

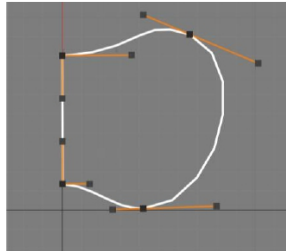
Инструкция для выполнения практического задания «Тыква-светильник»

Автор разработки – педагог дополнительного образования СПб ГЦДТТ Карабут Ксения Юрьевна.

Инструкция для выполнения тематического задания к празднику Хэллоуин. Служит для повторения тем полигонального моделирования и источников освещения. Задание выполняется на занятии в разделе «Повторение материала первого года» второго года обучения.

Задание «Тыква на Хэллоуин»

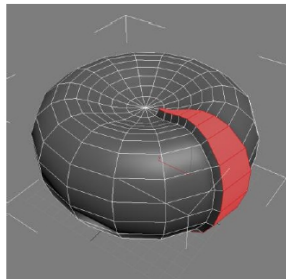
1.



Создаем сплайн **Line** (заготовку для тыквы) и задаем типы вершин точек у оси как **Bezier Corner**, а остальных как **Bezier**.

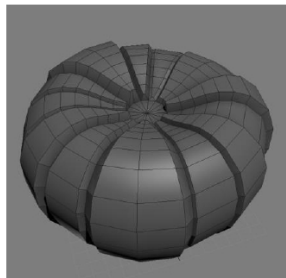
После этого изменяем линию так, как показано на рисунке и применяем модификатор вращения **Lathe**.

2.



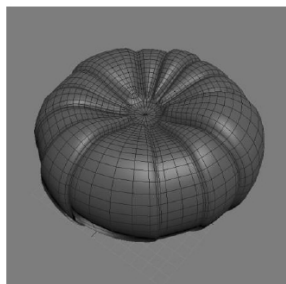
Преобразуем заготовку в **Editable Poly**. После этого нужно сделать ребристые бока, как у настоящей тыквы. Для этого выделяем сектор и применяем инструмент **Bevel** по параметрам.

3.



Заканчиваем моделирование тыквы, выдавив все сектора (иногда по два за раз) как показано на рисунке.

4.

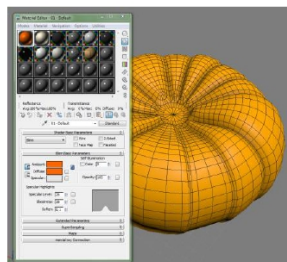


Применяем модификатор сглаживания **MeshSmooth**.

Для того, чтобы придать толщину получившейся тыкве (чтобы после вырезать рожицу), применяем модификатор **Shell** и в параметре **Outer Amount** подбираем нужную ширину.

Еще раз преобразуем модель в **Editable Poly**.

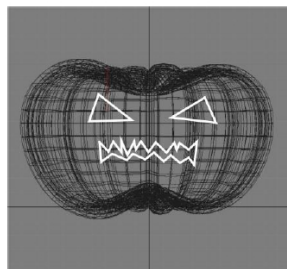
5.



Добавляем текстуры. Для этого создаем два материала во вкладке редактора материалов. Один из них для кожуры тыквы (ярко оранжевый), второй для мякоти (бежевый).

Выбираем уровень подобъектов **Element** и применяем оранжевую текстуру на внешний элемент, а бежевую текстуру на внутренний.

6.



С помощью сплайна **Line** рисуем рожицу тыквы и выдавливаем их (применяем к линиям модификатор **Extrude**).

7.



Выберите тыкву и вырежьте из нее рожицу с помощью инструмента **Boolean** (вкладка **Create** раздел **Geometry** и из выпадающего списка выберите пункт **Compound Object**).

8.



Добавляем источник освещения **Omni** и устанавливаем его внутри тыквы.

Далее добавляем источник общего освещения **Target Direct**. Расширьте цилиндр освещенности на всю сцену, для этого в свитке **Directional Parameters** изменяем параметры **Hotspot/Beam** (радиус яркого света) и **Falloff/Field** (радиус затухания). После этого уменьшите яркость общего освещения (параметр **Multiplier**) до 0,2.

Теперь выберите ракурс и отрендерите сцену.