

# Создаем кольцо Всевластия в Blender

*Кольцо Всевластия едино и одно,  
Но смертному владеть им не дано.  
Лишь Властелину, одному во всей Вселенной,  
Им править суждено, а с ним — землёю бренной.*

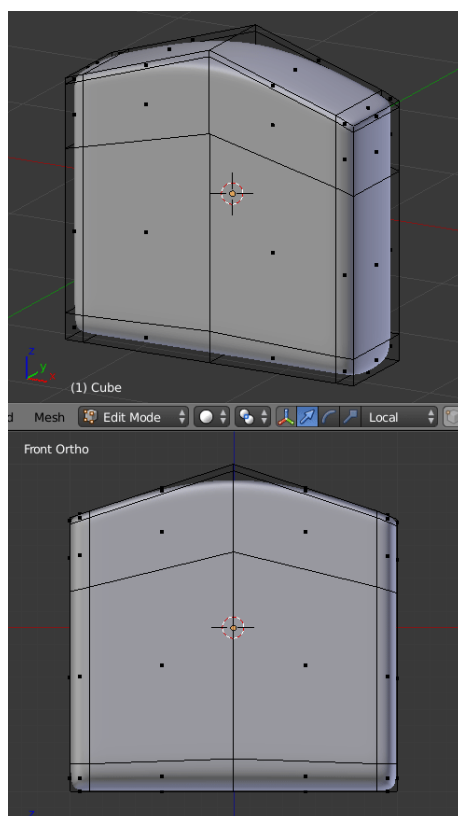
Я. Мара

## Финальный результат

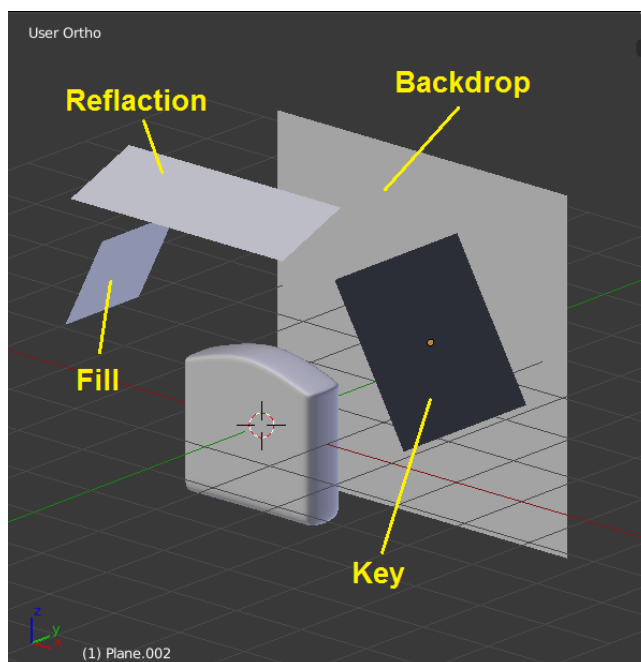


## Создание сцены и настройка освещения

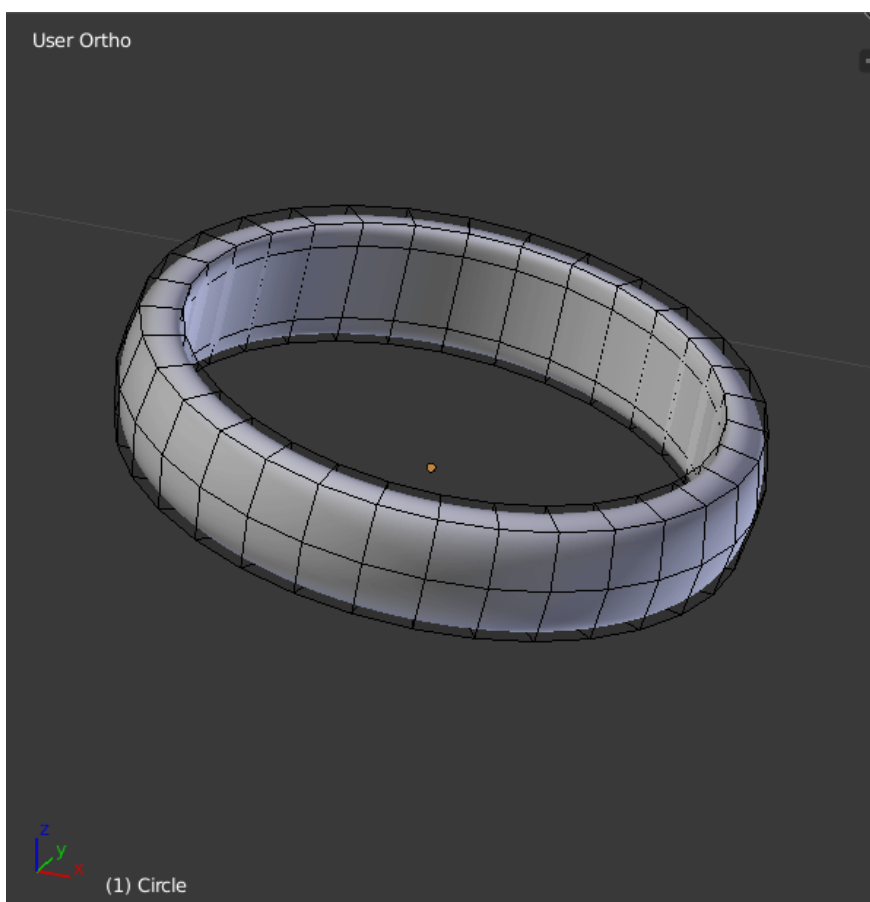
Первым делом настроим сцену, окружение, свет, выставим камеру, а затем приступим к настройке материалов. Создадим объект на котором будет лежать кольцо. Форма его может быть любой:



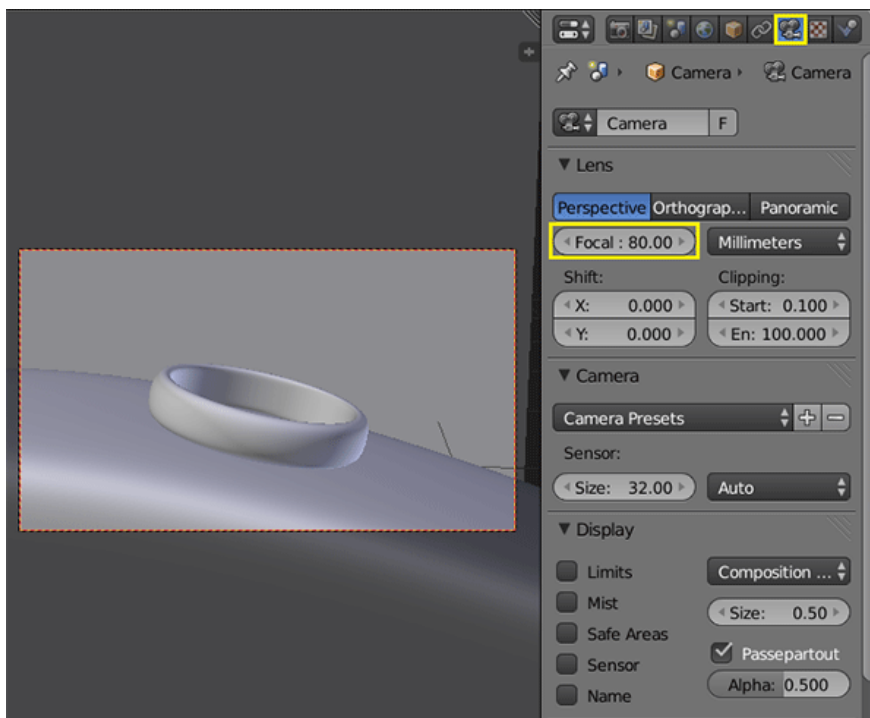
После этого создайте 4 плоскости. Одну в качестве фона (backdrop) и 3 в качестве источников света:



На отдельном слое (либо на этом же) создайте само кольцо. Как ни странно, создавать его проще всего из кольца :) (Mesh — Circle):

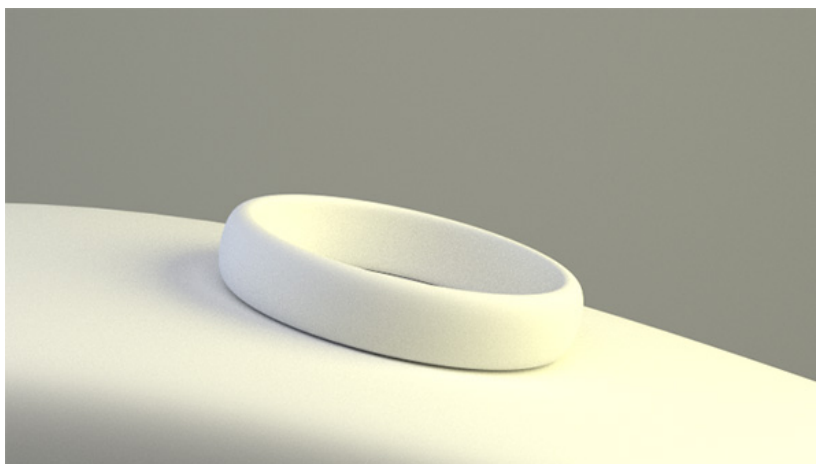


Добавьте для кольца и объекта, на котором оно будет лежать модификатор Subdivision Surface и шейдер Smooth. Положите кольцо в нужном месте и выставите камеру:

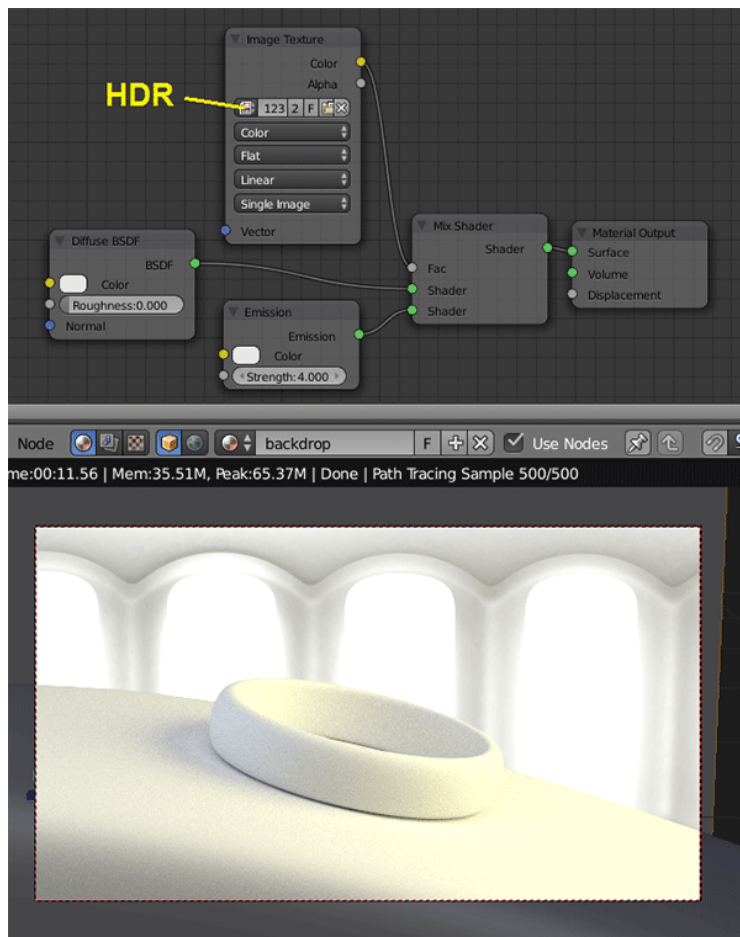


На вкладке мира выставите черный цвет, а для плоскостей выступающих источниками света создайте материал **Emission**:

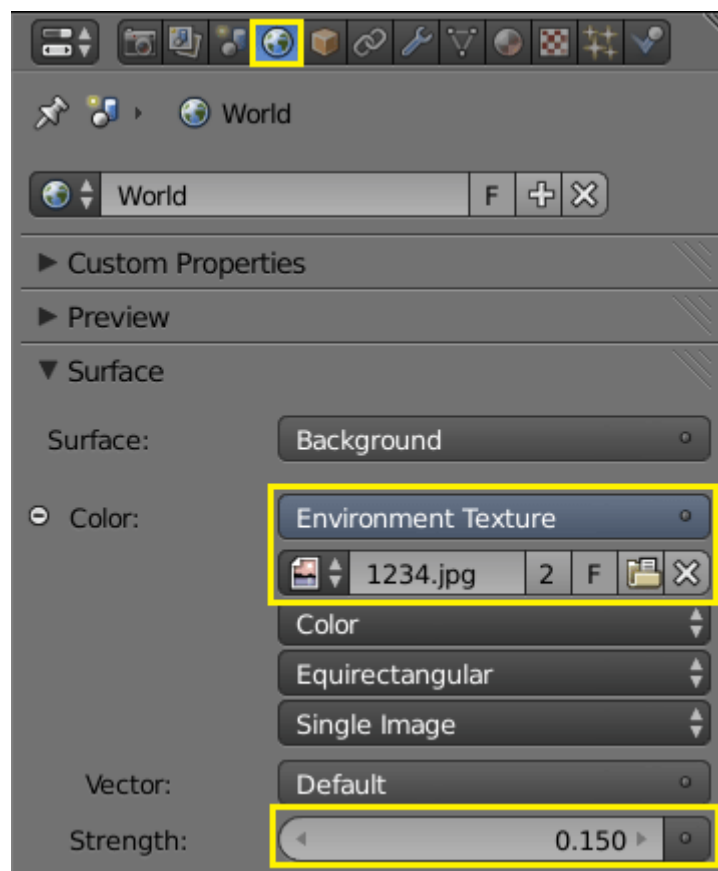
- **Refraction** — Color: Белый; Strength: 4
- **Fill** — Color: Голубой; Strength: 7
- **Key** — Color: Желтый; Strength: 7



Теперь выделите плоскость, выступающую в качестве фона (backdrop), выполните для нее развертку и создайте для нее следующий материал с **HDR** текстурой:

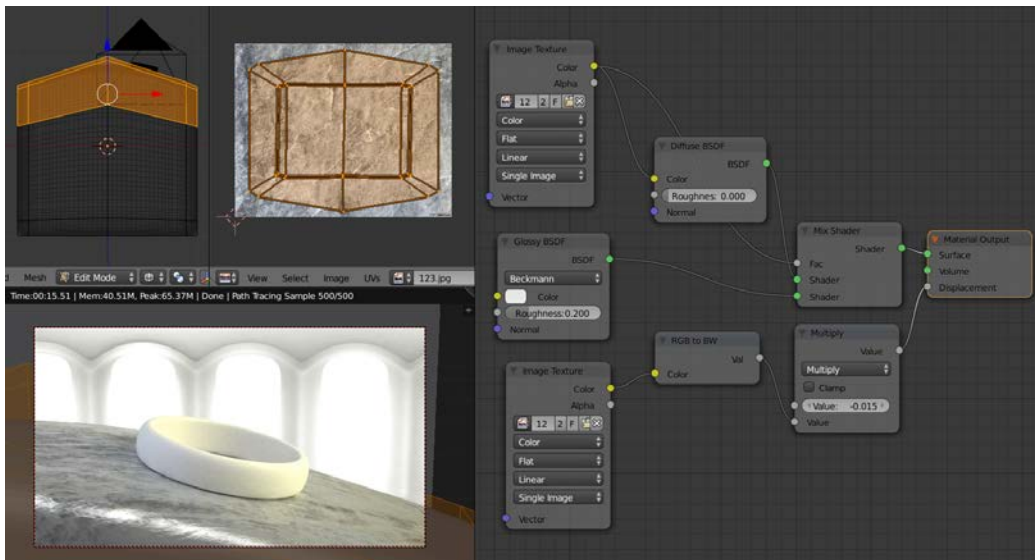


После этого укажите использовать эту же текстур на вкладке мира:

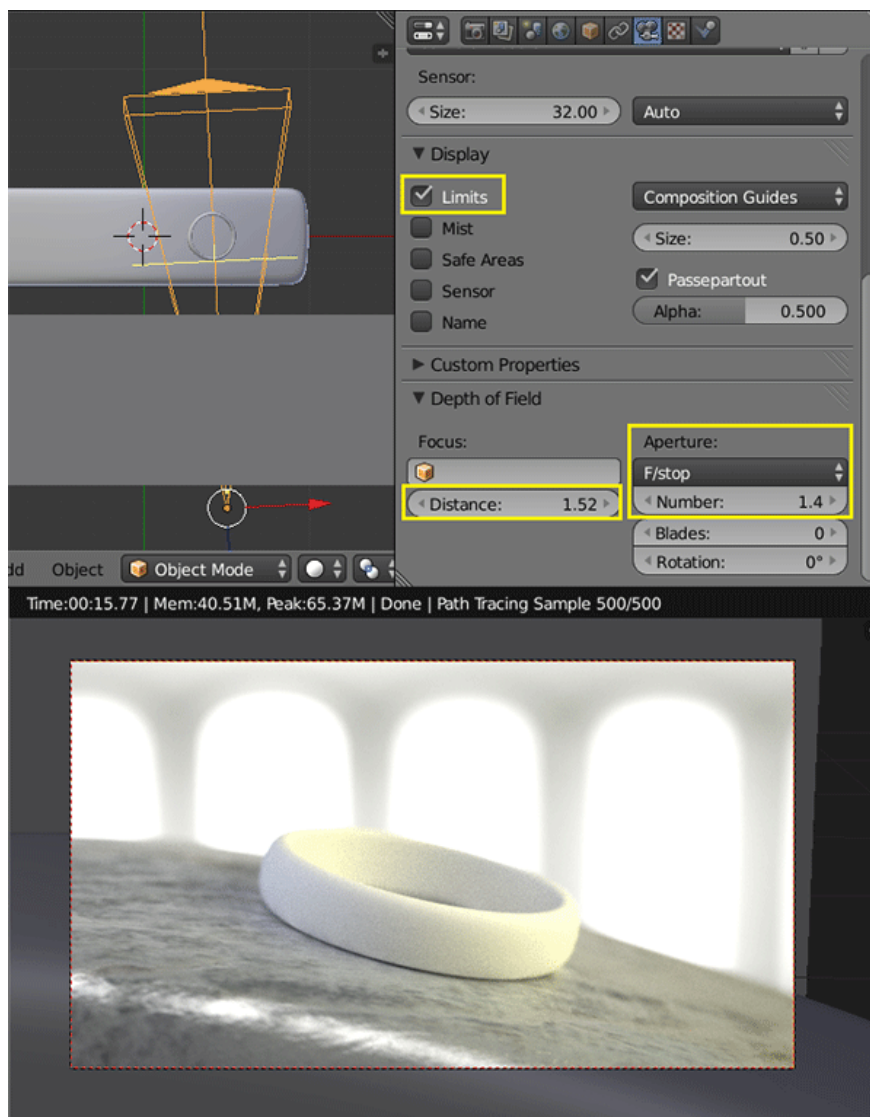


## Настройка материала камня и фокуса камеры

Приступим к созданию материала объекта, на котором лежит кольцо. Для этого Вам понадобится выполнить развертку видимой части объекта (нет смысла тратить время на невидимые части) и текстура камня (или чего-то другого):

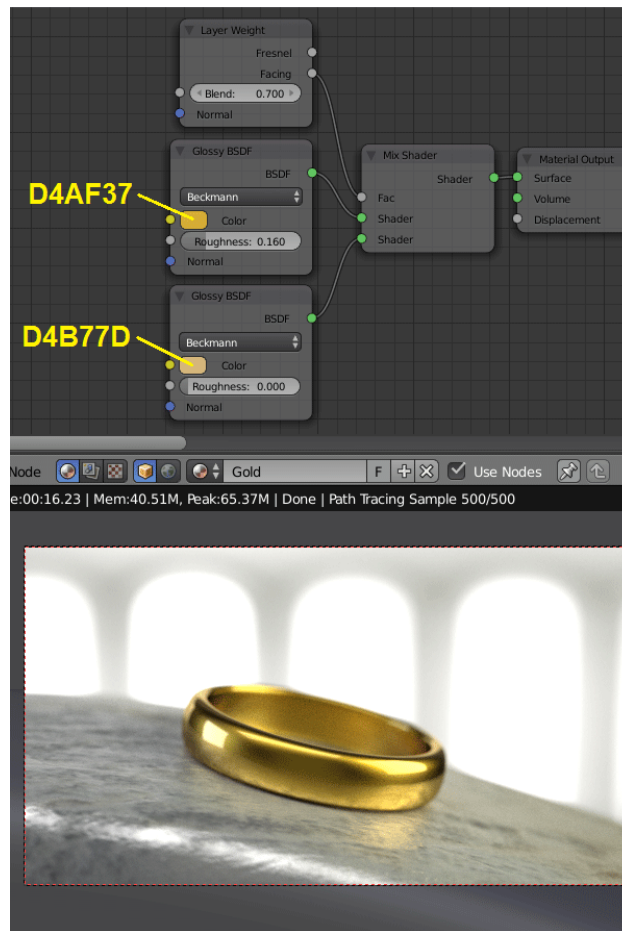


Закончив с настройкой материала выставите фокус камеры на передней части кольца:

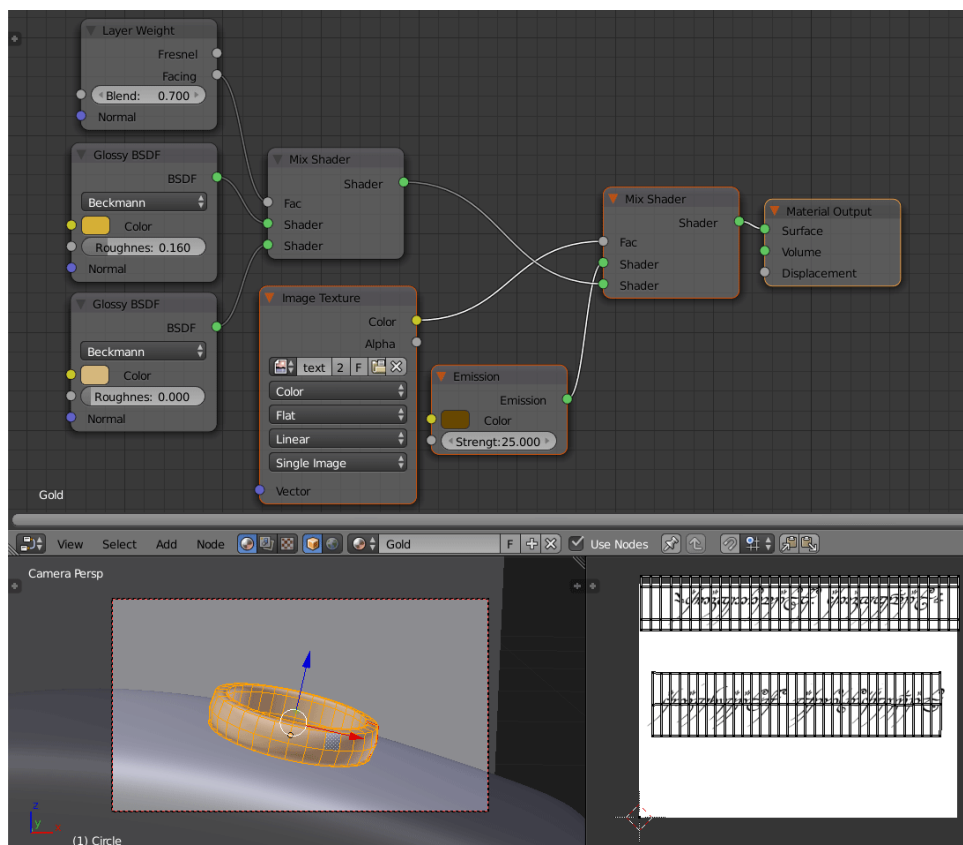


## Создание материала кольца

Выберите кольцо и настройте для него следующий материал золота:



А теперь самая основная часть — создание надписи. Для этого Вам понадобится сама надпись (текстура), а также нужно пометить боковую грань кольца (**Ctrl + E — Mark Seam**). После того как Вы пометите боковую грань, выделите внешнюю и внутреннюю части кольца и выполните для них развертку. Затем расположите обе развертки на надписях и завершите настройку материала кольца:

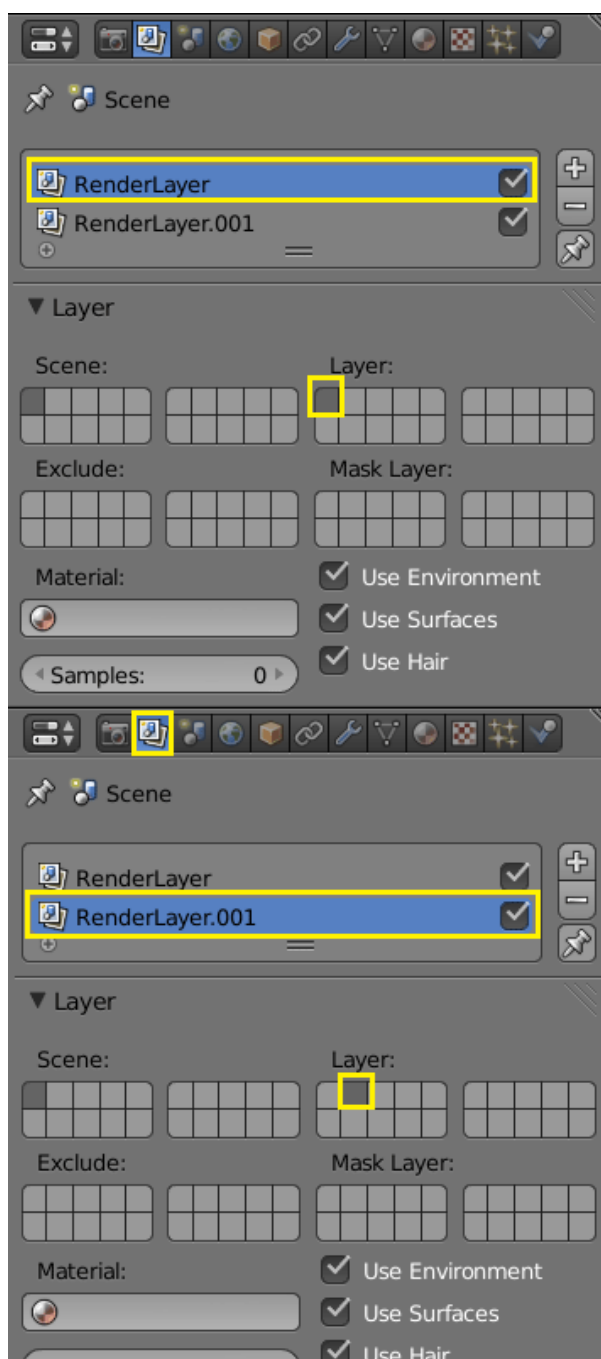


Результат должен быть примерно следующим:



## Пост-обработка

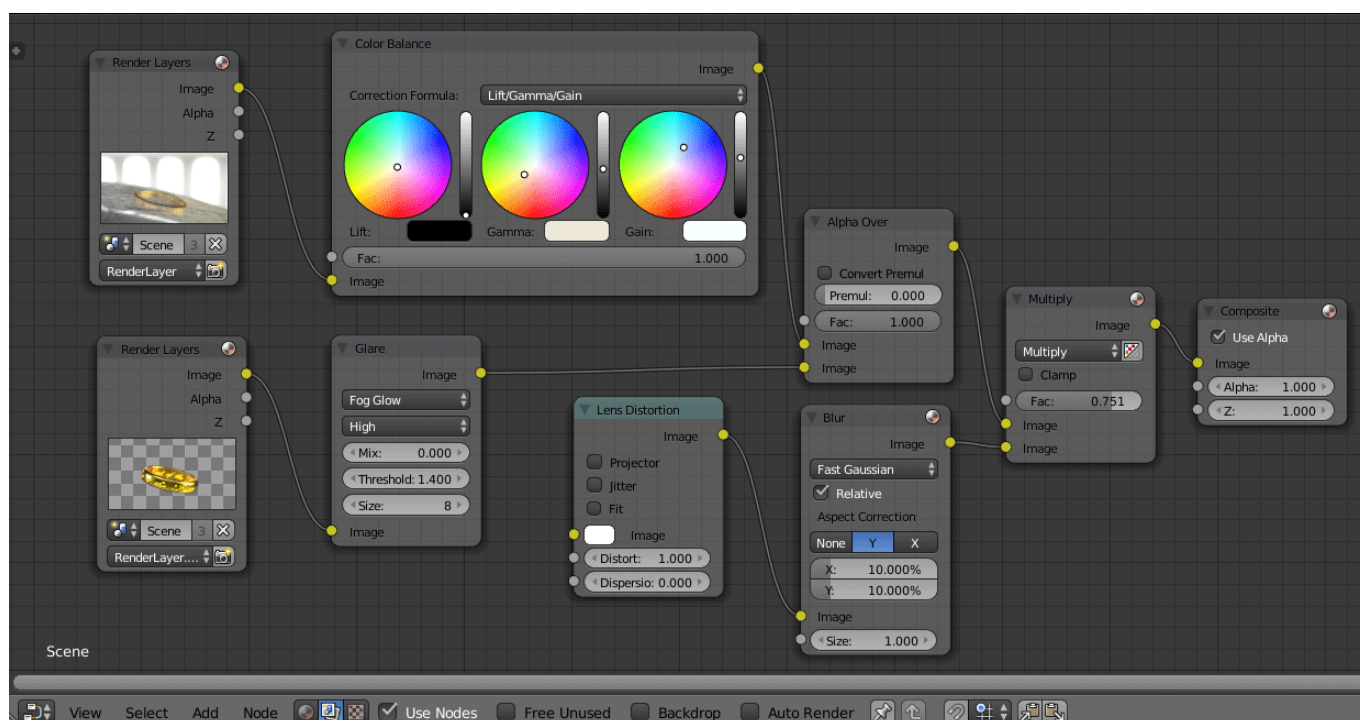
На этом можно завершить создание сцены, но при желании можно произвести небольшую пост-обработку. Для этого отметьте на вкладке рендера в меню Film пункт **Transparent**, а затем перейдите на вкладку слоев и создайте два слоя:



Выделите кольцо и переместите его на второй слой (M). Затем выделите все 3 источника света и сделайте их видимыми на первом и втором слое (переместите на второй слой с зажатым **Shift**). Теперь на первом слое присутствует все, кроме кольца, а на втором кольцо и 3 плоскости. В окне 3D-вида с зажатой клавишей **Shift** включите оба слоя, выставите количество семплов **1000+** и выполните рендер. По завершению вы увидите примерно следующую картину:



Это лишь то, что находится на первом слое (все кроме кольца). Само кольцо на втором слое с прозрачным фоном (спасибо пункту Transparent). Теперь с помощью окна **Node Editor** соединим оба слоя вместе, а также, при желании, выполним цветокоррекцию всего, кроме кольца, а кольцу придадим небольшое свечение:



*Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul,  
Ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul.*

Оригинальная надпись на языке Мордора

[источник урока](#)

использован урок с сайта <http://blender3d.com.ua/>