

Лабораторная работа №6.

!!!Обязательно сохраните файл с расширением .blender

Цель работы:

1. Научиться соединять в одной сцене несколько объектов.

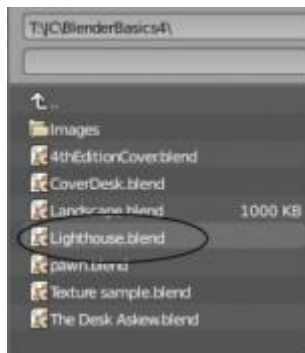
Оборудование: ПК

Программное обеспечение: Blender.

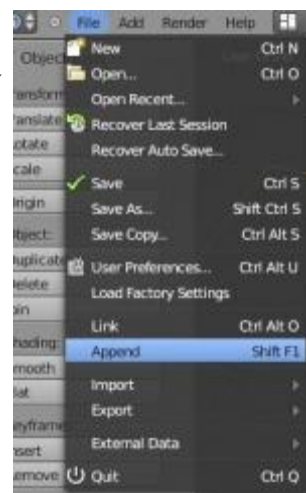
Задание: Добавление окружения к Вашему ландшафту.

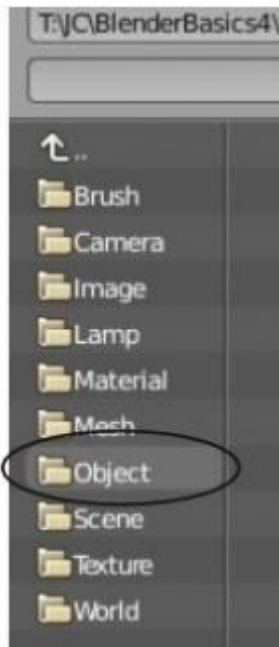
Выполнение:

1. Откройте вашу сцену "**Landscape**". Перед созданием окружения нам нужно добавить маяк в общую сцену. Добавление Объектов (Append) обсуждалось ранее в Главе 1 и используется для добавления объектов одного blend-файла в другой. В открытой сцене *Landscape* зайдите в меню "**File**" и выберите пункт "**Append**".



Найдите и выберите ваш файл с маяком
(*Lighthouse*).

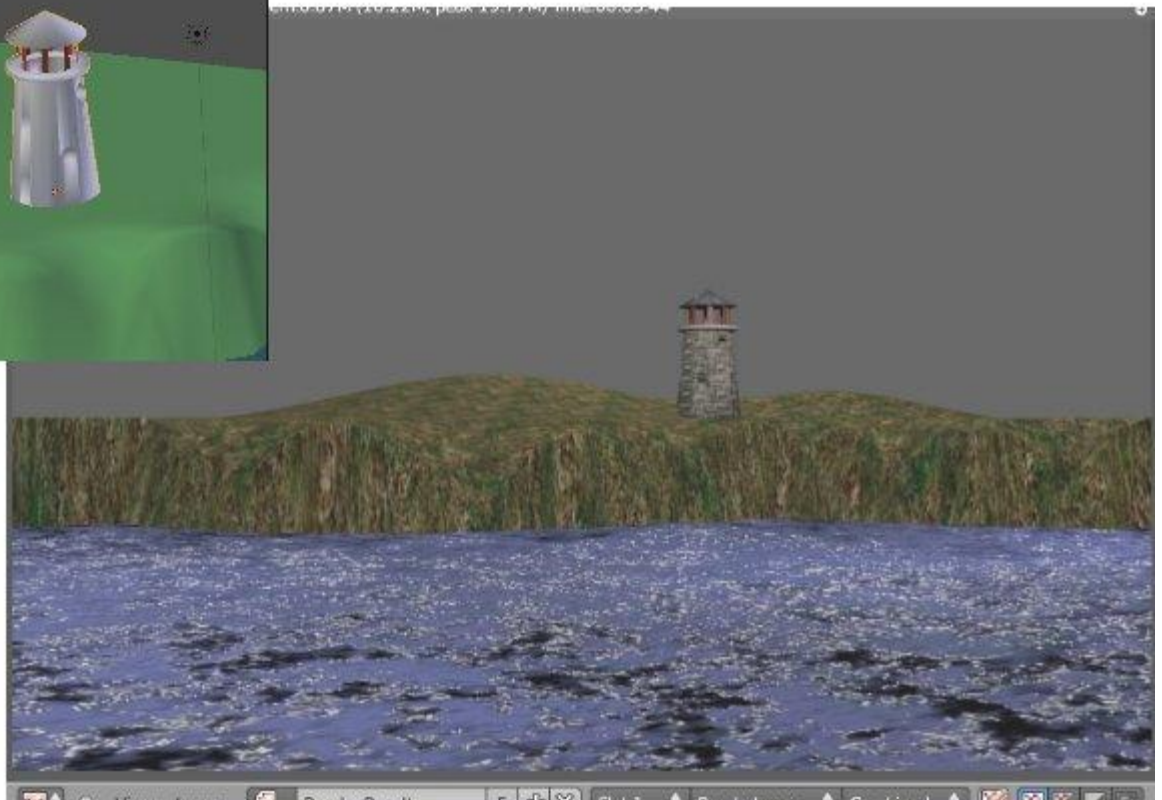




2. В окне добавления выберите **"Objects"**, после чего вы увидите все объекты, присутствующие в файле "Lighthouse". Здесь вы должны увидеть камеру, пару ламп и объект Circle представляющий сам маяк. Если вы видите несколько объектов Circle, возможно вы забыли объединить меши в предыдущем задании. Снова откройте сцену маяка и сделайте объединение до добавления маяка в сцену с ландшафтом. Щелкните по мешу с именем *Circle* (или *Circle.00X*), который представляет маяк, убедитесь что он выделен и нажмите кнопку **"Link/Append from Library"**.



3. Ваш маяк должен появиться в сцене с ландшафтом. Возможно, его потребуется немного смасштабировать и переместить в нужное место. Для точного масштабирования и перемещения всегда работайте в 3-х основных видах (Num1, Num3, Num7). Попробуйте сделать рендер и посмотреть что получилось.



4. Пришло время добавить окружение к вашей сцене. Вы всегда можете поэкспериментировать с настройками, но наша задача получить "темную штормовую ночь". Я представляю себе туман с эффектом движущейся массы.

5. Начнем с перехода в раздел *World* и удалим существующее окружение кнопкой "X" в блоке с имени окружения. Затем добавим новое нажатием кнопки "New".



6. Раз уж мы захотели получить туман - на панели *Mist* установим цвет *Зенита* и *Горизонта* в два слегка отличающихся оттенка серого. Сделать это можно щелкнув в образец цвета и выбрав нужный оттенок серого на цветовом круге. Активируйте опцию "*Blend*", если она еще не активна.

7. Включите туман для вашей сцены на панели **Mist**. Установите параметр *Depth* в значение близкое **25**, параметр *Intensity* в **0**, *Start* в **0**, *Height* в **0**. Сделайте рендер изображения и при необходимости измените параметры тумана. Ваша задача сделать так, что бы маяк был виден, но слегка в тумане.



Вам нужно получить что то, близкое к этому:



8. Туман выглядит вполне прилично, но было бы хорошо видеть некоторую глубину. Часто туман выглядит "волнообразным" с различной интенсивностью. Для этого мы наложим на туман текстуру Облака (Cloud). Перейдите в раздел *Texture* добавьте текстуру "*Cloud*". Убедитесь, что кнопка *World*, рядом с областью предпросмотра, нажата. Попробуйте поменять типы шумов (*Noise Basis*) для получения более реалистичного эффекта, на ваш взгляд.
9. Теперь перейдите обратно в раздел *World*, сделайте рендер вашей сцены и сделайте необходимые настройки. Вы можете изменить размер текстуры облаков, цвета, поработать с настройками тумана (*Depth и Intensity*). Вы также можете захотеть вернуться к настройкам Текстуры и поменять тип шума (*Noise Basis*). Позже мы анимируем туман и заставим его двигаться.

Настройки, использованные для рендера ниже:



- Настройки текстуры:
 - Noise Basis: Voronoi F2-F1
- Size: 0.05
- Настройки тумана:
 - Intensity: 0.100
 - Depth: 22.00



Fra:1 Ve:4826 Fa:6037 La:3 Mem:8.85M (10.33M, peak 22.50M) Time:00:03.57

