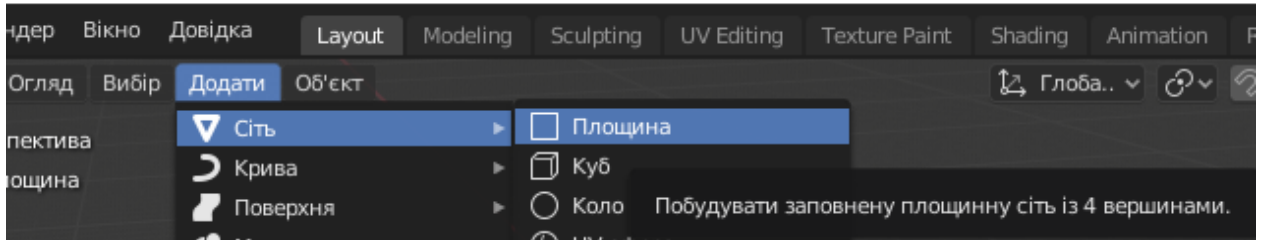


Практичне завдання

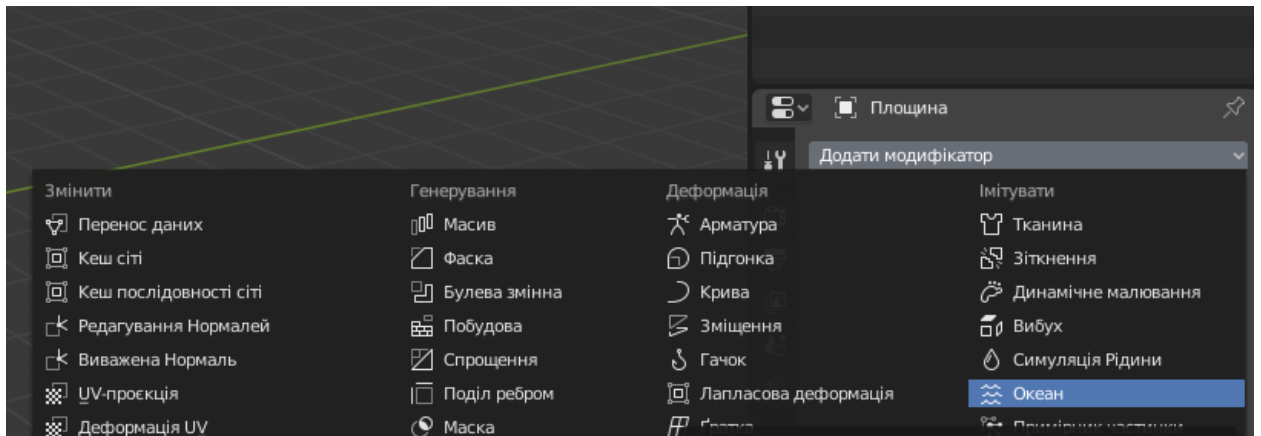
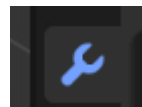
Анімація «Схід сонця»

Увійти в середовище Blender. Видалити об'єкт Куб(Delete).

Додати площину

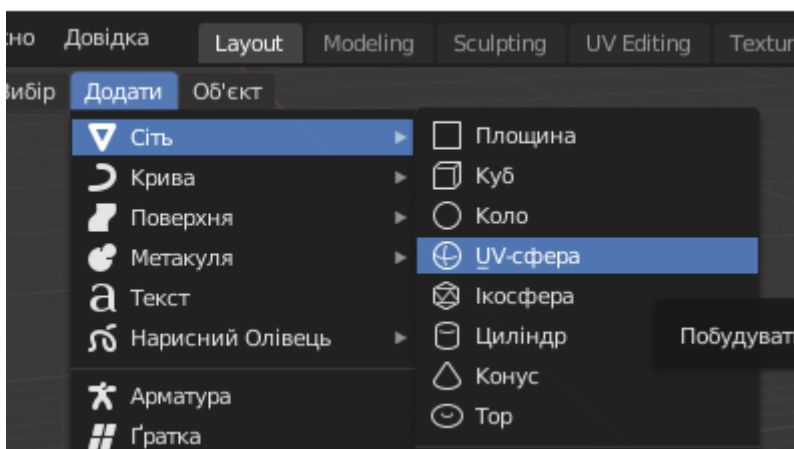


До площини додати модифікатор Океан.

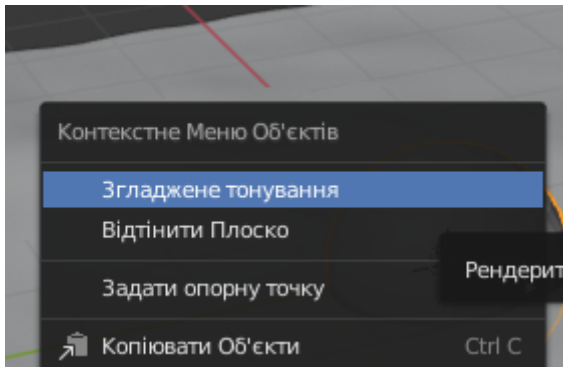


Зменшити площину у розмірі (S – масштаб)

Додати об'єкт Сфера



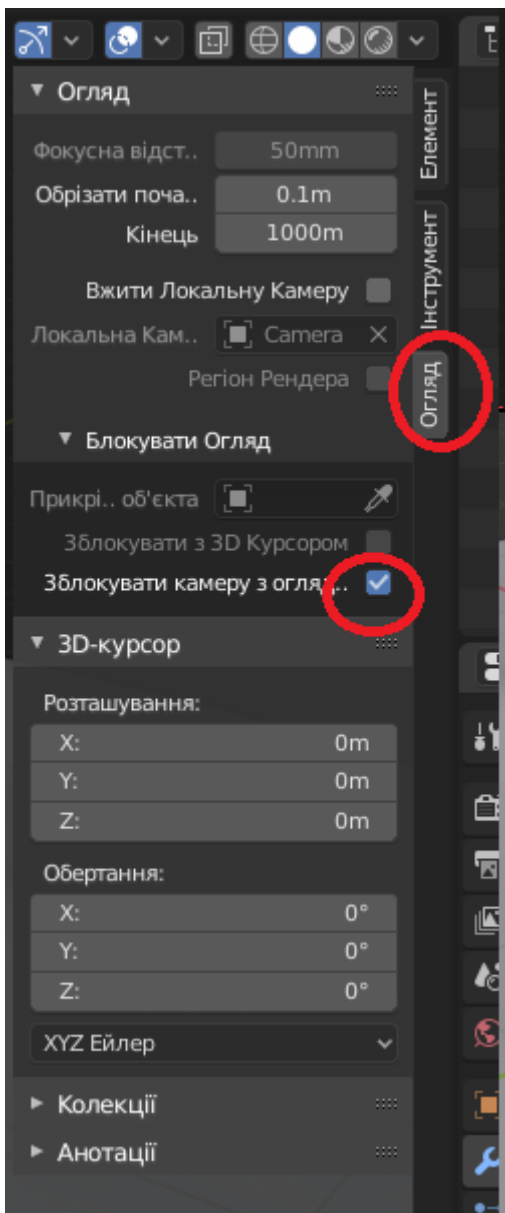
Згладити поверхню сфери. Натиснути ПКМ і з контекстного меню обрати Згладжене тонування



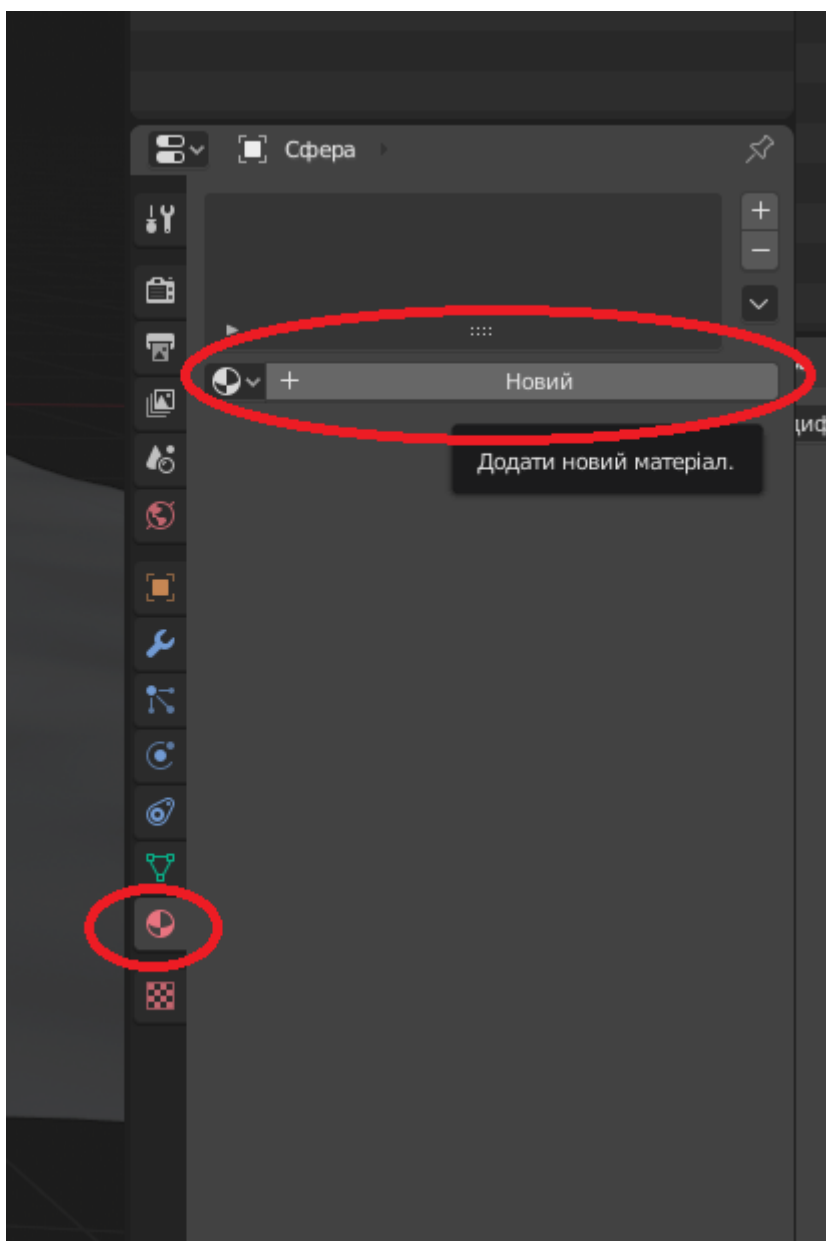
Винесіть сферу за межі площини (G+Y). Масштабуйте за потреби (S).



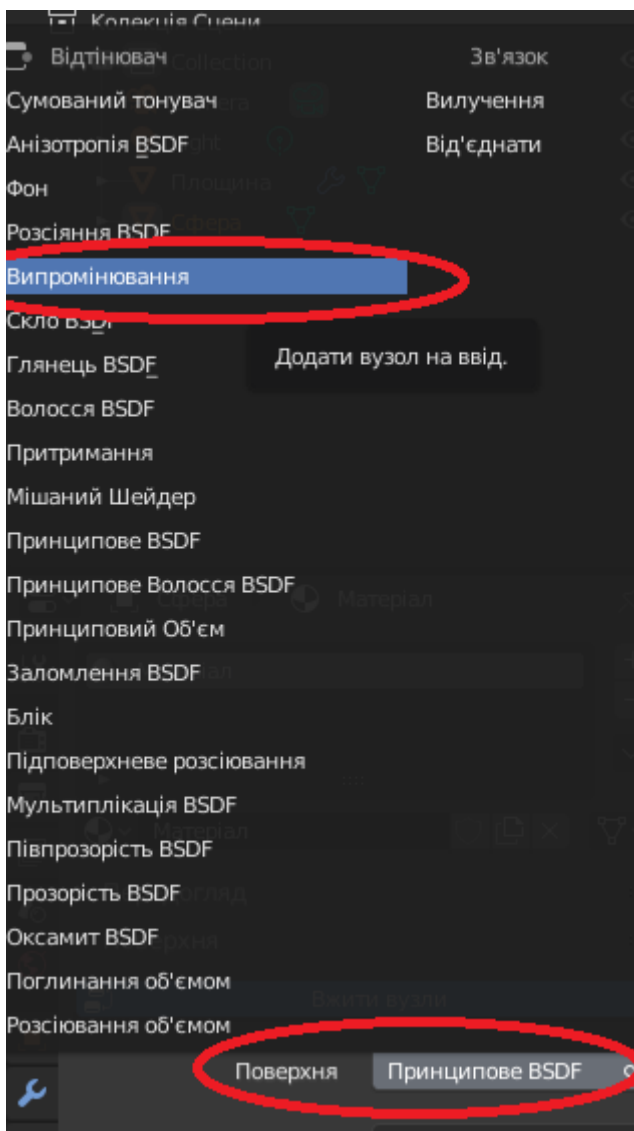
Налаштуємо вигляд з камери



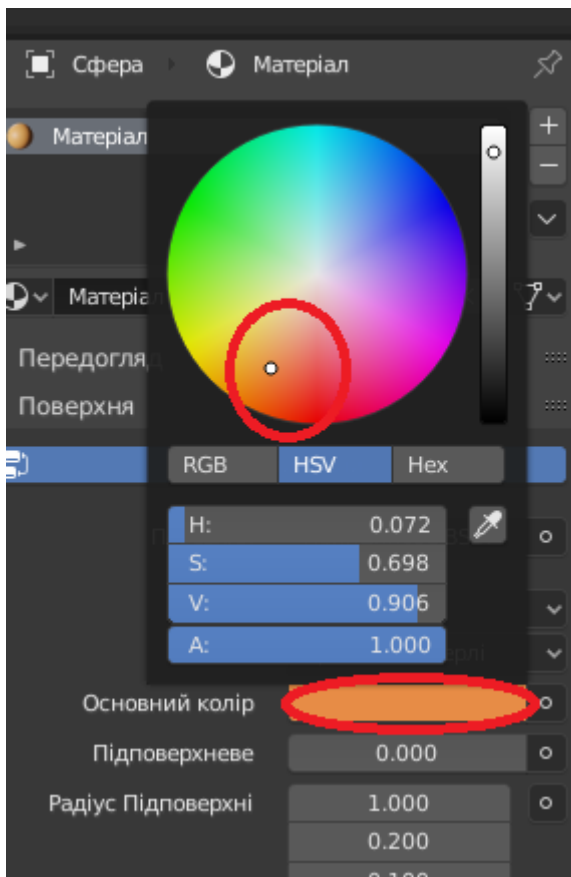
Затискаємо колесо мишки і встановлюємо камеру у відповідне положення.
Знімаємо прапорець Вигляд камери за навігацією. Ховаємо меню камери N.
Додамо матеріали до сфери і площини. Виділити сферу.



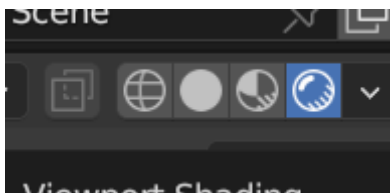
Оберіть властивість поверхні – Випромінювання



Додайте основний колір



Обираю вигляд Рендерне



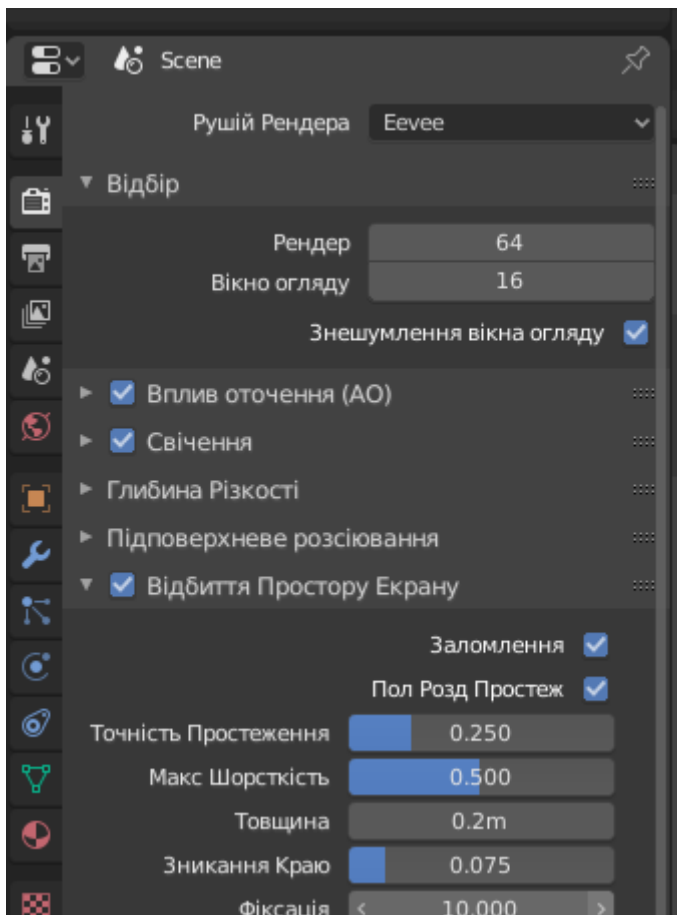
Обираю колір для моєї сфери

Змінюю силу на 10



Перейти в налаштування Рендера

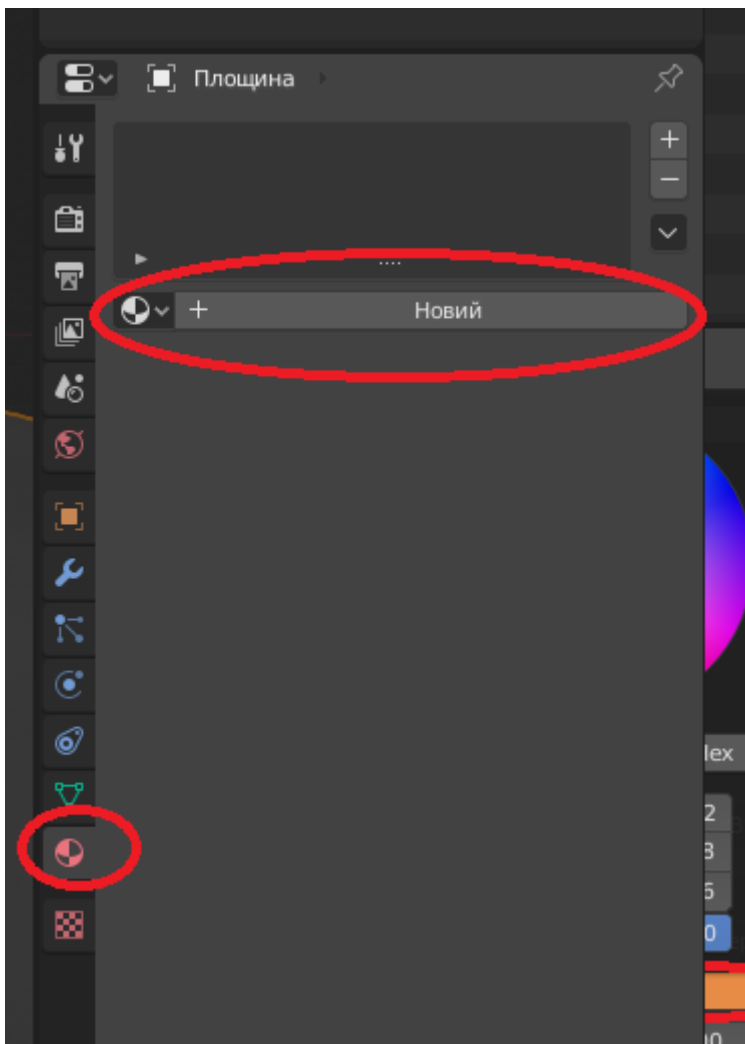




Поставити прапорці

Свічення, вплив оточення, відбиття простору екрана, заломлення

Додаємо матеріал до поверхні. Виділіть площину.



Створюємо новий матеріал.

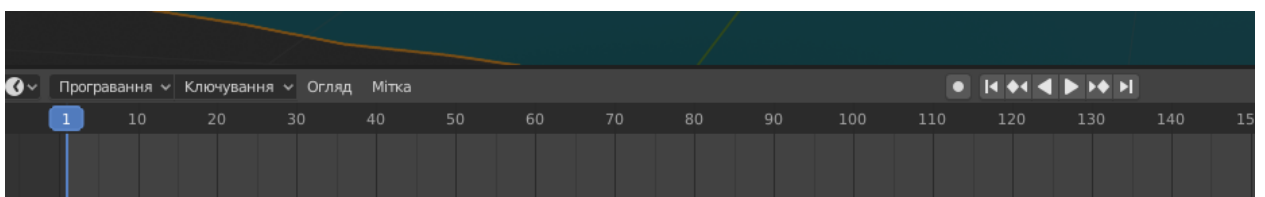
Додаю колір матеріалу темно-синій.

Встановити параметр Шорсткість в значення 0 або 0.1

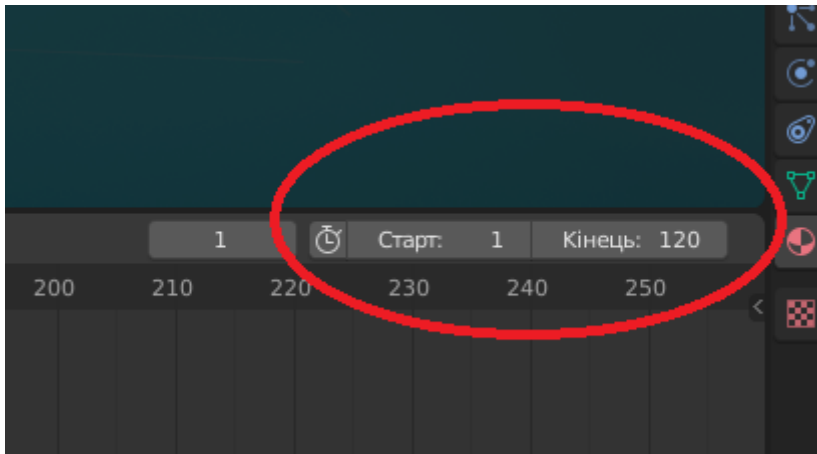


2 частина. Створюємо анімацію

Витягнути шкалу часу

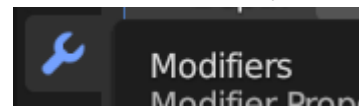


Зменшити кількість кадрів з 250 на 120



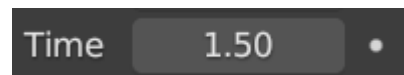
Створюємо ключові кадри. Змінюємо властивості океану. Виділіть площину.

Перейдіть у властивості модифікаторів



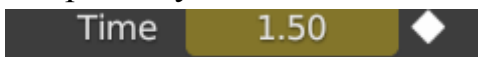
Змініть

значення властивості час. Наприклад 1.5



І натискаю

на крапку біля властивості час. Властивість прийме вигляд

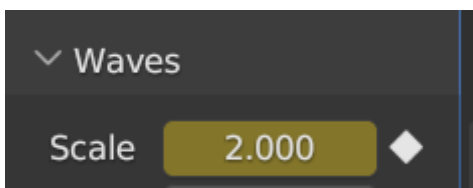


Переходимо на останній кадр 120 і змінюю властивість час на інше число і

фіксуємо натиснувши крапку

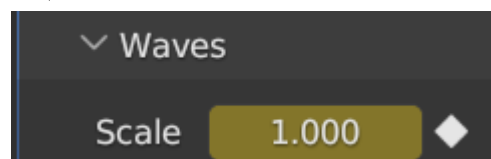


Змінюємо хвилі. Розкриваємо властивості хвиль, змінюємо значення масштаб - 2 і натискаю крапку поруч біля властивості.



Перейти на останній кадр. Змінити ці ж властивості. Масштаб поставити – 1.

І зафіксувати натиснувши крапку.

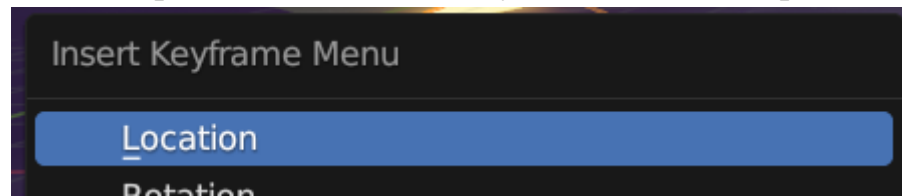


Тепер змінюємо властивості сонця

Виділити сферу.

Перейти на 1 кадр. Перемістити сферу під хвилі(G)

Фіксуємо ключовий кадр. Натискаємо клавішу I та з меню обираємо



розташування

Переміщуємо курсор на 120 кадр. Переміщуємо сферу в кінцеве положення(G+Z)

Фіксуємо ключовий кадр. Натискаємо клавішу I та з меню обираємо розташування/

Оберіть папку розташування вашої анімації і формат відео і натисніть Рендер/Рендер анімації

