Практичне завдання

Ось уже щось схоже на місто

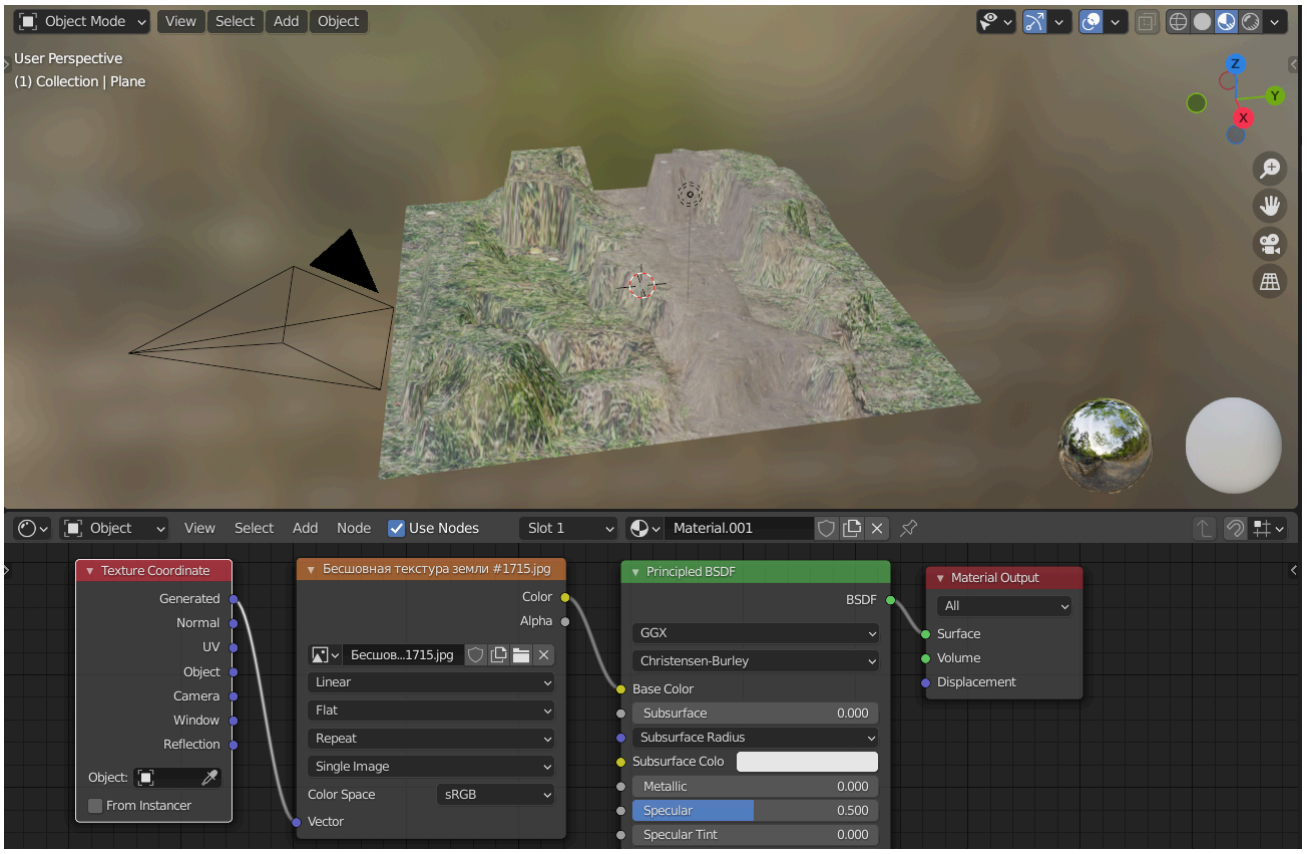
Увага! *Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм*

Для надання природності середовищу, що оточує побудоване місто, необхідно його розфарбувати. Але це має бути не просто один якийсь колір, а колір місцевості – трава, скелі, земля, пісок тощо. Для створення пейзажу необхідно скористатися готовими текстурами, які можна безкоштовно завантажити з інтернету і накласти на площину-ландшафт. Ми вже створили декілька об'єктів-будівель, які також хотілося б додати на сцену. Це робиться з використанням операції приєднання. Ну і, звісно, сцена повинна бути освітлена. Ми використовуватимемо природне освітлення – сонце.

Завдання. Застосувавши текстуру, розфарбувати ландшафт, додати створені об'єкти на сцену із ландшафтом. Додати елементи освітлення.

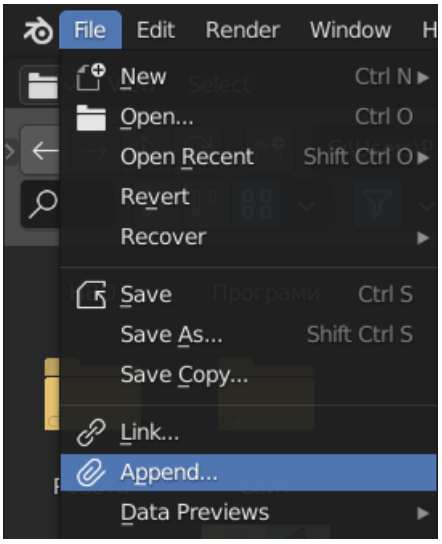
Протокол виконання завдання

1. Відкрийте файл, який містить створений вами раніше ландшафт.
2. Застосуйте до площини-ландшафту матеріал. Для цього у вікні **Properties** виберіть вкладку матеріалів і натисніть **New** – створити новий (більше нічого робити не потрібно).
3. Знайдіть і завантажте з інтернету будь-яку текстуру, яку б ви хотіли бачити як основу свого ландшафту (можна завантажити декілька картинок, оскільки при застосуванні вас може не задовольнити результат).
4. Перейдіть у режим **Shading**. У лівому верхньому вікні (менеджер файлів) знайдіть текстуру, яку ви завантажили. З цього вікна перетягніть її у **Shader Editor** і з'єднайте сокети **Color** і **Base Color**. Збільшити можливості налаштувань можна, додавши нод **Texture Coordinate** (**Add ⇒ Input ⇒ Texture Coordinate**).

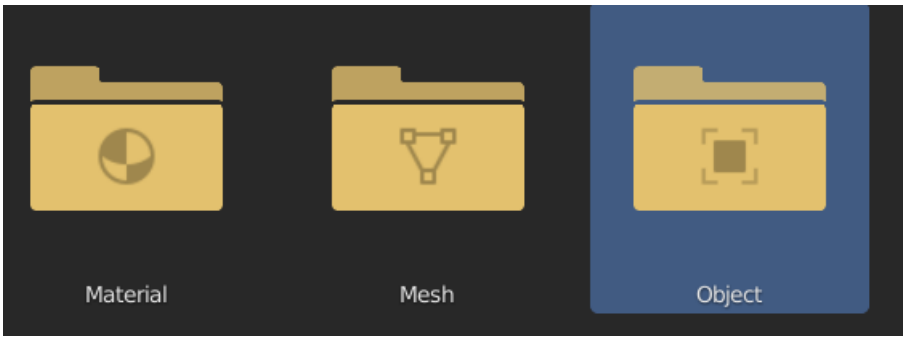


Для того щоб побачити результат, вам необхідно перейти в режим швидкого рендерингу (значок розташований над гізмо).

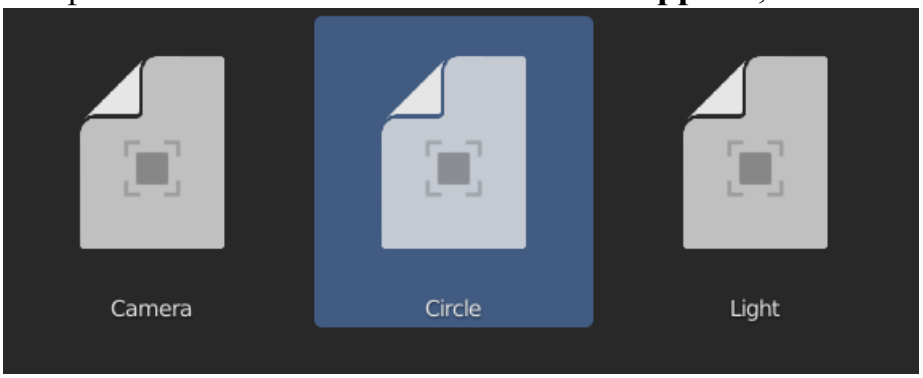
5. Додайте створені раніше об’єкти на сцену. Для цього:
   а) виберіть меню **File ⇒ Append...** і знайдіть файл об’єкта, який хочете завантажити, натисніть кнопку **Append**;



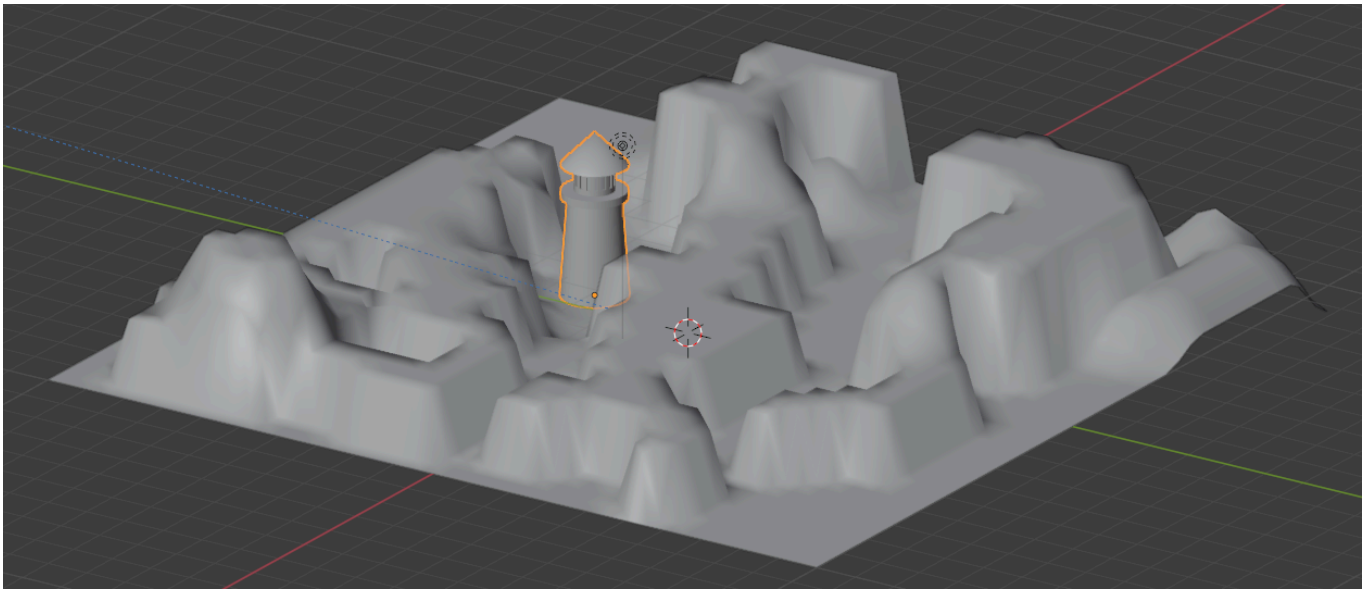
У папці **Object** може зберігатися не лише ваш об'єкт, а й допоміжні камери, світло, тощо.



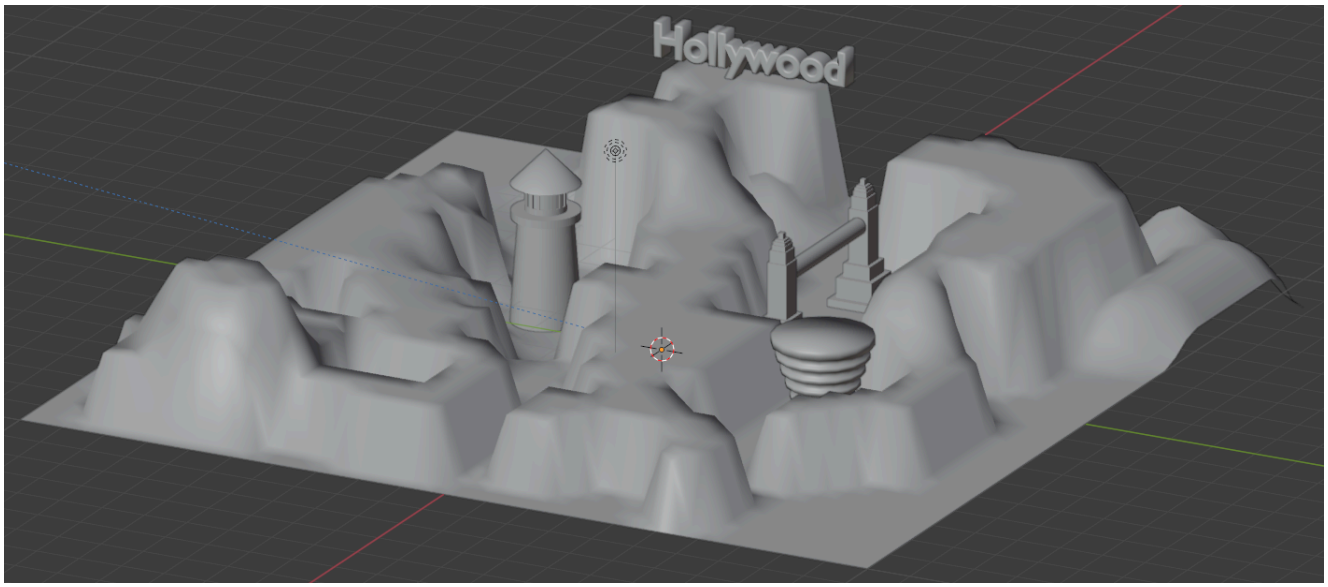
в) виберіть файл із вашим об’єктом і натисніть **Append**;



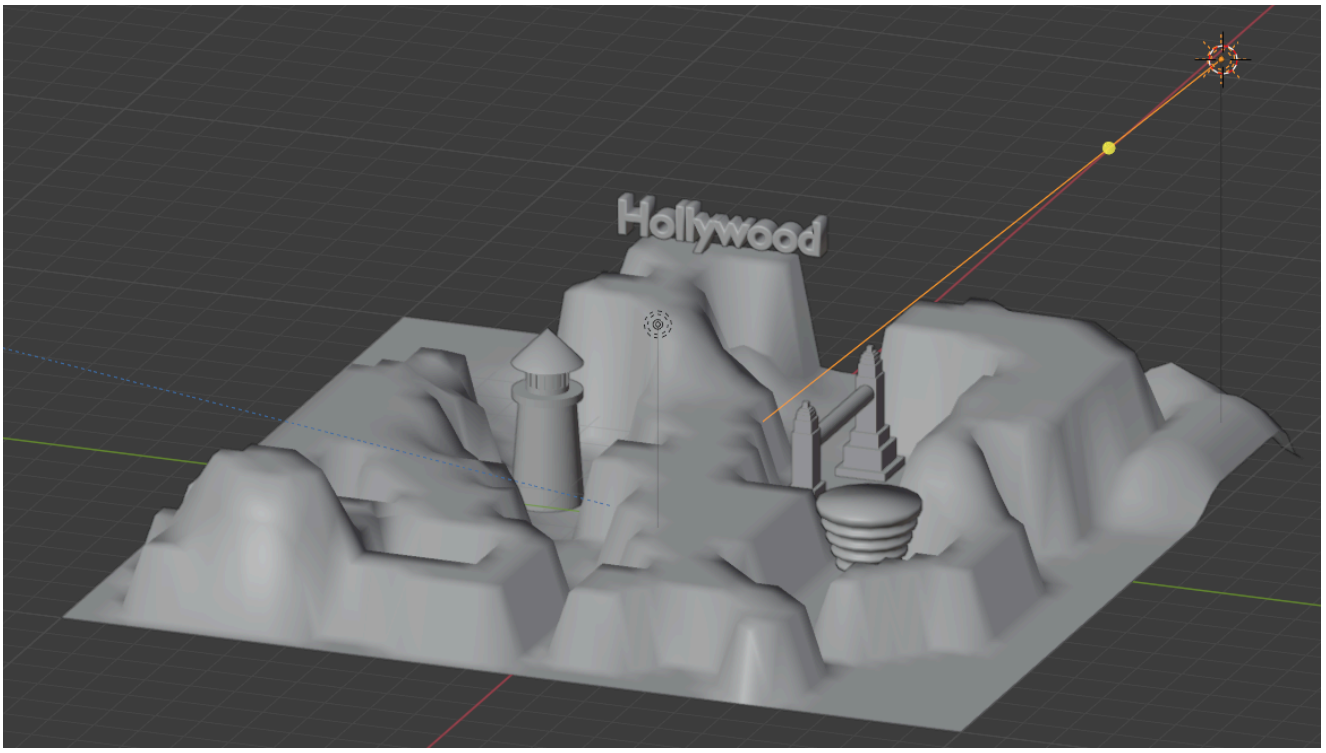
г) змініть розміри об’єкта за необхідності та перемістіть його в потрібне місце.



6. Додайте матеріали та за потреби розфарбуйте об’єкти.



7. 7. Додайте освітлення сцені. Для цього:
   а) перемістіть 3D-nypcop у потрібне місце (там, де б ви хотіли, щоб розташовувалося джерело освітлення). У Blender є різні типи освітлення, але ми використаємо тип **Sun** (сонце);
   б) натисніть **Shift + A**, виберіть **Add ⇒ Light ⇒ Sun**;
   в) змініть кут нахилу променю так, щоб він освітлював місто. За потреби змініть місце розташування джерела освітлення.



8. Збережіть blender-файл із назвою **Star_City_2.blend**
9. Повідомте вчителя про завершення роботи.