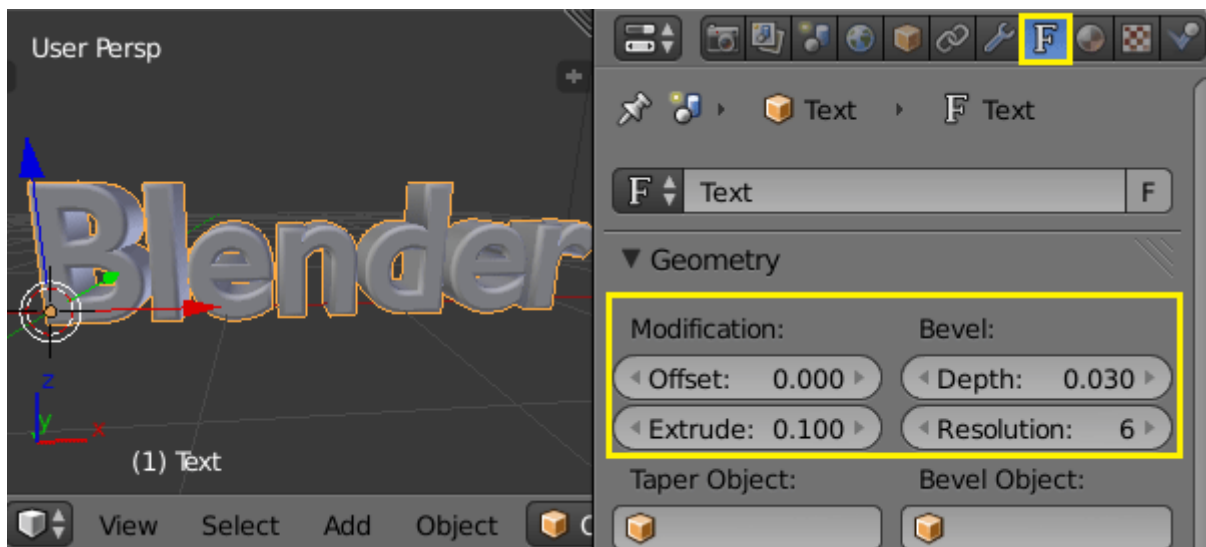


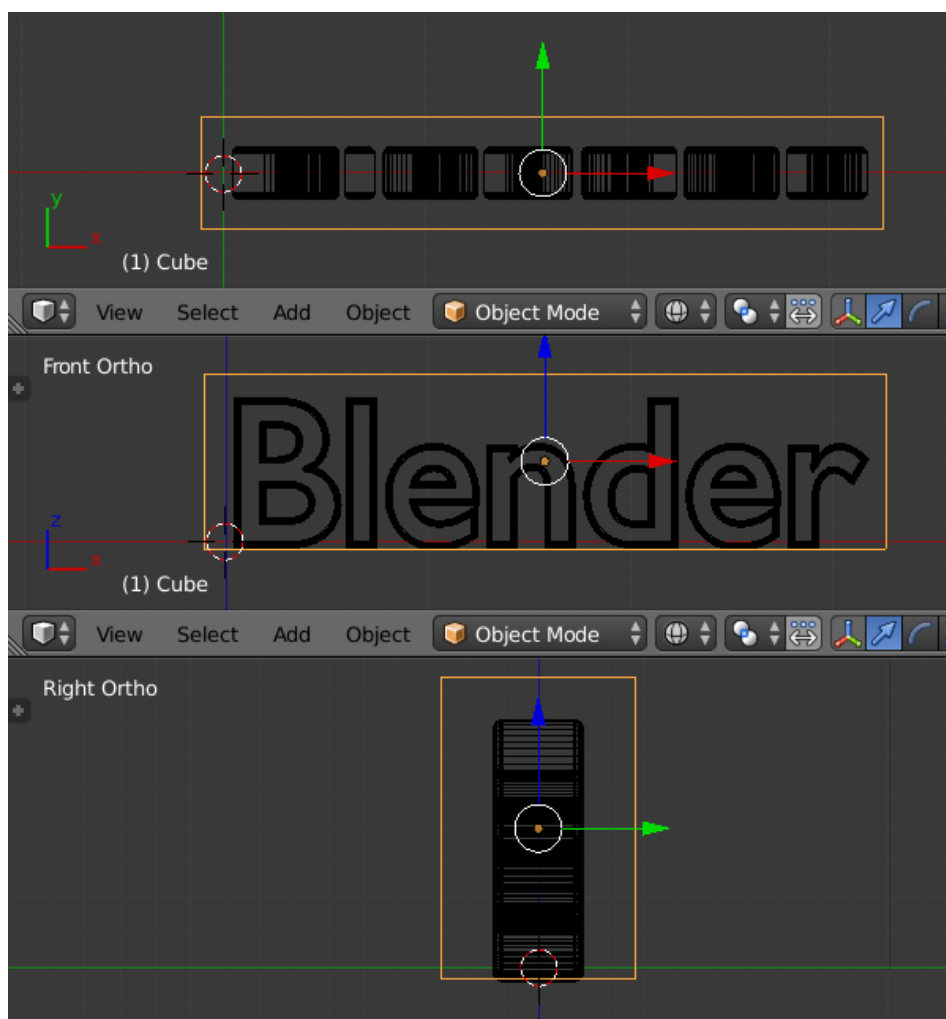
Вытачивание надписи из дерева в Blender

Создавать данный эффект мы будем при помощи системы частиц и текстуры. Также, в уроке будут использоваться модификаторы Bevel, Remesh и Solidify. Рендеринг анимации производится в Cycles.

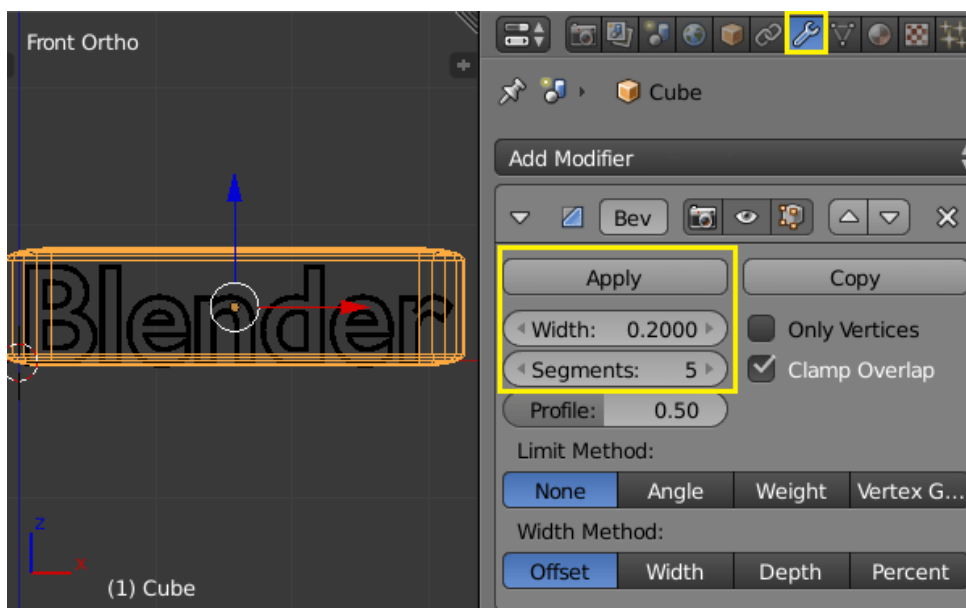
Удалите из сцены куб и добавьте вместо него текст. Поверните его по оси X на 90 градусов и в режиме редактирования измените стандартную надпись на любую другую. После этого настройте внешний вид надписи на вкладке текста:



Добавьте в сцену куб, переключитесь в режим **Wireframe** и измените размер куба так, чтобы надпись находилась внутри него:



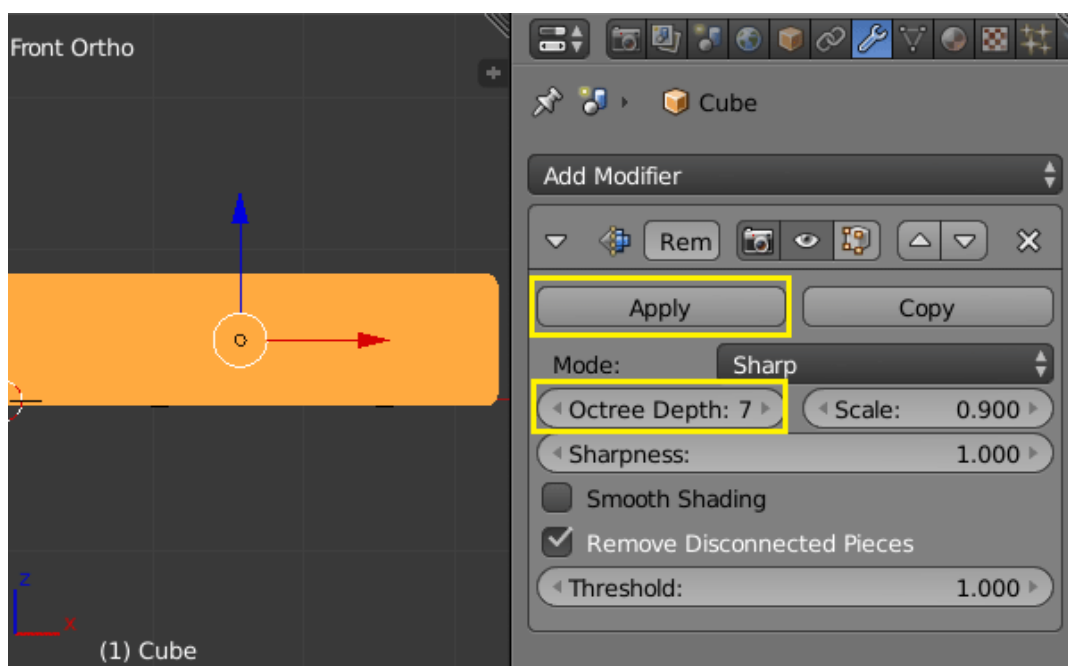
Выделите куб и на вкладке модификаторов примените к нему модификатор **Bevel** (после настройки нажмите Apply):



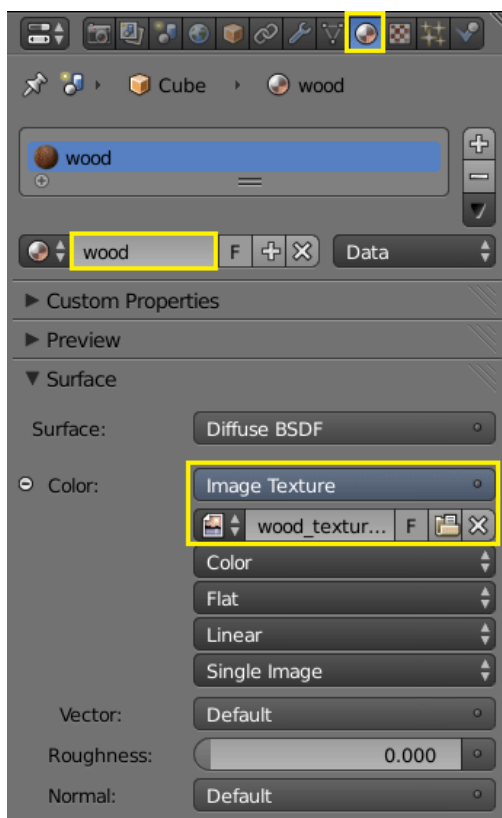
Перейдите в режим редактирования, с помощью прямоугольного выделения (**B**) выделите одну из сторон куба, нажмите (**S|X|.2|Enter**) и отодвиньте в сторону, чтобы надпись была внутри куба. Затем тоже самое сделайте для другой стороны:



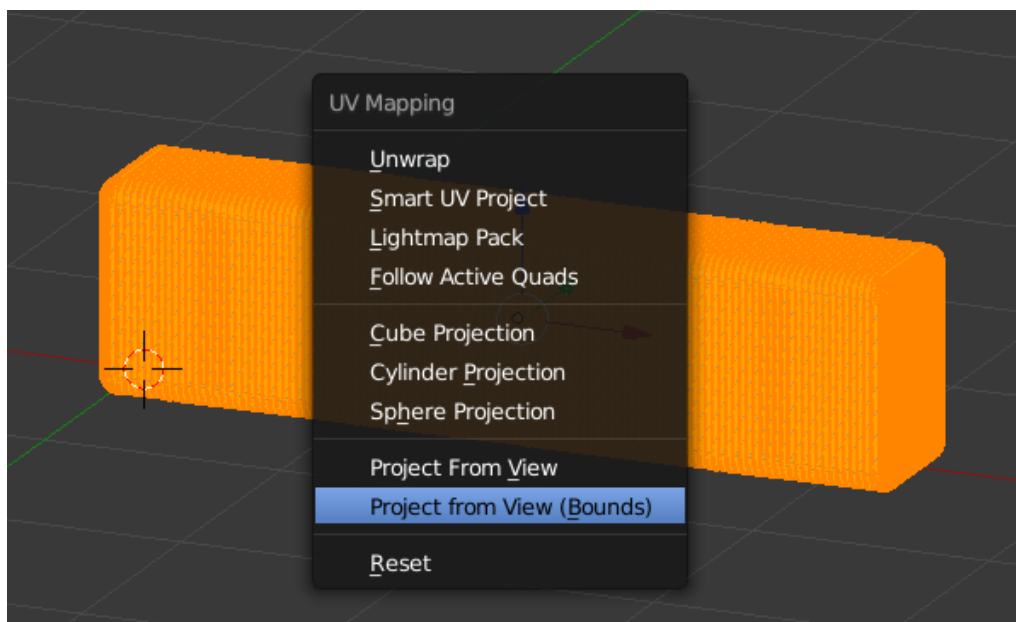
Чтобы куб распался на множество мелких частей, его нужно подразделить на большее количество частей. Для этой цели отлично подойдет модификатор **Remesh** (после настройки также нажмите Apply). Затем примените для куба шейдер **Smooth**:



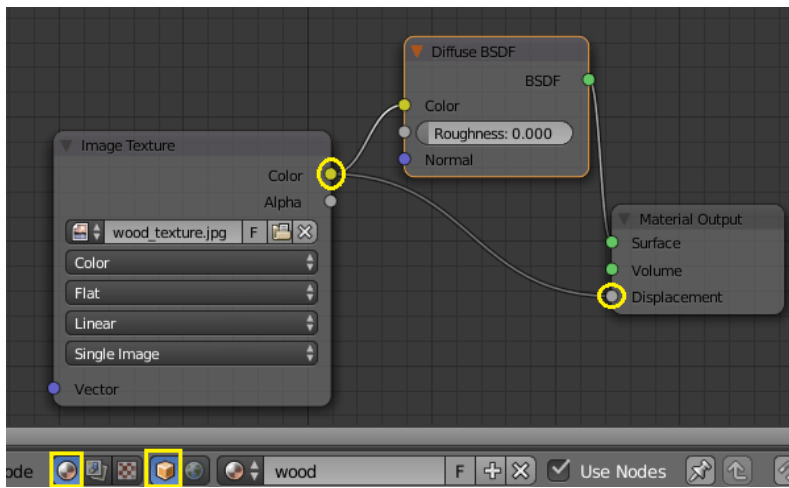
Перейдите на вкладку материалов и создайте для куба новый материал. Оставьте тип шейдера Diffuse и загрузите [текстуру дерева](#):



Чтобы текстура была видна на объекте, необходимо выполнить развертку. Для этого перейдите в режим редактирования, выделите полностью куб, выставите камеру так, как показано на рисунке ниже и нажмите **U** — **Project from View (Bounds)**:



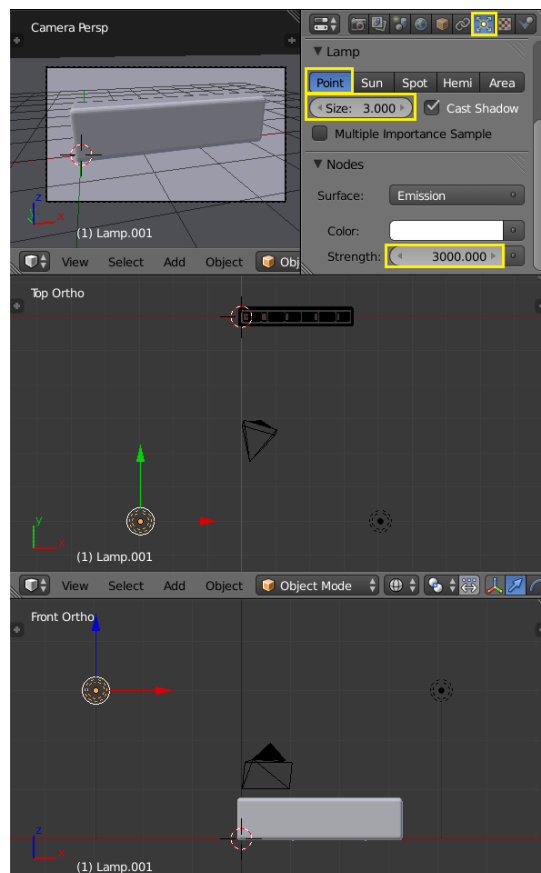
В данном случае мы можем легко придать объем материалу всего лишь подключив выход **Color**нода Image Texture к входу **Displacement** (с текстурами дерева данный прием часто дает хороший результат):



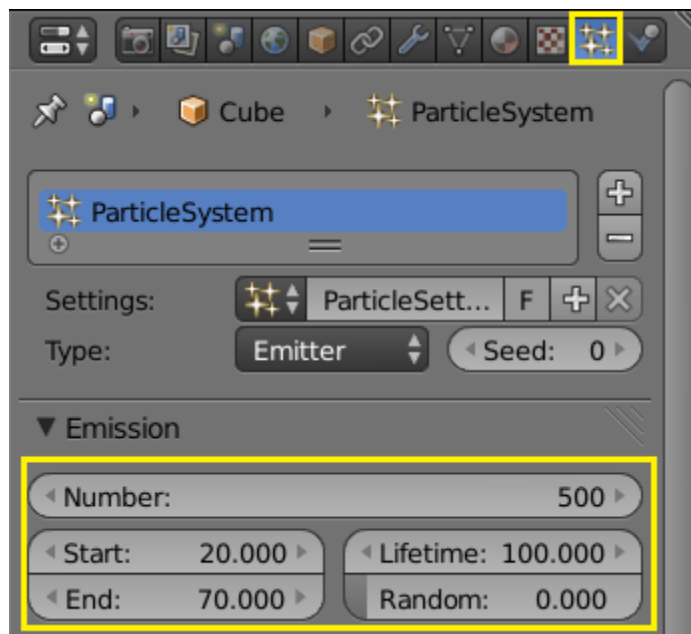
Теперь необходимо применить данный материал и к надписи. Скройте куб, чтобы получить доступ к надписи (**H**). Преобразуйте надпись в меш (**Alt + C**), затем на вкладке материалов выберите уже готовый материал дерева (я назвал его **wood**). Точно также как и для куба выполните развертку надписи (**U — Project from View (Bounds)**). Затем верните куб (**Alt + H**):



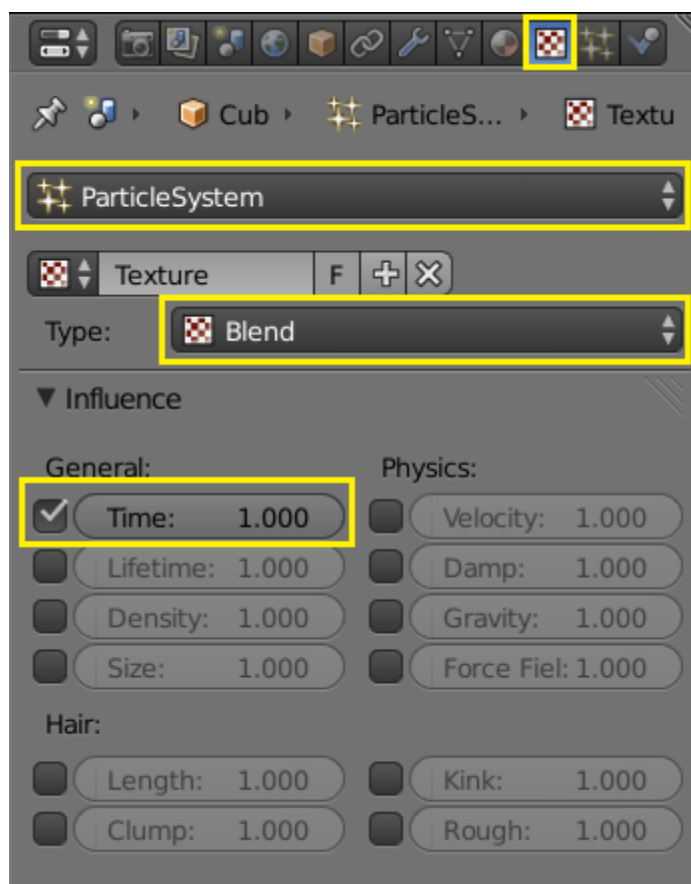
Добавьте в сцену плоскость в качестве пола (материал Diffuse), настройте лампу и продублируйте ее, а также выставите камеру:



В объектном режиме выберите куб и перейдите в меню **Object — Quick Effects — Quick Explode**. Этим действием мы применили к кубу модификатор и систему частиц. В окне **TimeLine** или на вкладке рендера установите продолжительность анимации равной **100** кадров. Теперь перейдите на вкладку системы частиц и настройте следующие параметры:

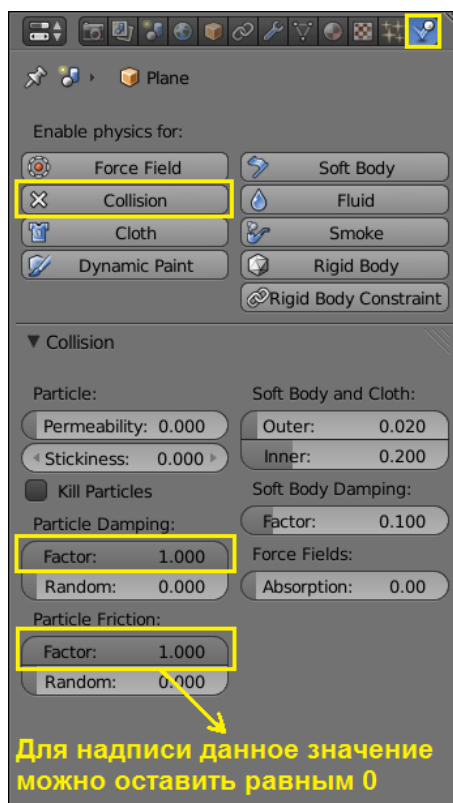


На вкладке системы частиц, в самом низу находится меню **Textures**. Создайте в нем новую текстуру, после чего перейдите на вкладку текстур и настройте поведение частиц при помощи текстуры:



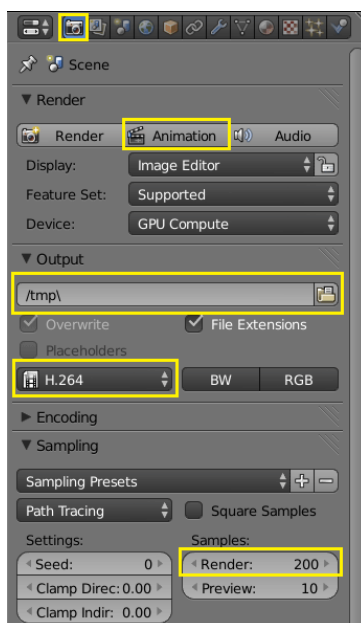
Придать толщину частицам можно с помощью модификатора **Solidify**. Оставьте все параметры по умолчанию.

Осталось лишь сделать так, чтобы частицы не проваливались сквозь пол и надпись. Для этого выберите по очереди пол и надпись и на вкладке физики отметьте для них пункт **Collision**:



Изначально мы установили количество частиц равным 500, чтобы избежать торможения в окне 3D-вида. Перед финальной анимацией увеличьте данное значение до **20 000**.

На вкладке рендера установите количество семплов, папку для сохранения, формат и нажмите кнопку **Animation**:



На этом урок закончен! Делитесь Вашими видео в комментариях! ;)

[источник урока](#)

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