

Лабораторная работа №4.

!!!Обязательно сохраните файл с расширением .blender

Цель работы:

1. Наложение Материалов.

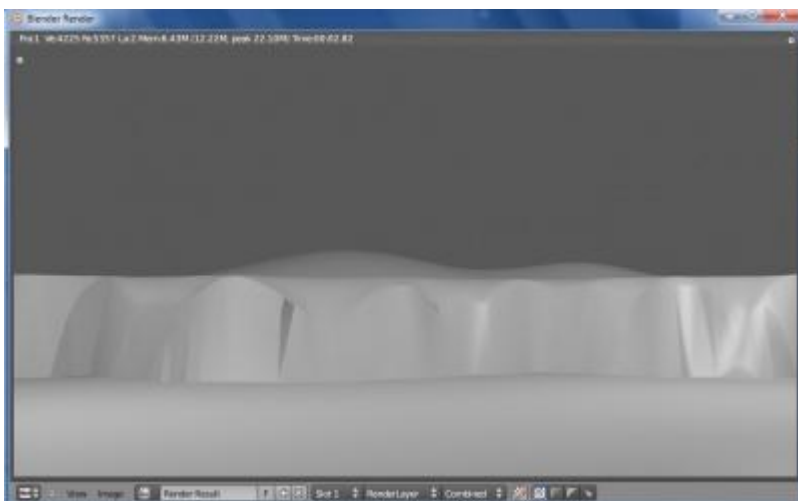
Оборудование: ПК

Программное обеспечение: Blender.

Задание: Создаем Ландшафт.

Выполнение:

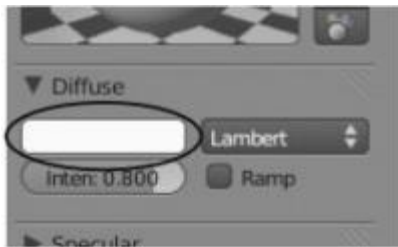
1. Откройте сцену с ландшафтом "**Landscape**", которую мы создавали в разделе *Базовое Редактирование*. Сделайте рендеринг изображения с помощью клавиши "**F12**". Вы должны увидеть что-то вроде этого:



2. Много серого... В этом уроке мы планируем поэкспериментировать с цветом и настройками материала. Мы также добавим плоскость, которая выполнит роль моря. В следующем занятии мы добавим к ней текстуру.

3. Выделите поверхность ландшафта, перейдите в *Окне Свойств* в раздел *Materials* и нажмите кнопку "**New**". Будет очень полезно приобрести привычку давать материалам осмысленные имена. По умолчанию материалу назначается имя "*Material*", возможно с нулями или цифрами в конце. Дайте ему подходящее имя самостоятельно. Возможно, на вашем экране этот блок будет не слишком большим.



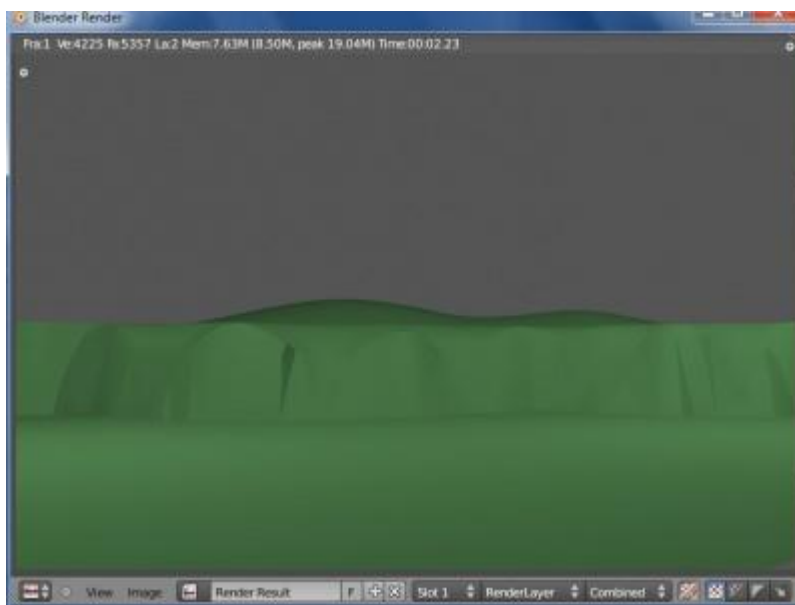


4. На панели *"Diffuse"* щелкните ЛКМ по образцу цвета для доступа к *Цветовому Кругу*. Выберите на круге оттенок зеленого по вашему вкусу. Оттенок вы можете выбрать двумя способами: используя слайдеры RGB внизу панели или перемещая точку в Цветовом Круге и затем регулируя яркость вертикальным слайдером справа. Я знаю, это выглядит не очень реалистично, но мы применим красивую текстуру травы в следующем уроке. Сейчас мы работаем с основными параметрами материала.



5. В реальной жизни земля обычно не блестит, поэтому на панели *"Specular"* переместите слайдер **"Intensity"** в значение **0** (или близкое к 0). Я бы здесь оставил цвет белым.

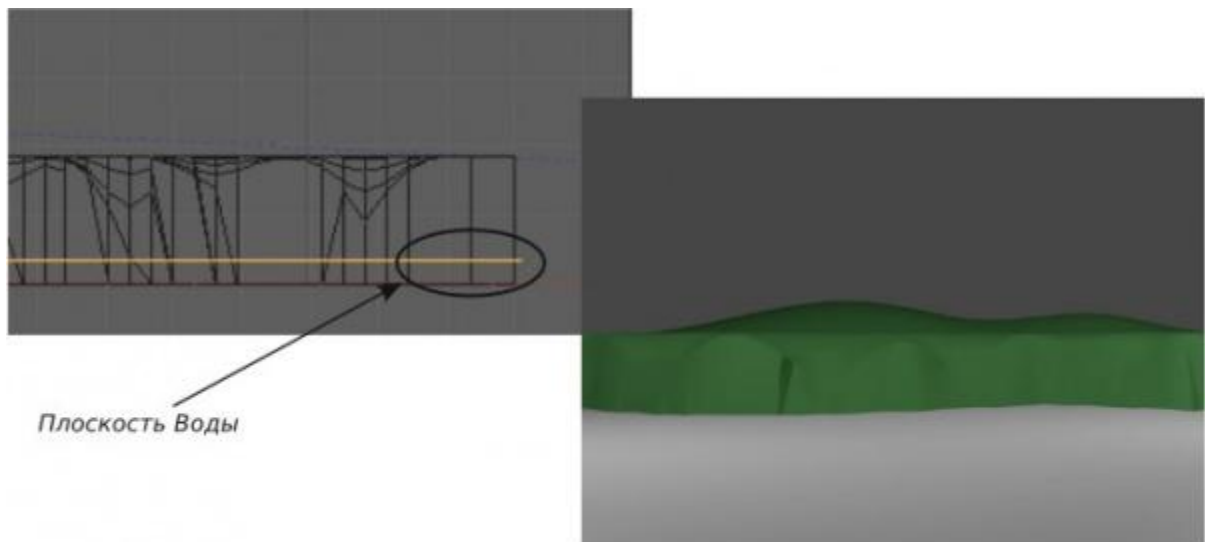
6. Мы настроили цвет и степень бликования в разделе материалов. Теперь нажмите «F12» и сделайте рендер изображения.



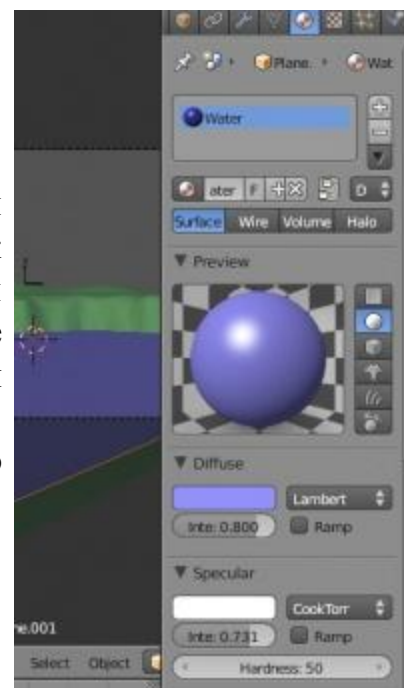
7. Выглядит уже лучше серой поверхности, но по-прежнему требует дополнительной работы. Мы наложим текстуру на наш меш в следующем уроке. *Помните, вы всегда должны создать материал для объекта перед наложением текстуры.* Забегая вперед, скажу, если бы мы планировали в качестве текстуры

использовать изображение (картинку), нам бы не нужно было устанавливать цвет материала. Но нам по-прежнему бы потребовалось настроить уровень бликов.

8. Теперь мы готовы добавить немного воды в сцену. Для этого нам нужно добавить *Плоскость*, находясь в *Виде Сверху* (Num 7) (*Shift-"A" - Add - Mesh - Plane*).
9. После добавления плоскости смасштабируйте ее размер (клавиша "S") до размеров поверхности суши.
10. Переключитесь в *Вид Спереди* (Num 1) и переместите плоскость воды на уровень между верхней и нижней границей утеса. Нажмите клавишу "F12" и проверьте результат на отрендеренном изображении. Убедитесь, что границы вашего утеса и границы плоскости воды не попадают в кадр.



11. Теперь самое время добавить новый материал к поверхности воды. Сделайте это так же, как мы сделали с утесом. Добавьте новый материал, дайте ему имя и используйте цветовой круг на панели Diffuse для получения подходящего оттенка голубого. Оставьте значения параметров *Specular* по умолчанию, вода должна иметь блики.



12. И наконец, финальный рендер ("F12"). Ваша сцена должна выглядеть близко к приведенной ниже. Зеленая суша и голубая вода.

