



Практичне завдання

Різнокольоровий світ

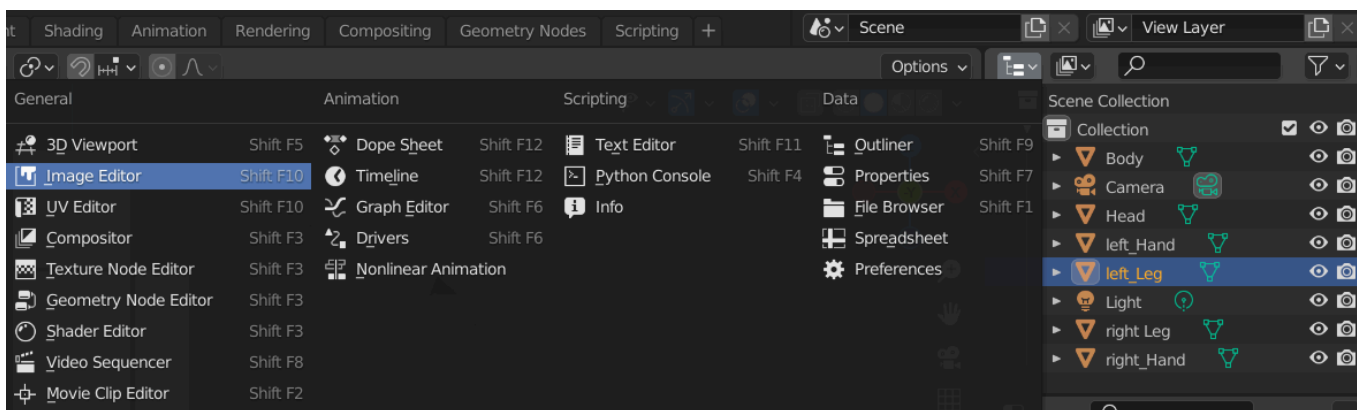
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Під час виконання попередніх завдань ви вже розфарбовували моделі. При цьому ви фарбували окремі грані об'єкта. Сьогоднішня модель складається із модифікованих кубів, які мають по шість граней. Для отримання героя **Mine Craft** ми не можемо просто зафарбувати якусь із них. Доведеться виконати певні підготовчі роботи, зокрема навчитися робити поділ граней. Ви закріпите й розширите здобуті знання із зафарбовування граней, тобто щодо застосування матеріалів. Навчитися визначати колір на картинці-зразку з тим, щоб задавати такий самий колір елементу моделі.

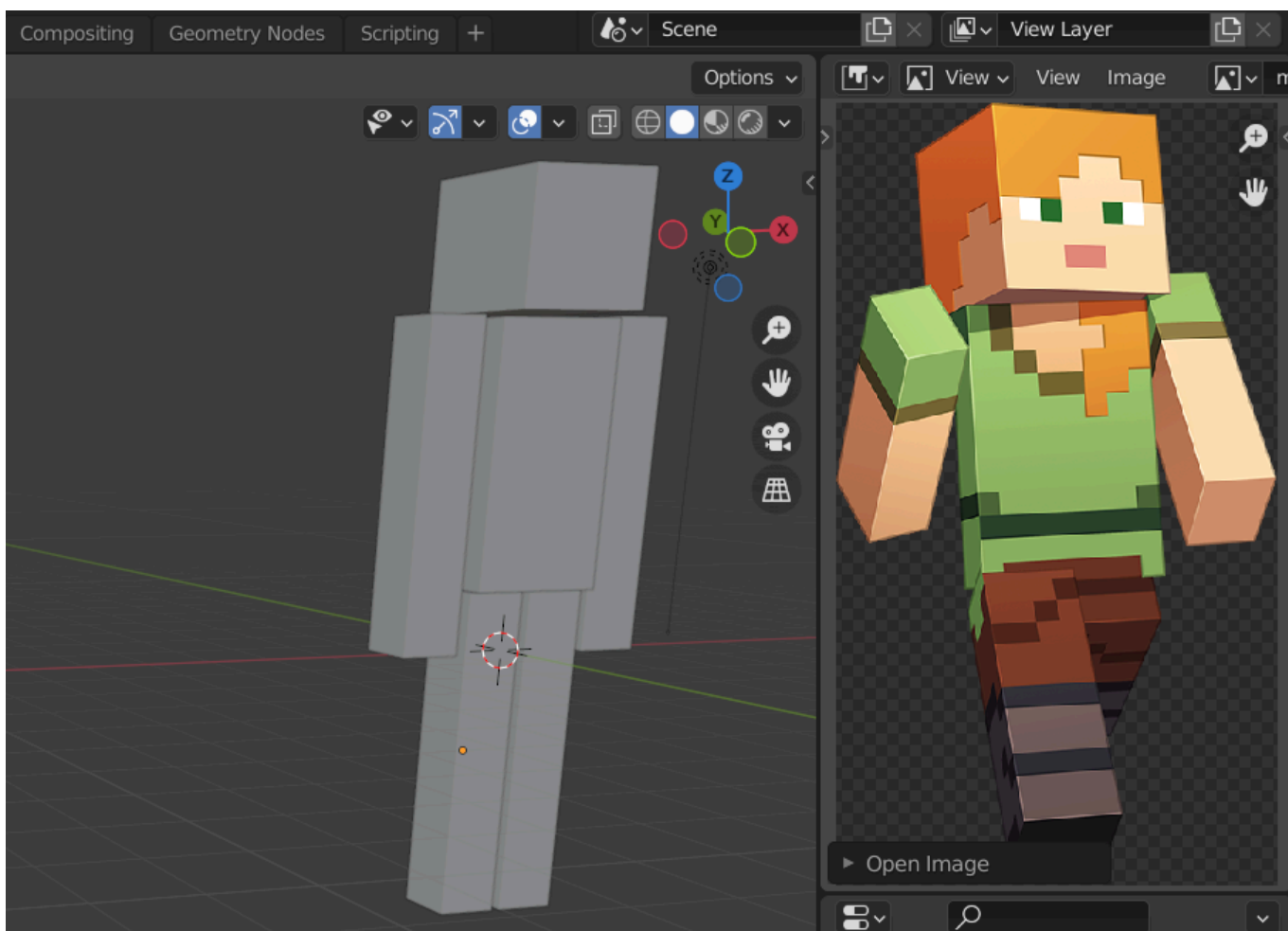
Завдання. Розфарбувати персонажа із **Mine Craft**.

Протокол виконання завдання

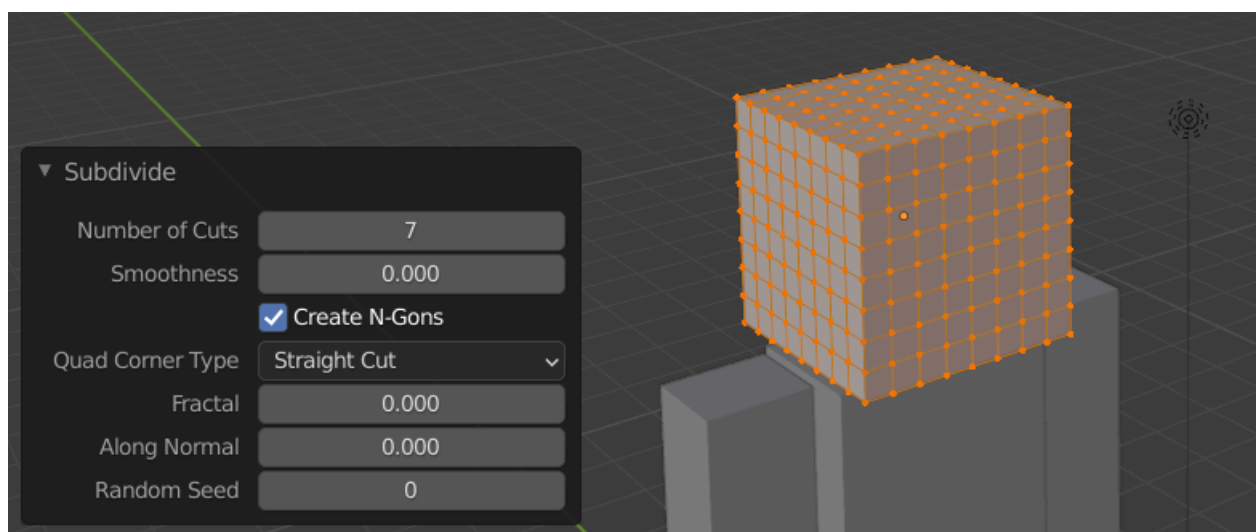
1. Відкрийте файл зі своїм персонажем.
2. Для зручності роботи знайдіть в інтернеті зображення персонажа.
3. Завантажте малюнок із персонажем у **Blender** таким чином, щоб він був завжди видимий. Для цього:
 - а) замість вікна **Outliner** відкрийте **Image Editor**;



- б) перетягніть із файлового менеджера (наприклад, Провідника) зображення персонажа в **Image Editor**.



4. Підготуйте до фарбування голову персонажа. Для цього:
- виділіть куб **Head** і перейдіть у режим редагування **Edit Mode**;
 - створіть додаткові грані: виберіть **Edge** $\Rightarrow$ **Subdivide** або натисніть ПКМ і з контекстного меню виберіть **Subdivide** (підрозділення);

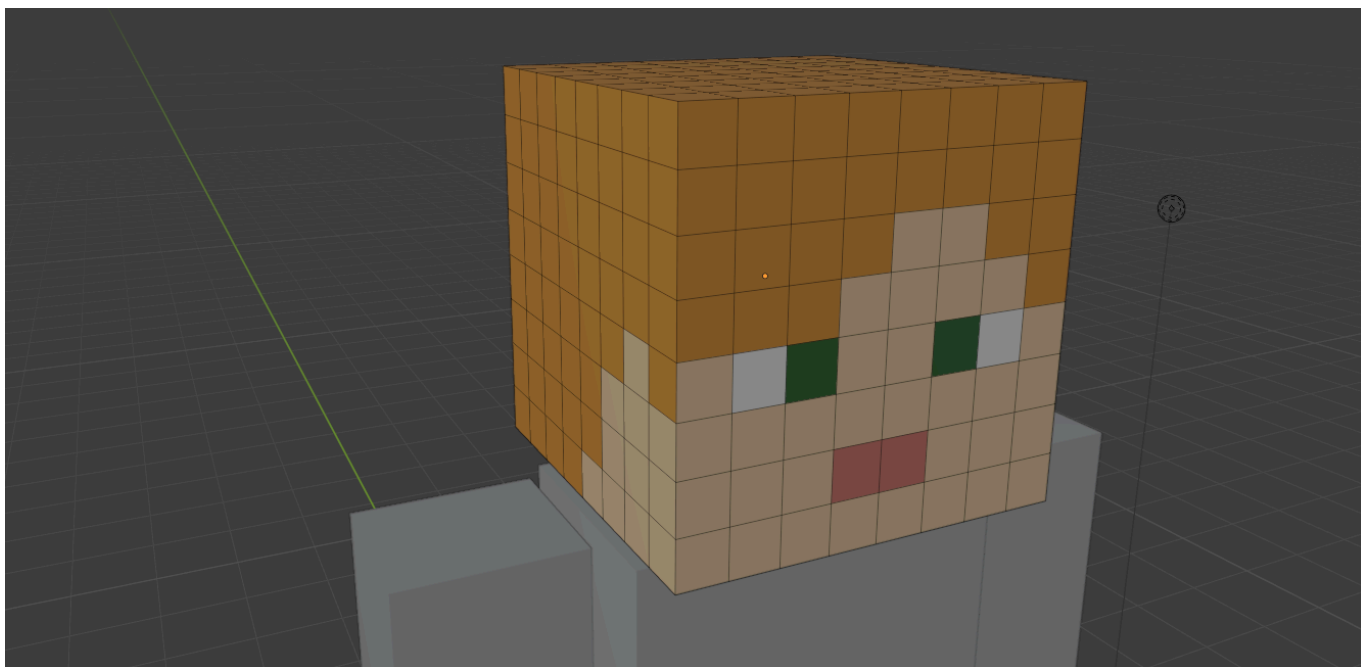


- у вікні останньої операції значення **Number of Cuts** вкажіть як 7 таким чином грані розділяться на **8 x 8** частин.



Якщо необхідно розділити лише одну грань, то й виділяти необхідно одну.

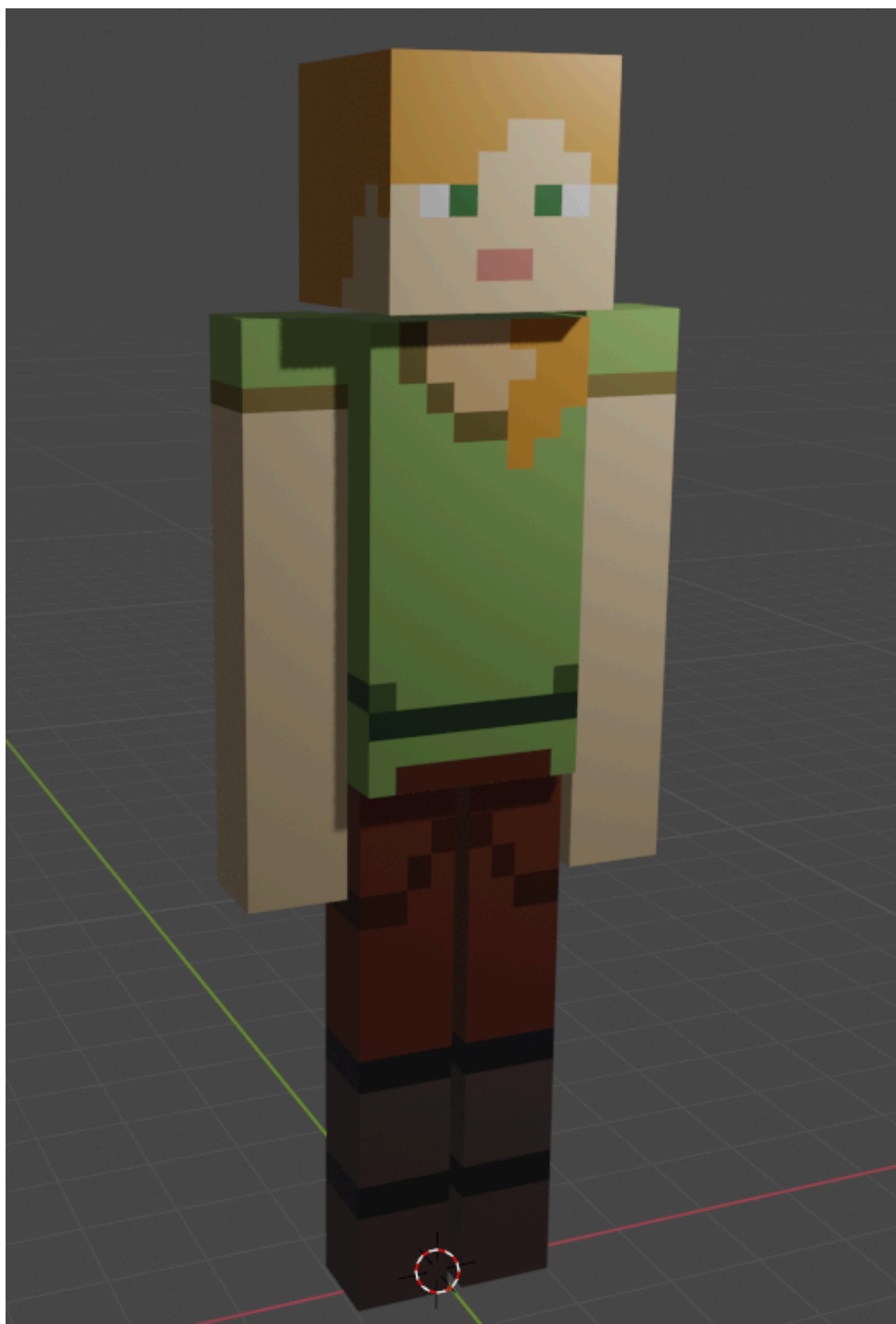
5. Підготуйте фарби (матеріали). Для цього:
 - а) у вікні властивостей об'єкта **Properties** виберіть вкладку **Матеріали**;
 - б) оскільки ми будемо до одного об'єкта застосовувати декілька фарб, у слоті **Матеріалів** (де вже є один стандартний сірий **Material**) натисніть +, а потім кнопку **New**;
 - в) у списку з'явиться **Material.001**. Перейменуйте його, наприклад, **Broun**, двічі клацнувши назву;
 - г) натисніть кнопку **Use Nodes** (зараз ми не будемо користуватися нодами);
 - г) у полі **Base Color** клацніть колірне поле – з'явиться коло для вибору кольору. Ви можете дібрати колір самостійно, а можете взяти такий самий, як на картинці. Для цього поряд із колірним колом виберіть піпетку, наведіть її на волосся персонажа на картинці-зразку, клацніть ЛКМ. Таким чином ми створили новий матеріал заданого кольору;
 - д) повторіть операцію зі створення нового матеріалу: клацніть на + поряд зі слотами матеріалів; кнопка **New**; нова назва матеріалу; відключаємо **Use Nodes**; **Base Color**; вибираємо колір;
 - є) створіть матеріали до всіх потрібних елементів.
6. Почніть фарбувати. Для цього:
 - а) у режимі редагування (**Edit Mode**) виділіть потрібні грані (краще використовувати режим виділення граней);
 - б) виберіть у слоті матеріалів потрібний колір;
 - в) натисніть кнопку **Assign** (поєднати, застосувати).





Для зручності ви можете зробити «невидимими» ті частини, які не використовуєте. Для цього у вікні **Outliner** (за потреби його можна ввімкнути) навпроти об'єкта, який хочете приховати, вимкніть «ОКО».

- Після того як розфарбуєте голову персонажа, приступайте до розфарбування інших його частин.
За потреби виконуйте підрозділення граней (**Subdivide**) або застосовуйте **Loop Cut** (**Ctrl + R**).





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