

Blender

Materiais – configurando vidro

Samuel Dias Neto

sdiasneto@yahoo.com.br

<http://br.geocities.com/sdiasneto>

Para criar um material com aspecto de vidro utilize as configurações abaixo:

COR: Branco

ALPHA: 0.100

Ray Mirror: ATIVADO

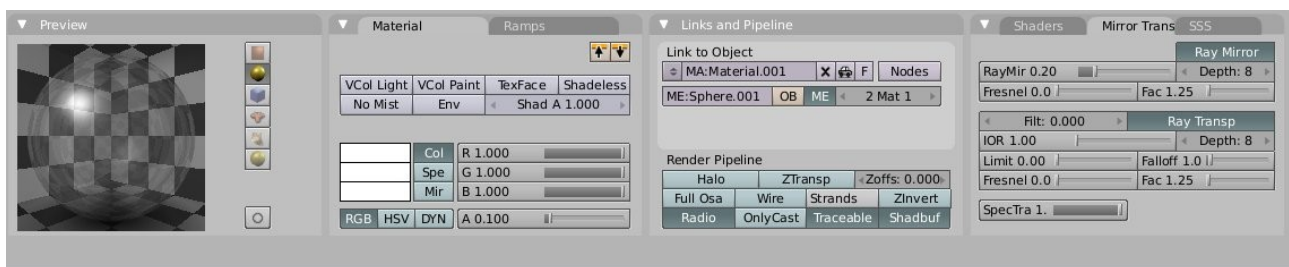
Ray Mir: 0.20

Depth: 8

Ray Transp: ATIVADO

IOR: 1.00

Depth: 8



Para alterar a refração da luz através do vidro basta alterar o valor de **IOR**.

Para alterar a reflexão da luz basta alterar o valor de **Ray Mir**.