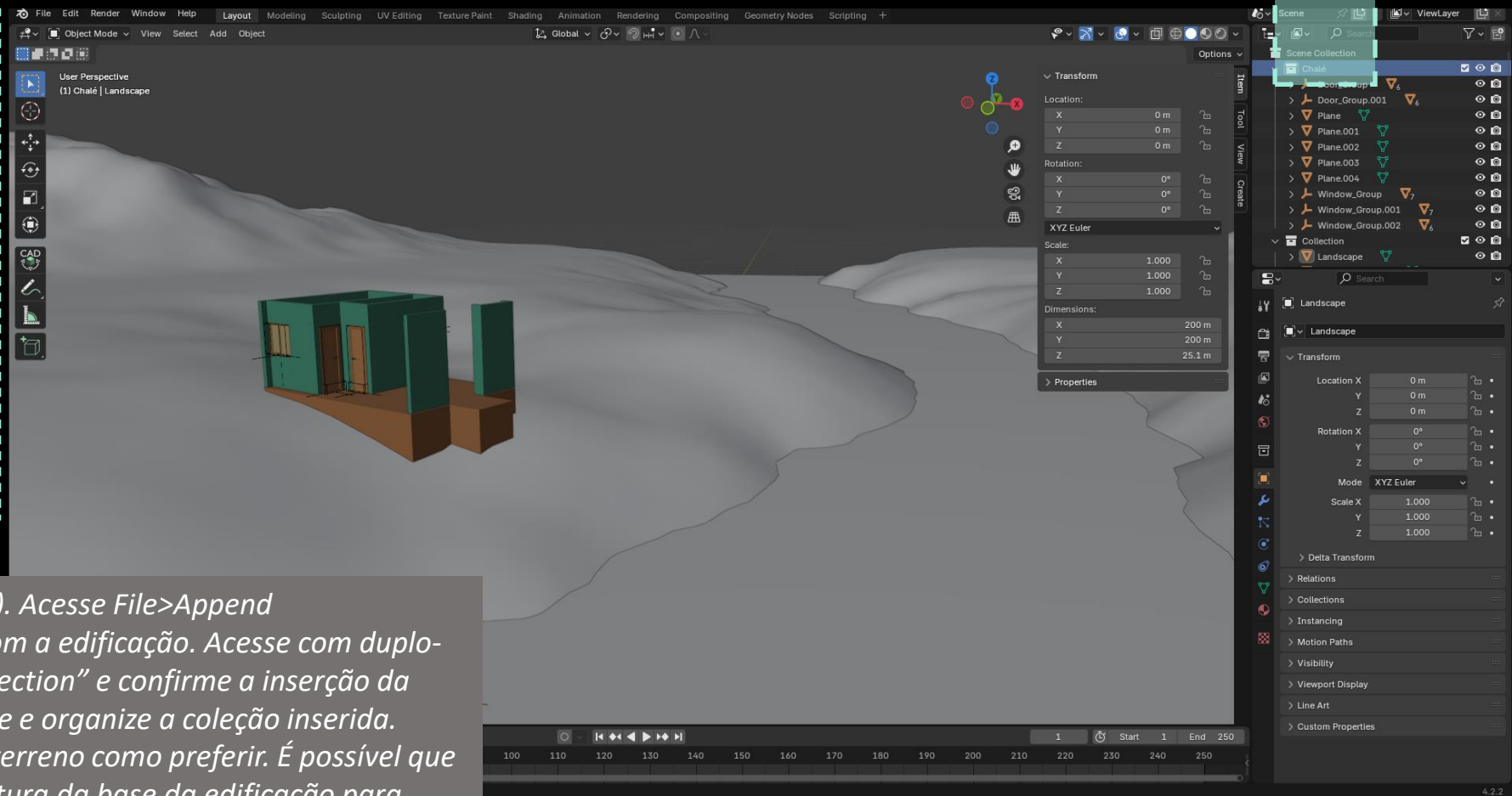
Inserção da Edificação

Existem duas formas de inserir conteúdos de outros arquivos de Blender no seu modelo: Link e Append.

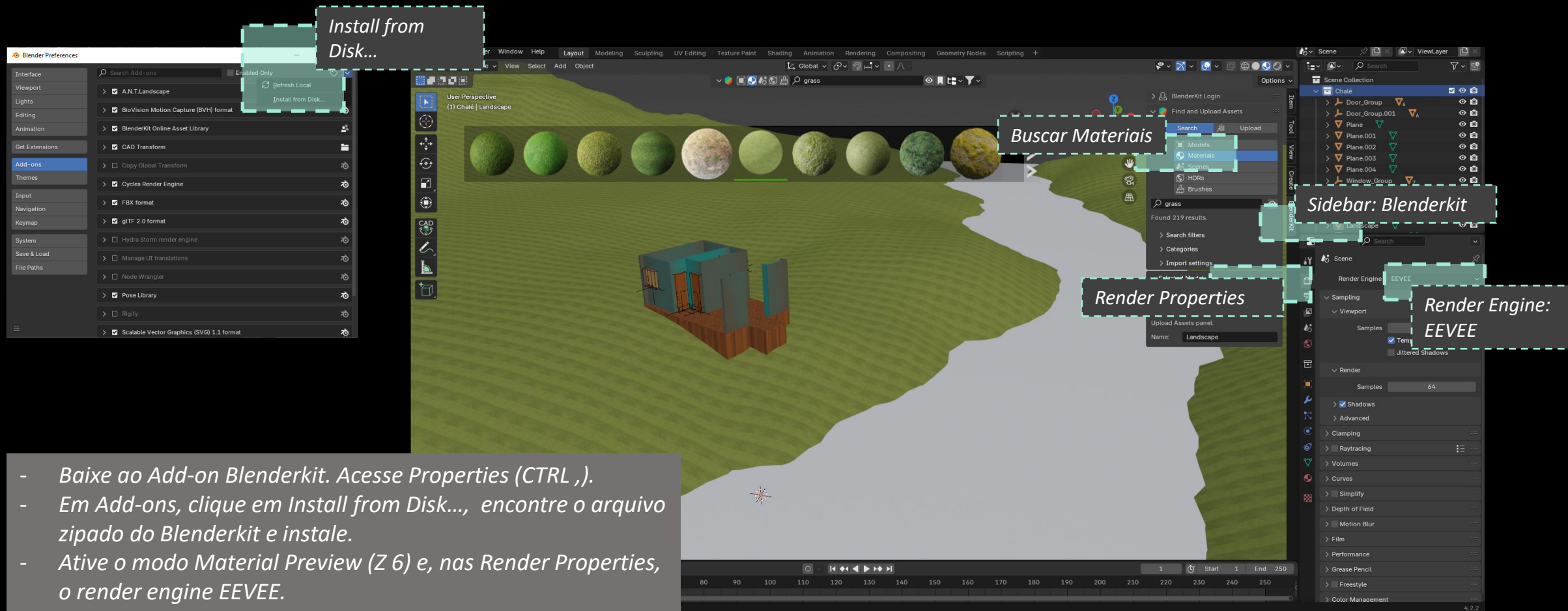
Com Link, você insere o objeto mas o mantém como um modelo externo: quaisquer alterações devem ser feitas no modelo original.

Com Append, você importa uma “cópia” do modelo original internamente no seu modelo, que pode ser alterada normalmente.

- Volte ao Object Mode (TAB). Acesse File>Append
- Encontre o arquivo salvo com a edificação. Acesse com duplo clique, entre na pasta “Collection” e confirme a inserção da coleção existente. Renomeie e organize a coleção inserida.
- Posicione a construção no terreno como preferir. É possível que você precise aumentar a altura da base da edificação para evitar que a construção fique “flutuando” ou “afundada” no terreno irregular.



Acessar Assets do Blenderkit



Projeto da 1a Unidade:

- **TRABALHO INDIVIDUAL OU EM DUPLA:**
- *Continue inserindo Materiais e Modelos do Blenderkit para criar uma cena.*
- *Modele também uma cobertura para a edificação usando as ferramentas que você já conhece.*