



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ДГТУ)**

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

по дисциплине

«Компьютерные программы для моделирования и анимации»

«Создание 3D-модели игрового топора в программе Blender. Часть 2»

(для студентов заочной формы обучения направления подготовки бакалавров

51.03.02 Народная художественная культура

Профиль – Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества)

Ростов-на-Дону

2022

Составители:

старший преподаватель кафедры «Медиатехнологии» Гнедина О. А.

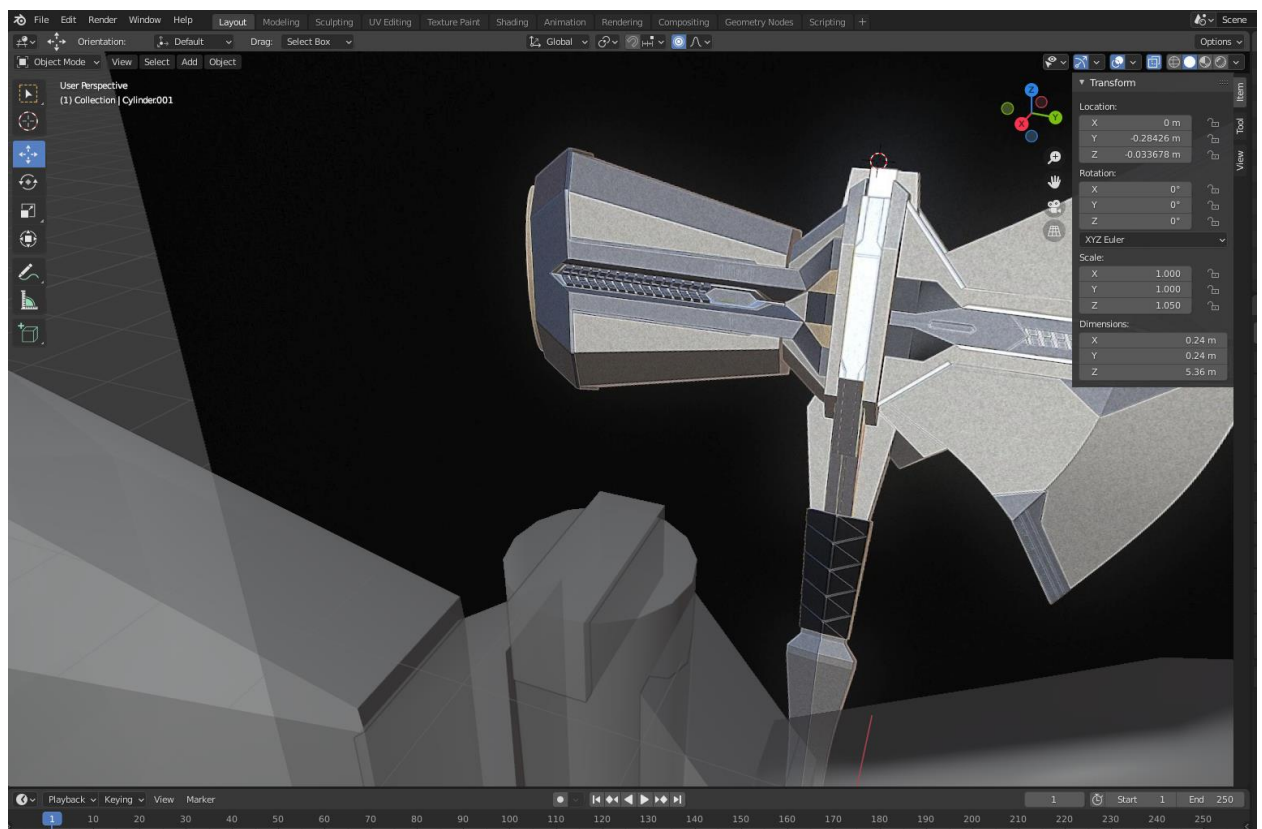
старший преподаватель кафедры «Медиатехнологии» Попова О. А.

Занятие №2

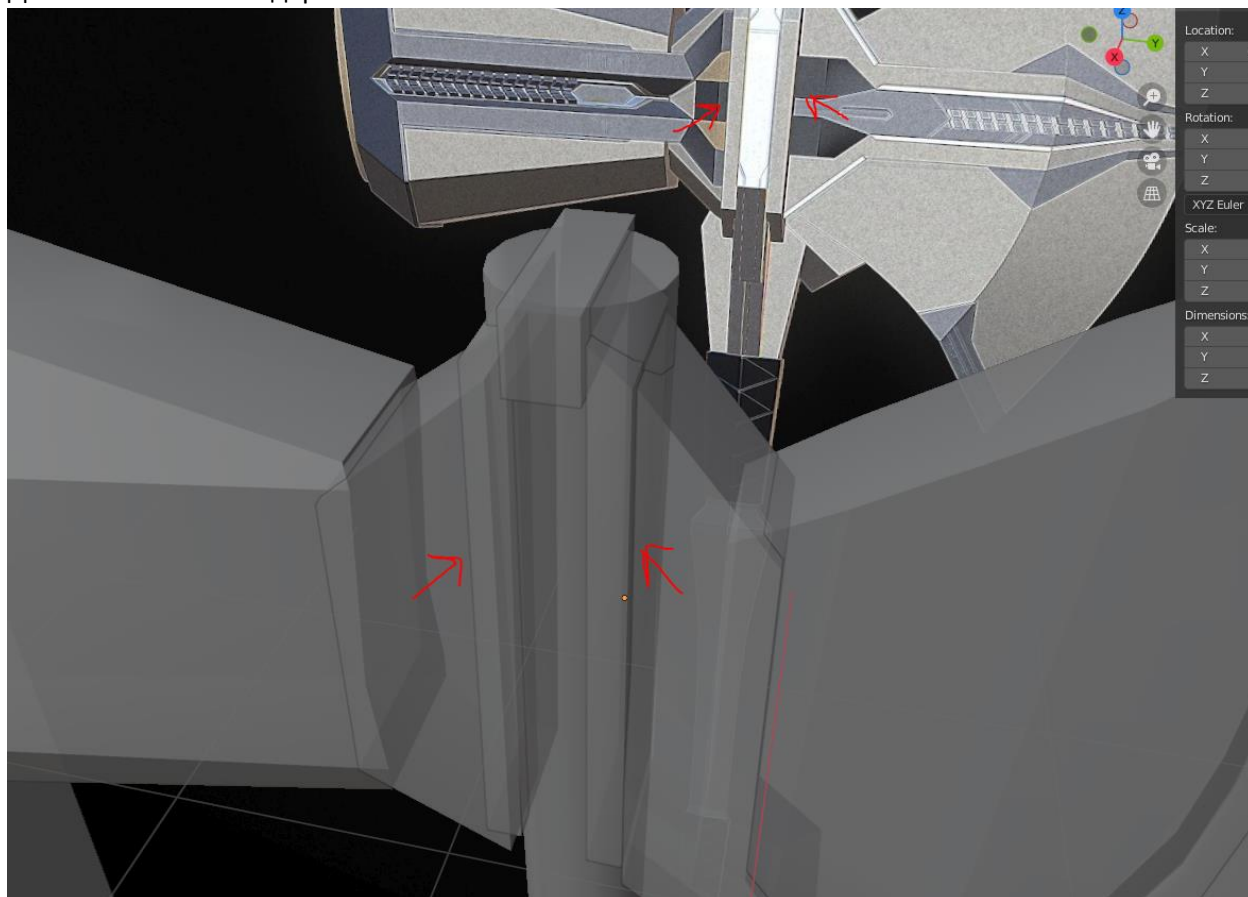
Открываем наш топор для дальнейшей визуализации.



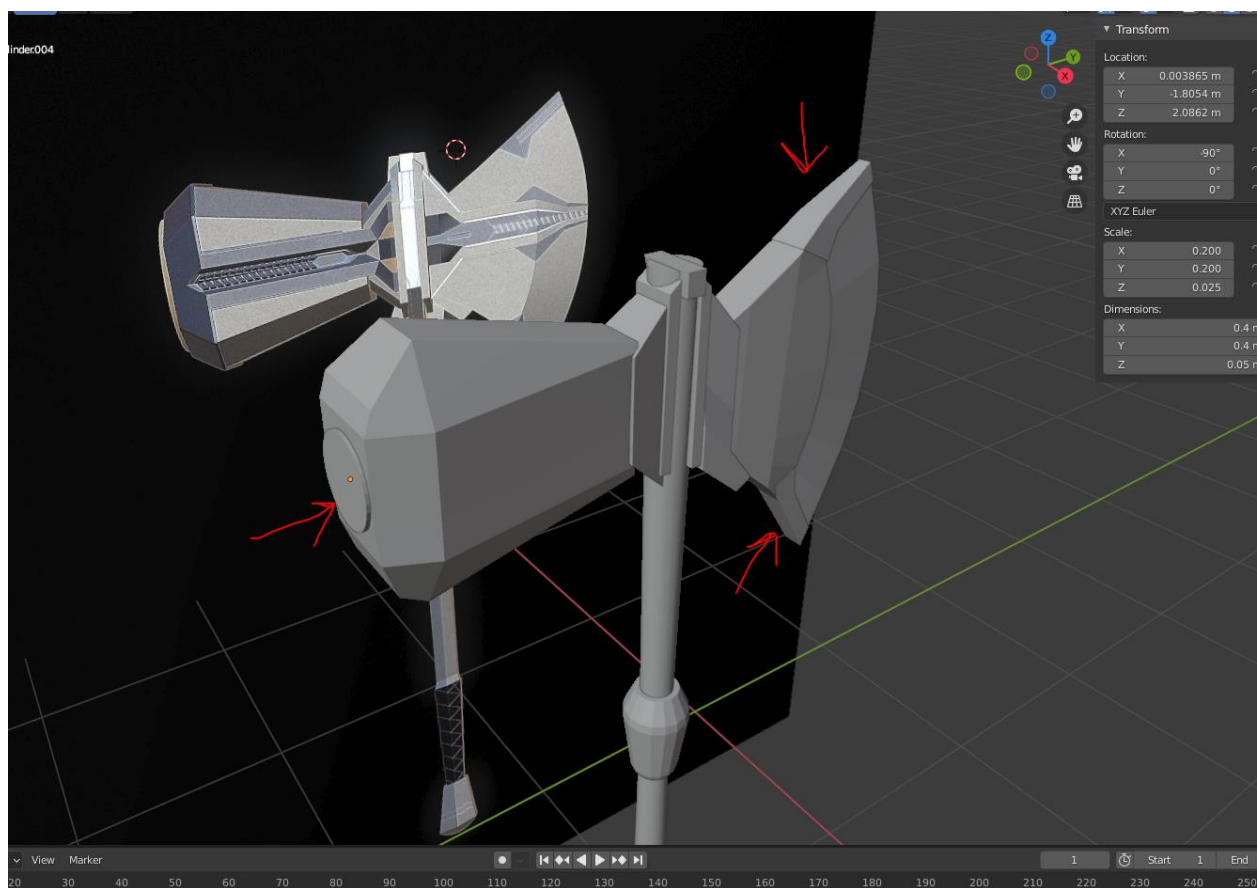
Добавим необходимой детализации. Боксом построим наконечник для фесы топора.



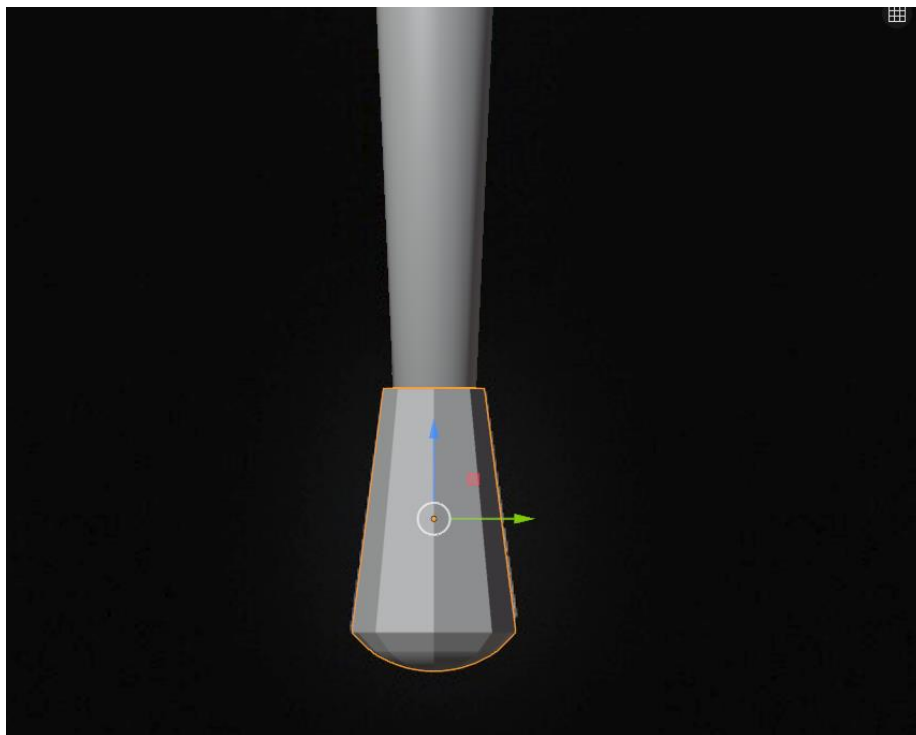
Добавляем боковые держатели.



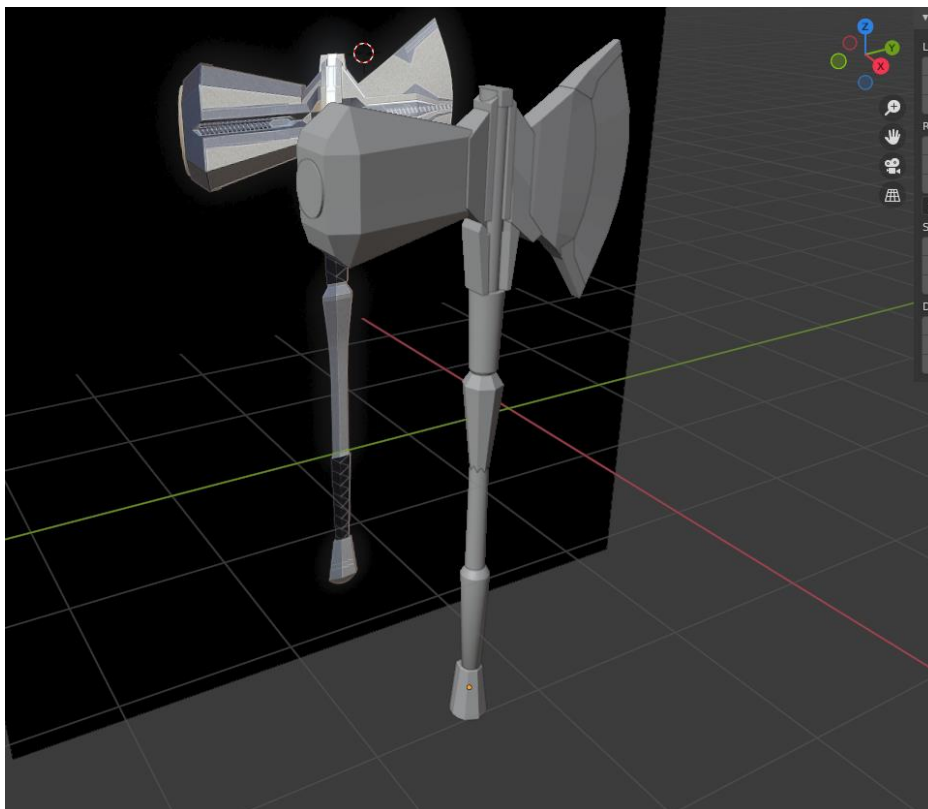
Далее можно проявить фантазию и добавить столько элементов, сколько Вы сможете.

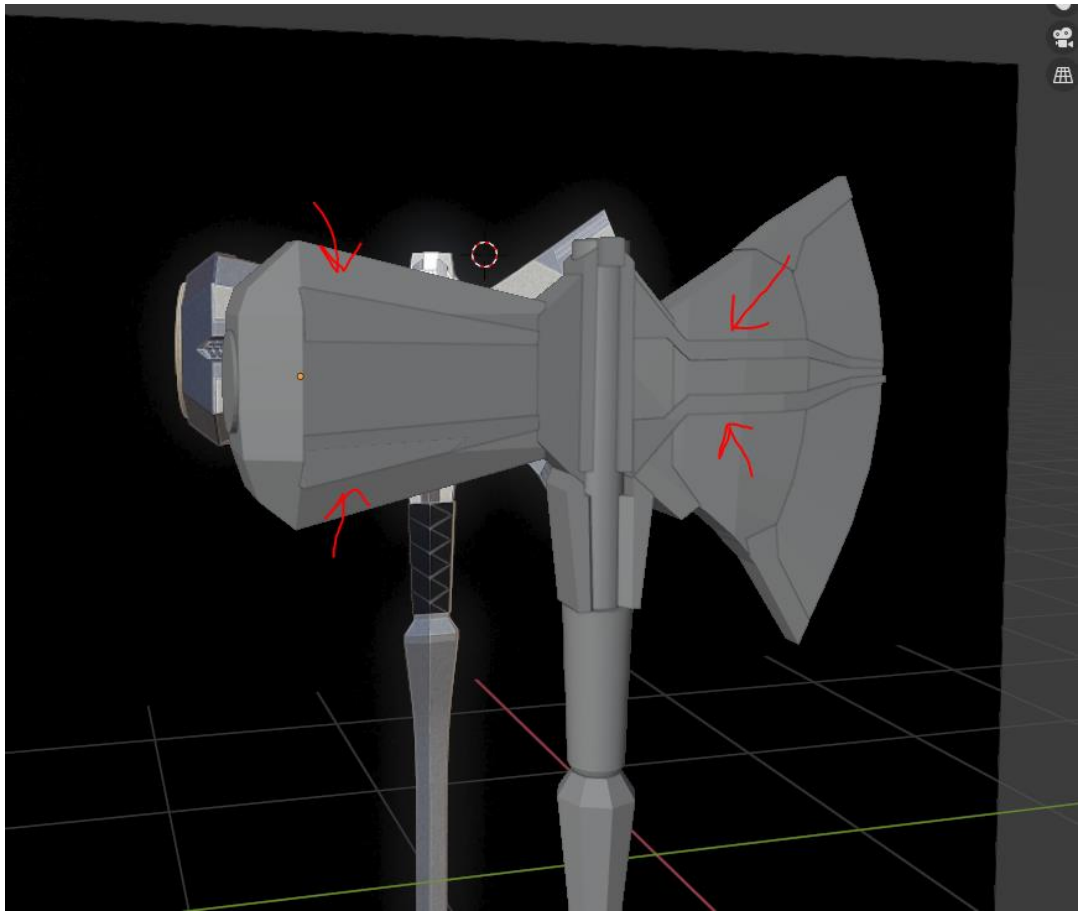


Можно сделать некоторые ребра жесткими. Переходим в Tab, выбираем ребро двойным щелчком мыши и правой кнопкой мыши нажимаем на них. В появившемся меню выбираем Make Sharp. Лишние ребра можно убрать при помощи Delete -> dissolve. Но лучше сразу задавать необходимое значение.

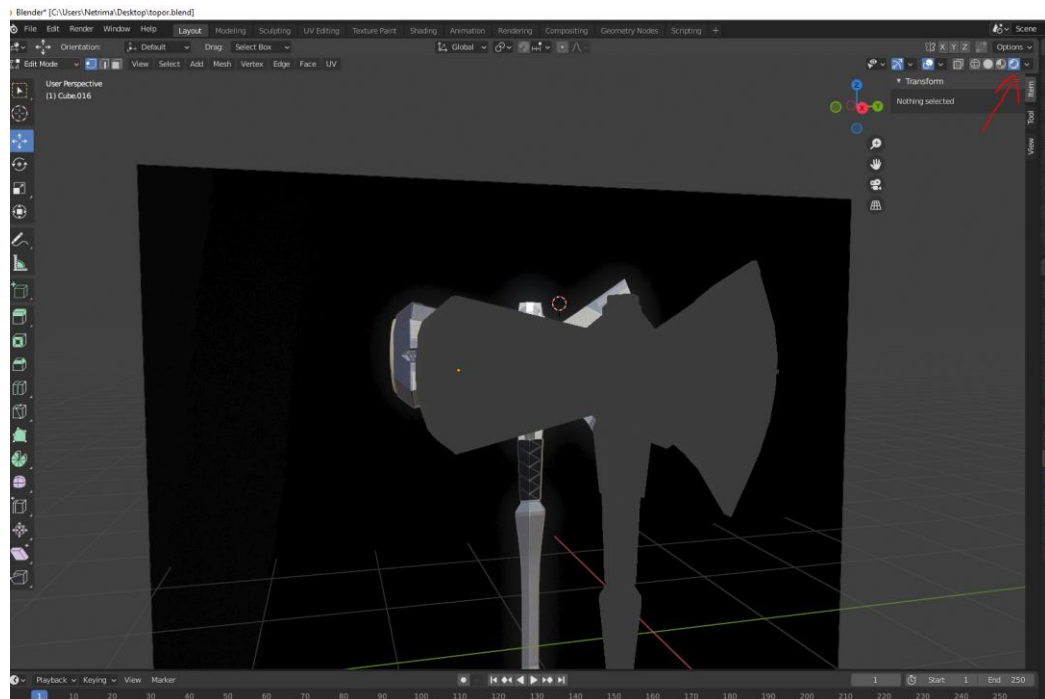


Добавляем элементы декора фесы и металлической части.

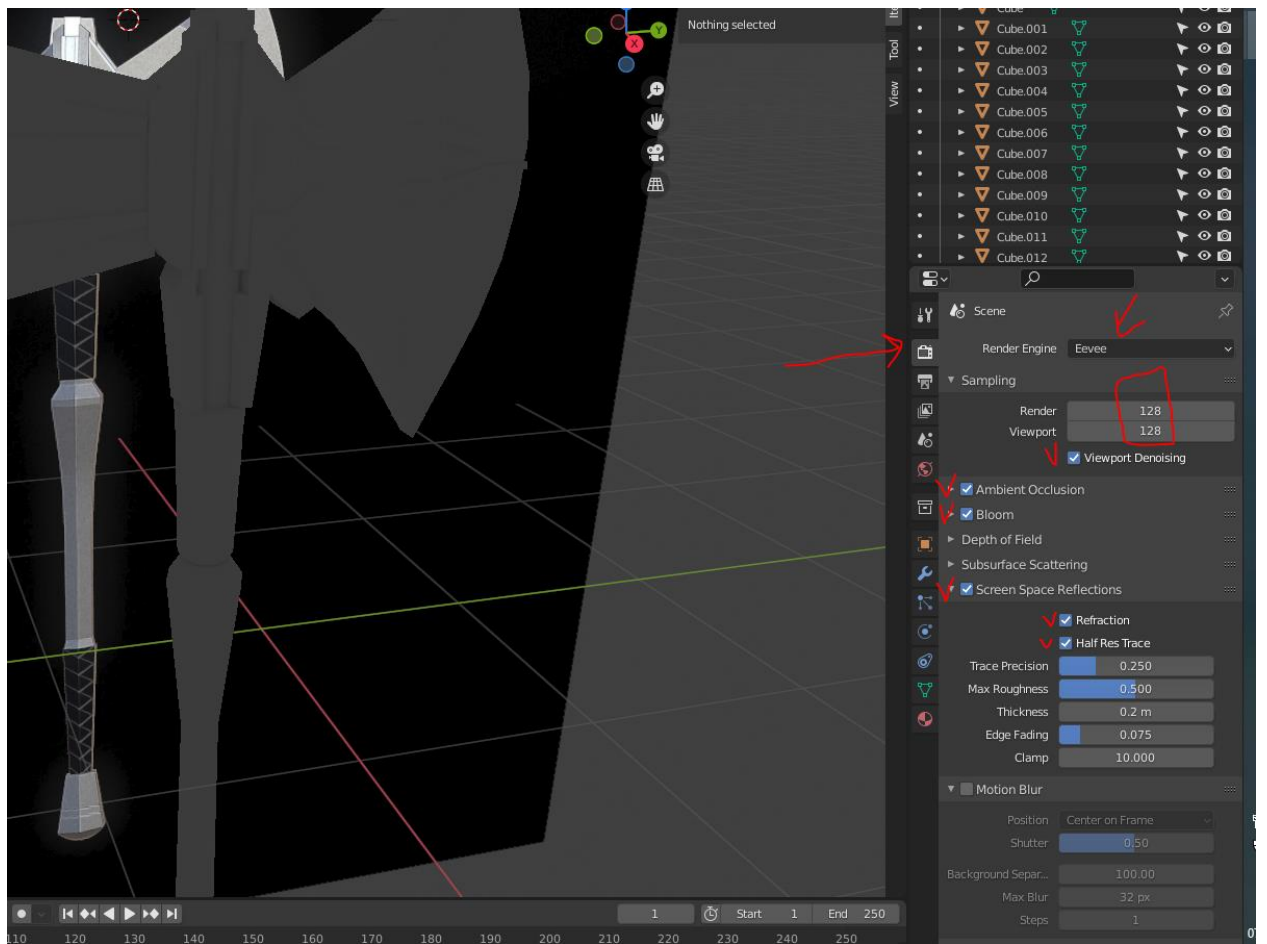




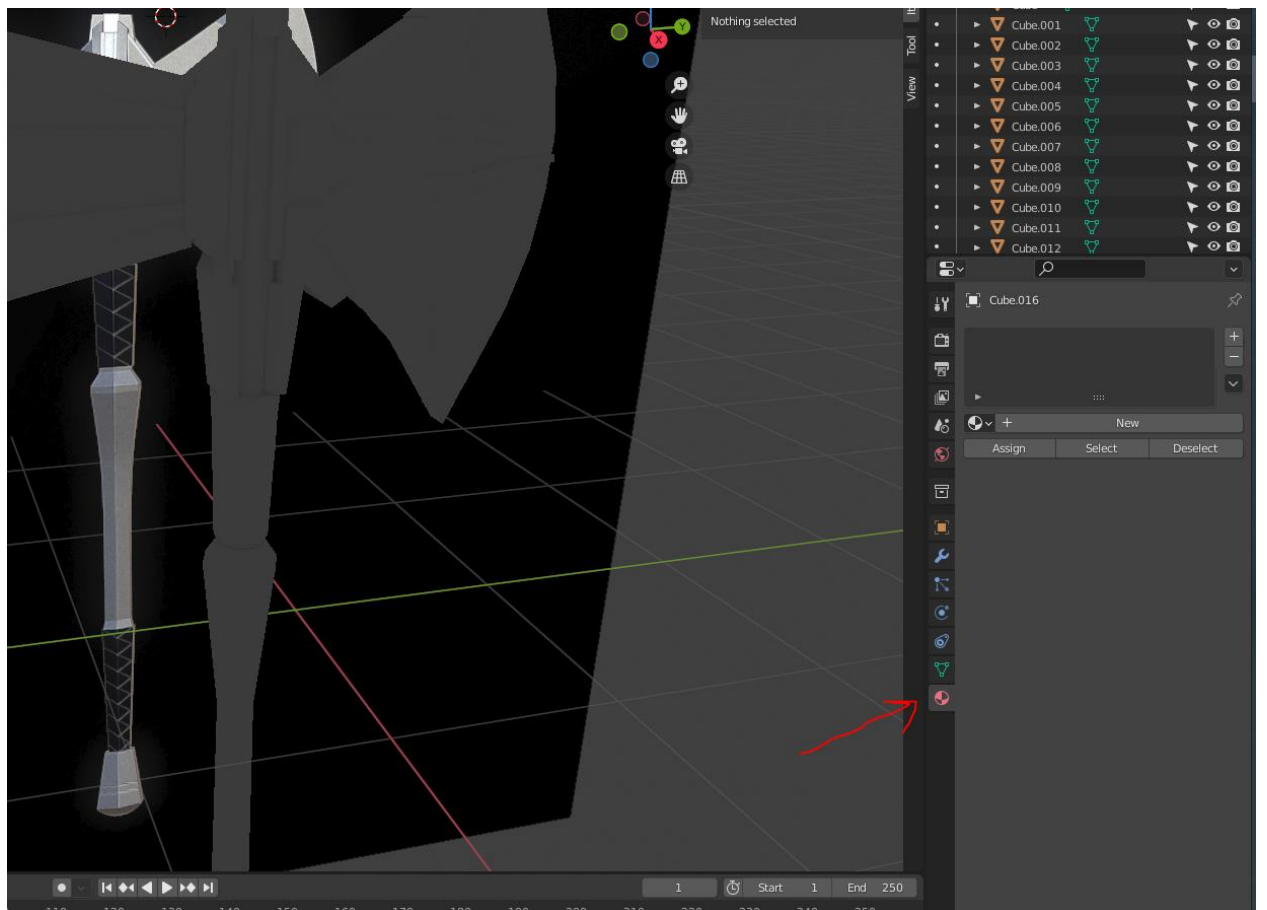
Теперь можно приступать к визуализации топора. Для этого перейдем в режим рендера.



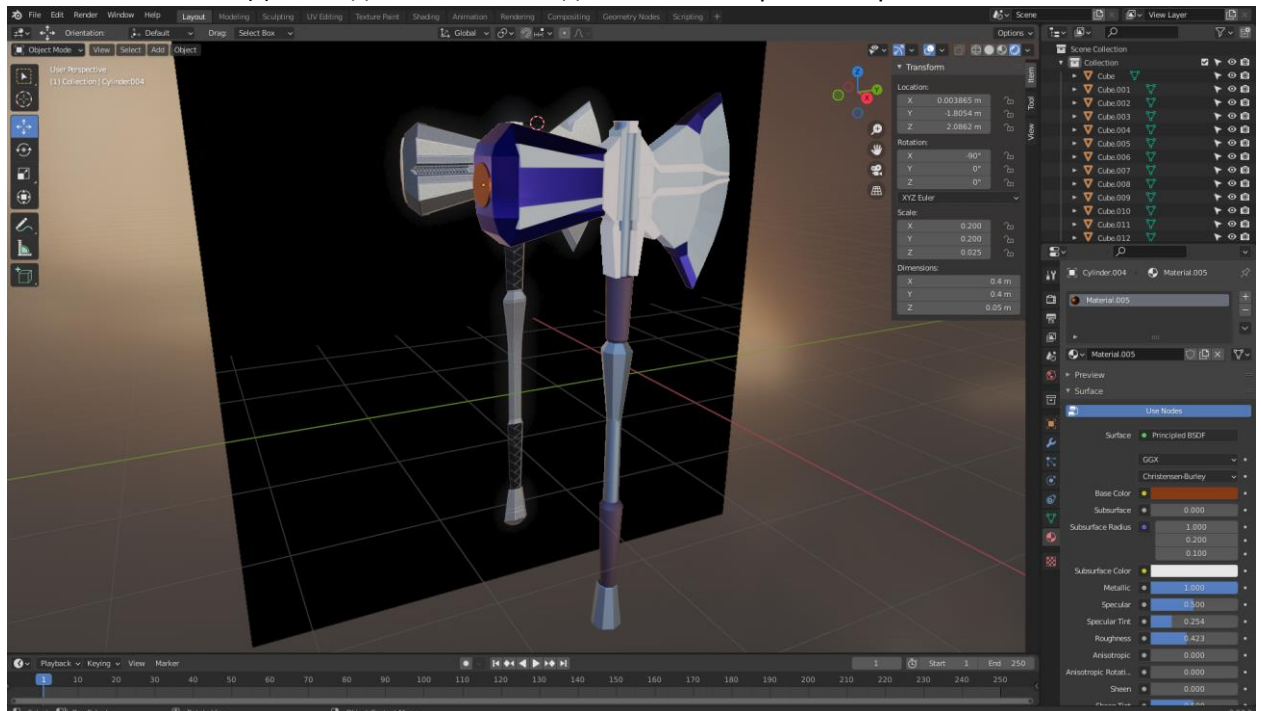
Теперь настроим рендер.



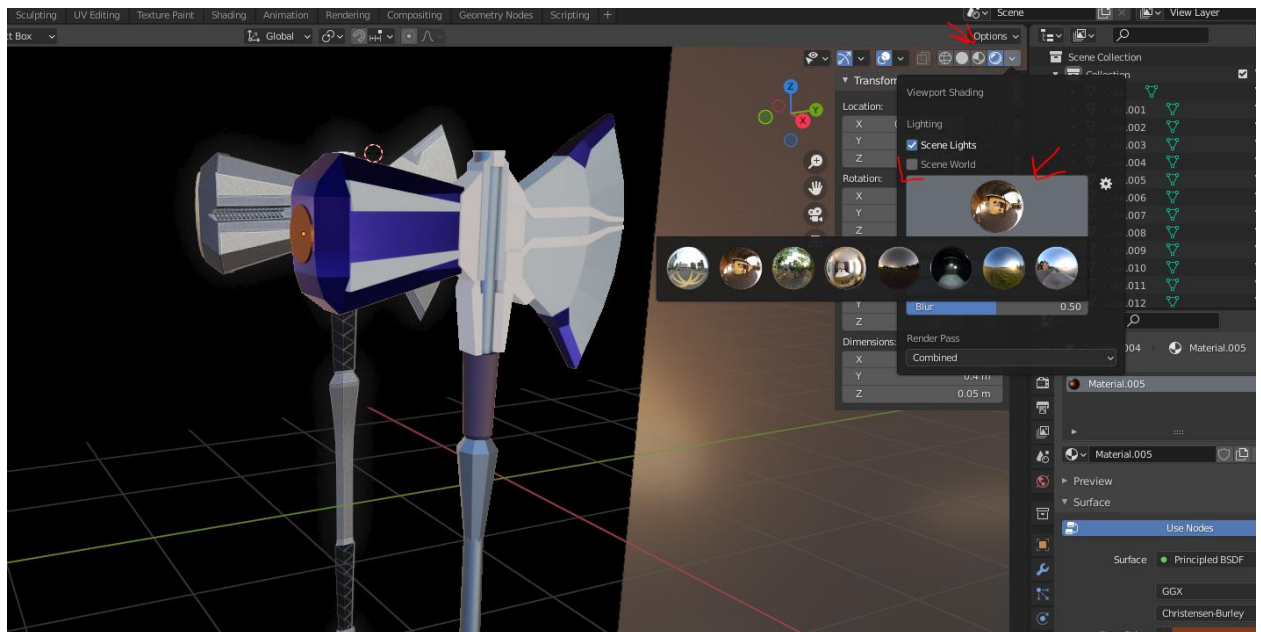
Далее переходим к материалам.



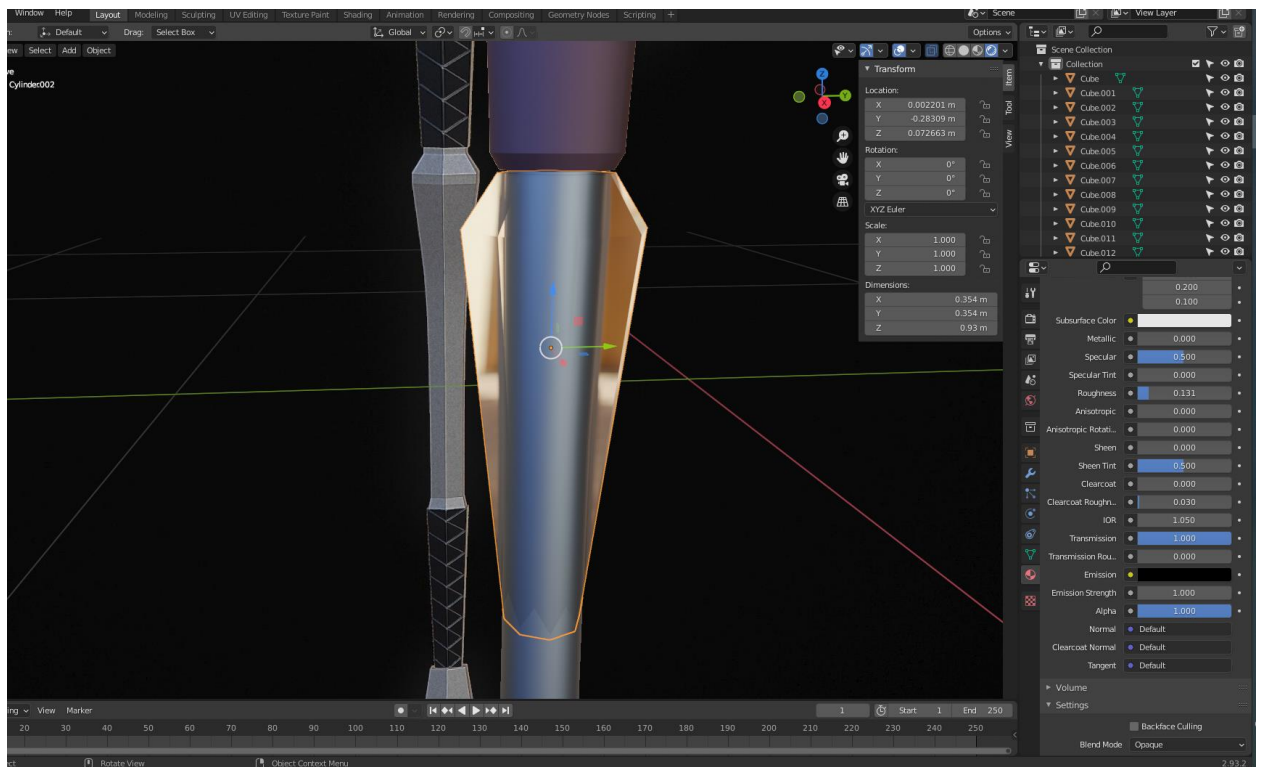
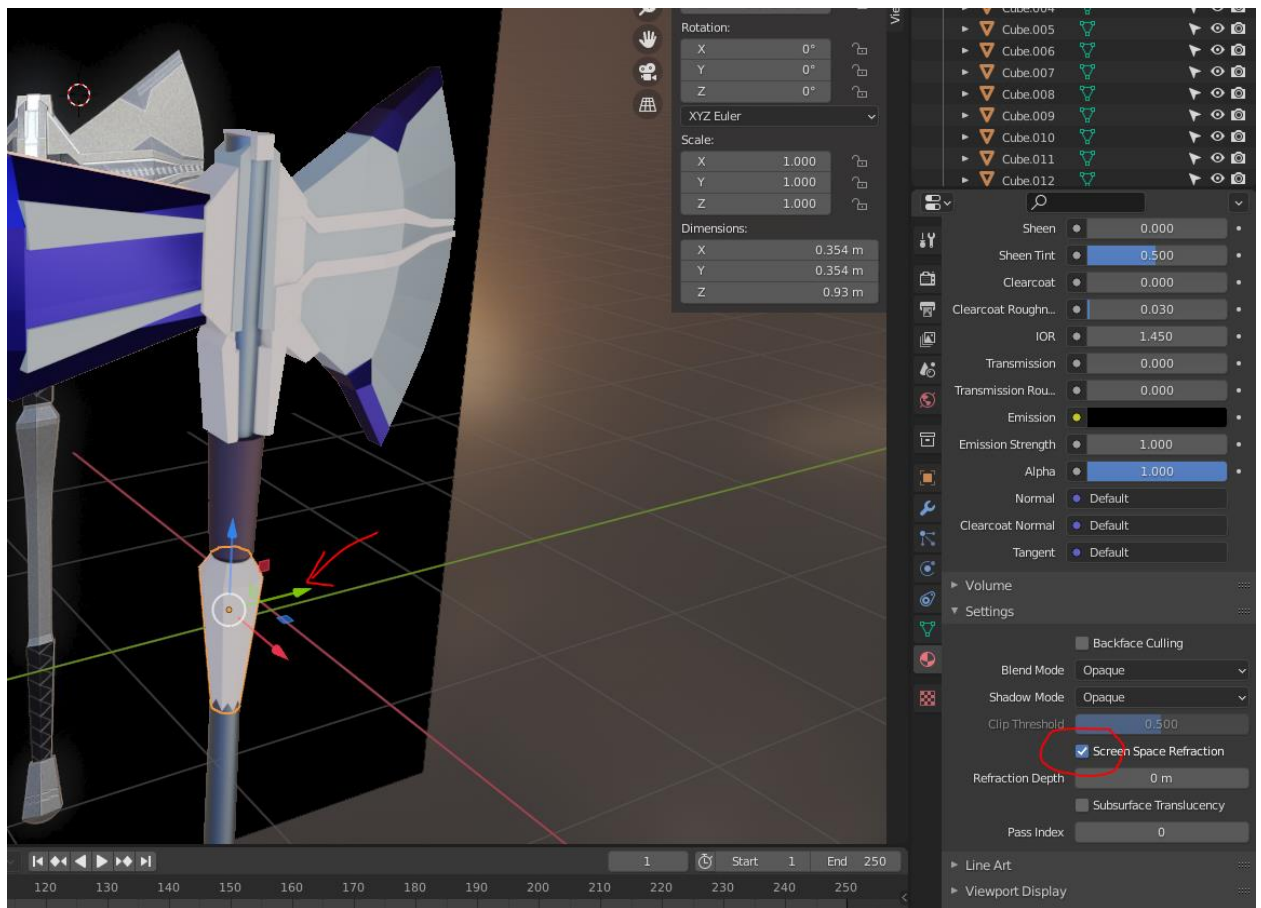
Для каждого объекта создаем свой материал и окрашиваем.



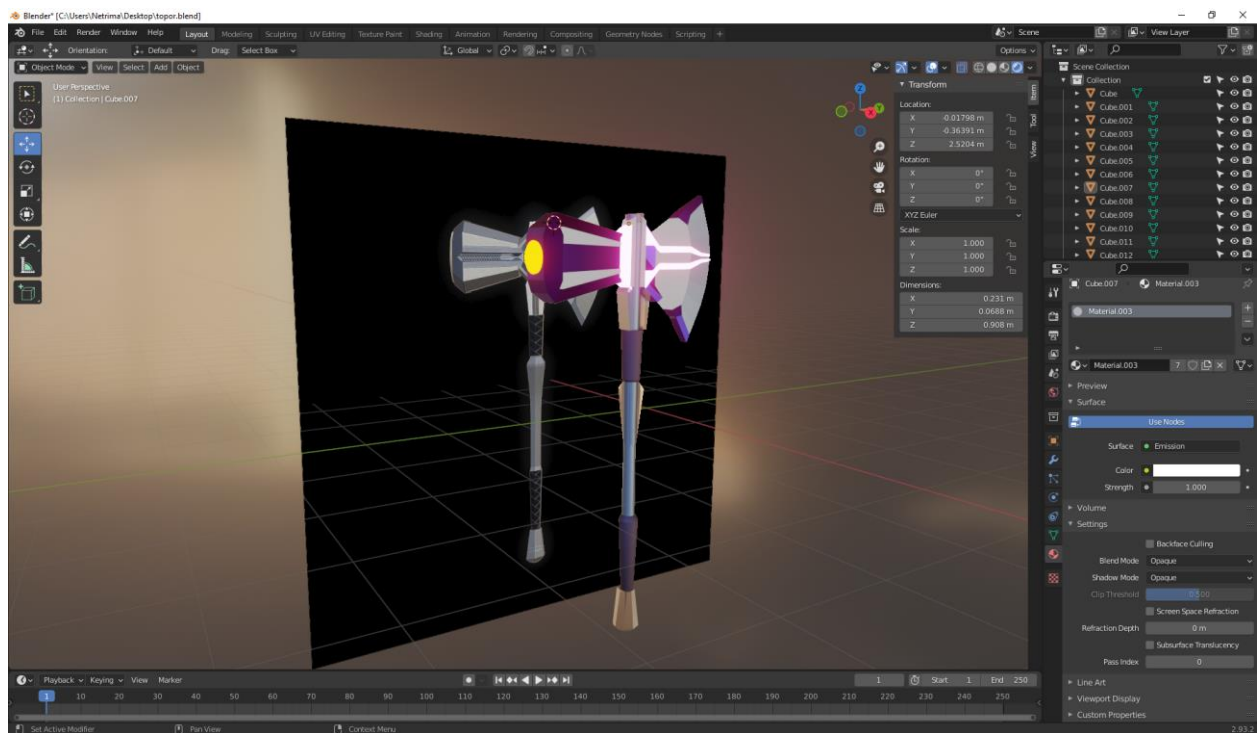
Не забываем поставить HDRI-карту. Карту можно вращать и настраивать.



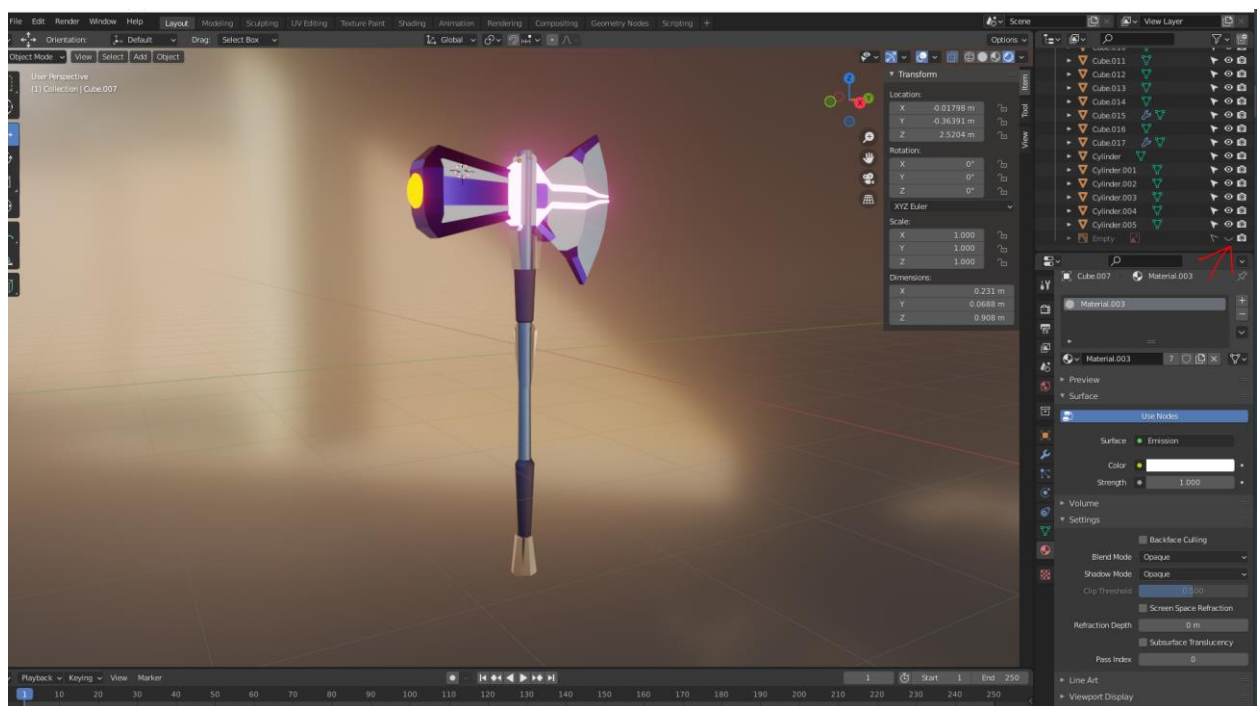
Для создание стекла не забываем выставить следующие настройки.



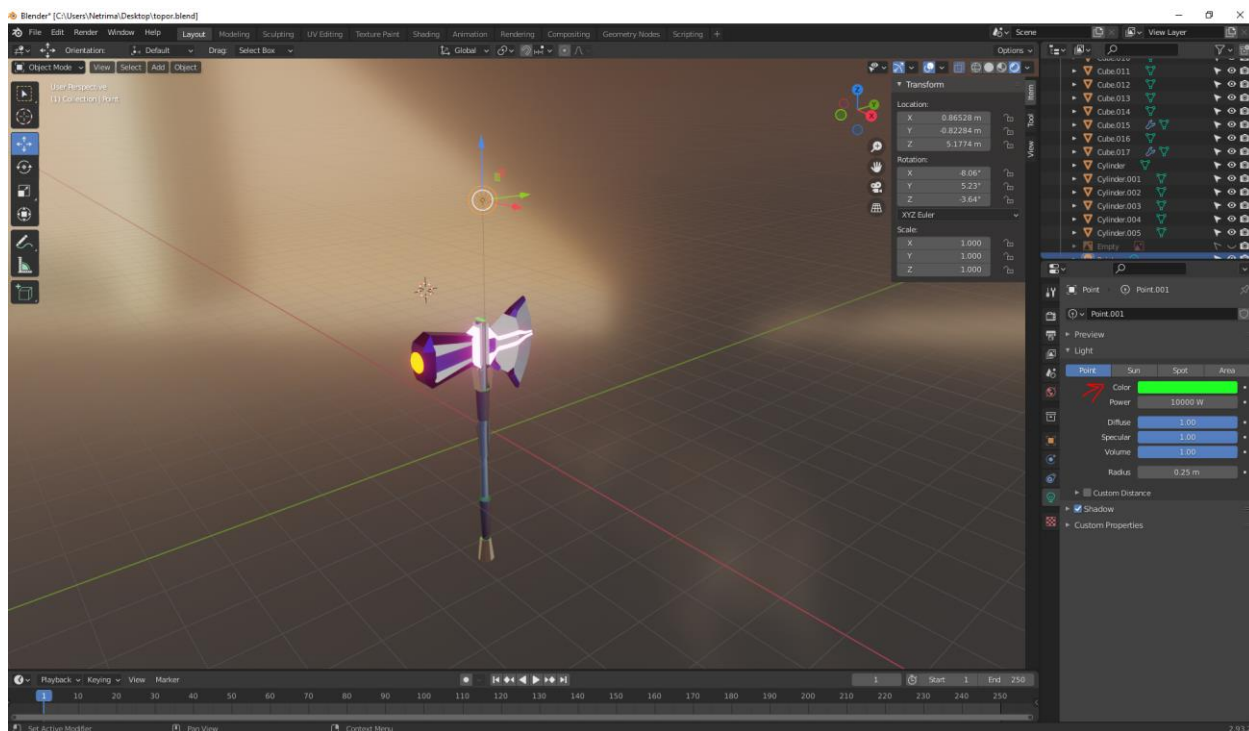
Для самосвещающегося материала нужно выбрать форма Surface-> Emission.



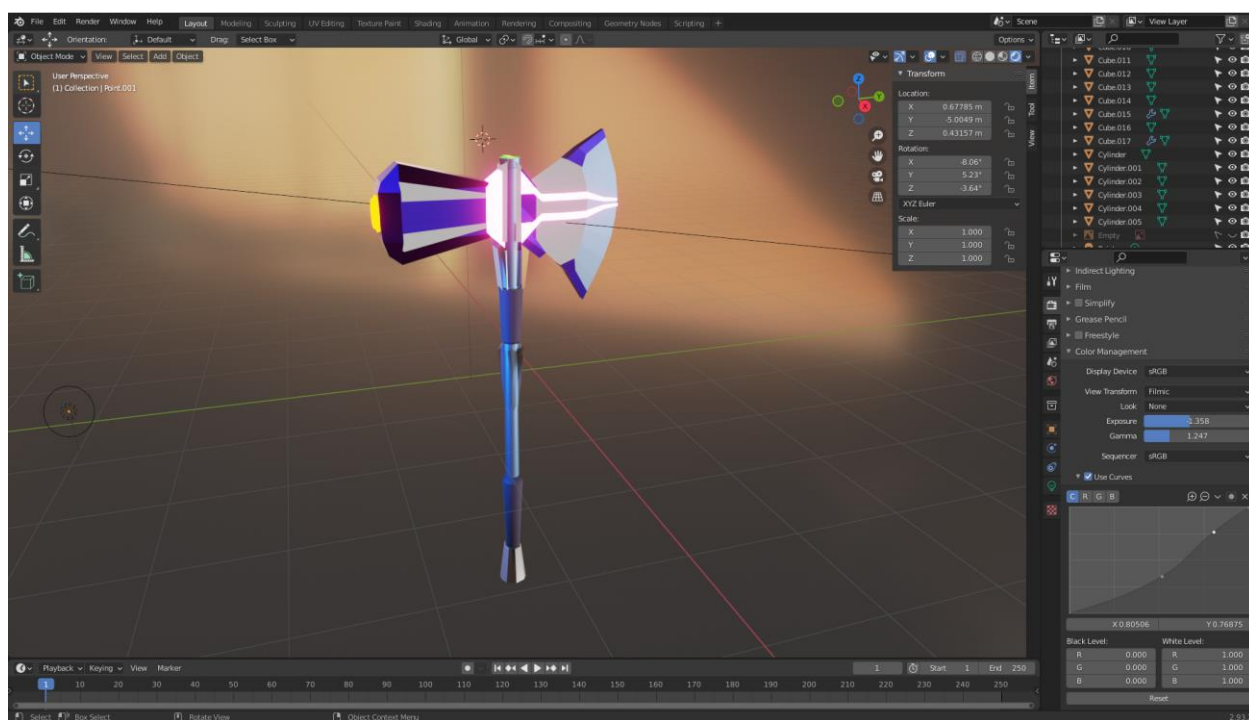
Теперь можно временно отключить референс нажав на форму «глазик» в слоях сцены.



Далее ставятся источники света. Их будет несколько.



Добавим «солнышко». И добавим контрастности.



Далее создадим подложку для сцены из Планки. И посмотрим на результат.

