

Создание деревянного стакана в Blender

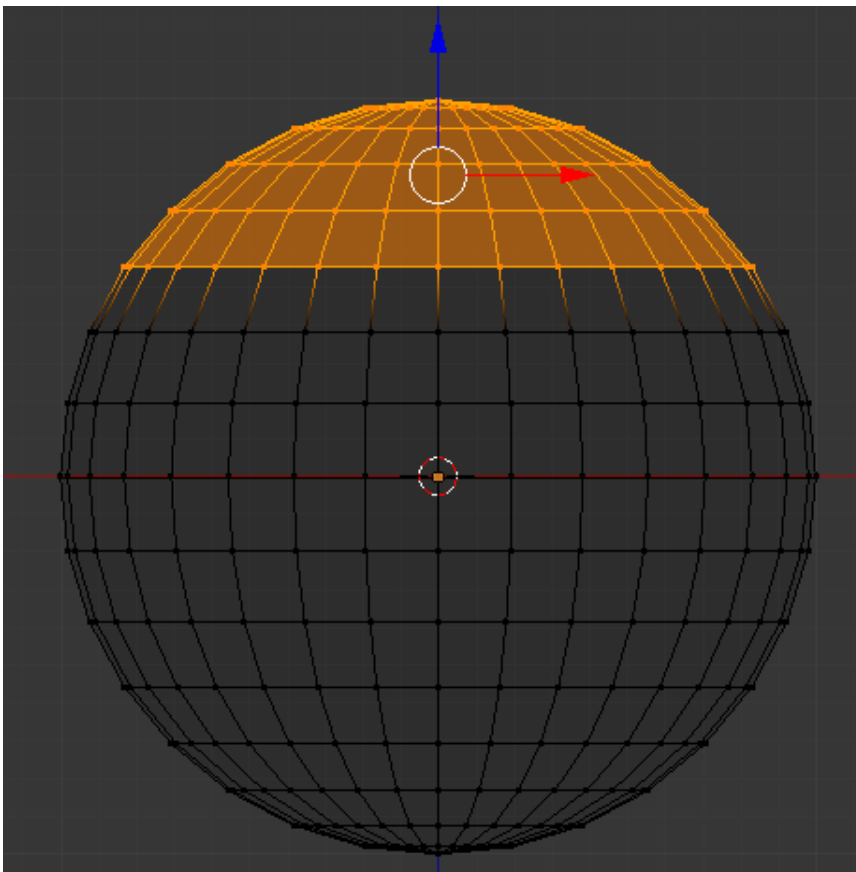
В этом уроке будет показано, как создать старую деревянную чашку. Финальный рендер будет производиться в Cycles. Данный урок показывает техники, которые будут очень полезны новичкам

Финальный результат

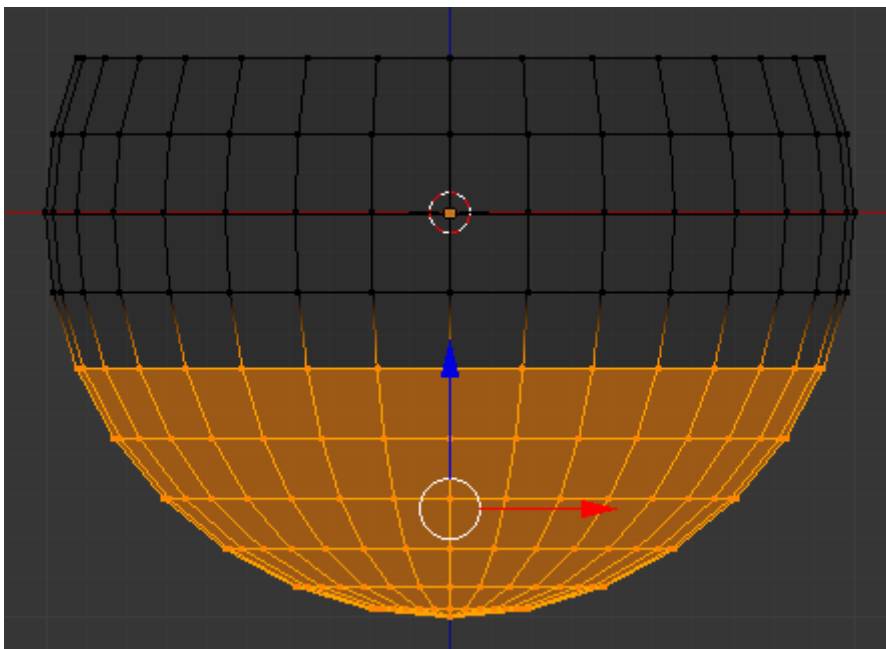


Создание стакана

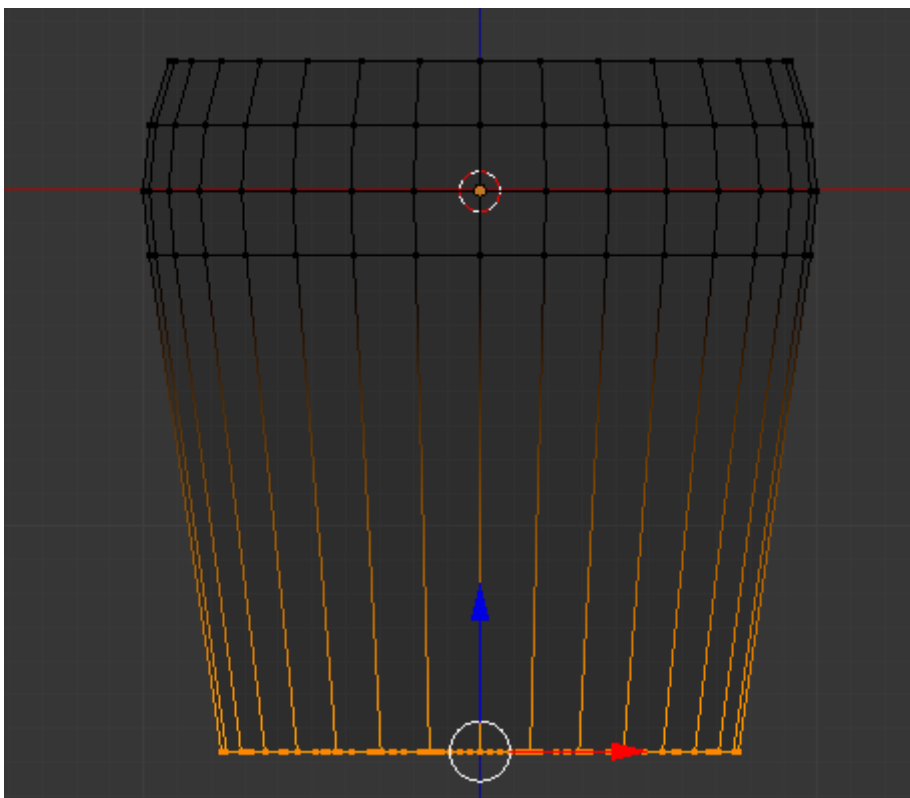
Удалите куб, и создайте вместо него UV-сферу. Перейдите на вид спереди (NumPad1), ортогональный вид (NumPad5), режим отображения Wireframe (Z), затем режим редактирования (Tab), и выделите верхнюю часть сферы, как показано на рисунке:



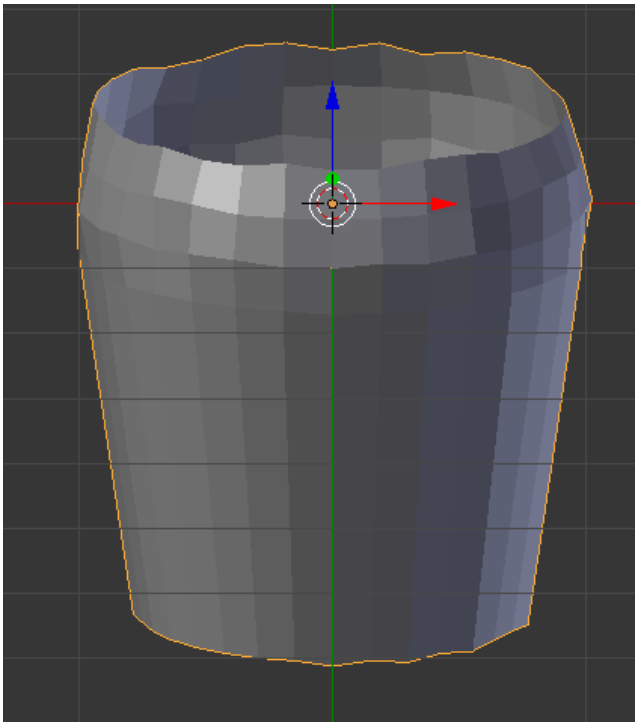
Удалите выделенные вершины ($X > \text{Vertices}$). Теперь выделите нижнюю часть, как показано на рисунке, и затем нажмите ($S|Z|0|Enter$).



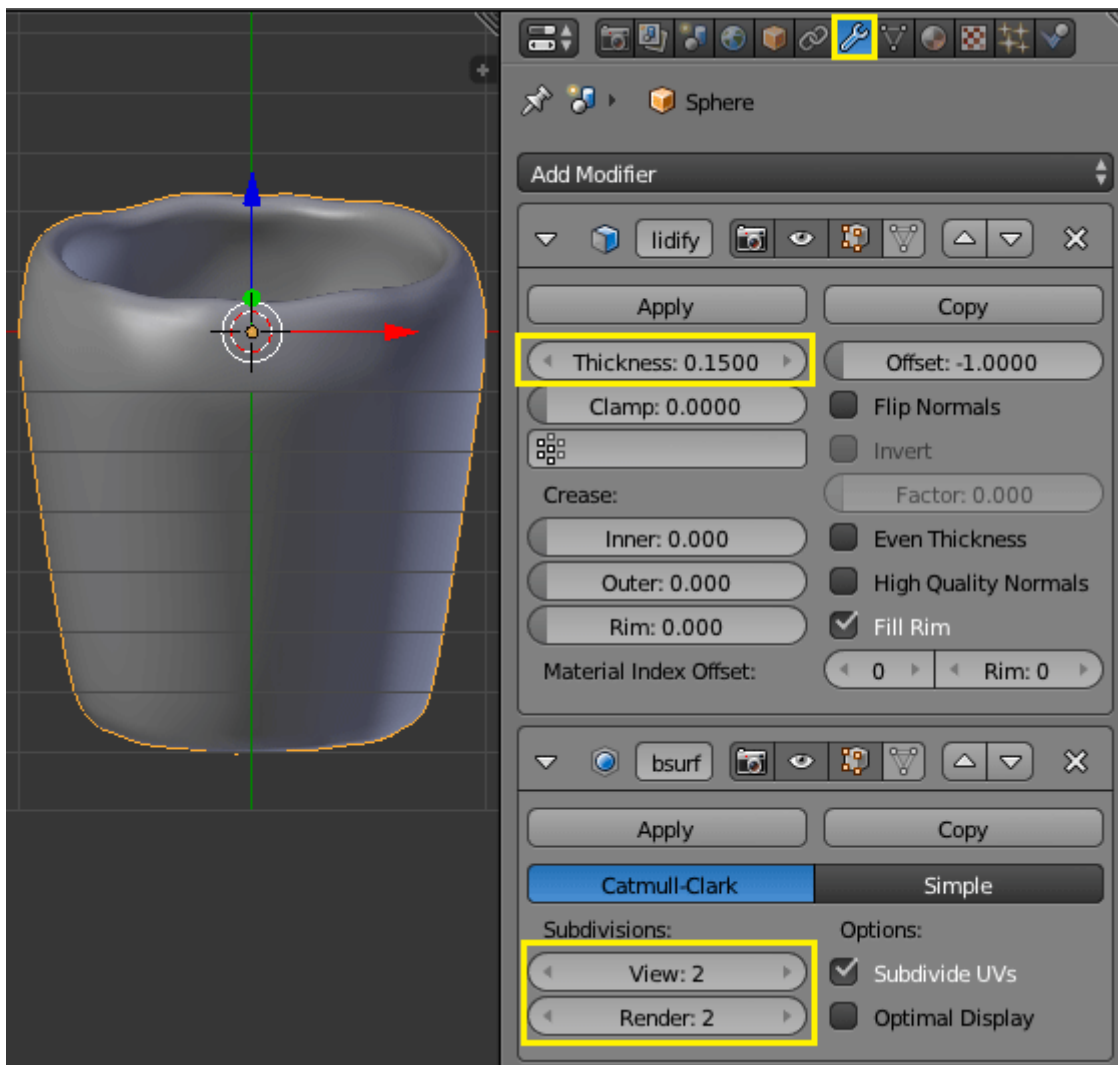
Не снимая выделения с вершин, нажмите клавишу **G** и вытяните их вниз по оси **Z**, а затем немного сузьте дно стакана (**S**), чтобы придать необходимую форму стакану.



В завершении изменим форму стакана так, чтобы он был более похож на деревянный. Перейдите в меню **Select > Random**. Затем нажмите ($S|1.02|Enter$). После этого вернитесь в объектный режим и режим **Solid**.

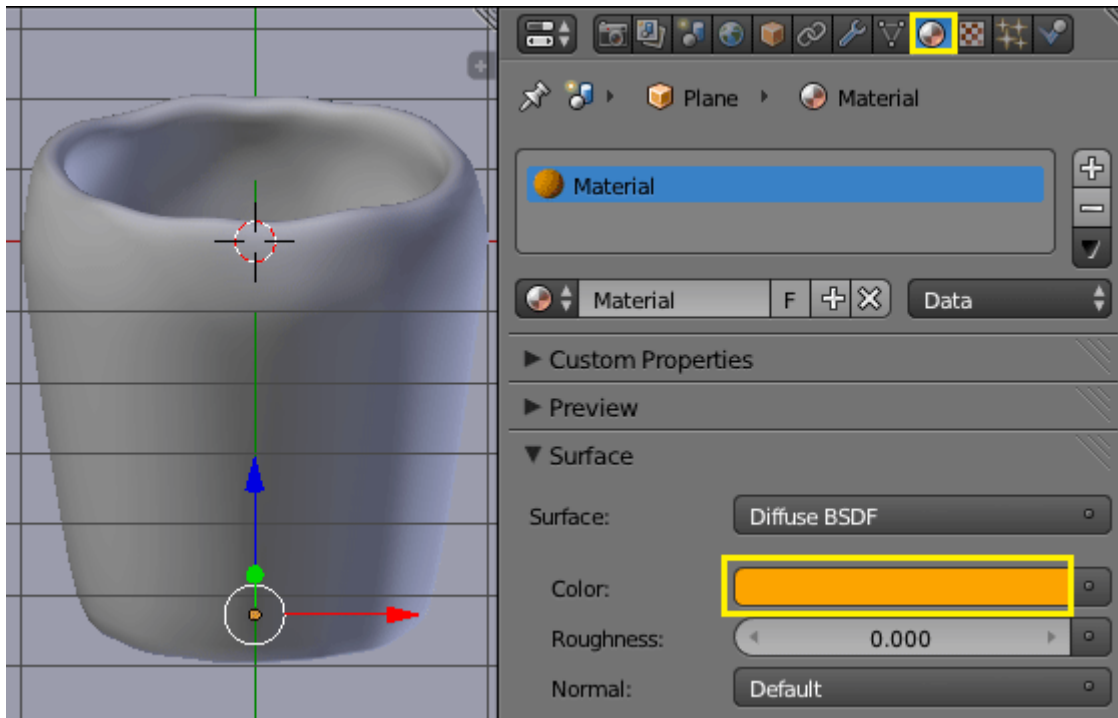


Также добавьте шейдер **Smooth** и два модификатора (Solidify и Subdivision Surface):

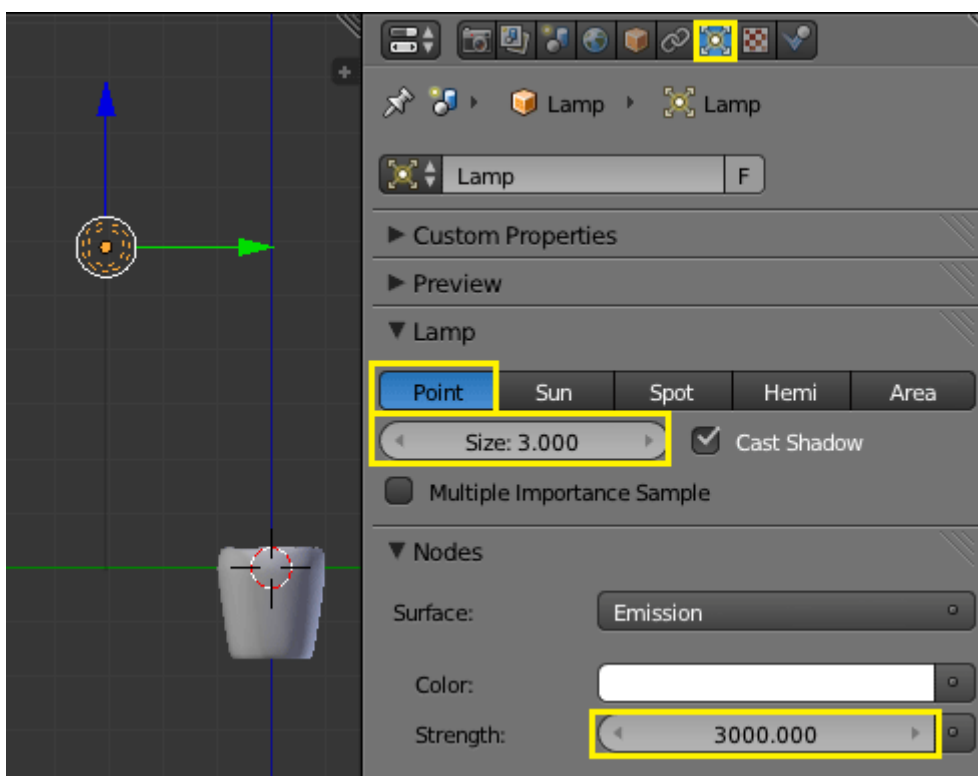


Создание пола и настройка освещения

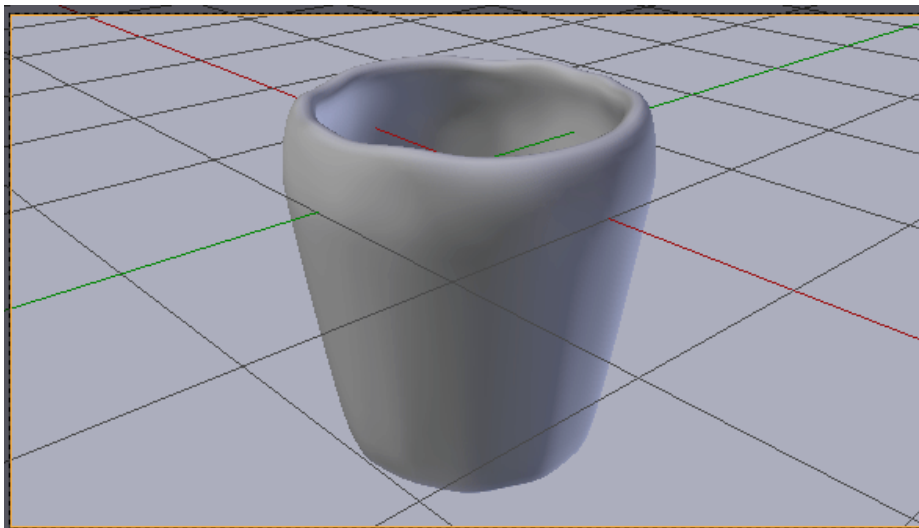
Добавьте в сцену плоскость, и расположите ее под стаканом. Увеличьте ее в размере (**S|100|Enter**). Переключитесь на тип рендера **Cycles Render**. Добавьте новый материал для плоскости, и установите для него оранжевый цвет:



Выберите лампу, и расположите ее сначала над стаканом, а затем сместите влево примерно на 3 блендер-единицы (три квадрата на сетке). После этого выставите следующие настройки для лампы:

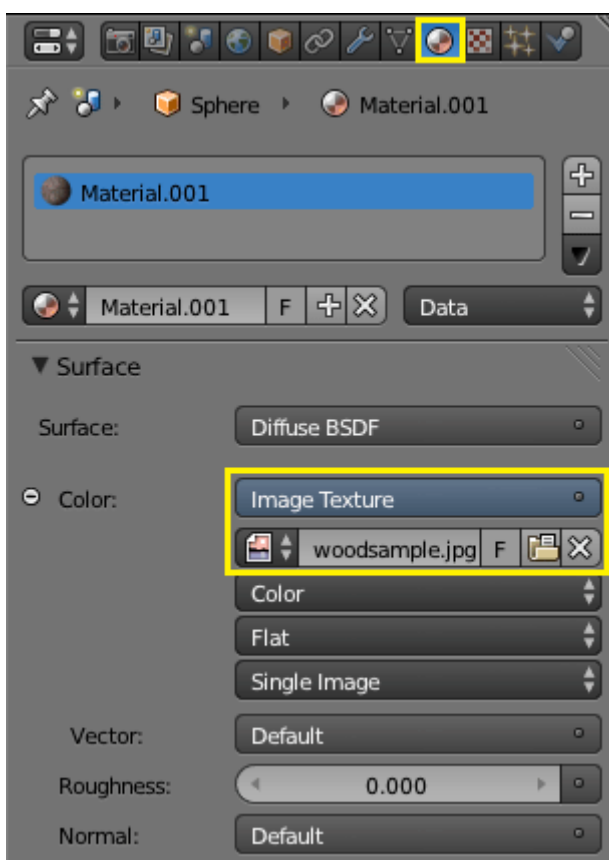


После настройки освещения выставите камеру для финального рендера.

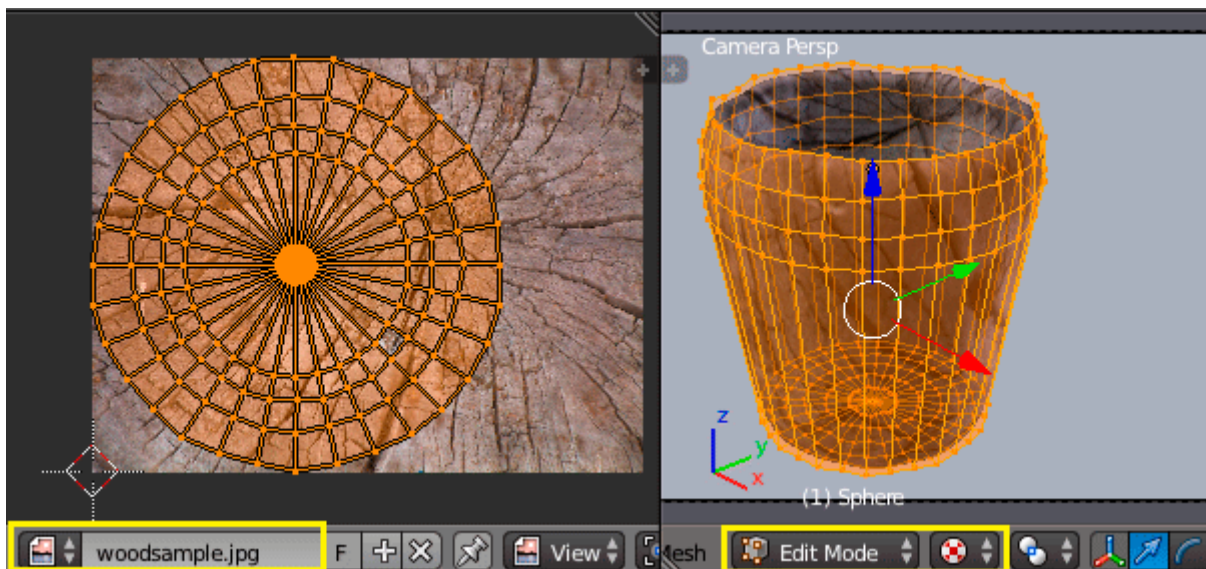


Текстурирование стакана

Переключитесь на рабочее пространство **Compositing**. Выберите стакан, и создайте для него новый материал. Загрузите в качестве текстуры изображение [woodsamplе.jpg](#) (или любую другую текстуру дерева на Ваше усмотрение).



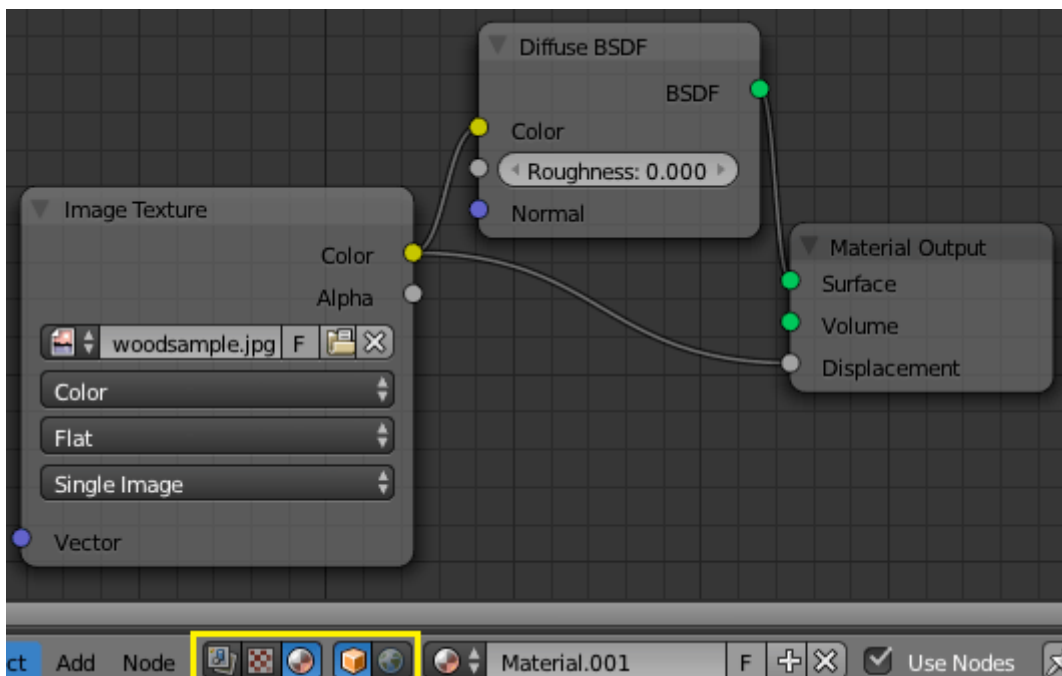
Далее нужно расположить только что добавленную текстуру так, как нам необходимо. Перейдите в режим редактирования, полностью выделите стакан и нажмите **U > Unwrap**. В окне **UV/Image Editor** выберите только что загруженную текстуру, а в окне **3D-вида** переключитесь на режим отображения текстур, чтобы видеть, как располагается наша текстура на стакане.



Теперь Вы можете в окне **UV/Image Editor** перемещать развертку, при помощи клавиши **G**, и видеть результат наложения текстуры на стакане. Закончив с этим, вернитесь в объектный режим.

На данный момент стакан выглядит плоско и не похоже, что он выполнен из дерева. Сейчас, при помощи нодов, мы исправим этот недостаток. Данный прием можно использовать и на других материалах, но при использовании материала дерева получаются наилучшие результаты.

Подключите выход Color нода Image Texture к входу Displacement нода Material Output.



Можно приступить к финальному рендеру изображения. На вкладке **Render** выставите нужное разрешение и количество семплов, и нажмите **F12**

использованы материалы с сайта <http://blender3d.com.ua/>