

Практичне завдання



§ 12. Матеріали та освітлення. Рендеринг Вправа 12

Працюємо з комп'ютером

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм

Дослідити властивості різних джерел світла.

1. Відкрийте файл **snowman.blend**. Відкрийте текстовий процесор з новим документом.
2. На вигляді зверху (**NUM7**) розташуйте джерело світла так, як показано на рис. 12.9. Переконайтесь, що воно має тип **Точка**. Зробіть скриншот і додайте в текстовий документ.
3. Виконайте рендеринг (**F12**). Зробіть скриншот, додайте в текстовий документ і зазначте тип джерела (**Точка**).
4. Змініть тип джерела світла на **Сонце**. Виконайте рендеринг і додайте в документ скриншот із відповідним підписом.
5. Поверніть джерело світла **Сонце** в інший бік і додайте скриншот із підписом.
6. Дослідіть так само джерело світла **Півсфера**. Збережіть документ із назвою **Вправа 12**.

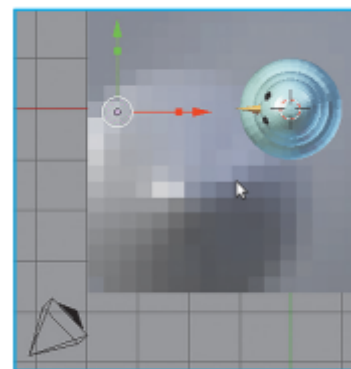


Рис. 12.9