

Завдання до лабораторної роботи 2

Моделювання сцен та складних об'єктів

(Відео-керівництво з моделювання виконати повністю): <https://youtu.be/8FXJJDFAL6o>



Фінальний рендер сцени за відеоуроком

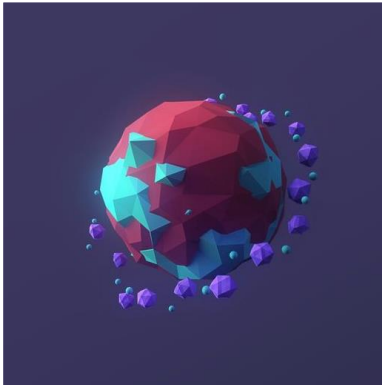
Завдання до лабораторної роботи:

1. Створити 3D-модель планети зі зміненим ландшафтом (у порівнянні з відео)
Наприклад, додати гори, низини, розломи поверхні, деформація планети в цілому та інші (мінімум 1 модель)
2. Створити прості 3D-моделі. Наприклад, дерева, будівлі, хмари, зорі, астероїди, місяць, інші планети (мінімум 3 моделі)
3. Нові більш складні 3D-моделі. Наприклад, новий літак, корабель, підприємство, ракета, вулкан, повітряна куля, фортеця, та інші. (мінімум 1 модель)

Деякі приклади виконання завдання (взято з *pinterest*)

1. Для виконання першого завдання можна скористатися одним або декількома зображеннями наведеними нижче.
 - Зробити гори, скелі або яри можна витягнувши вершину (або декілька) за допомогою Move, вище або нижче основної форми планети (малюнок 1, 2, 3).
 - Зробити кратери, використовуючи Extrude та Insert Faces для потрібних граней (малюнок 4, 5).

1



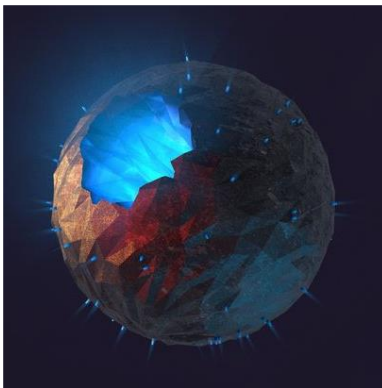
2



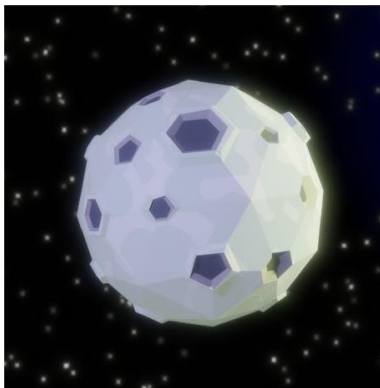
3



4



5



2. Для виконання другого завдання можна скористатися зображеннями наведеними нижче.
 - Розробити нові дерева використовуючи різні форми додаючи в Edit mode до стовбура сфери або циліндри, тоді об'єкт в Object mode буде цілісний. Або за допомогою Extrude.
 - Змодельовати хмари об'єднуючи, та деформуючи базові фігури.
 - Можна додати прості астероїди до планети які літають навколо (малюнок 1) чи зорі що світяться (малюнок 2) додавши до матеріалу Emission.

6



7



8



9



10



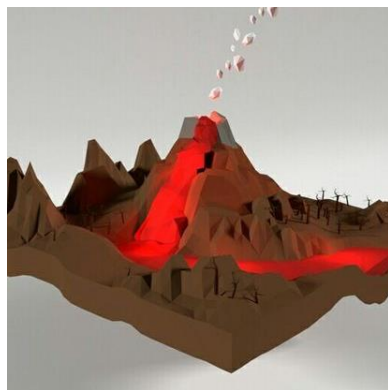
11



3. Для виконання третього завдання можна скористатися зображеннями наведеними нижче.

- При моделюванні великих об'єктів можна додавати додаткові джерела освітлення light point.
- На прикладах зображені об'єкти, які будуть вважатися складними.

12



13



14



15



16



17



Ще трохи прикладів для натхнення

