



Практичне завдання

Зоряне небо

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

Як у мультфільмах отримують навколишнє середовище, в якому рухаються герої та відбуваються якісь події? Адже нецікаво, що на сцені є тільки створені нами об'єкти, без будь-якого оточення. Сьогодні ви створите реальну анімацію в космосі. Наша літаюча тарілка здійснюватиме міжгалактичний політ. Для цього не доведеться створювати планети й зірки, ми просто завантажимо красиву фотографію з інтернету.

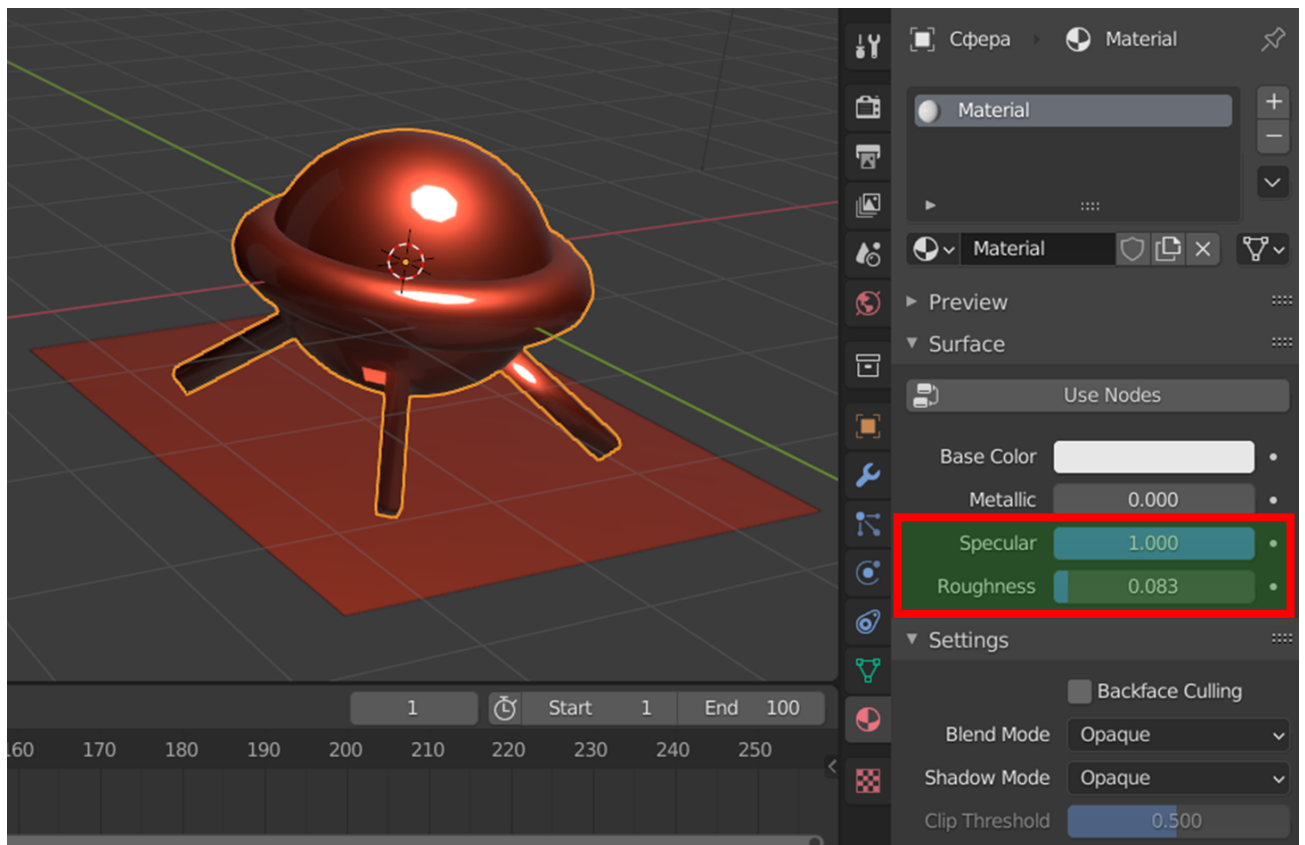
Завдання. Створити анімацію літаючої тарілки на тлі зоряного неба.

Протокол виконання завдання

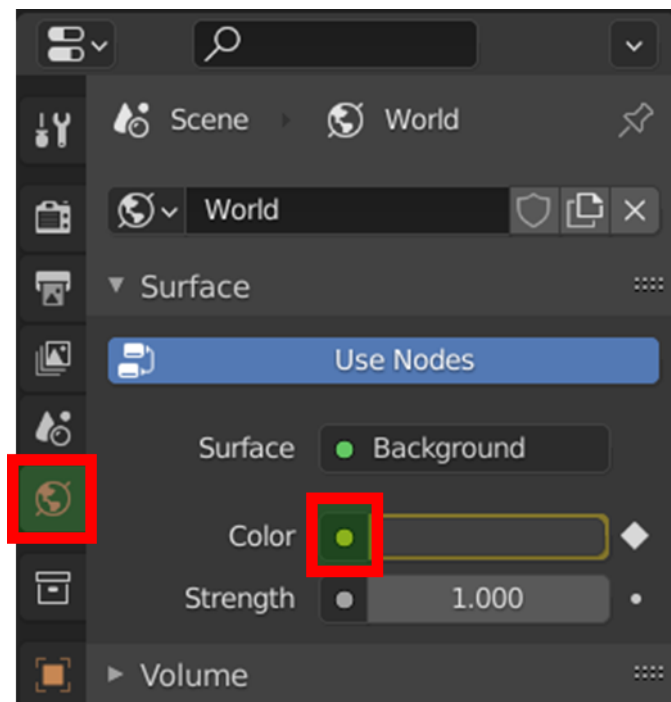
1. Завантажте файл із попереднього завдання (його можна зберегти з новим іменем).



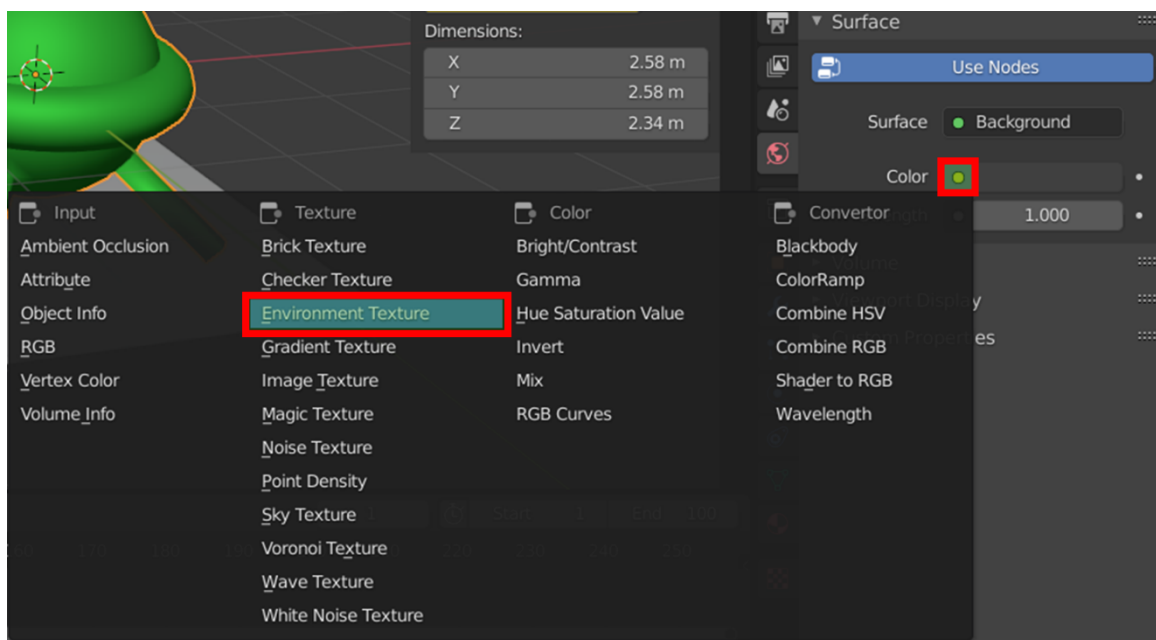
Для надання об'єкту більш округлої форми виділіть його, натисніть ПКМ – **Shade Smooth**. Щоб об'єкт набув металевого блиску, у вікні **Properties**, у вкладці налаштування матеріалів, виберіть свиток **Surface** і змініть параметри **Specular** (блискучість) і **Roughness** (шершавість) на свій розсуд.



2. Знайдіть фотографію зоряного неба.
3. У вікні **Properties** виберіть вкладку **Налаштування світу**.
4. У свитку **Surface** біля поля **Color** натисніть на кружечок.



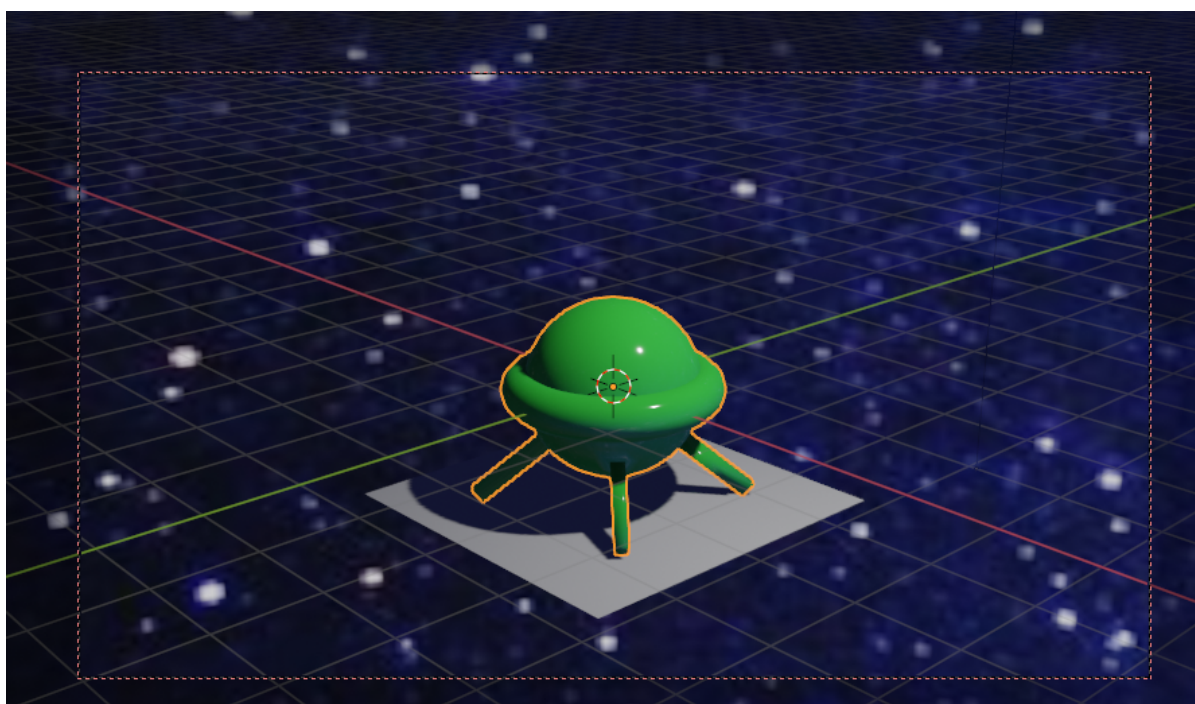
5. У вікні, що з'явилося, виберіть **Environment Texture**.



6. Далі з'явиться опція завантаження малюнка. Натисніть **Open** і виберіть той малюнок, що вам подобається. І... нічого не змінилося?!
7. Перейдіть у режим рендерингу (у верхньому правому куті **Viewport**, над гізмо (вказівник осей)) – і ви отримаєте зоряне небо! Тобто картинку світу видно в режимі рендерингу й не видно у звичайному режимі.



8. Налаштуйте камеру, виходячи з того, який вигляд ви б хотіли мати з камери.



Для зручності виконайте такі дії:

- а) відкрийте бічне меню (N);



- б) у вкладці **View** поставте прапорець біля пункту **Lock Camera to View**;
 - в) налаштуйте вигляд із камери, ви можете повертати об'єкт, площину, наближати їх – при цьому не виходячи із поля зору камери;
 - г) після налаштування зніміть прапорець.
9. За бажанням ви можете додати ефект спостереження камери за об'єктом. Для цього:
- а) виділіть камеру, а потім об'єкт (із затиснутою клавішею **Shift**);
 - б) виберіть із меню **Object ⇒ Track ⇒ Track to Constraint**.
10. Відрендеріть анімацію: **Render ⇒ Render Animation**.
11. Збережіть blender-файл із назвою **Flying_saucer_animation_6.blend**
12. Повідомте вчителя про завершення роботи.