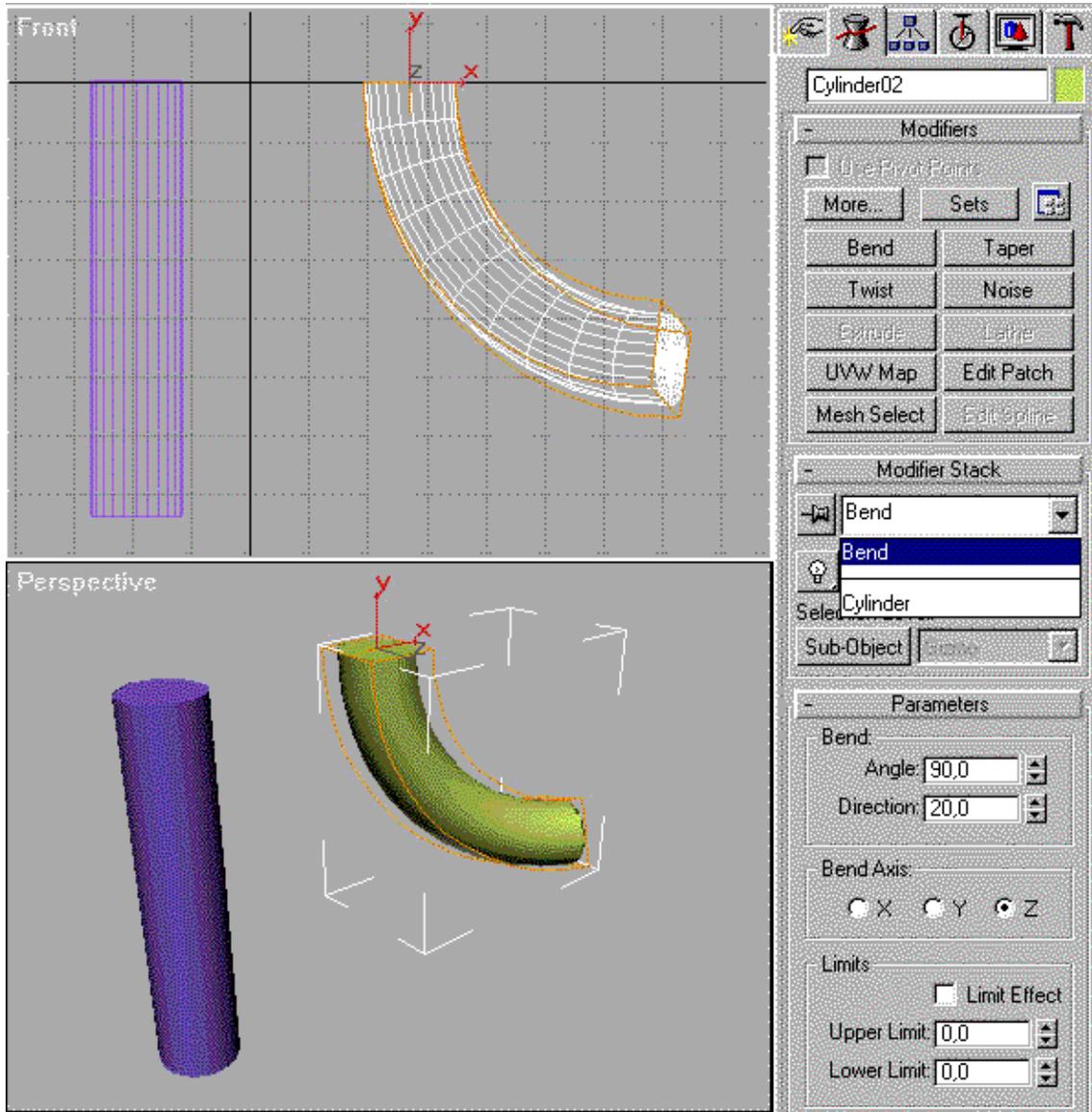


# Blend

Este modificador, curva um objeto em angulação de 1 a 360 graus na direção de 1-360 graus. Dependendo do eixo que o modificador for colado, o objeto sofrerá curvas diferentes. Você também, pode modificar o **GIZMO** do objeto na seção **sub-object** para criar outras distorções.



Para conseguir mais suavidade da angulação do objeto, é necessário na criação do objeto, que o número de segmentos ou lados sejam de valores mais elevados.