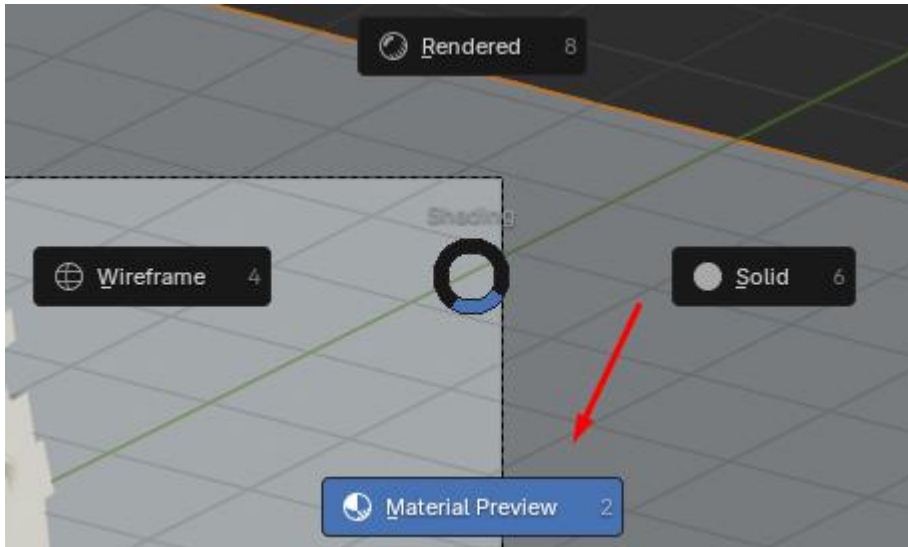


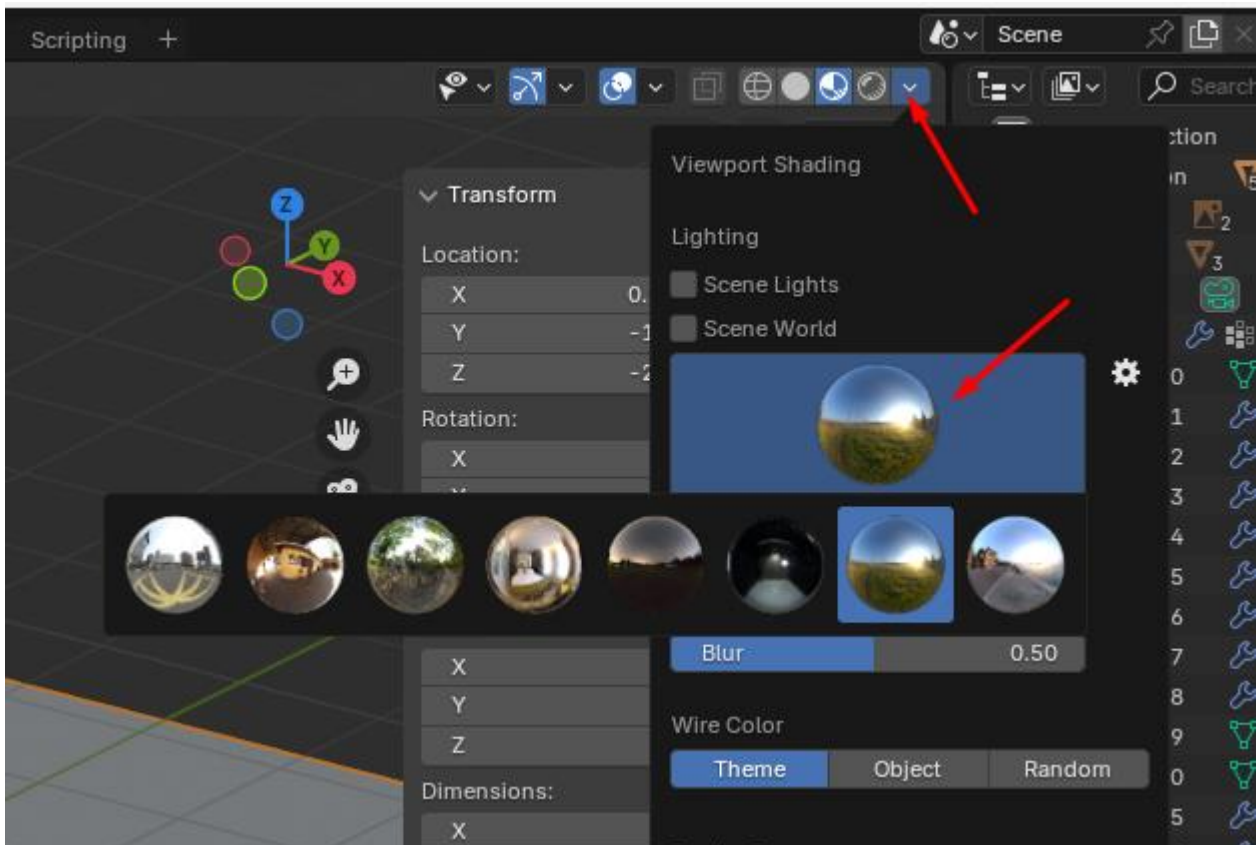
Лабораторная работа №13. Повозка

Лабораторные работы созданы на основе бесплатного курса [Школа Кайно. Курс WAGON](#)
57. Займёмся текстурами.

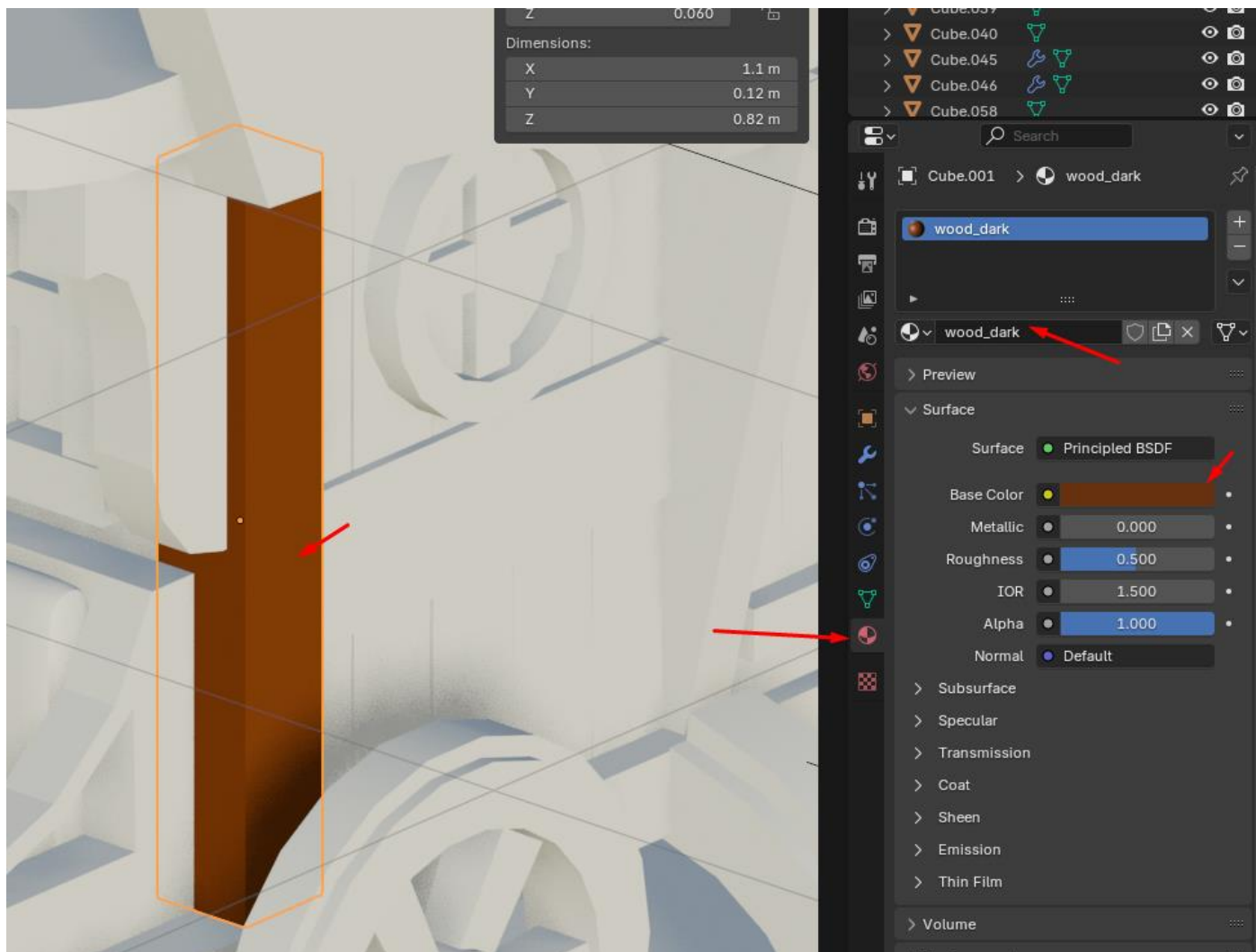
Z -Material Preview:



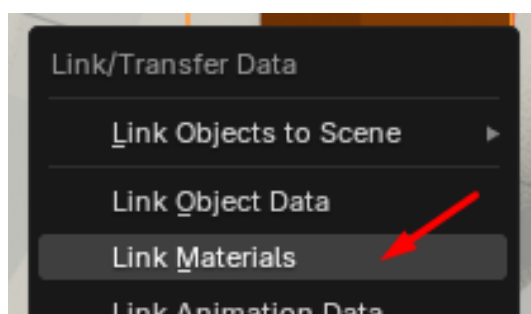
Можете выбрать другое освещение для вашей модели:



Сделаем материал для нашей балки. Выделяем её, переходим во вкладку **Material**, добавляем новый материал, настраиваем цвет на тёмно-коричневый, и меняем название на **wood_dark**.



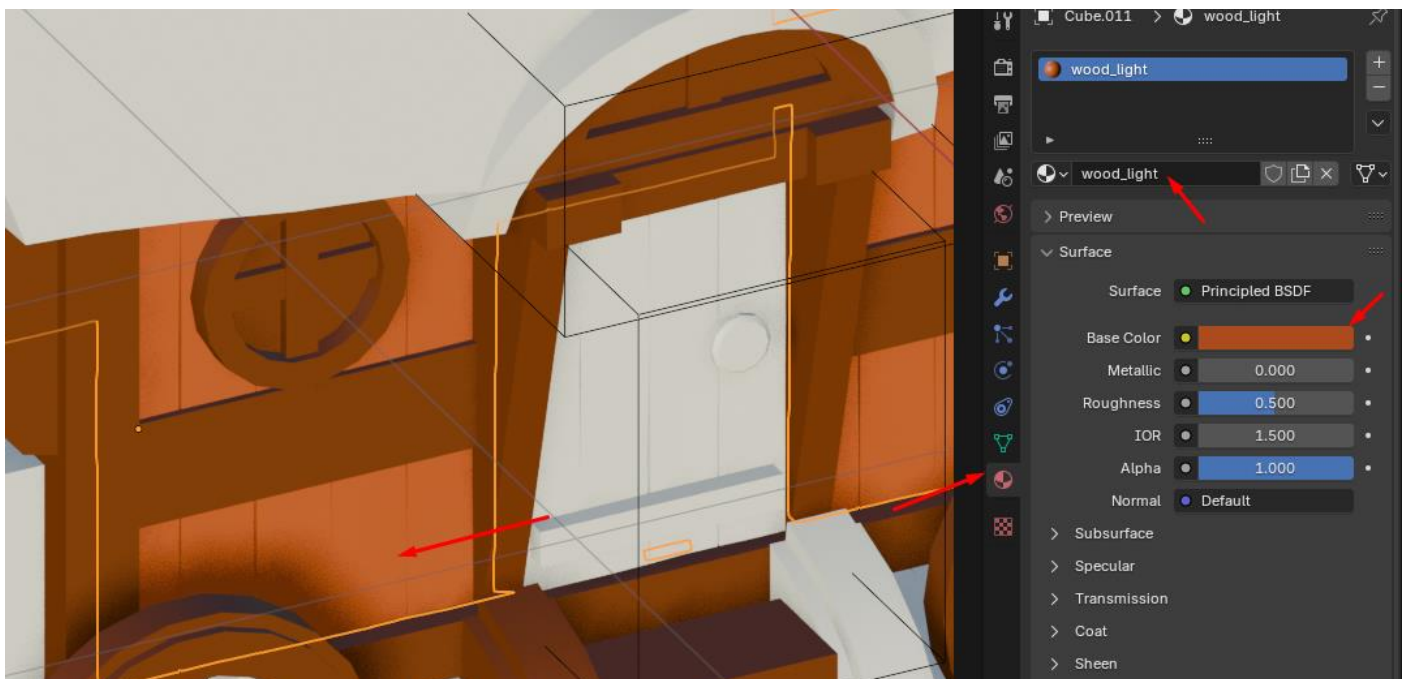
Затем, чтобы не выделять каждый отдельный объект, можно выделить все нужные нам, на которые мы хотим скопировать данный цвет, в последнюю очередь выбрать тот меш, с которого мы хотим скопировать цвет и нажать **Ctrl-L** и выбрать **Link Materials**:



Добавляем на них материалы:



Сделаем материал для других досок. Выделяем одну, переходим во вкладку **Material**, добавляем новый материал, настраиваем цвет на тёмно-коричневый, и меняем название на **wood_light**.



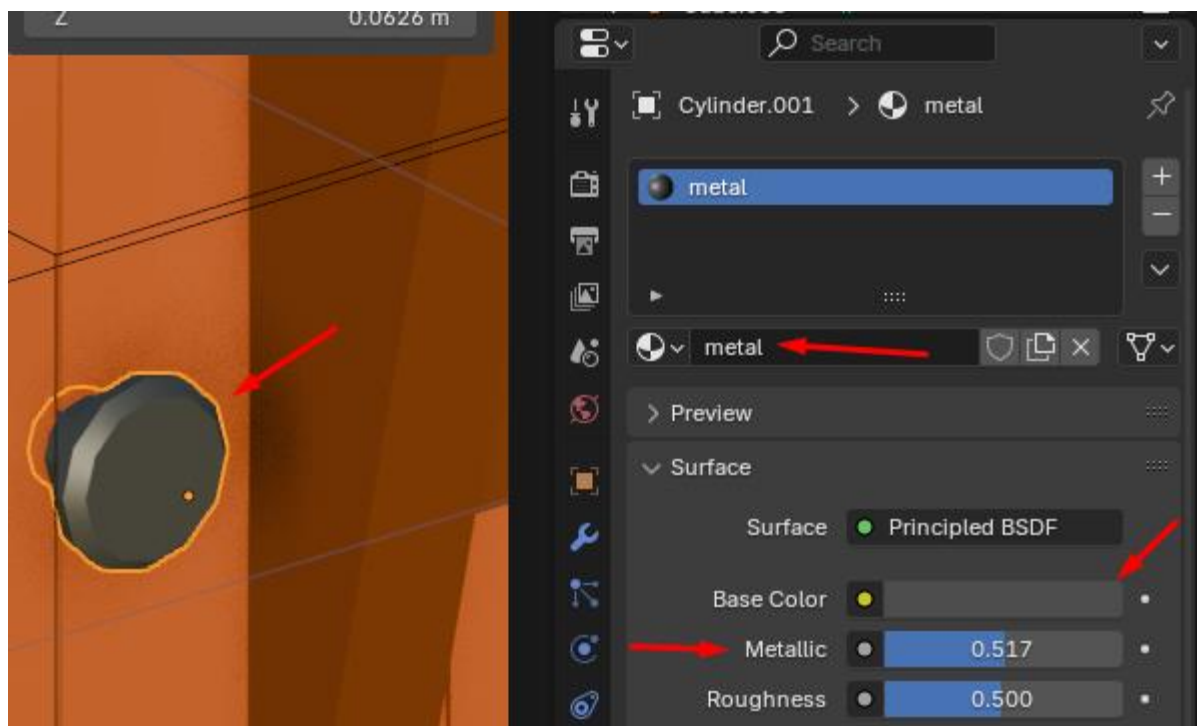
Также раскидаем его на другие меши:



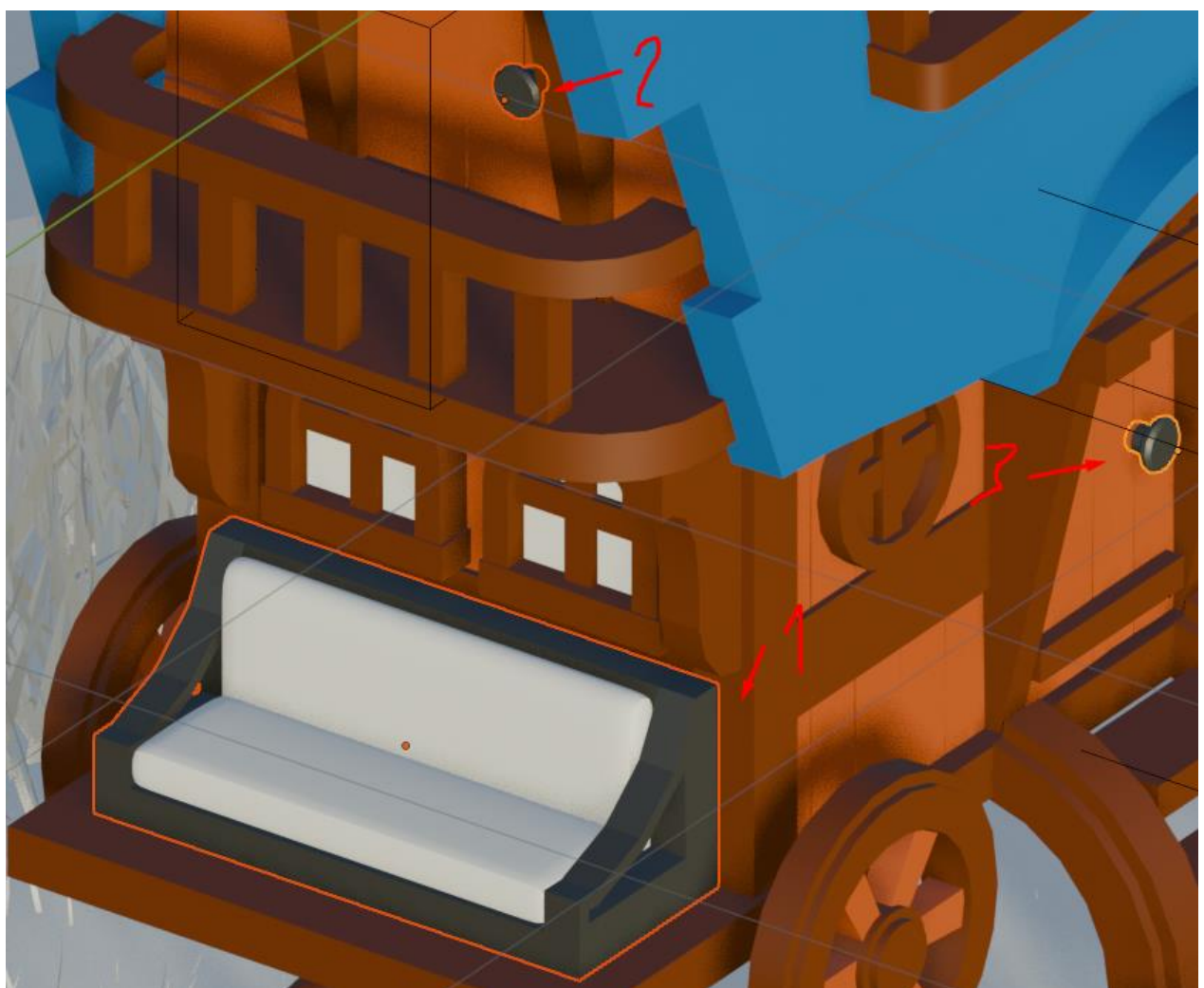
Для крыши и козырьков сделаем синий цвет:



Добавим железный цвет для ручки:



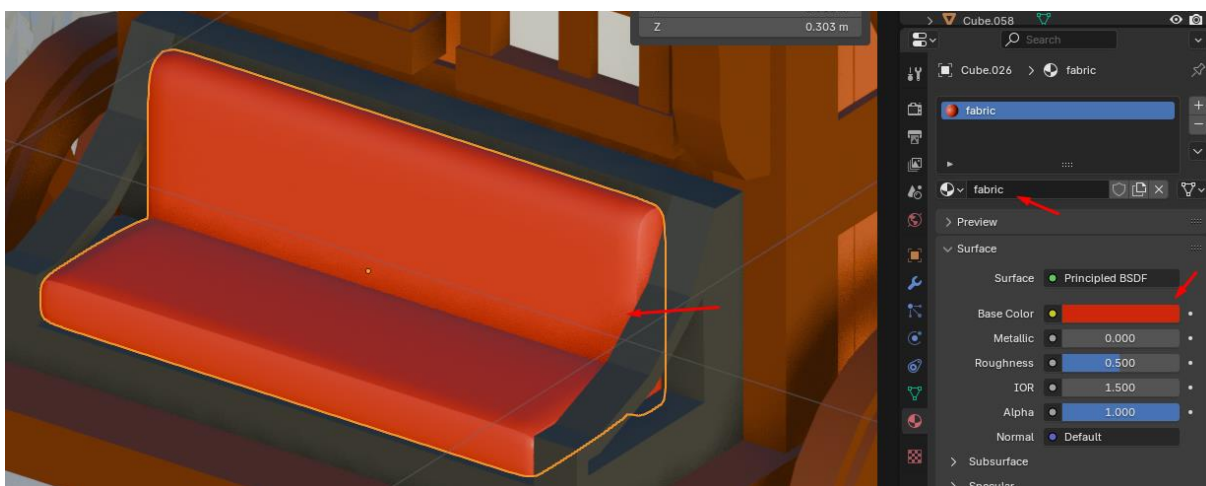
Применяем его для другой ручки и основания дивана:



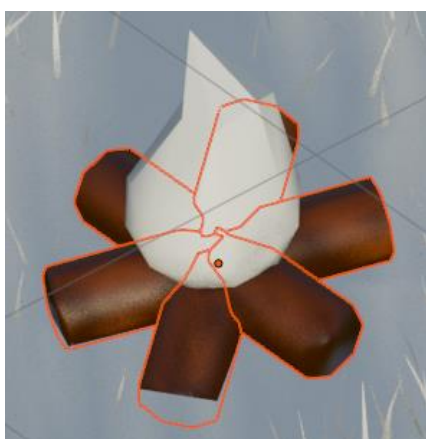
Для фонаря:



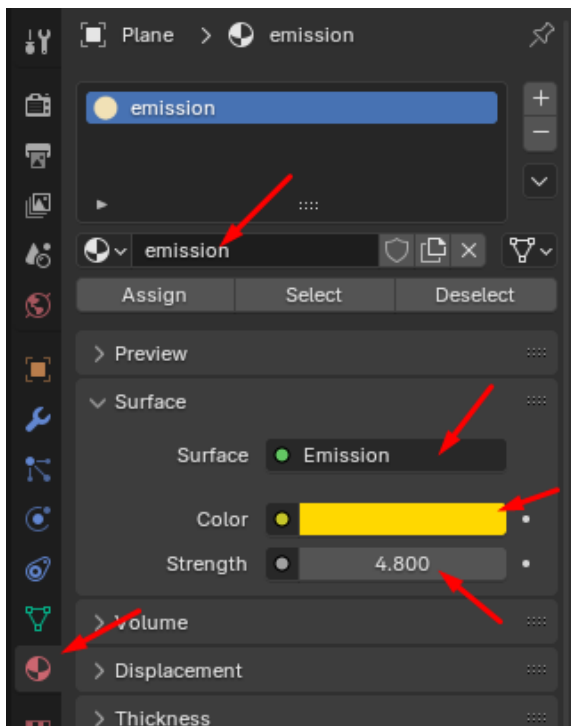
Для дивана красный цвет:



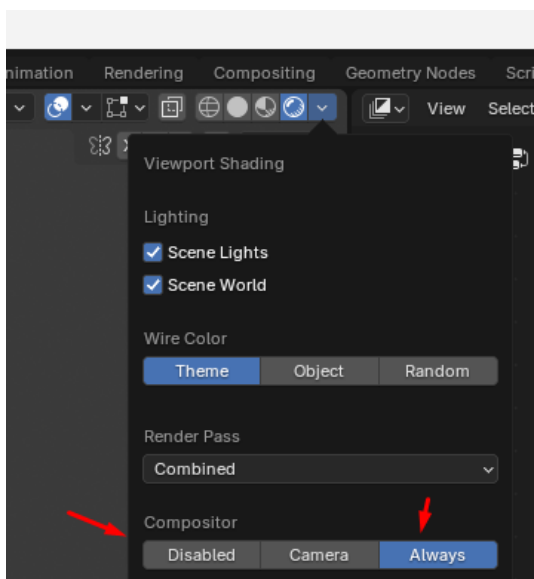
Для костра возьмём материал **wood_dark**:



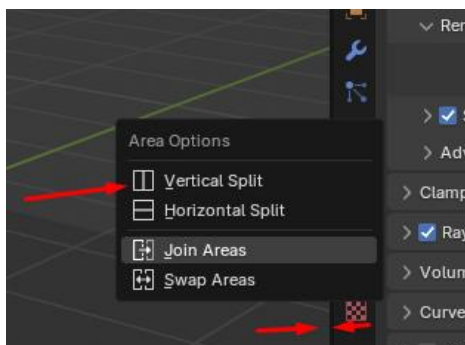
Для окна мы хотим добавить свечение. В новых версиях **emission** не работает так просто как в старых. Добавляем для нашего окна новый материал и назовём его **emission**, **Surface** поменяем на **Emission**, цвет выберите на ваше усмотрение, параметр **Strength** сделайте побольше:



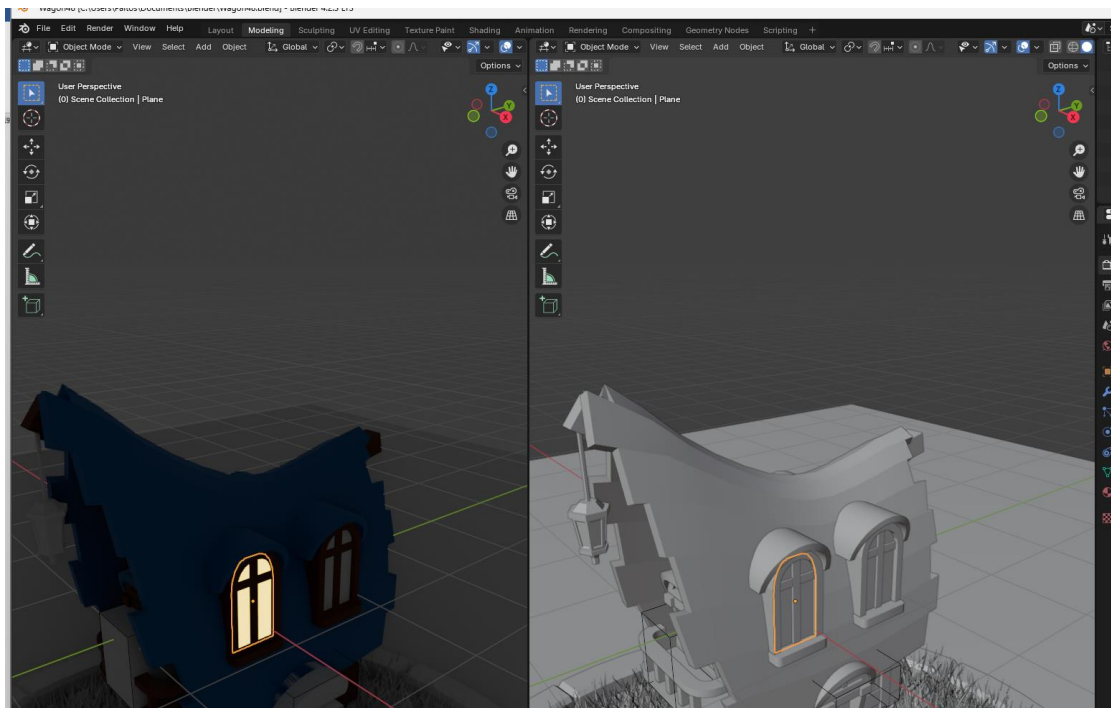
Чтобы увидеть все наши изменения, которые мы сейчас произведём, включим отображение **Compositor** на **Always**:



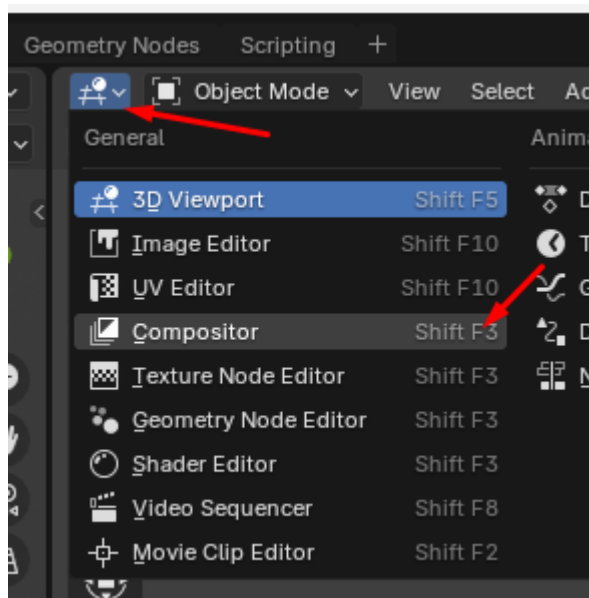
Далее добавим дополнительное окно, чтобы видеть наши изменения, для этого наведите на угол **Viewport** и нажмите правой кнопкой мыши и выберите **Vertical Split**:



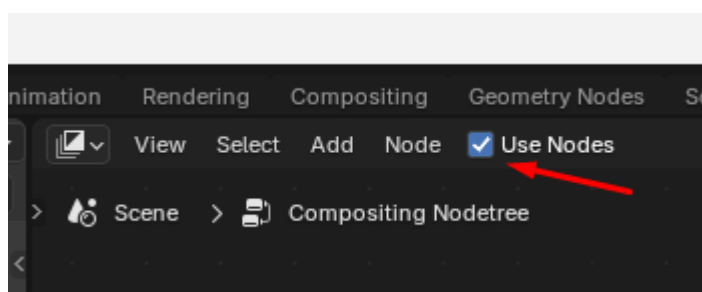
Затем проведите и поставьте линию, где хотите чтобы появилось разделение:



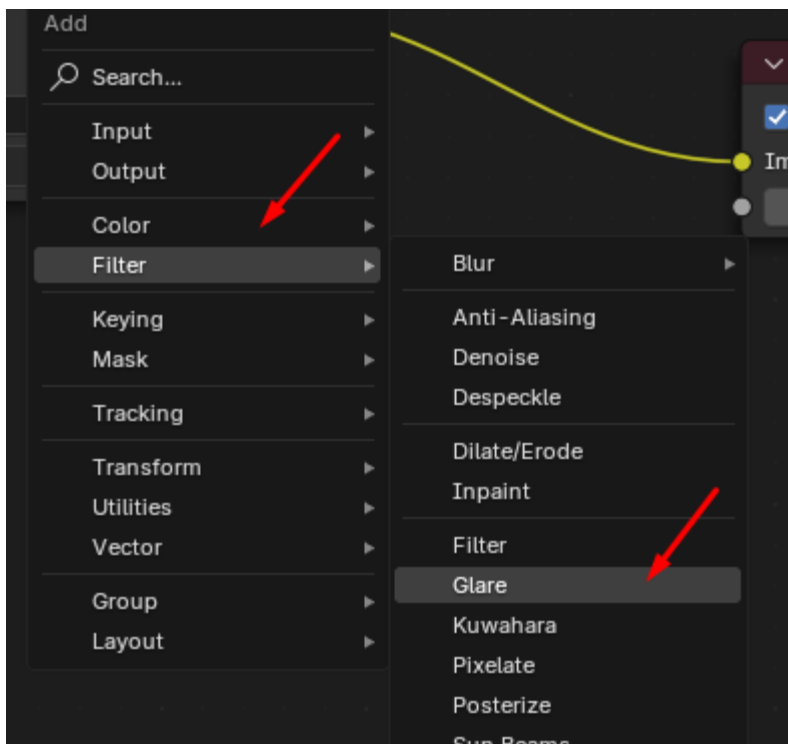
Меняем для второй области вид на **Compositor**:



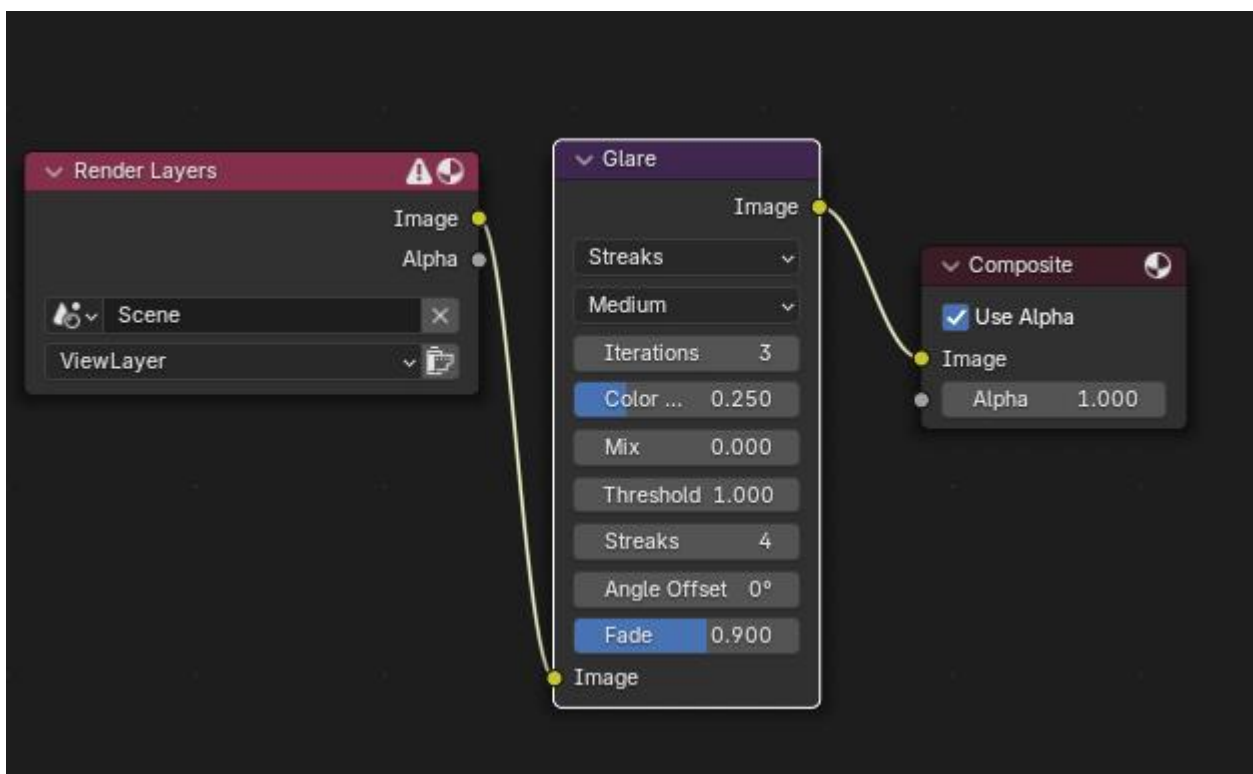
Ставим галочку на **Use Nodes**:



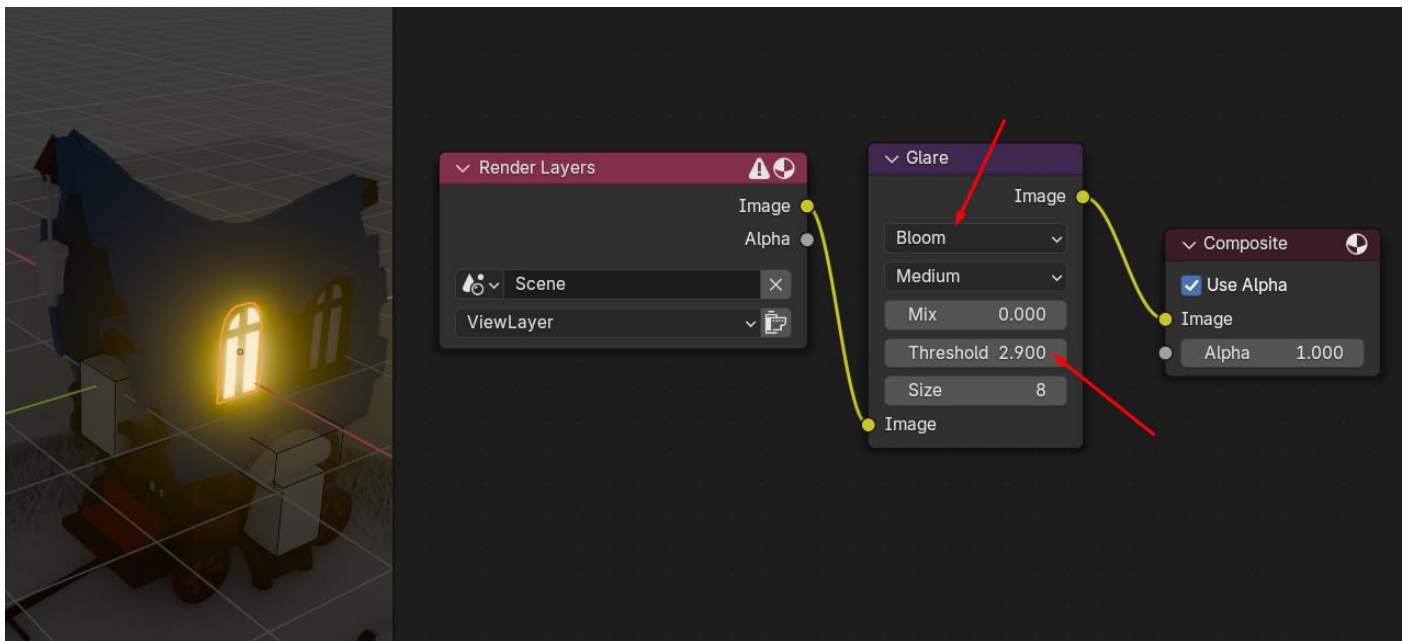
Shift+A – Filter – Glare:



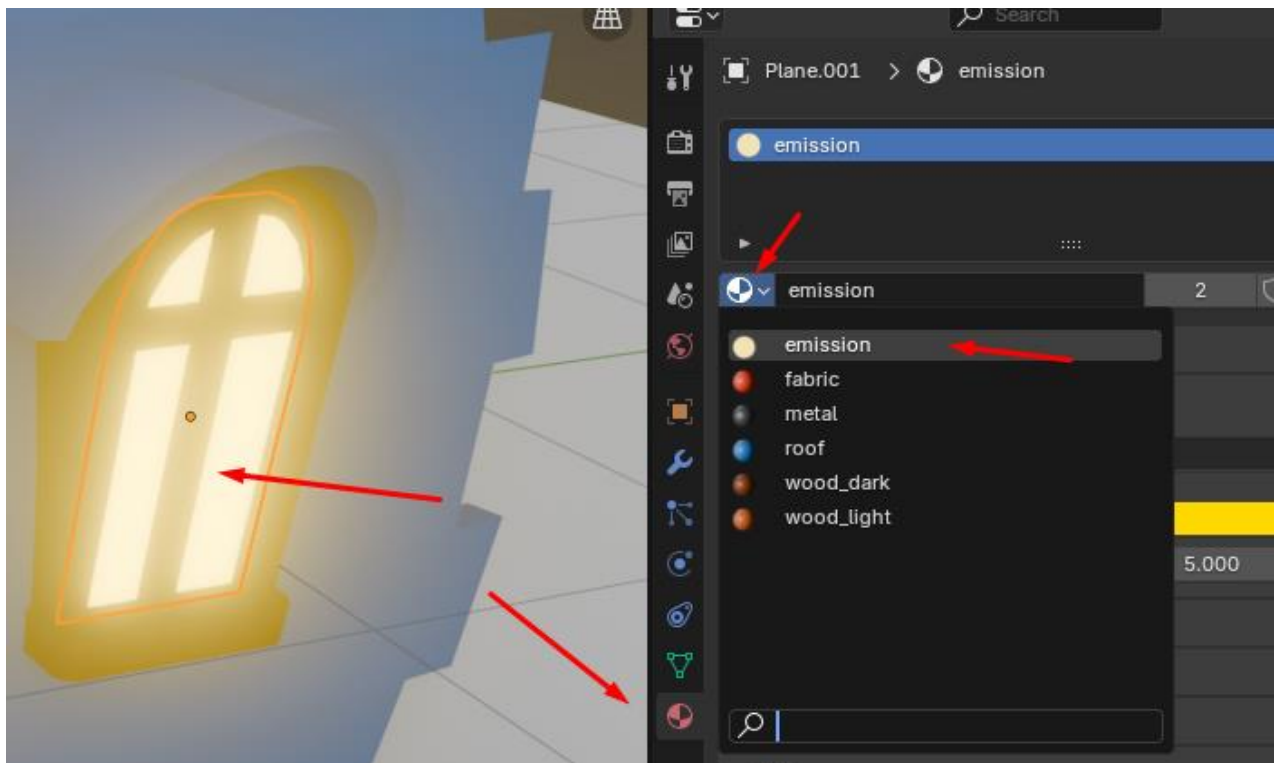
Ставим его в центр:



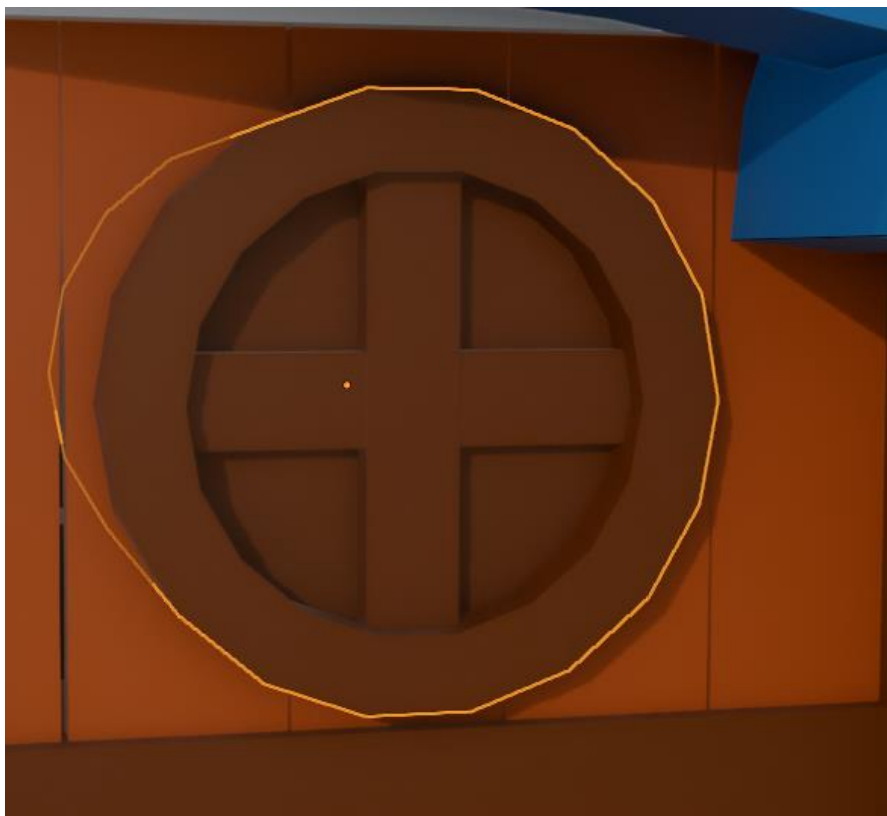
Меняем тип на **Bloom** и немного изменим параметр **Threshold**:



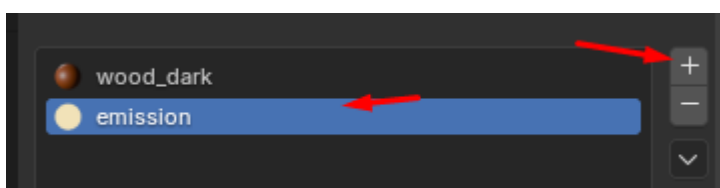
Применяем его на другие окна, для этого выбираем материал **emission**



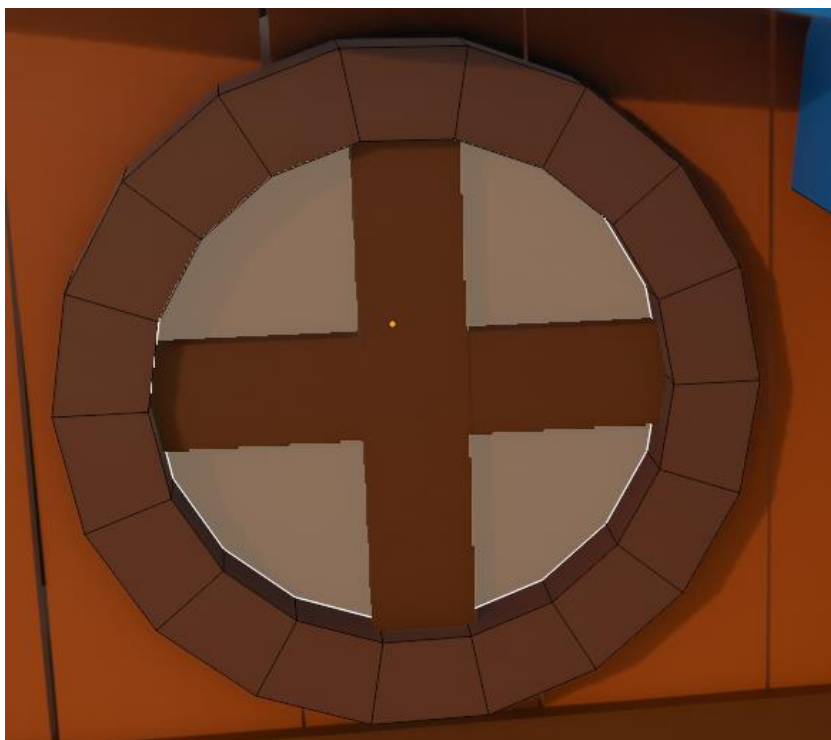
Чтобы применить для других окон, у которых нет дополнительных мешей, нужно для них добавить второй материал. Выделяем окно:



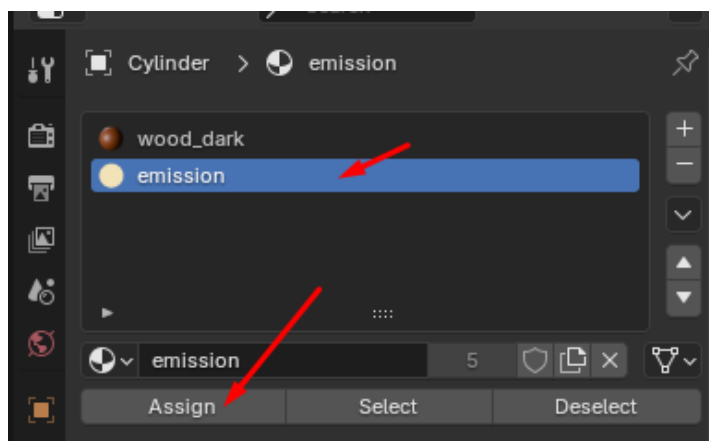
Добавляем второй материал:



Затем переходим в режим редактирования **ТАВ**, выделяем наш **Face**:



И применяем для него второй материал **emission** (предварительно выбрав его) нажав на **Assign**:

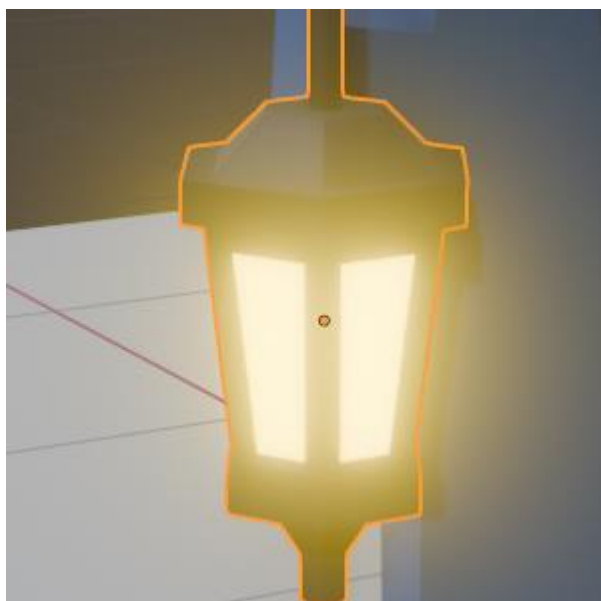


ТАВ, выходим из режима редактирования.

Тоже самое делаем для остальных окон:



И для фонаря:



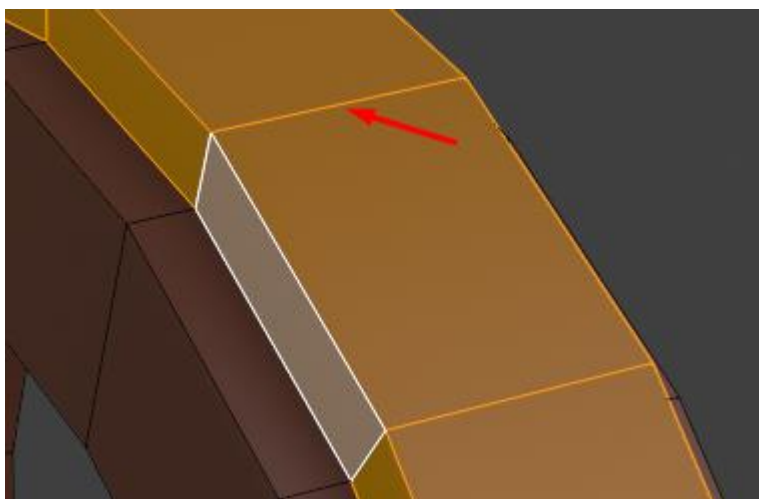
Для костра:



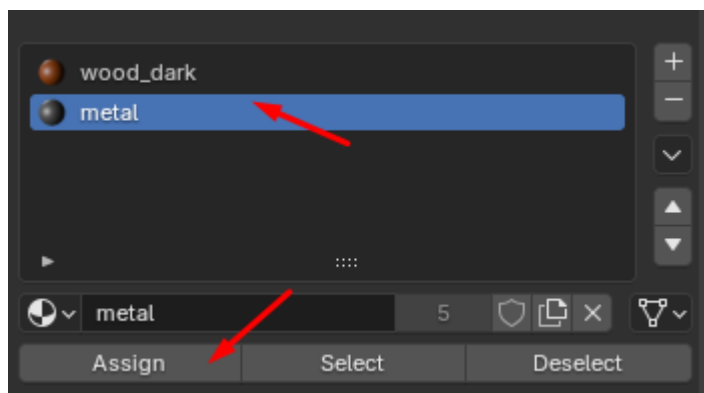
Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.

58. Добавим металлический цвет для обводки колеса.

Через **Alt** выделяете петли (**Shift+Alt**, для двух других петель)



И применяете к ним второй материал **metal**:



Тоже самое для задних колёс:



Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.

59. Для заднего пола добавим новую текстуру **floor**:



Для обводки добавим новую текстуру **gray** (серый цвет):

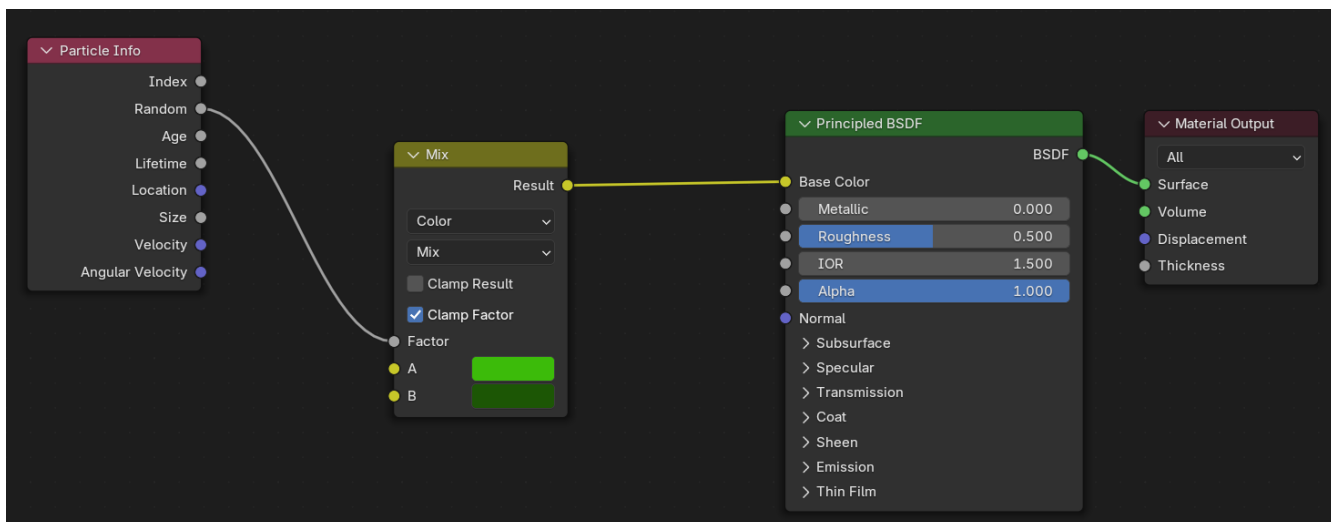


Для земли добавим новую текстуру **grass_floor** (зеленый цвет):



Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.

60. Для травы добавим материал **grass**, и для него настроим в **Shader Editor** систему нодов:



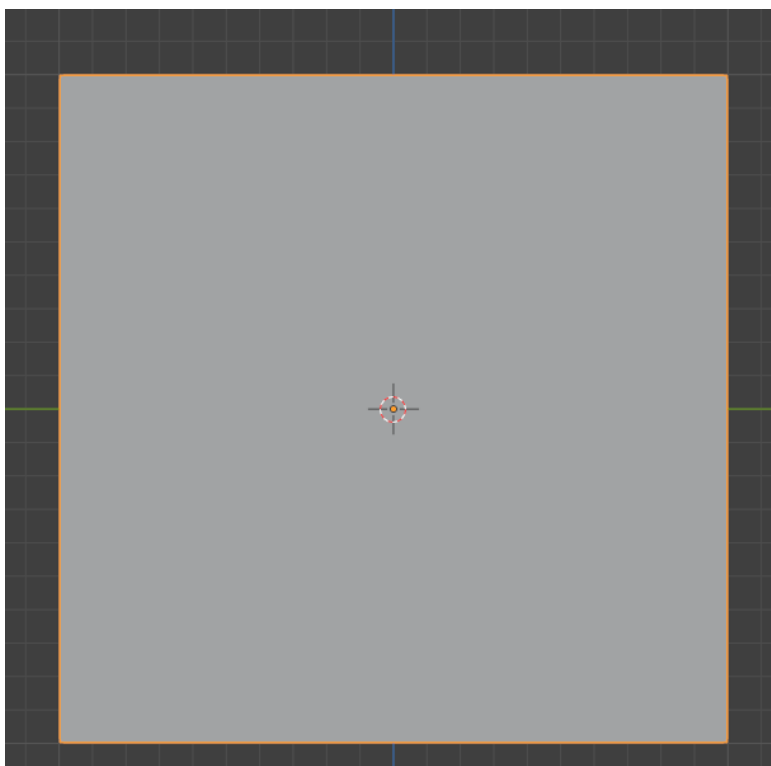
Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.

61. Перейдём к добавлению дополнительных элементов на сцене. Начнём с забора.

Numpad 3. Создадим плоскость. **Shift-A – Mesh – Plane:**



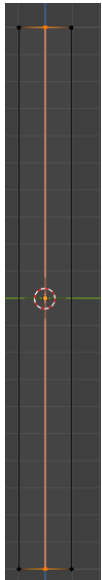
Развернём её. **R-Y-90-Enter:**



Сузим для придания формы доски. **S-Y**:



Z-Wireframe для отображения каркаса. Переходим в режим редактирования **TAB**. **Ctrl+R** добавляем поперечную грань:

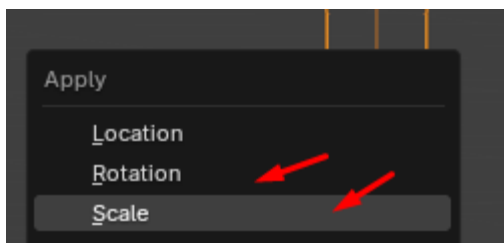


Выделяем верхнюю точку по середине, и через **G** Поднимаем по оси **Z**:

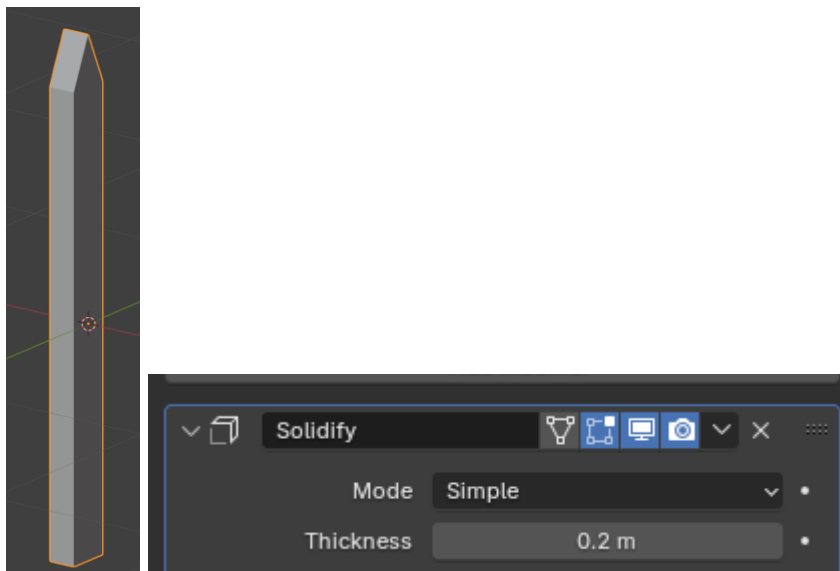


Выходим из режима редактирования клавишей **TAB**.

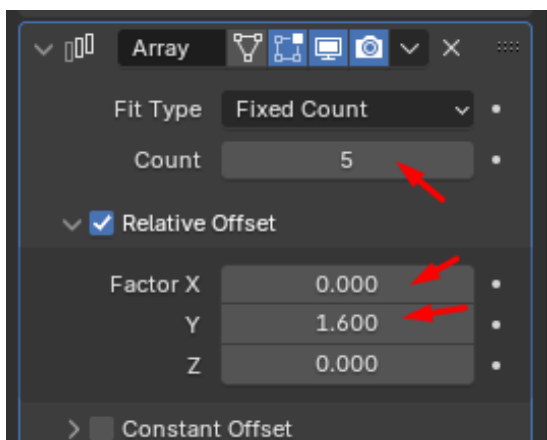
Применим наши изменения **Ctrl+A – Scale**, **Ctrl+A – Location**:



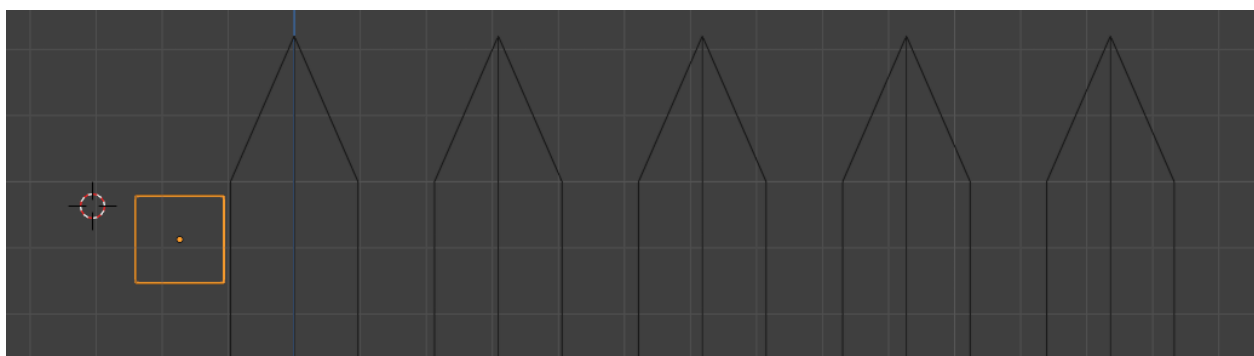
Добавим модификатор **Solidify**, толщина **0.2**:



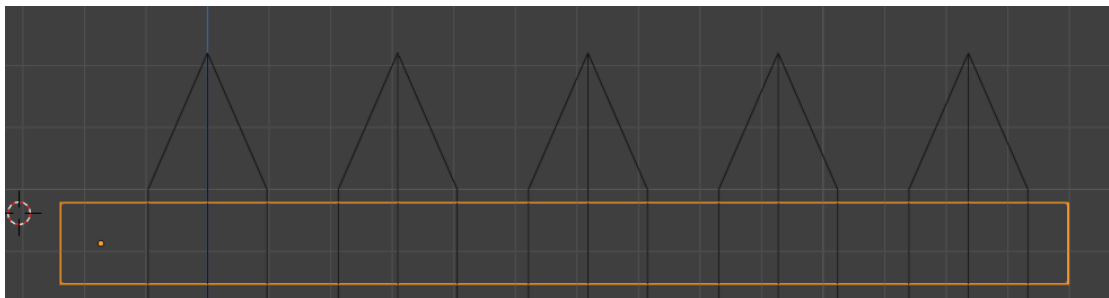
Далее добавляем модификатор **Array** со следующими параметрами:



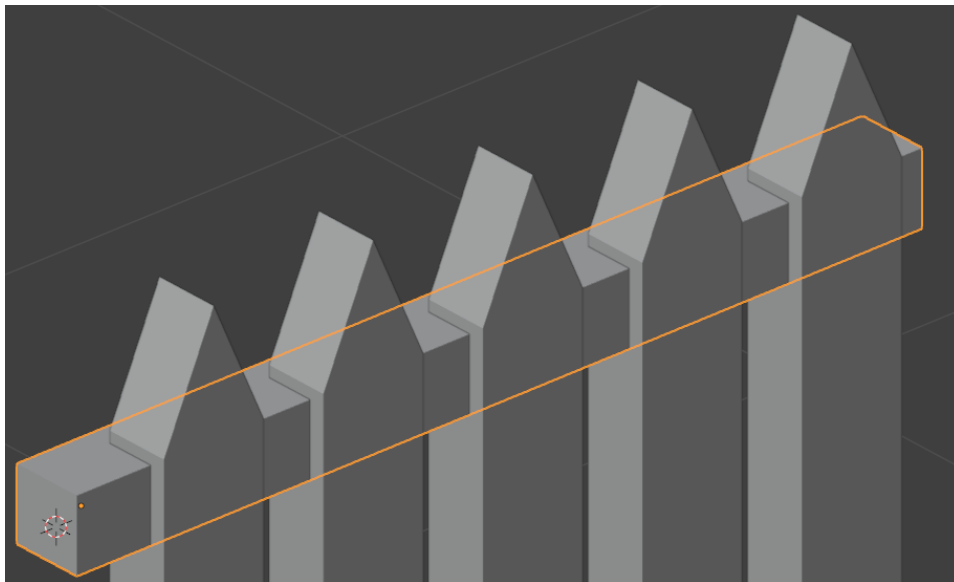
Создадим поперечные рейки. **Shift+A – Mesh – Cube**:



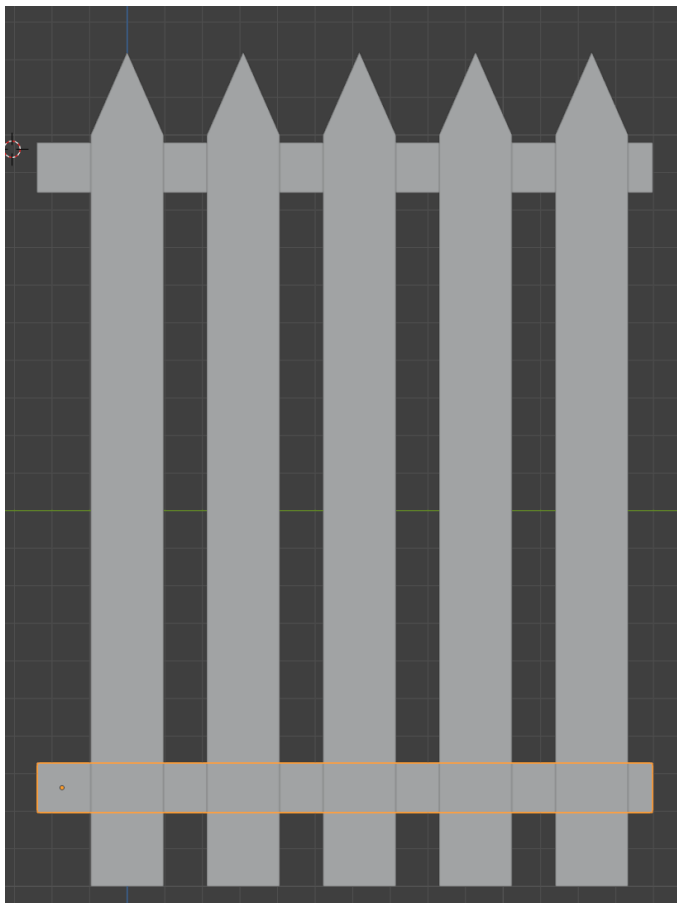
В режиме редактирования (**TAB**) протягиваем правые вершины:



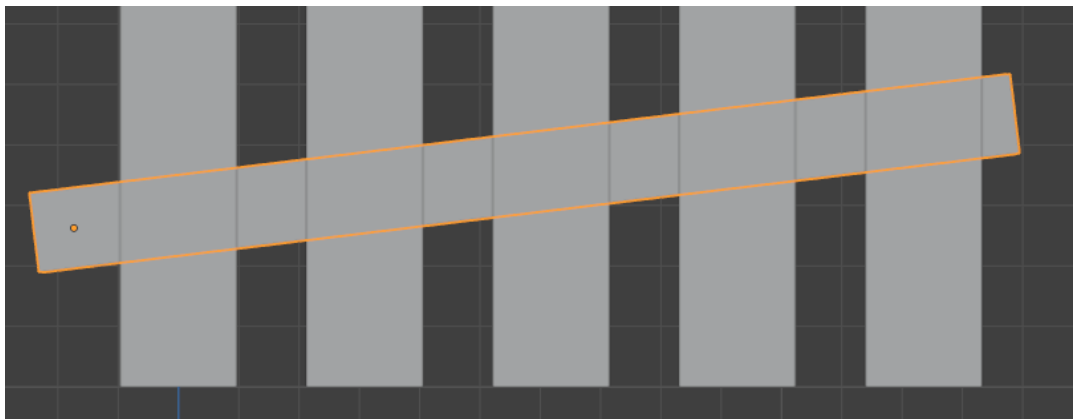
В режиме **Solid** задвинем их немного внутрь:



Дублируем вниз нашу рейку:



И немного наклоним её **R**:



Переносим забор к нашей тележке и добавляем ему цвет:



Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.