

Vkladanie textu

Vyberte v hornej lište - Cycles Render

Vložte - Add – Text

R – X – otáčanie okolo osi X – postavíme text na os X

Zväčšíme pohľad – kolečko

Edit Mode – vymažeme text a napíšeme svoj s medzerníkom (S K L O)

Object Mode – Vpravo vyberieme Object Data – F

Extrude – nárast - 0,1

Depth – zrezanie -0,05

Resolution – vyhládenie - 7

Vložíme podložku pod text

Add – Mesh – Plane – veľkosť 5,5,5

Posun Z – na -0,83

Pohľad - Front (1) a View PerspOtrho (5)

Posunieme podložku tesne pod text

Add – Mesh – Cube

Vyberieme - WireFrame – vložíme text do štvorca tak, aby spodná hrana lícovala so spodkom textu

Umiestnime nad kocku plochu

Vyberieme Cycles Render

Materiál – Surface – Emission – Strendth – 20.000

Vyberieme si Plane 001 – Materiál – World – Color – Modrá

Vyberieme Text

Alt + C a vyberieme druhú ponuku – Mesh

Physics – Fluid - Type – Fluid –

Vyberieme Kocku a Physics – Fluid – Type – Domain – Final 100

Start: 0.0 End: 0.1

Dole pod obrázkom nastavíme Frame End 20

Klikneme vľavo na Bake a dole spustíme animáciu.

Vyberieme text a vpravo hore pri Texte vypneme foto a oko.

Material – Typ – GlassBSDF

View – Front

View – Align View –Align Active Camera to View Ctrl Alt 0

View Properties (N) zaklikneme aktívnu kameru Lock Camera to View

Nastavíme kameru tak, aby zaberala maximum textu

Vyhľadanie textu môžeme ešte cez Smooth – vľavo.

Sampling – Render – 500 a spustíme Render