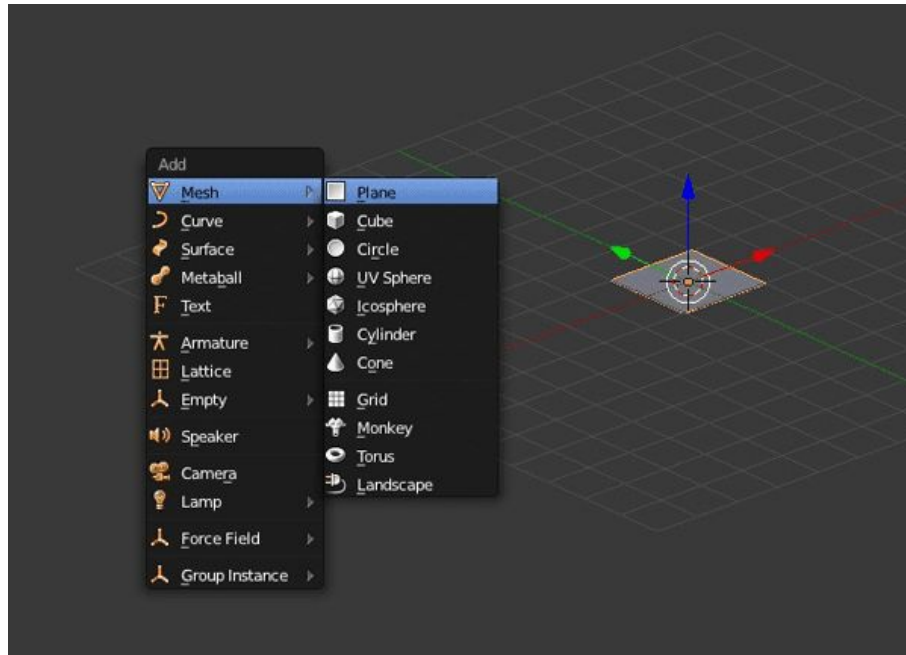


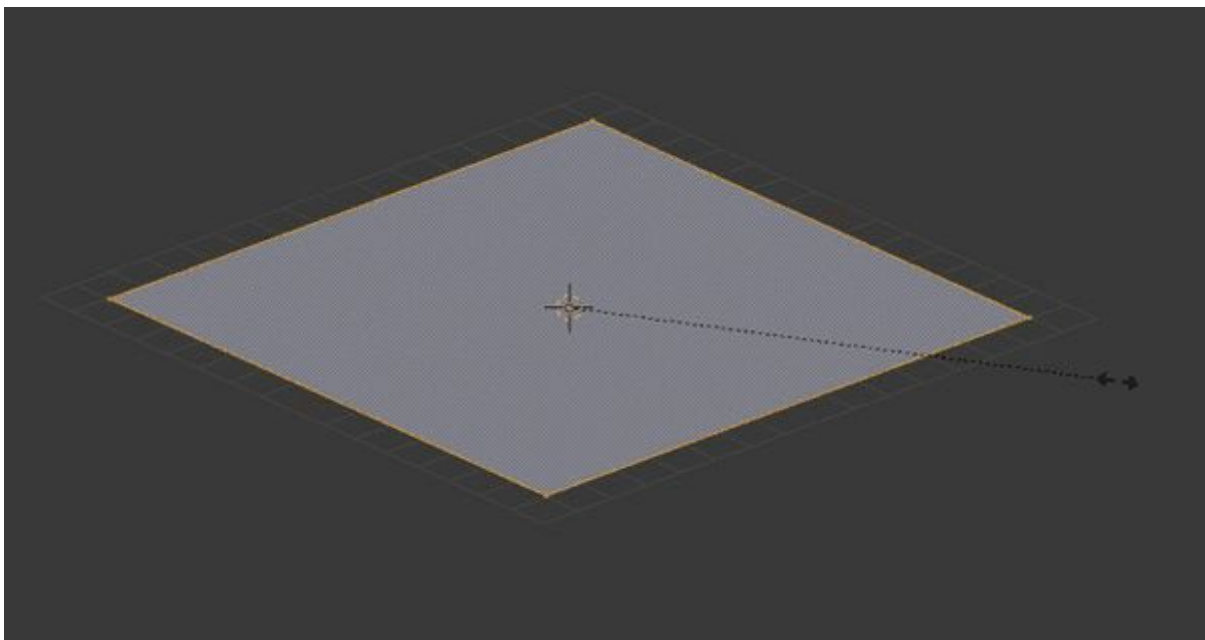
Создание лоупольной иллюстрации

Моделирование местности

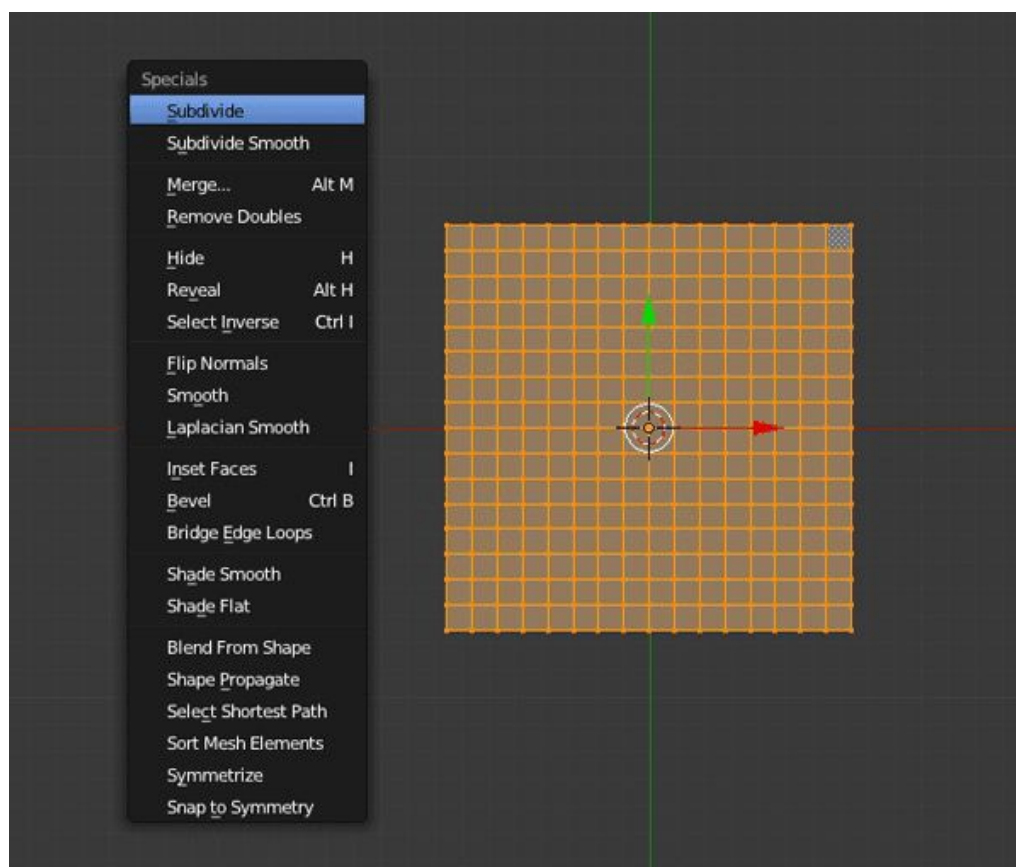
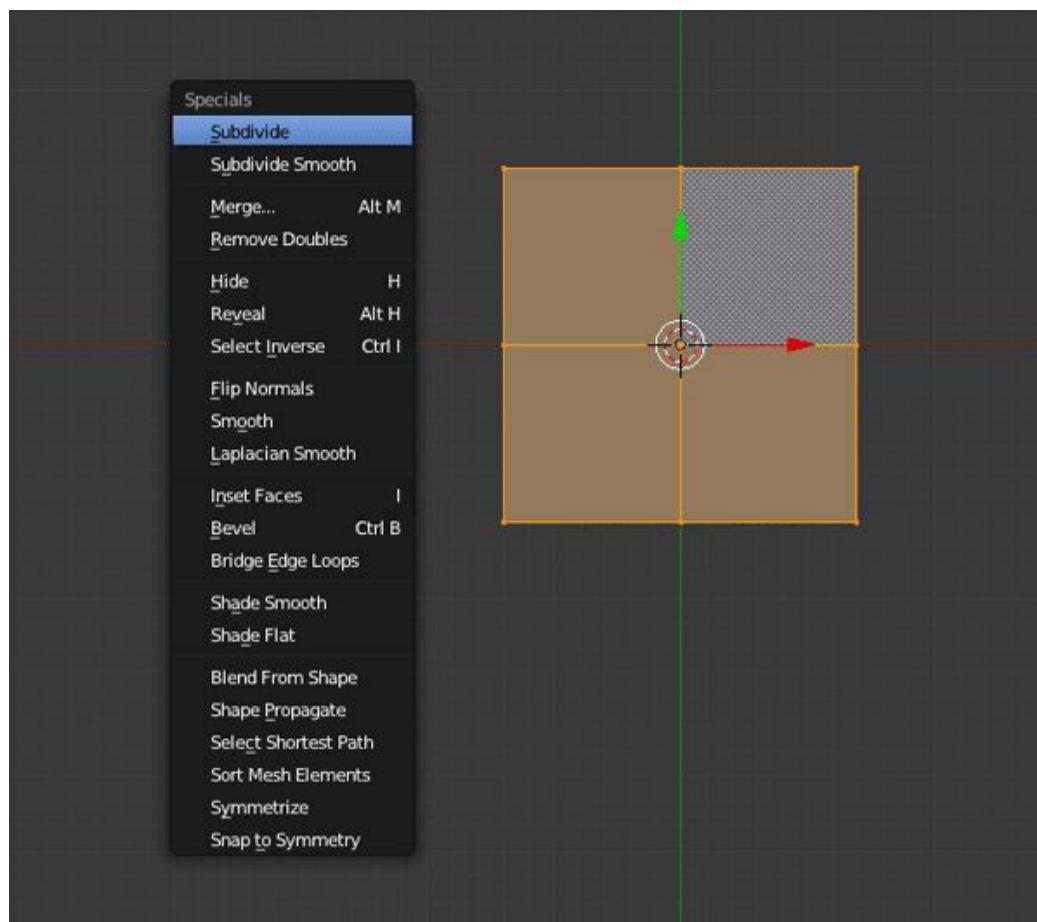
Удалите куб и создайте вместо него плоскость.



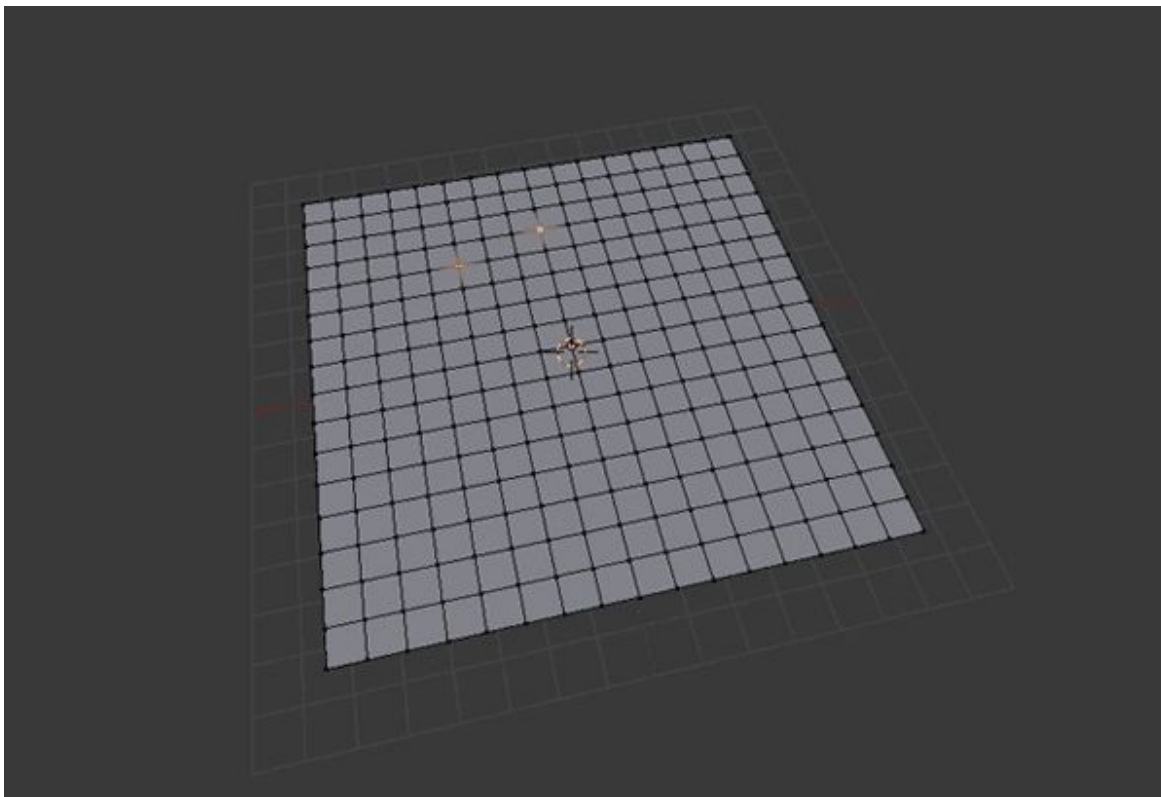
Увеличьте размер плоскости (**S**) до размеров, показанных на рисунке:



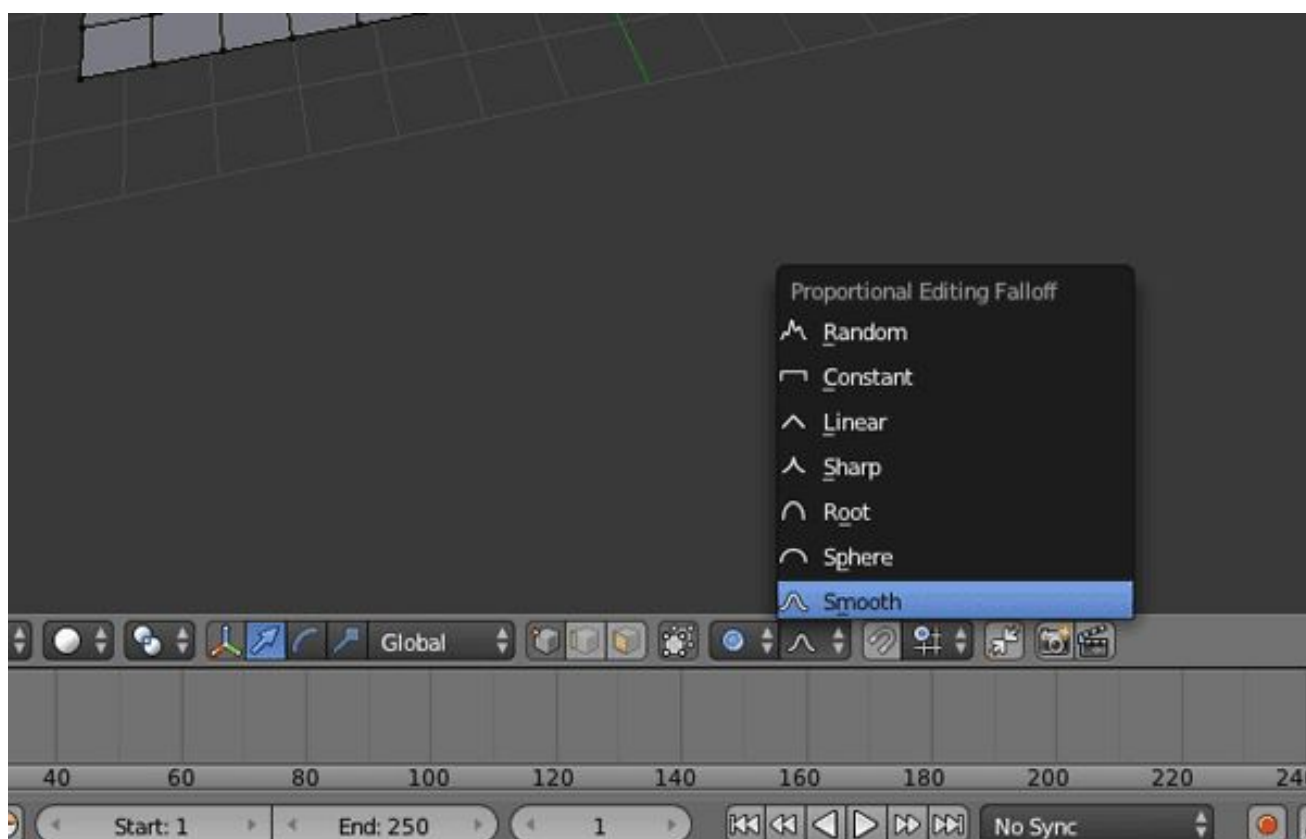
Перейдите в режим редактирования и подразделите плоскость 4-5 раз (**W – Subdivide**):



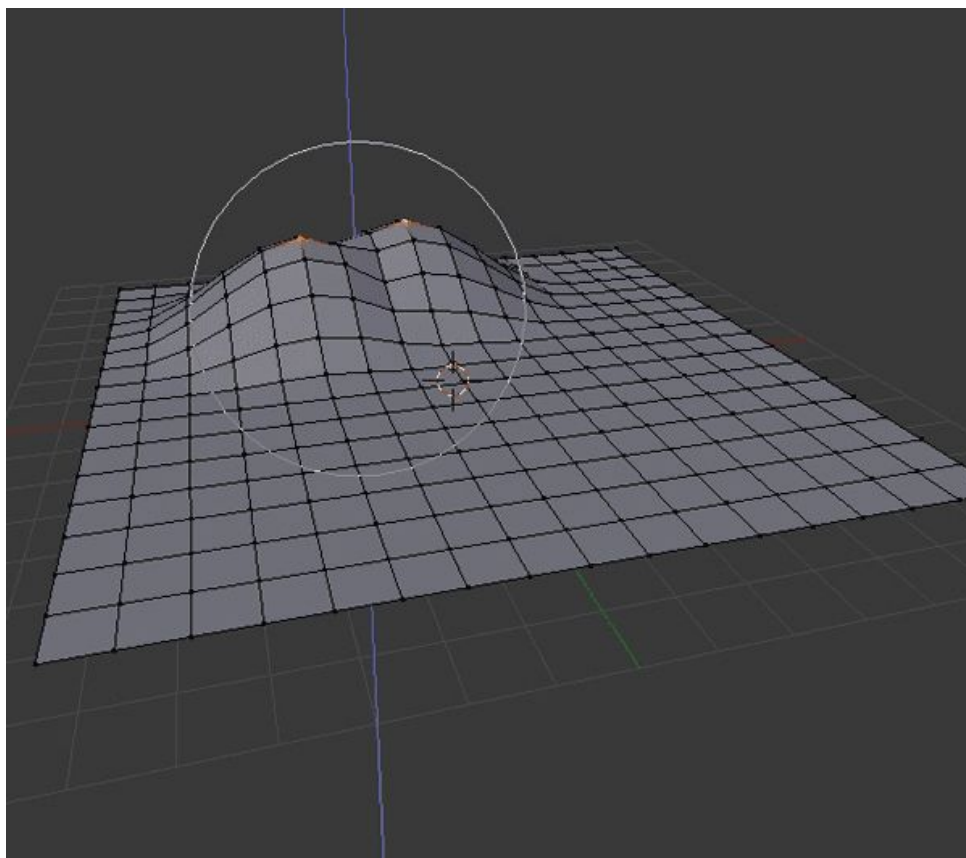
Удерживая клавишу **Shift** выделите 2 точки на плоскости:



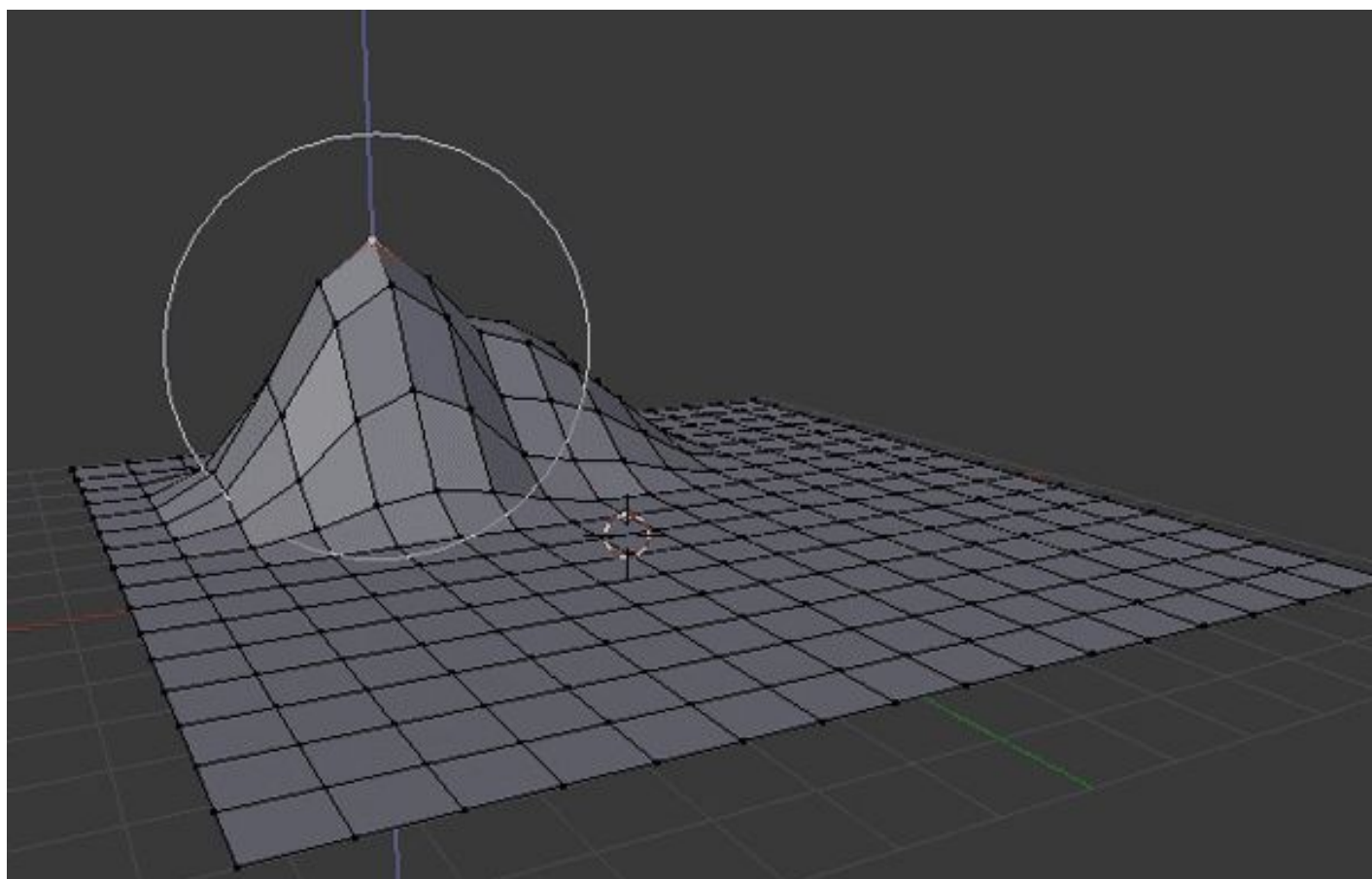
Находясь в режиме редактирования включите пропорциональное редактирование (**O**) и установите тип спада **Smooth**.



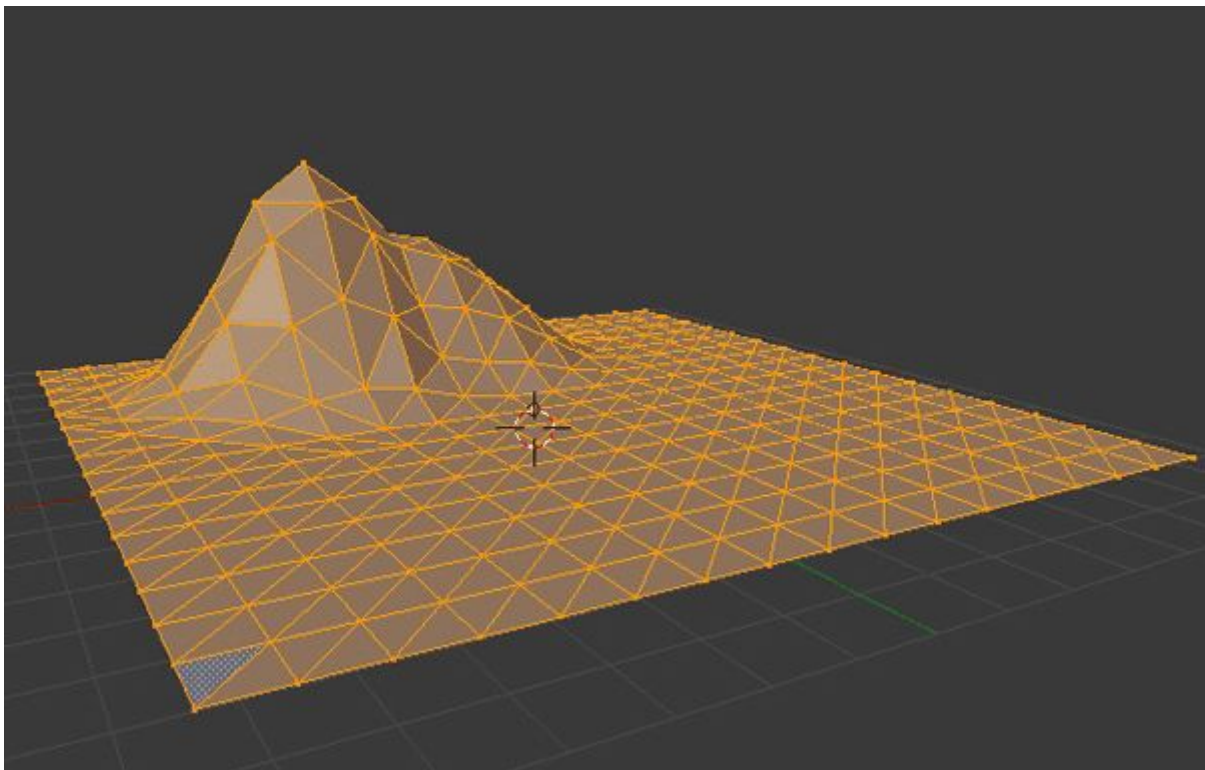
Теперь переместите данные вершины вверх по оси-z (**G|Z**). С помощью колесика мышки регулируйте область воздействия пропорционального редактирования.



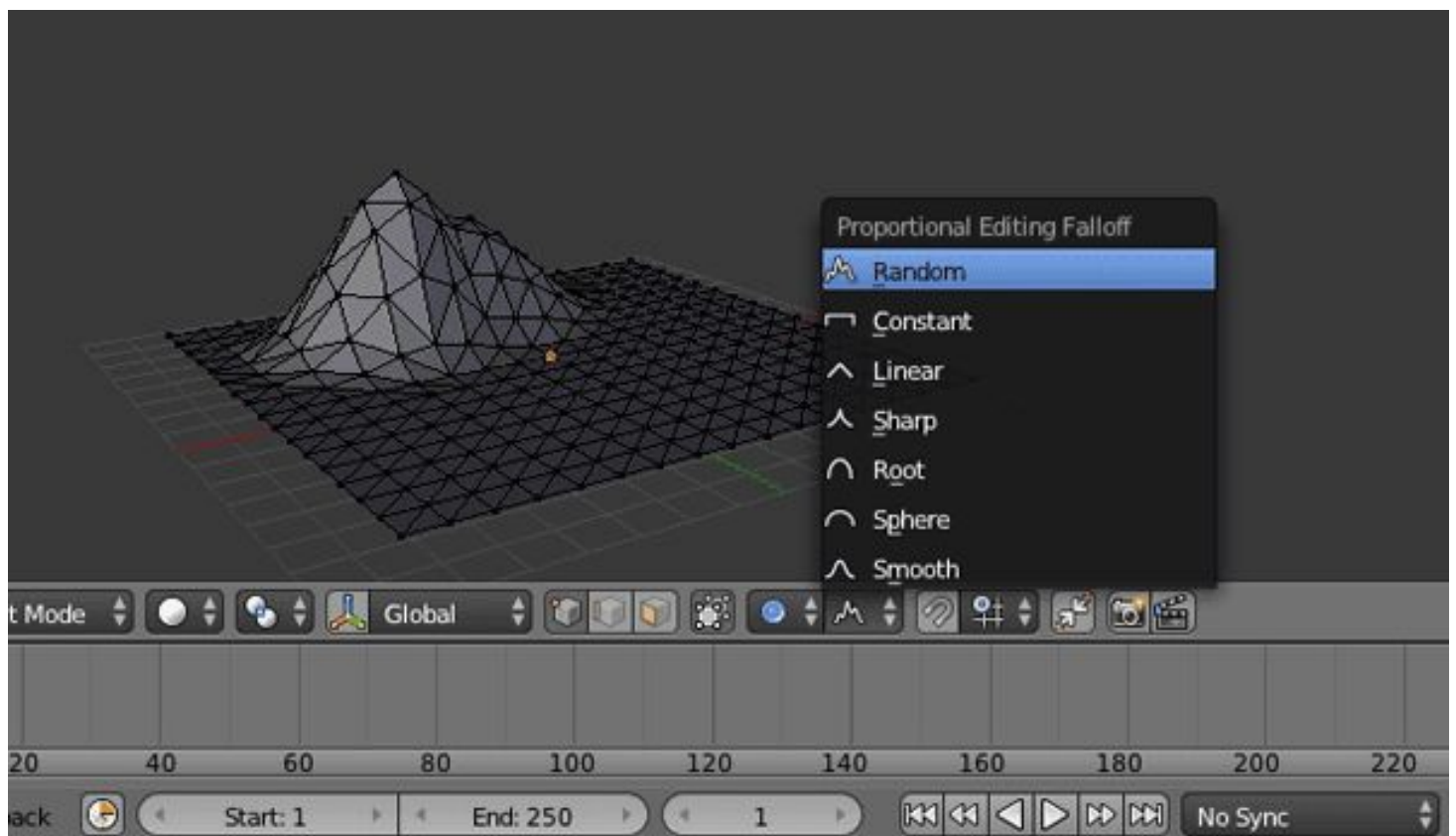
Затем выделите одну вершину и поднимите ее еще немного вверх:



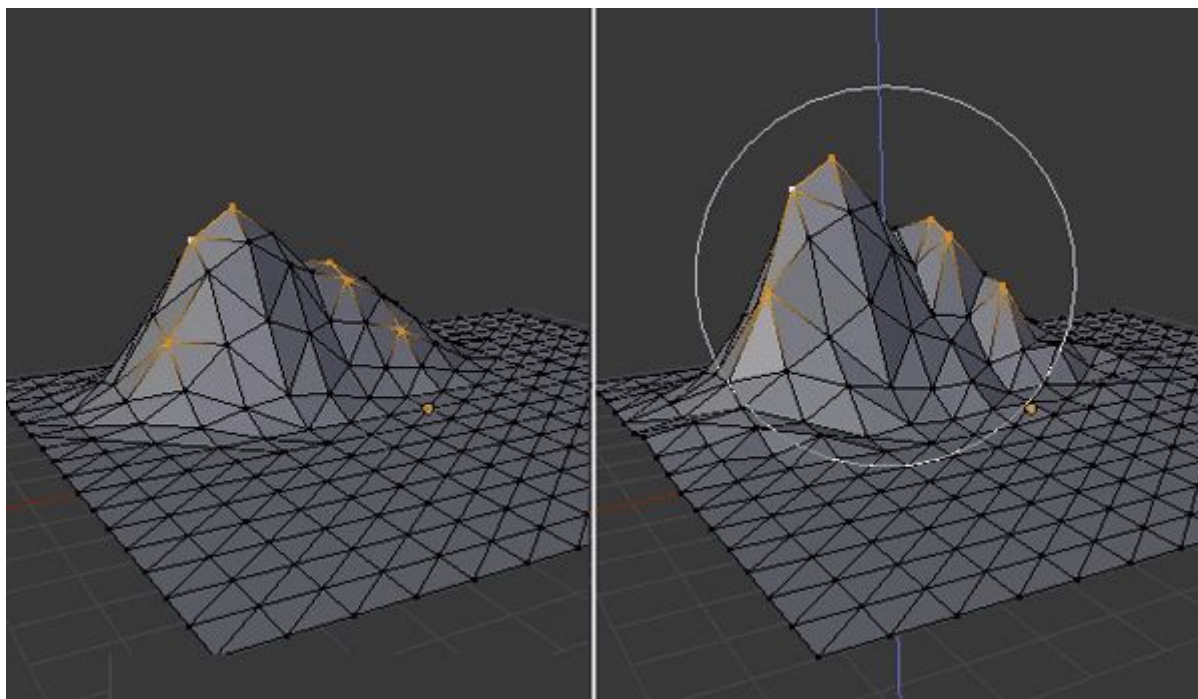
Выделите все с помощью клавиши **A** и преобразуйте меш в треугольник (**Ctrl + T**).



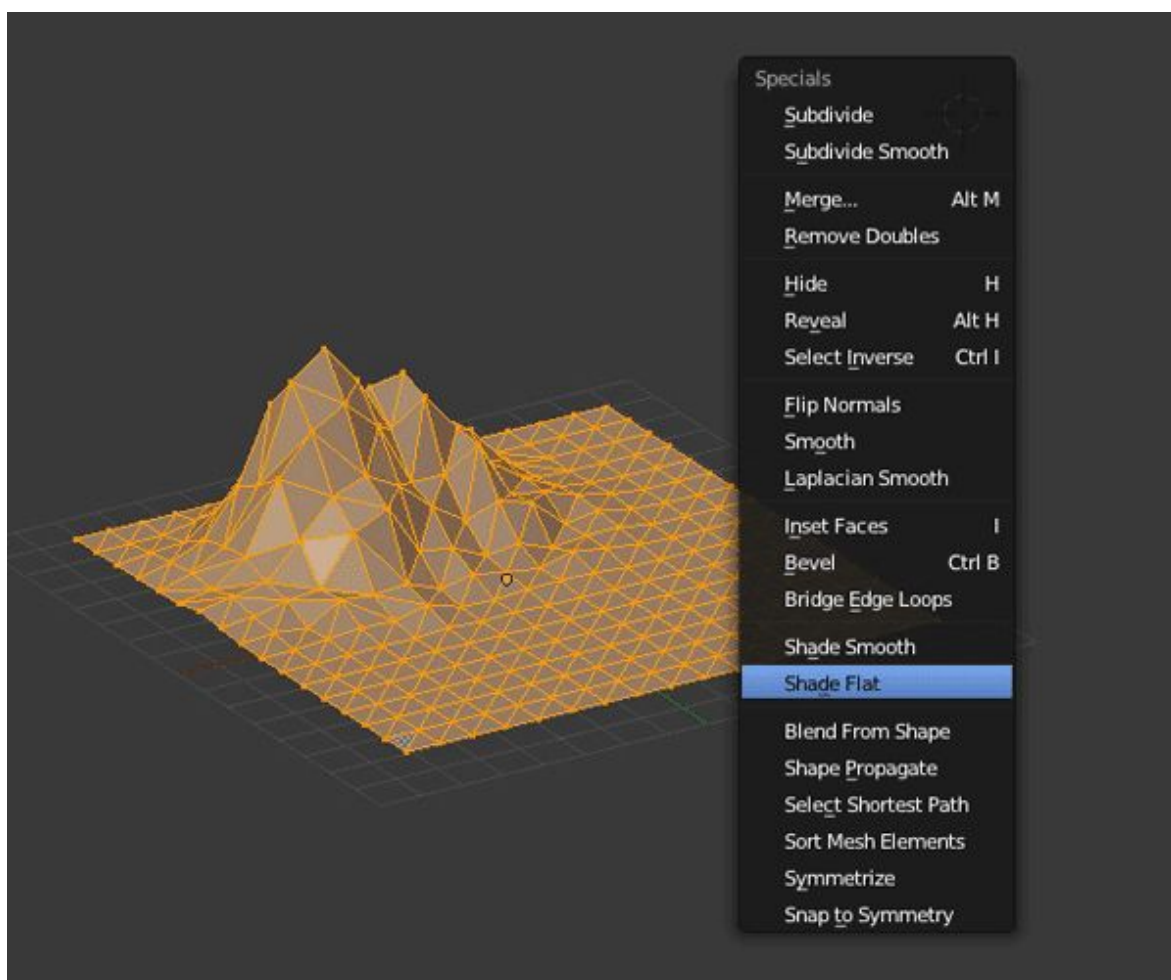
Снимите выделение с плоскости и измените тип пропорционального редактирования на **Random**:



Снова поднимите выделенные вершины. При необходимости подкорректируйте индивидуально каждую вершину, чтобы придать горам необходимую форму.

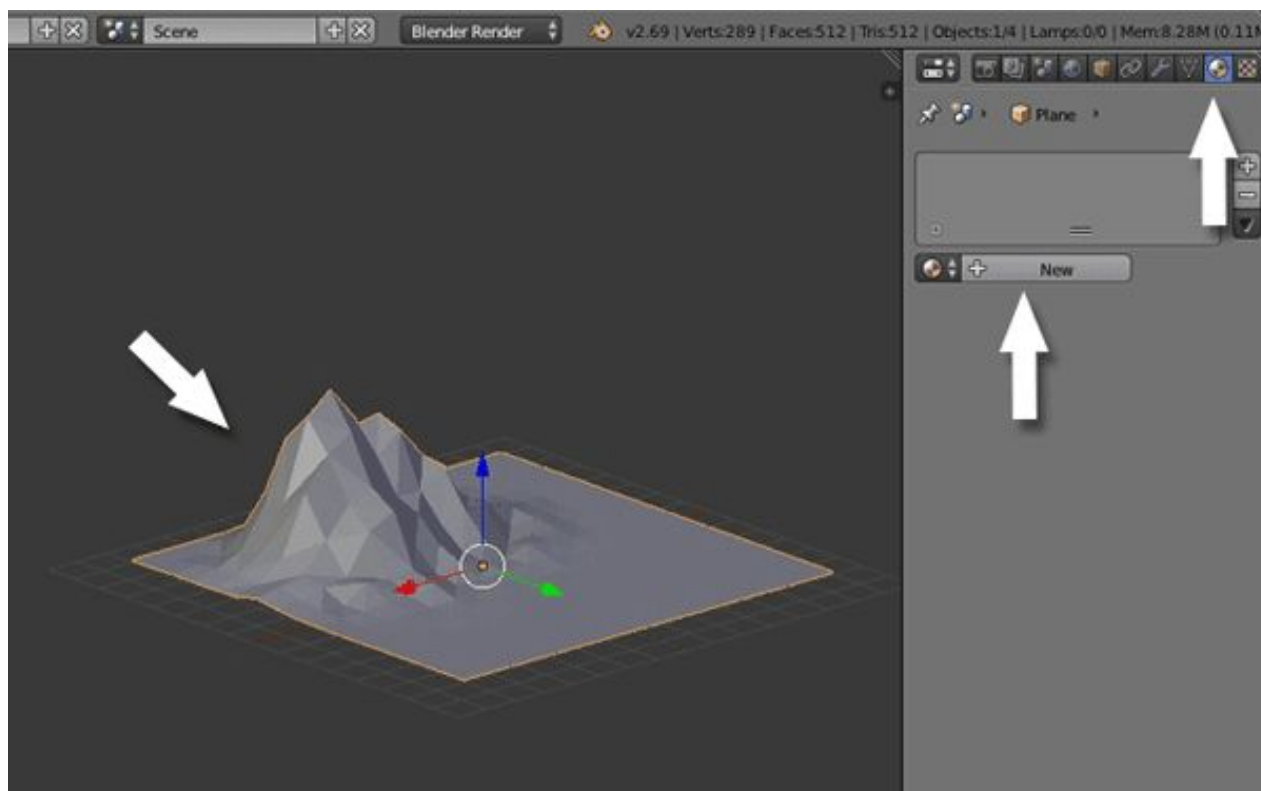


Выделите всю плоскость, нажмите **W** и выберите пункт **Shade Flat**. На этом создание гор завершено.

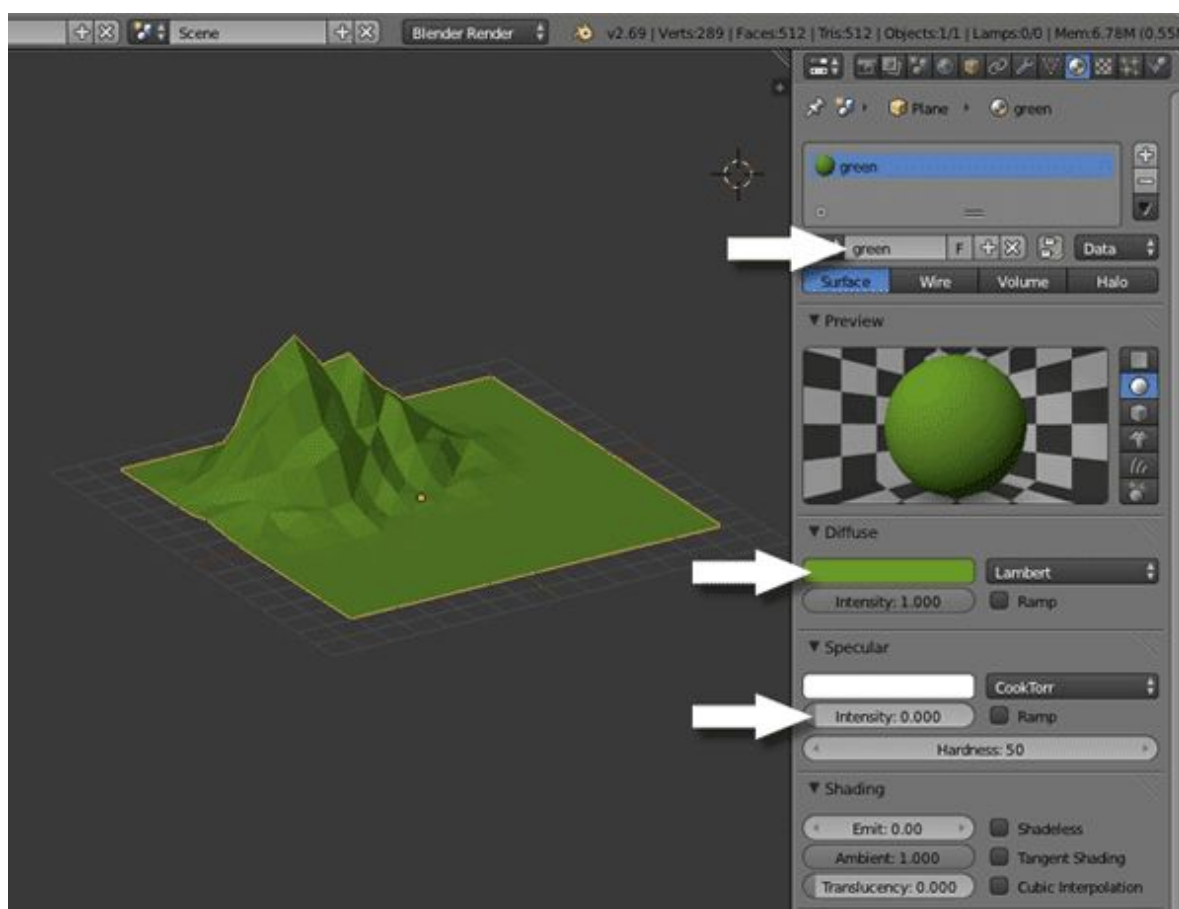


Назначение материалов для горы

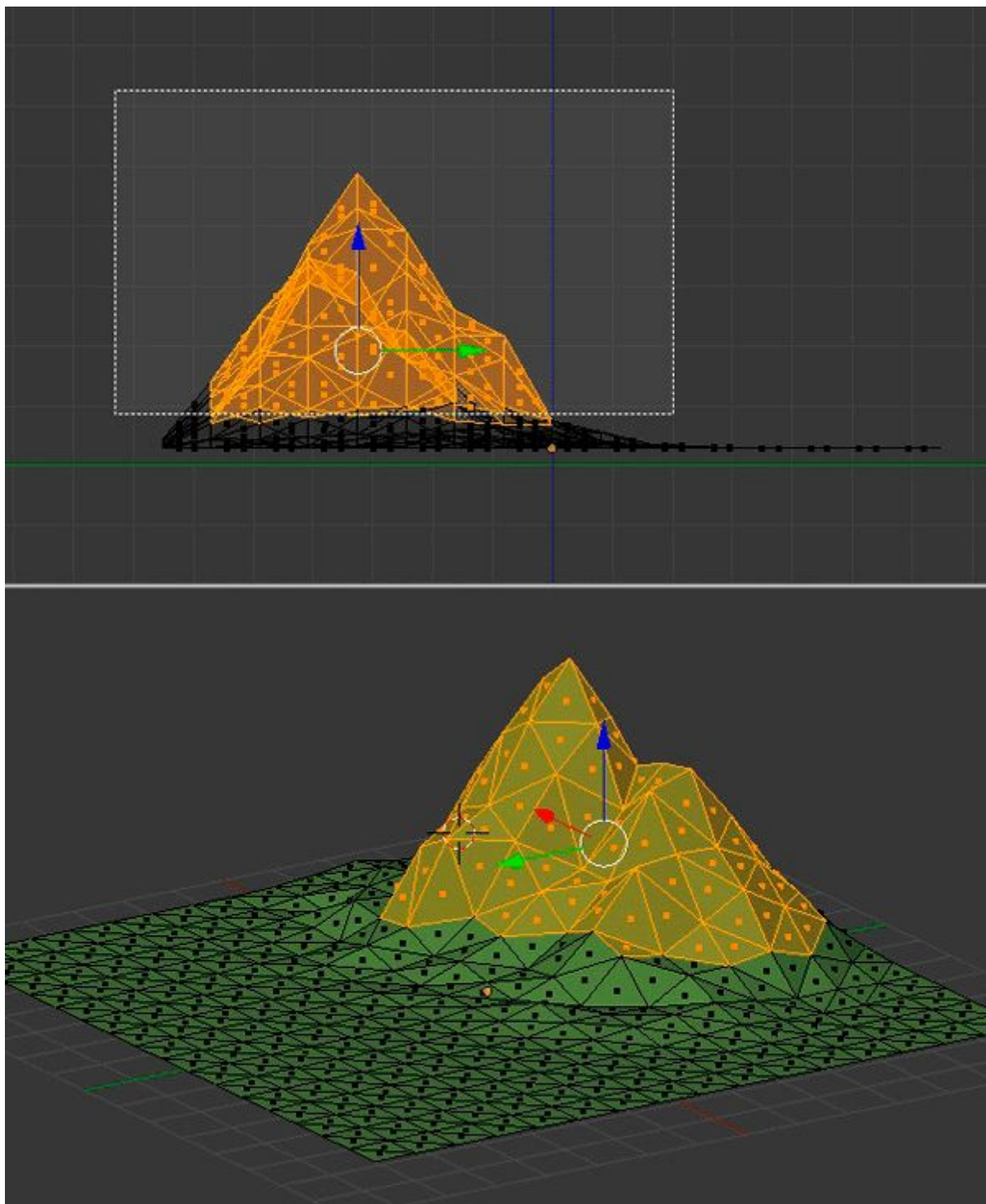
С выделенной плоскостью перейдите на вкладку материалов и создайте новый материал.



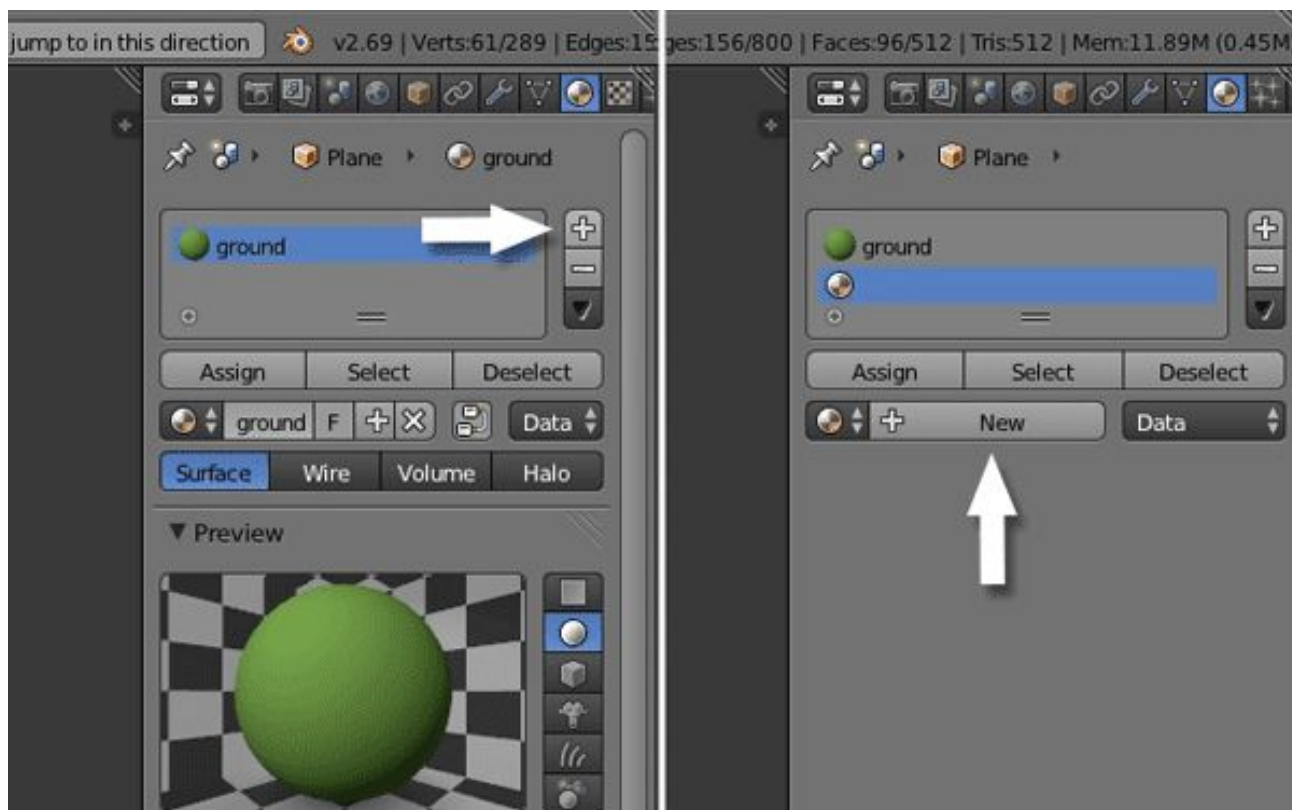
Назовите материал **Green**, установите для него зеленый цвет и установите **Specular Intensity** равным **0**.



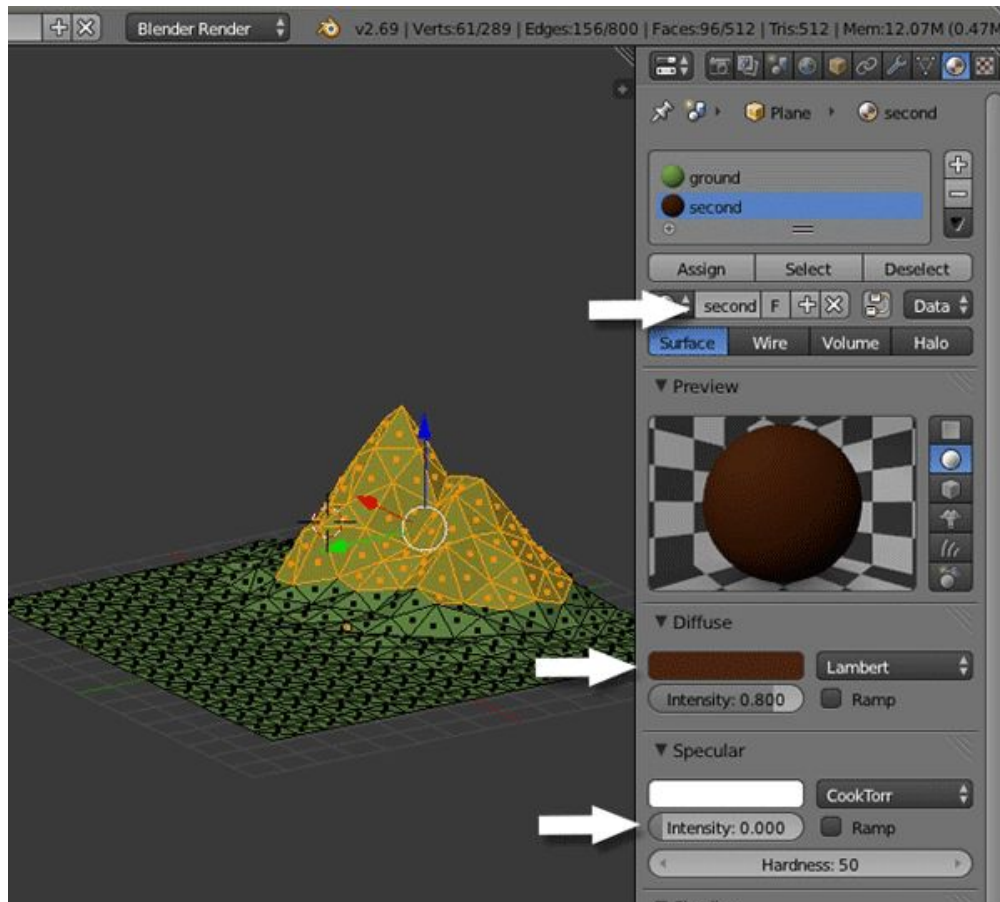
Перейдите в режим редактирования (**Tab**), режим Wireframe (**Z**), режим выделения граней (**Control + TAB – Face**), вид сбоку или спереди и с помощью клавиши **B** выделите гору. Если будет нужно, удерживая клавишу **Shift** выделите дополнительные грани.



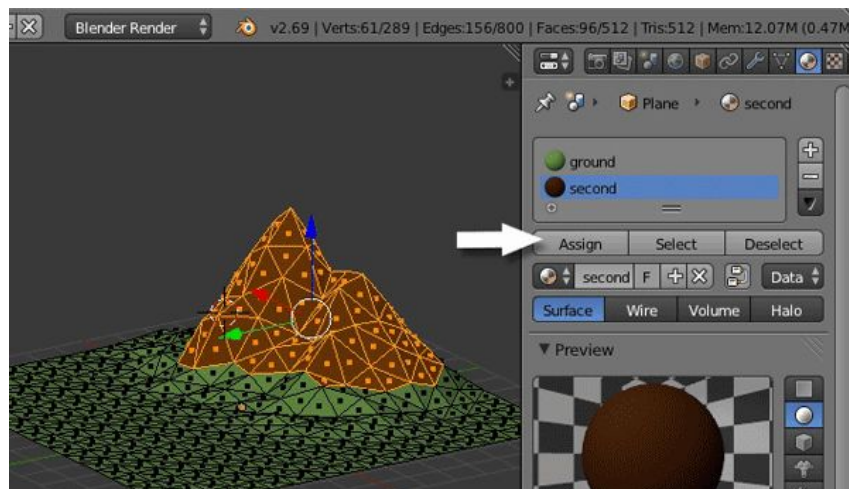
На вкладке материалов нажмите **+**, чтобы создать новый слот материала и затем нажмите **New**.



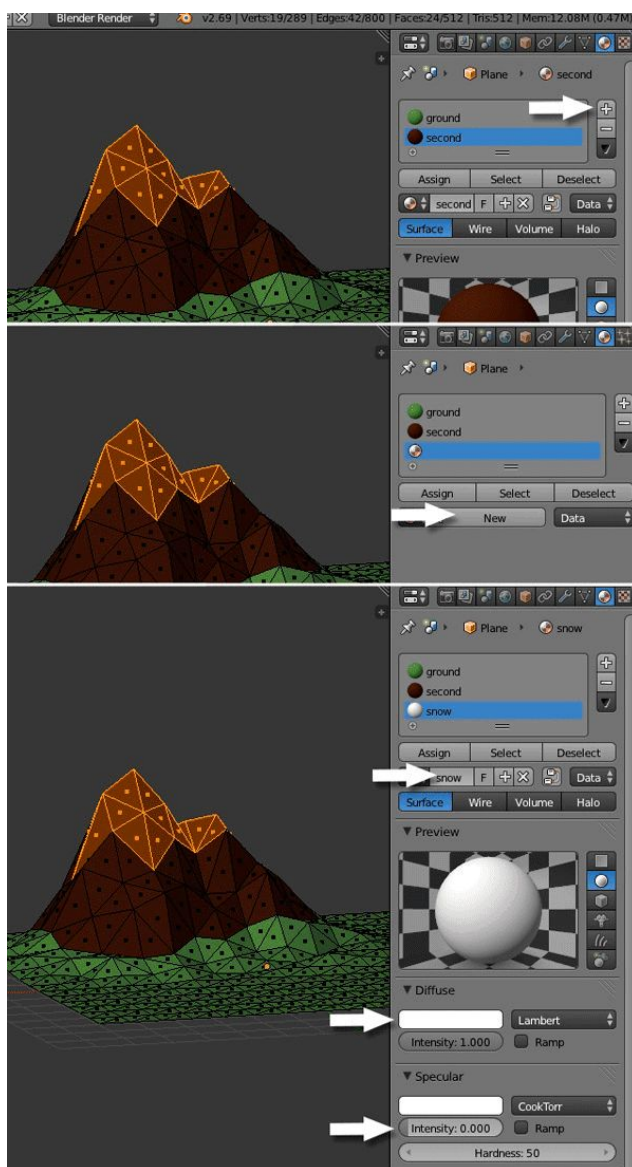
Назовите материал **Brown**, установите для него коричневый цвет и установите **Specular Intensity** равным 0.



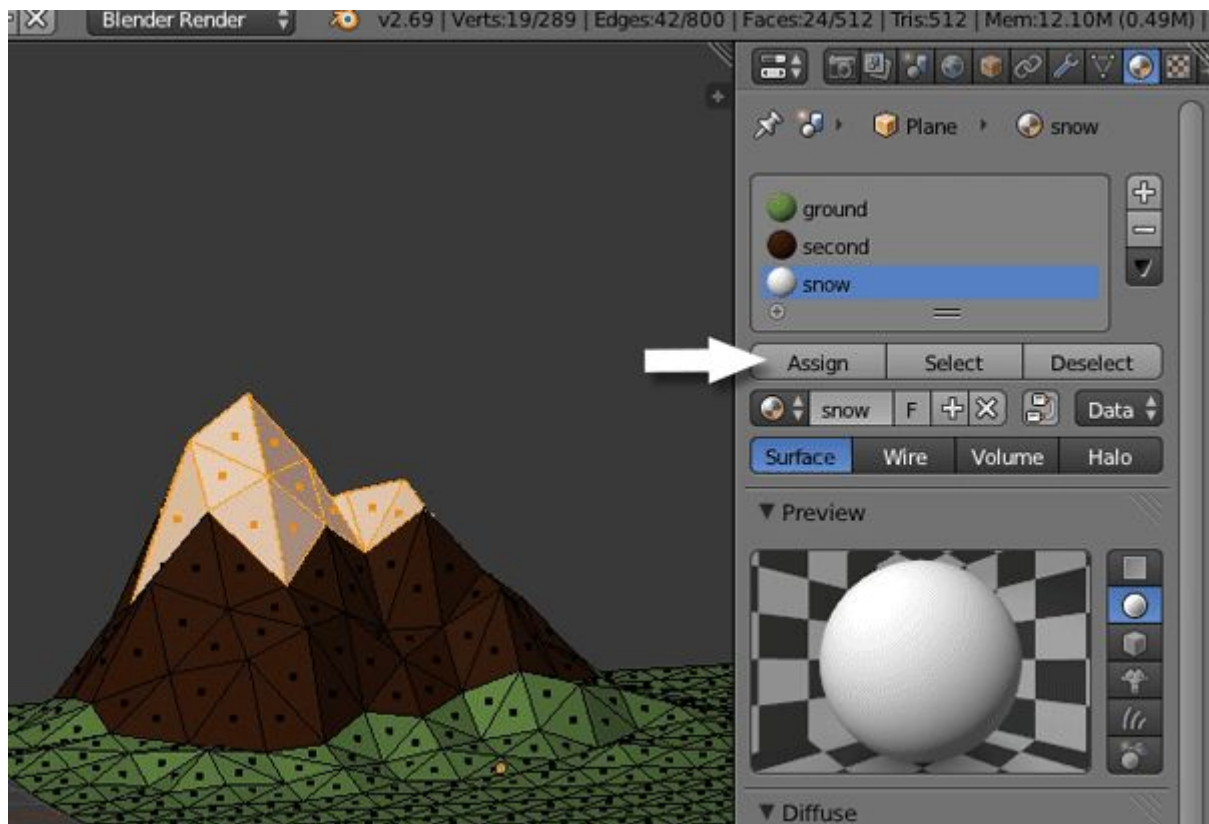
Нажмите кнопку **Assign**, чтобы применить новый материал к горе.



Теперь создадим снежную верхушку для гор. Выделите верхнюю часть горы, создайте 3-й слот материала, назовите его **White**, укажите белый цвет и установите **Specular Intensity** равным **0**.

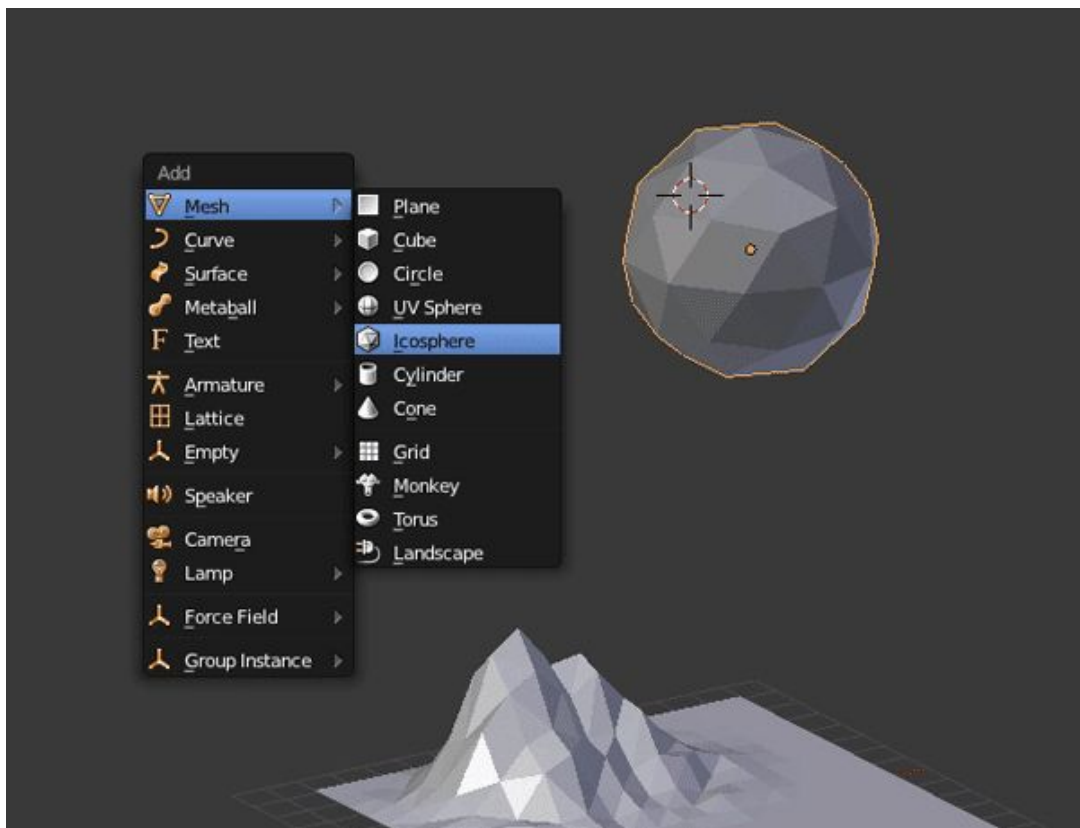


Нажмите кнопку **Assign**, чтобы применить новый материал к горе.

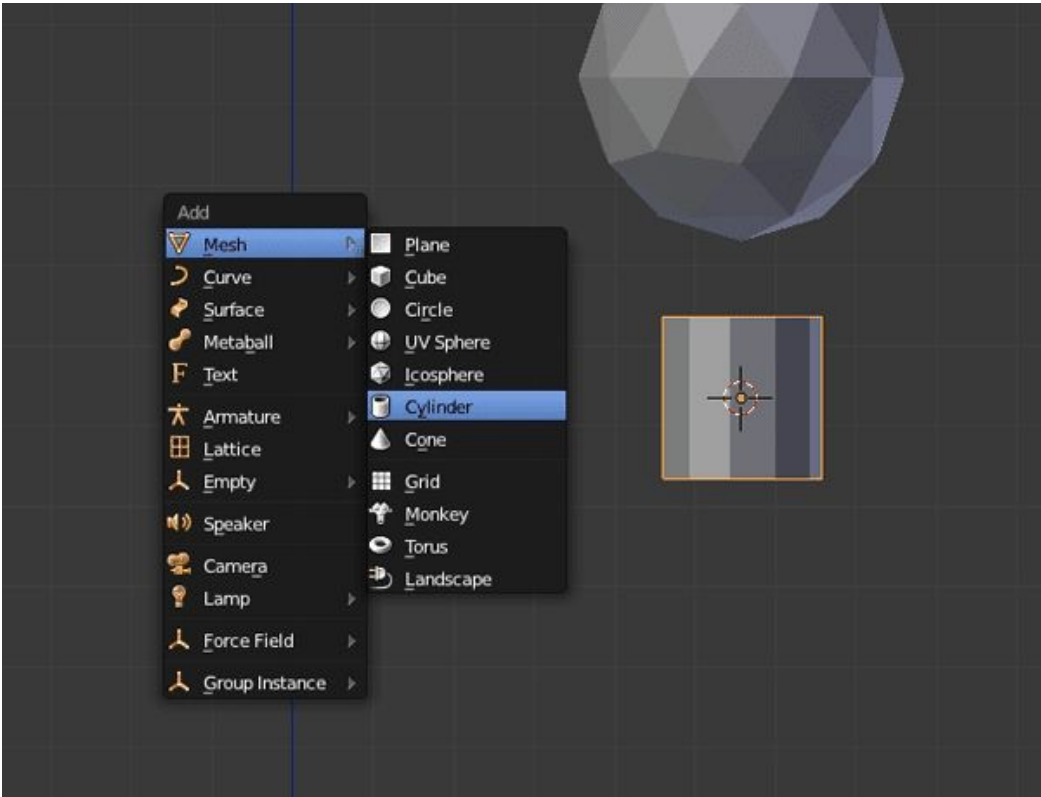


Моделирование деревьев

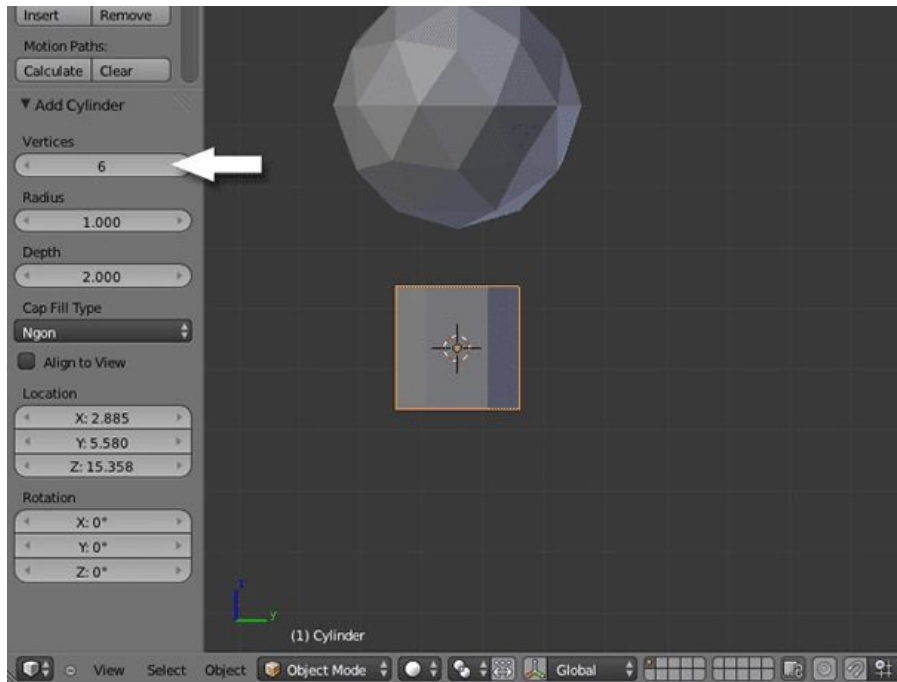
Добавьте в сцену ICO-сферу (**Shift + A – Icosphere**):



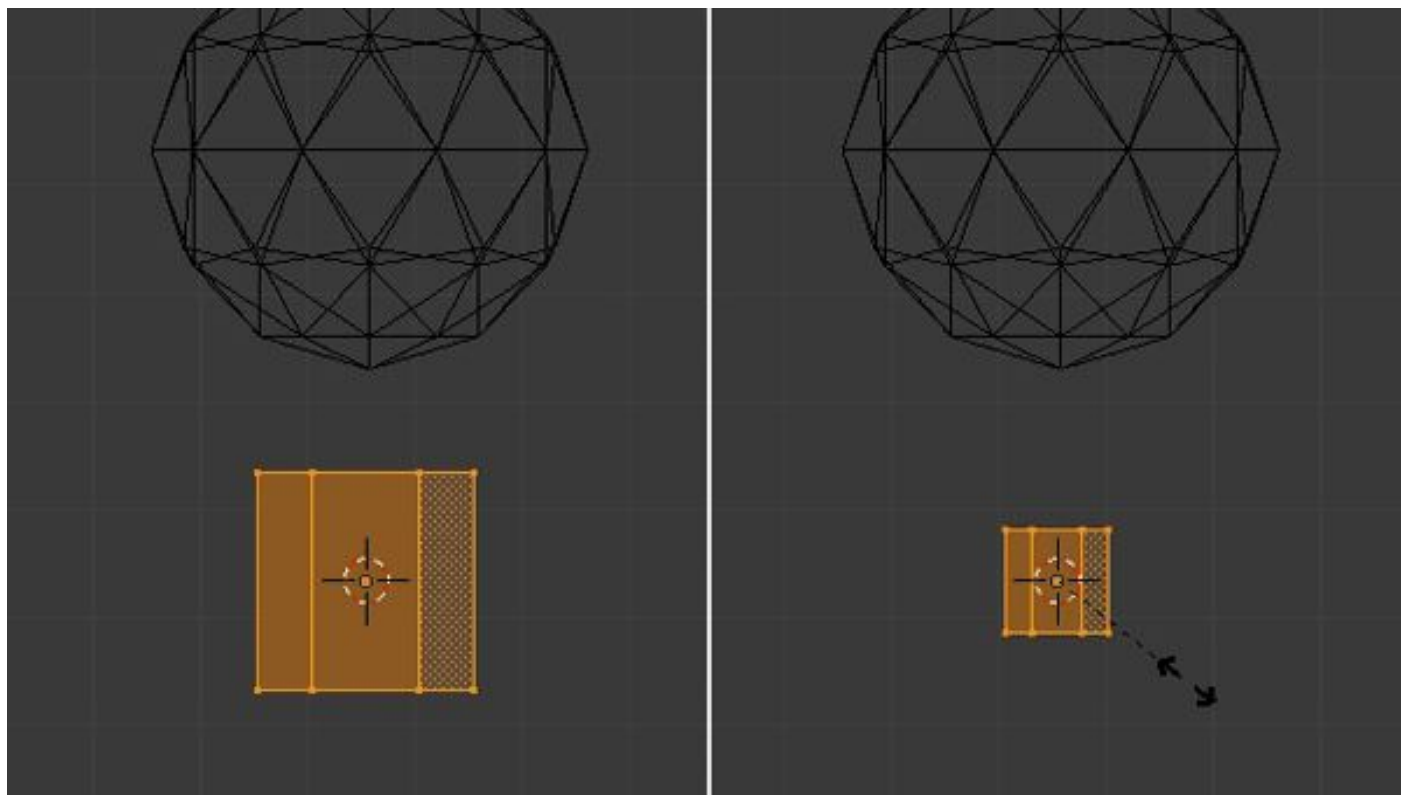
Нажмите .(точку) на NumPad клавиатуре, чтобы центрировать вид на ICO-сфере. Перейдите в ортогональный вид и вид справа (**NumPad5|NumPad3**). Добавьте в сцену цилиндр (**Shift + A – Cylinder**):



На панели инструментов укажите количество вершин для цилиндра равным **6**.

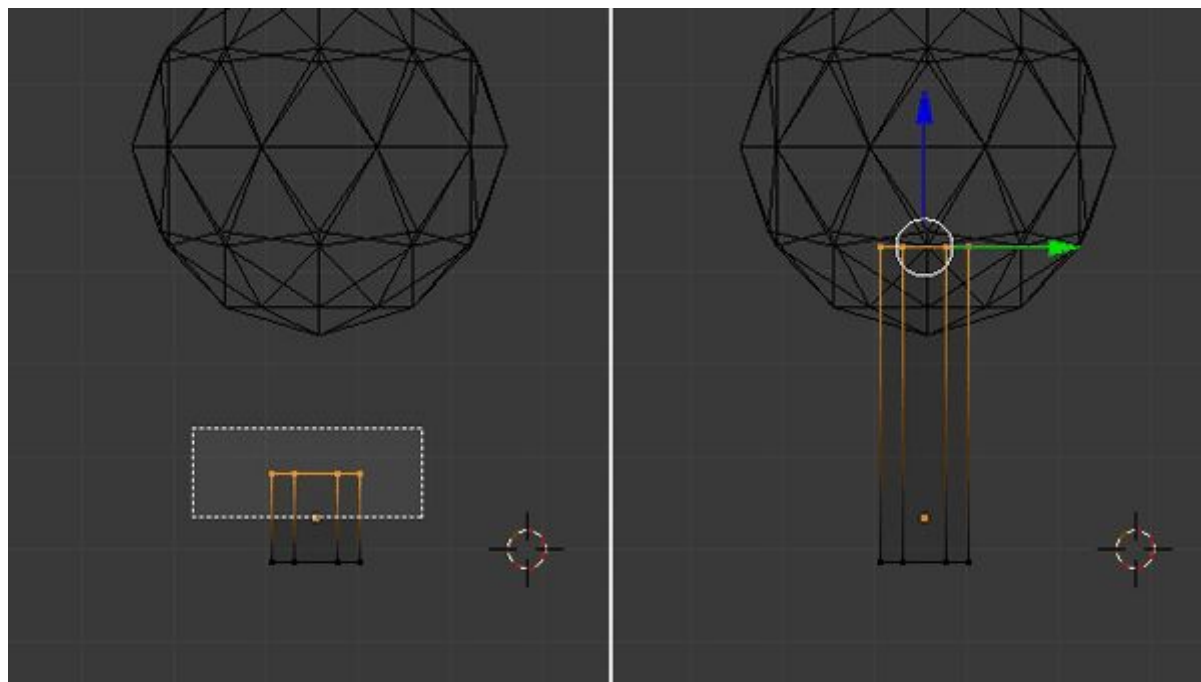


Перейдите в режим редактирования и уменьшите размер цилиндра.

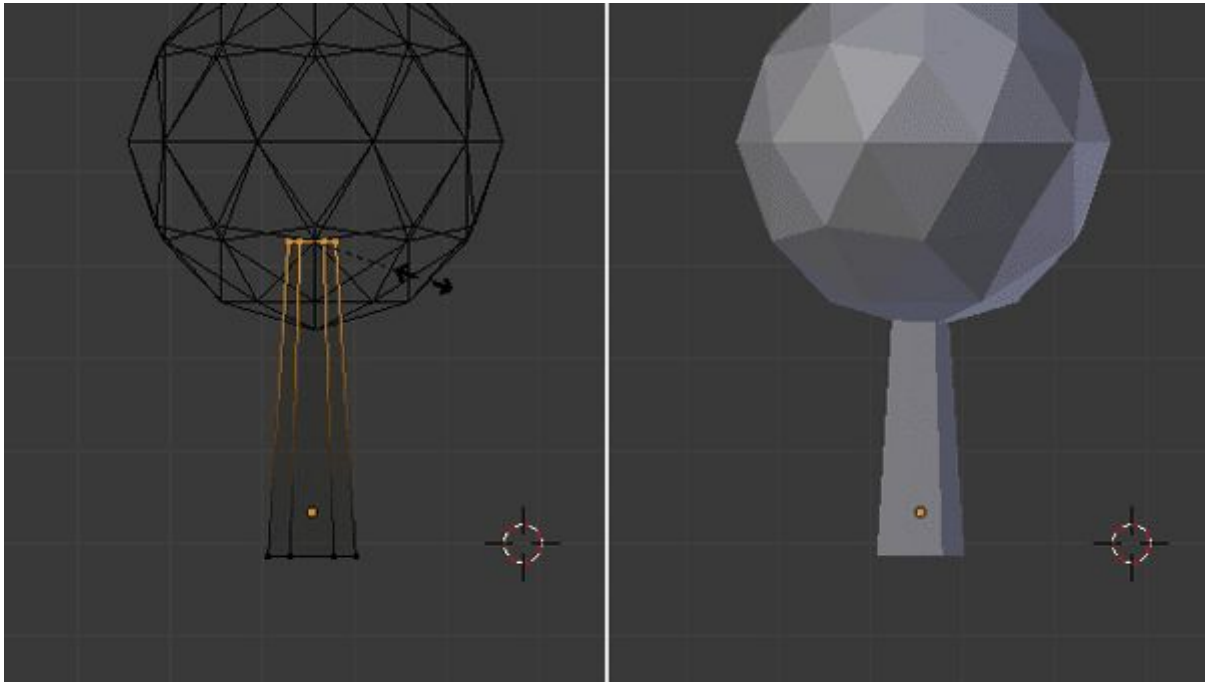


Выделите верхнюю часть цилиндра и поднимите ее вверх по оси-Z, чтобы создать ствол дерева.

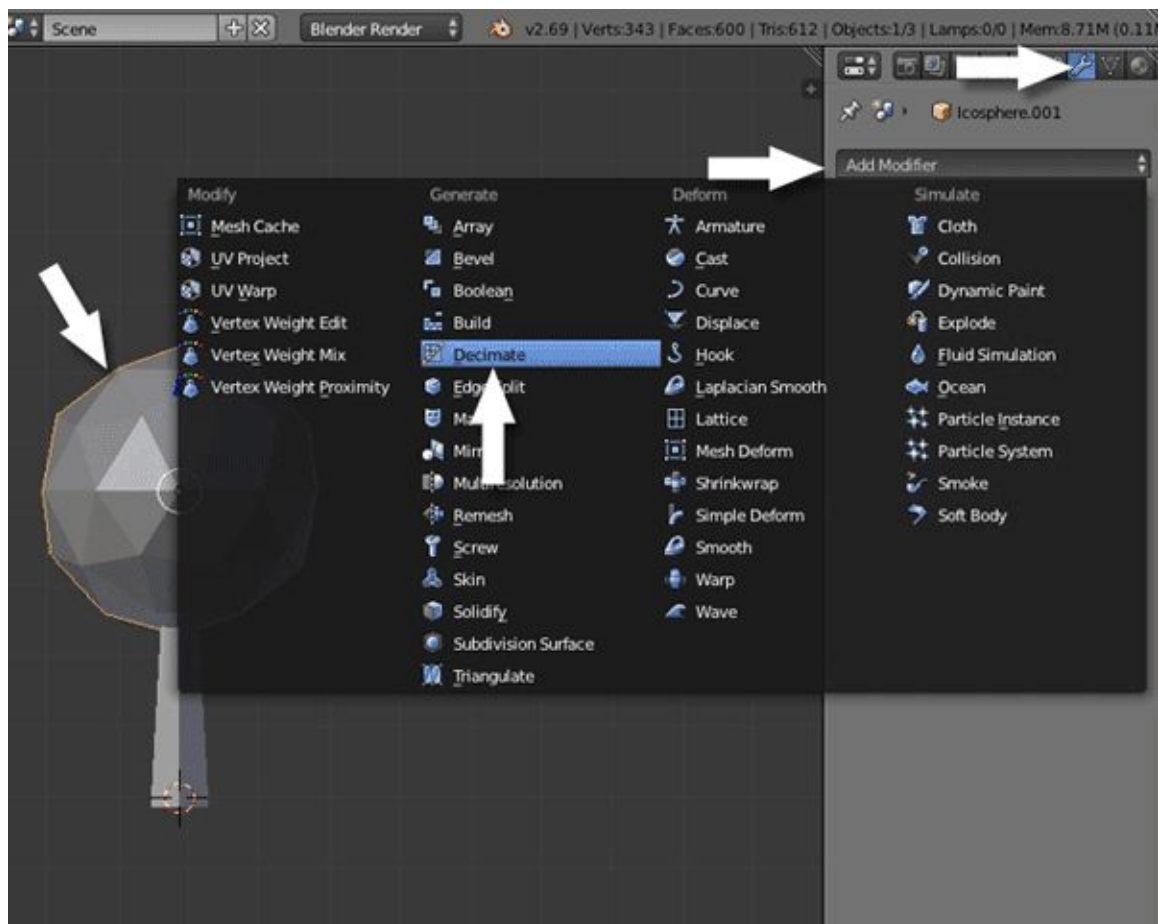
Не забудьте отключить пропорциональное редактирование! (клавиша O)



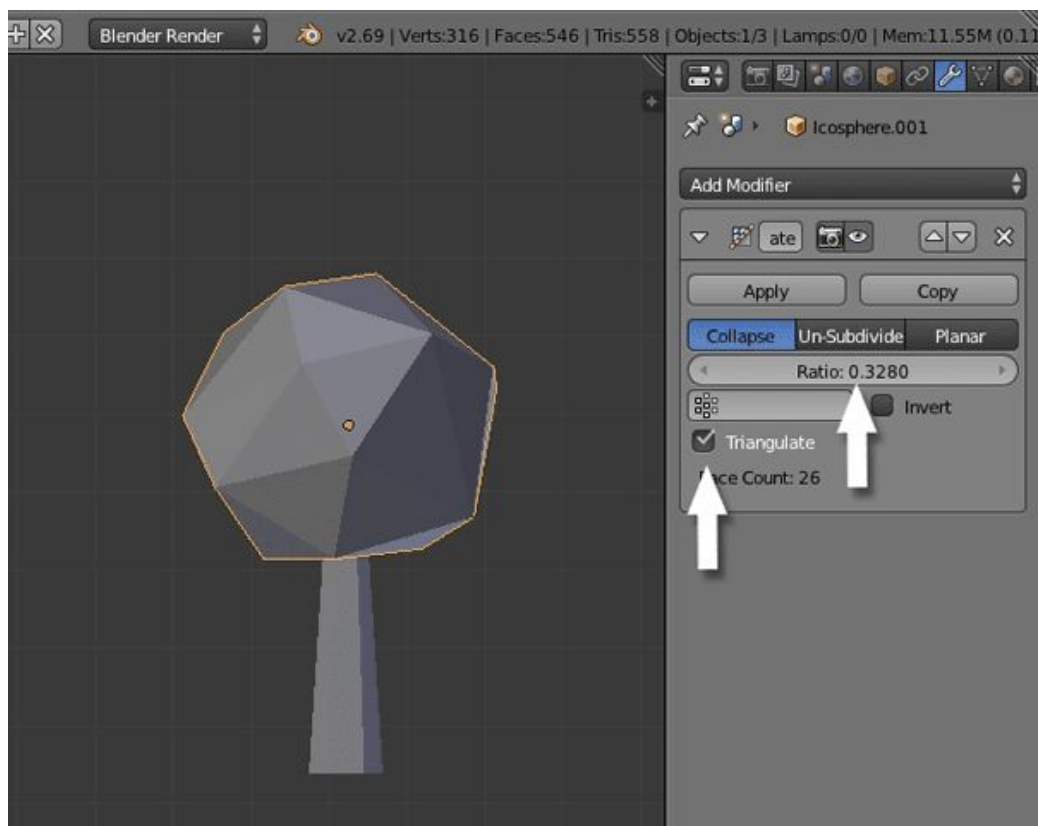
Не снимая выделения в верхней части цилиндра, нажмите **S** и сведите вершины немного в центр.



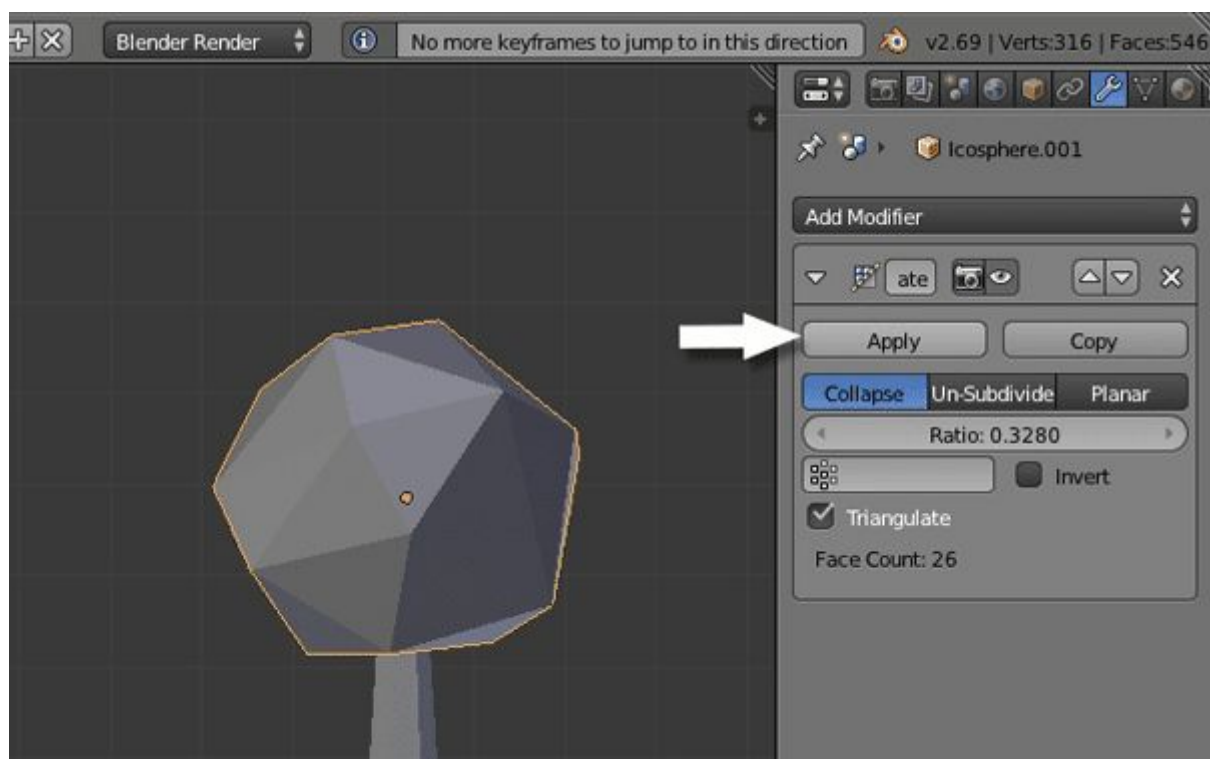
Сейчас мы сократим количество полигонов в верхней части нашего дерева. Выделите ИКО-сферу и добавьте для нее модификатор **Decimate**.



Уменьшите параметр **Ratio**, чтобы создать менее полигональную верхушку дерева.

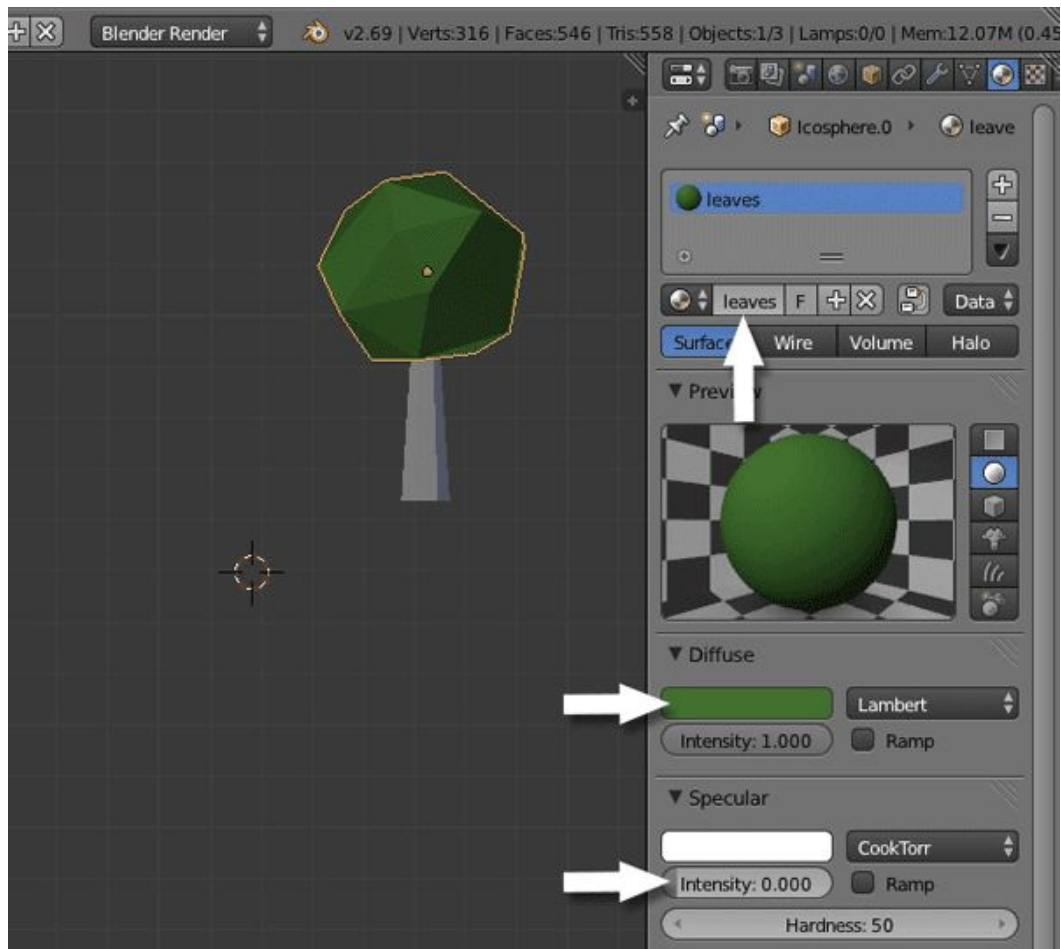
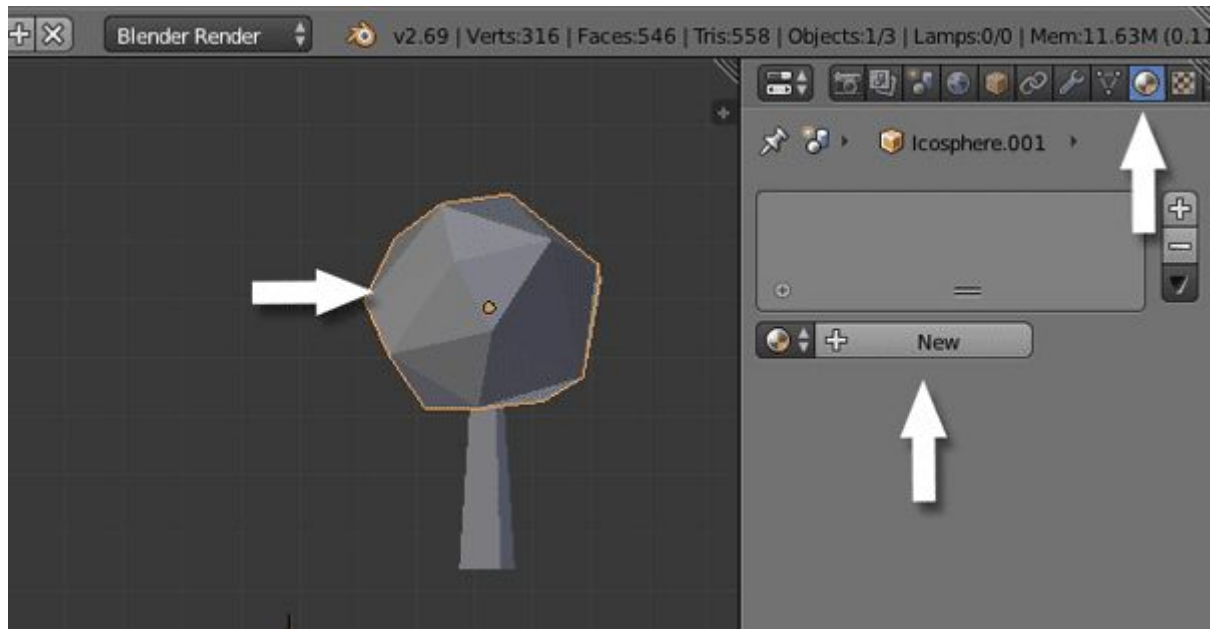


В завершении нажмите кнопку **Apply**.

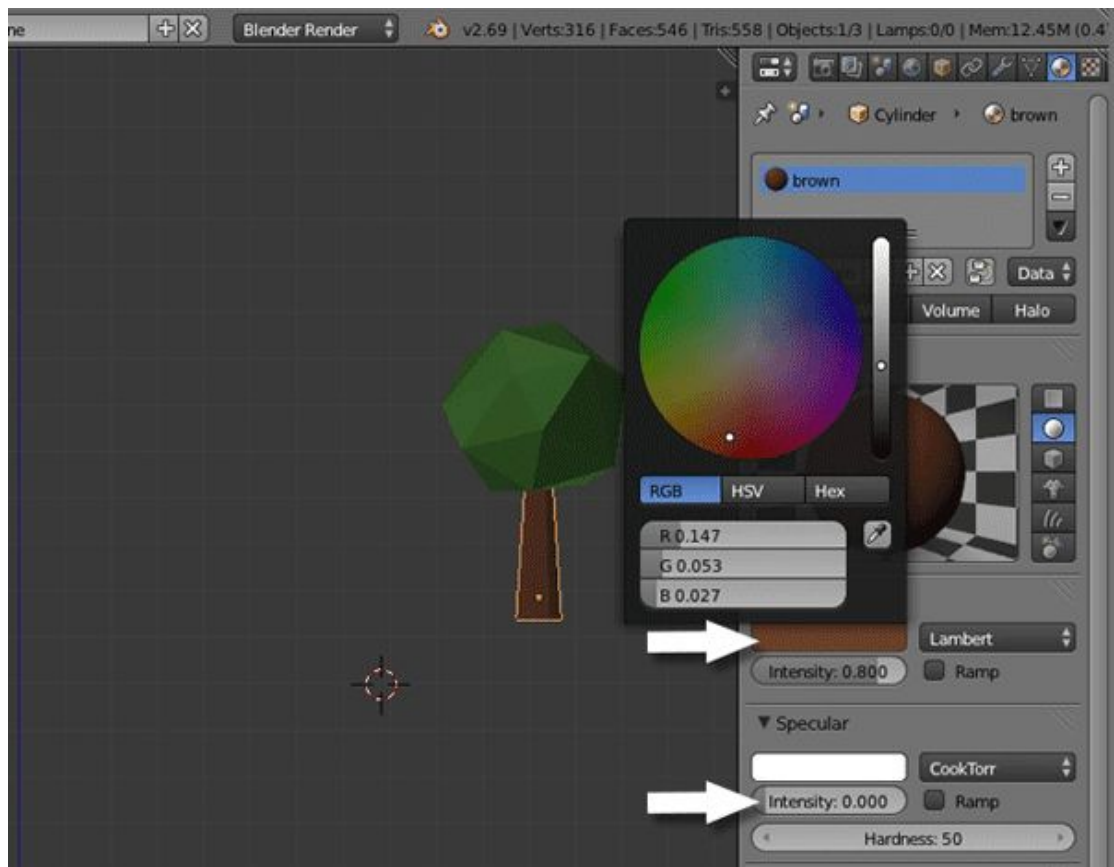


Создание материалов для дерева

Выделите верхнюю часть дерева и создайте новый материал (либо, Вы можете использовать уже готовый материал **Green**).

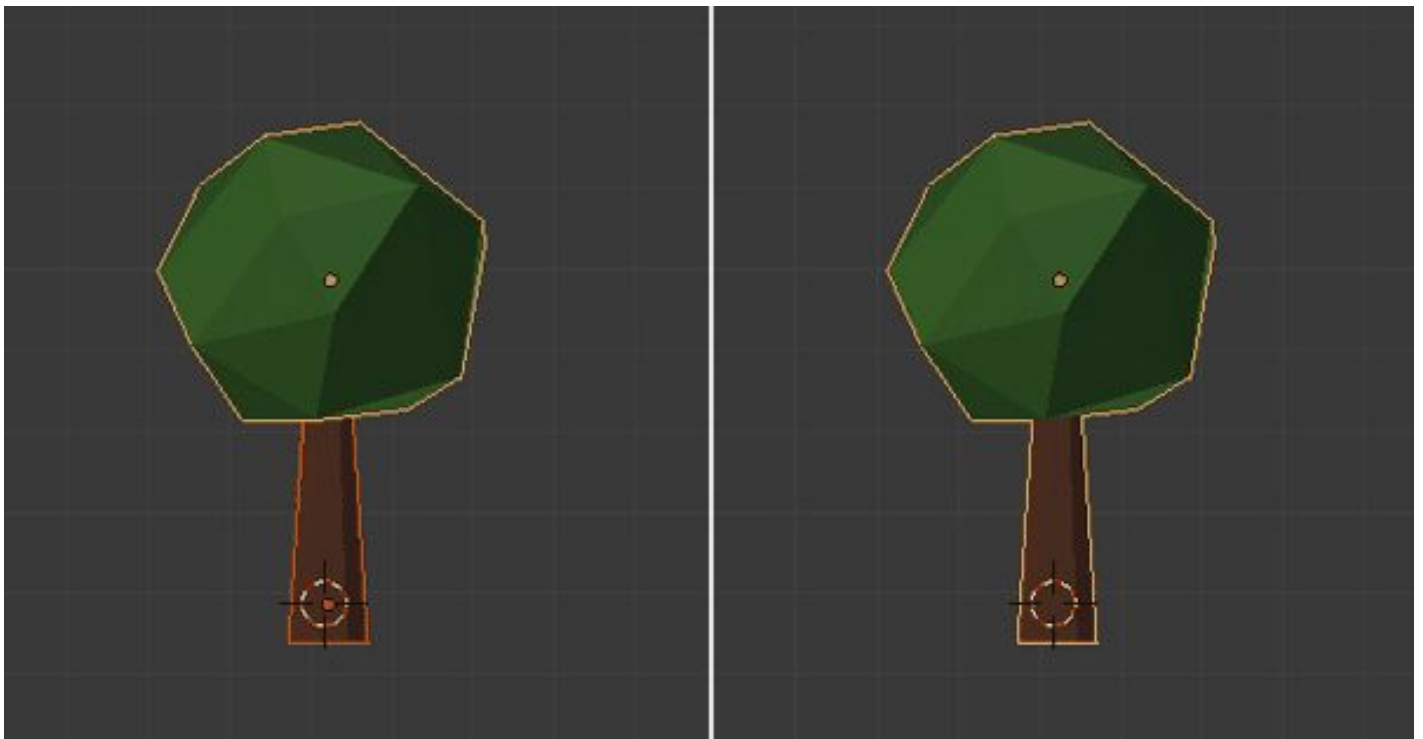


Затем создайте материал для ствола дерева (либо, Вы можете использовать уже готовый материал **Brown**).

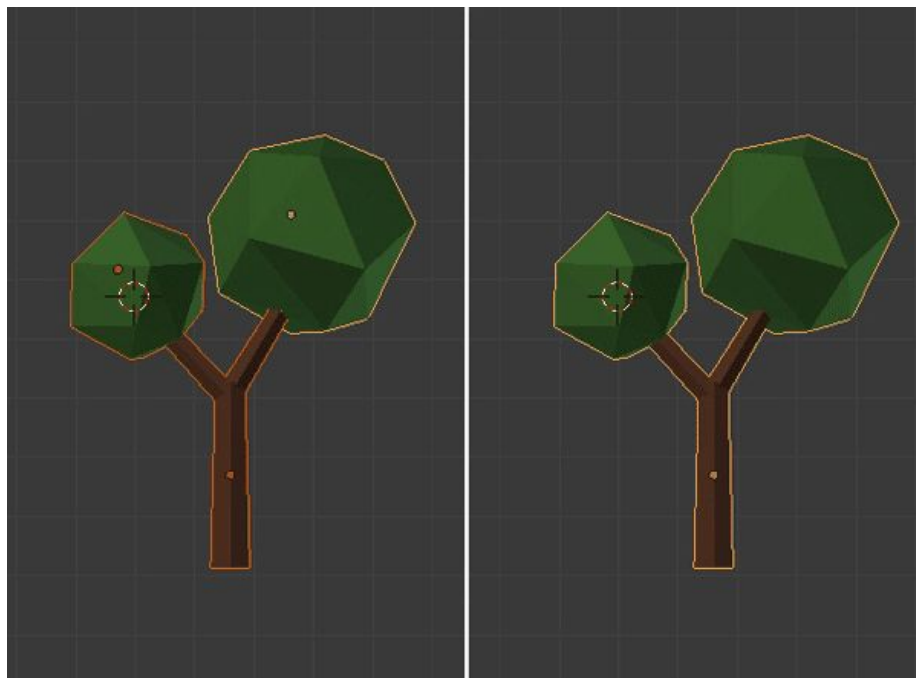


Делаем дерево цельным объектом

Выделите ствол и листья дерева и нажмите **Ctrl + J**, чтобы объединить их.

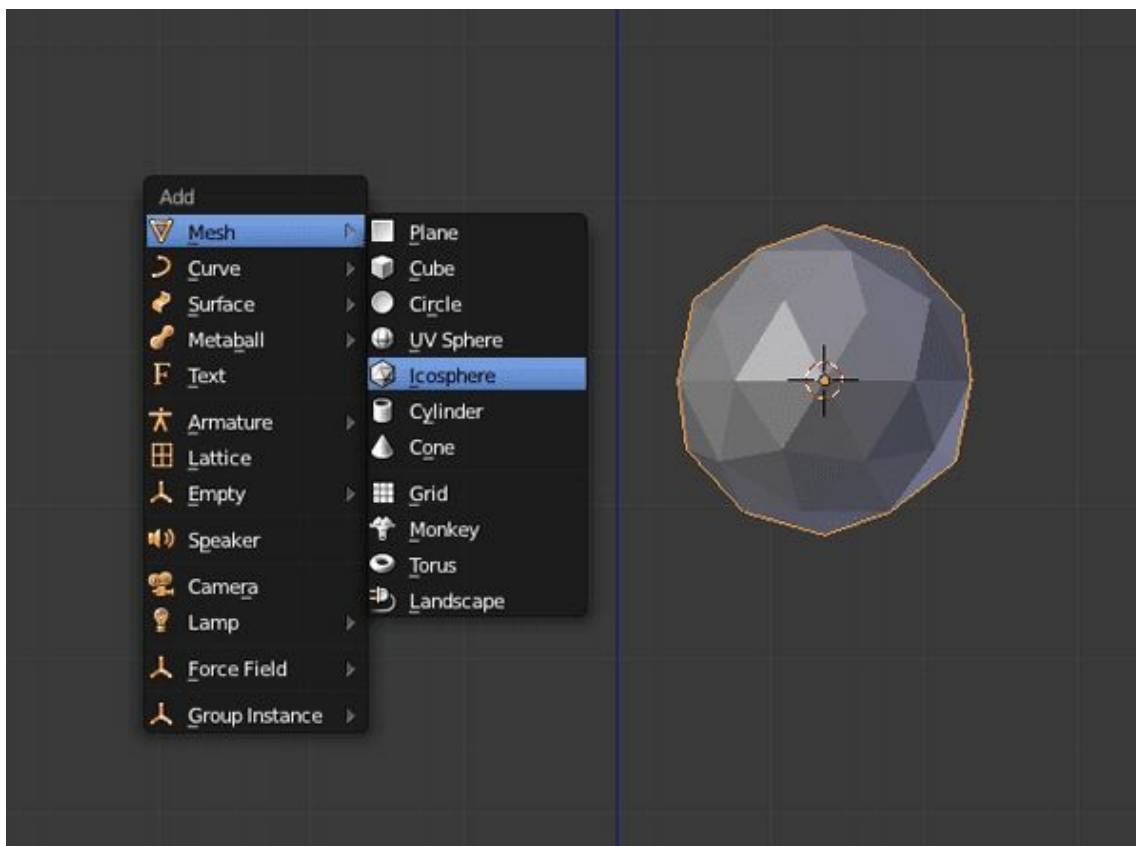


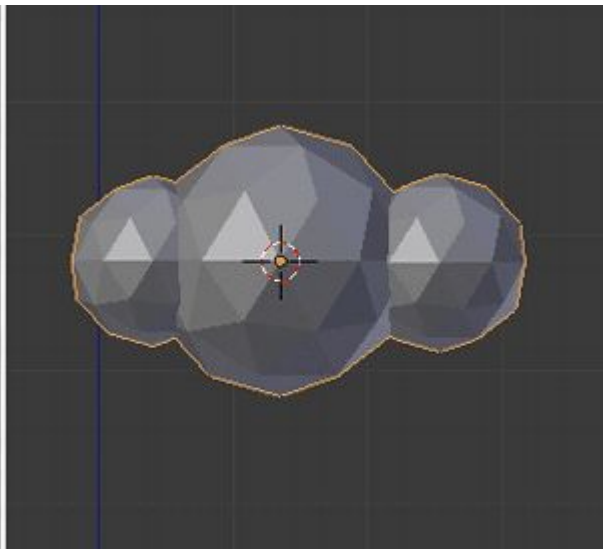
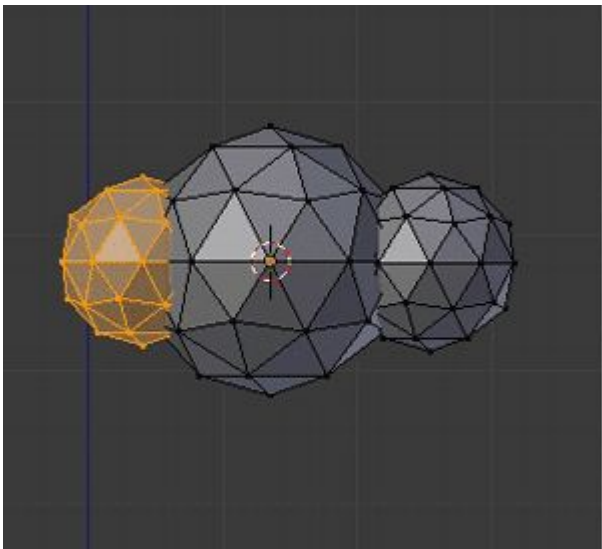
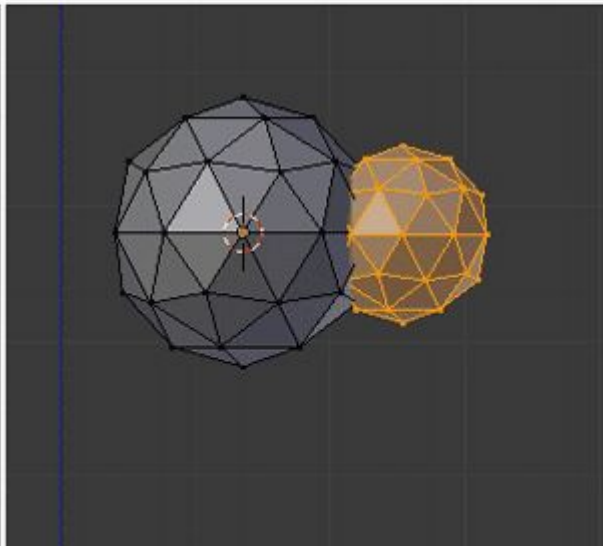
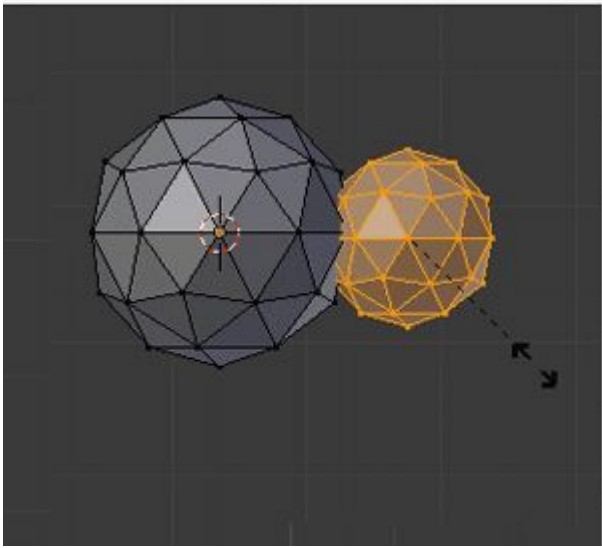
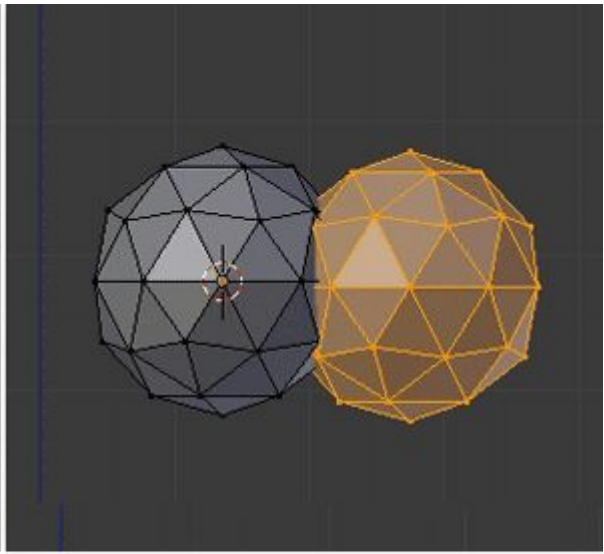
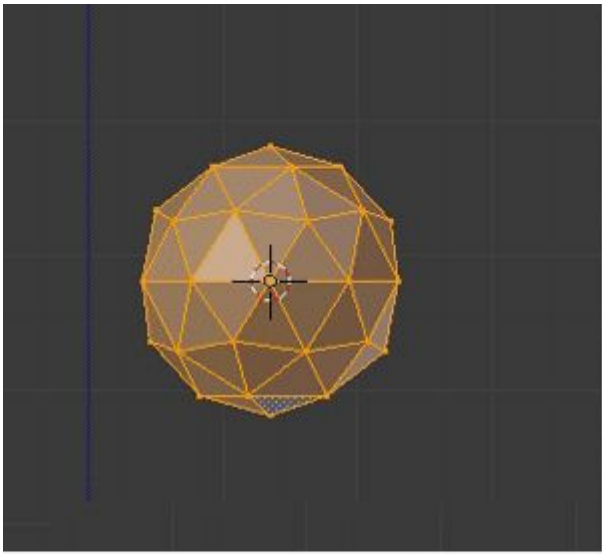
Вариант создания деревьев



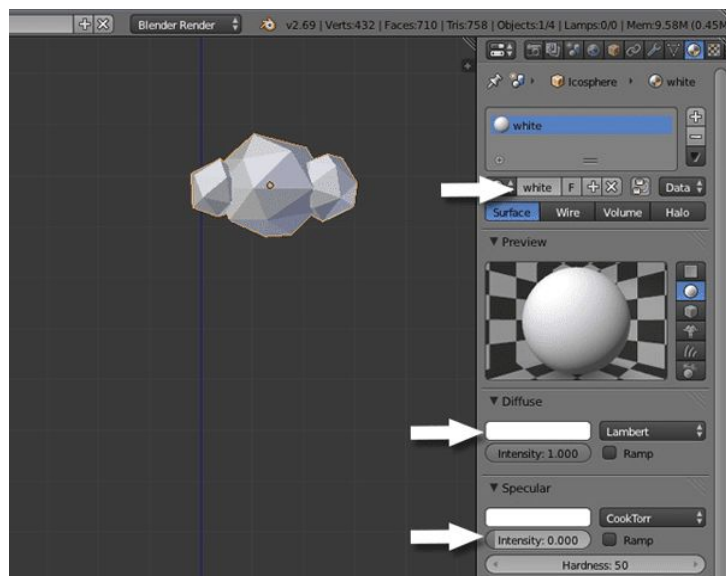
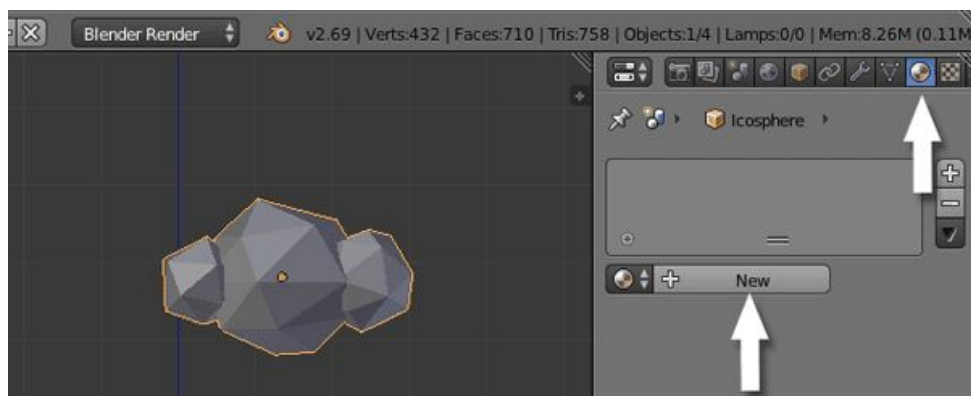
Создание облаков

Добавьте в сцену ИКО-сферу, перейдите в режим редактирования, создайте дубликат (**Shift + D**), расположите его сбоку и уменьшите масштаб. Затем данный дубликат снова продублируйте и расположите на противоположной стороне:



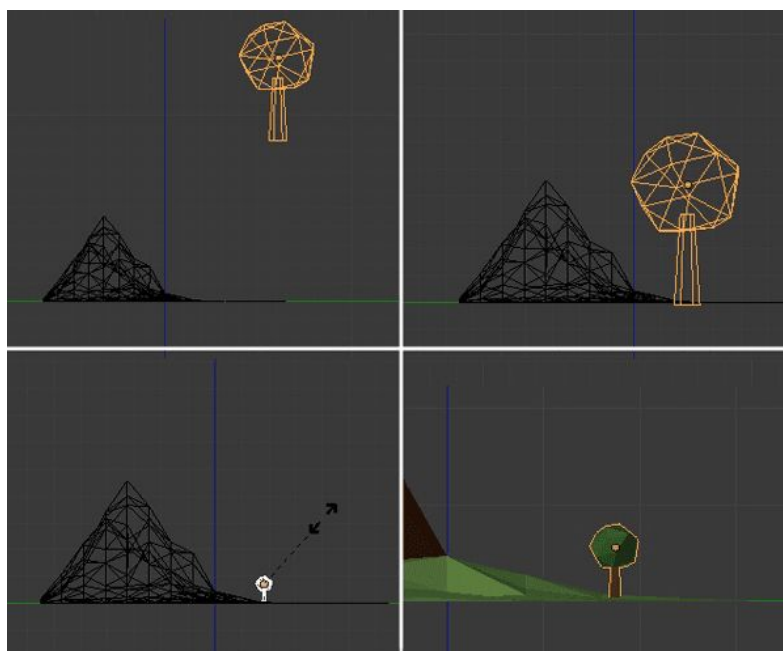


Затем примените к облачку новый материал, или используйте готовый материал **White**.

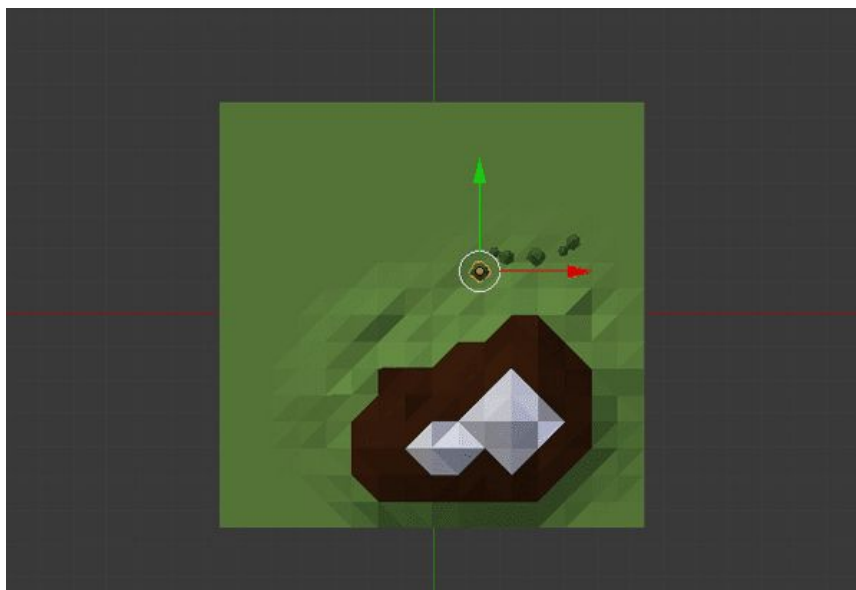


Соединяем все вместе

Перейдите на вид сбоку (или спереди) и расположите дерево на земле. Уменьшите его масштаб до необходимых размеров. Прodelайте это и для второго дерева.

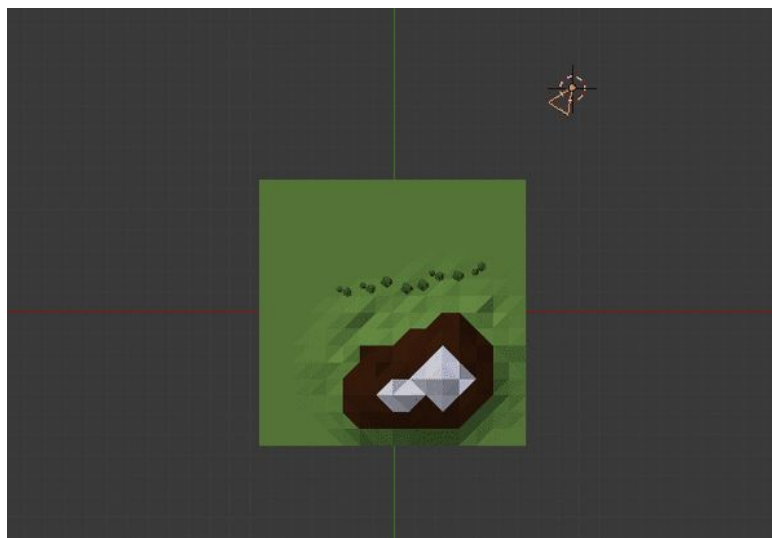
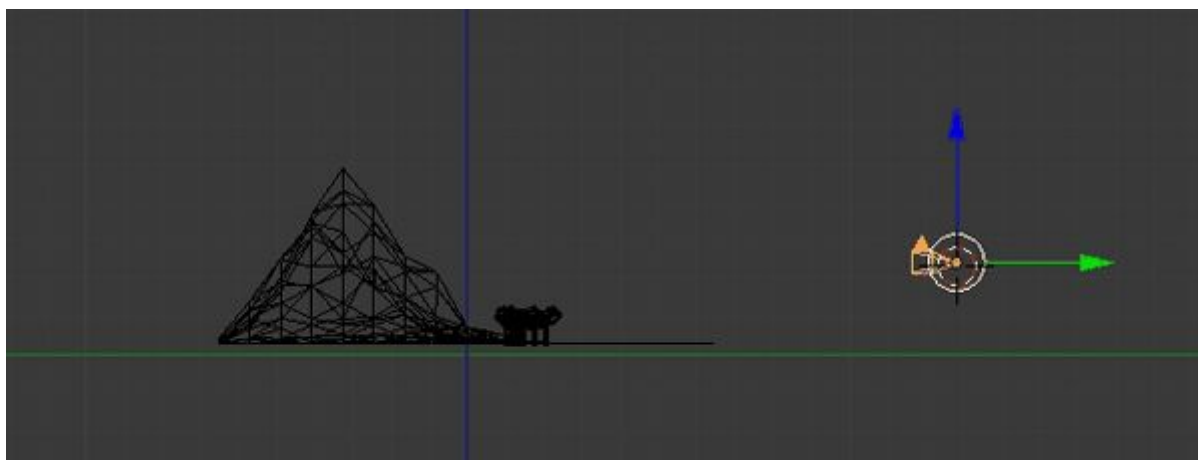


Затем на виде сверху (клавиша 7) создайте нужное Вам количество копий (Shift+D) деревьев и расположите их в нужных местах Вашей сцены:



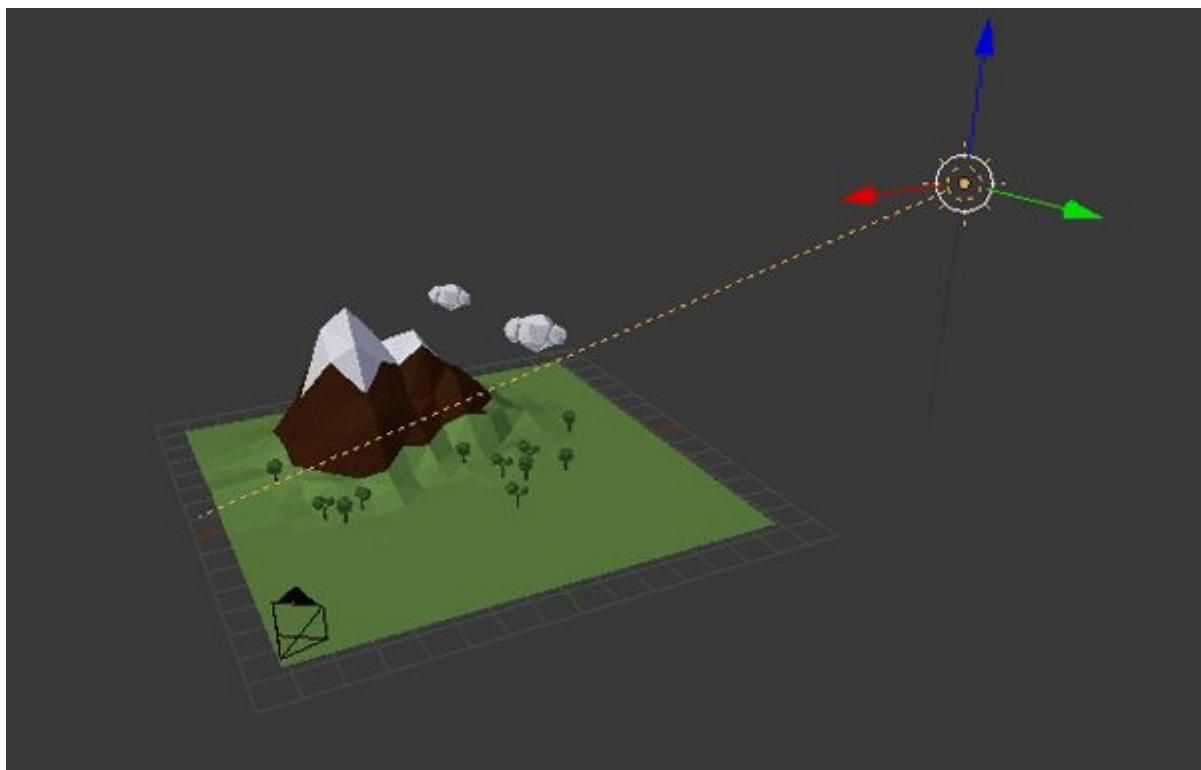
Выберите вашу камеру и расположите ее в необходимом месте Вашей сцены:

Находясь на виде из камеры выставите облачко так, чтобы оно попадало в кадр. Создайте его копию, уменьшите и расположите рядом.



Настройка освещения

Добавьте в сцену солнце (**Sun**) или измените тип лампы по умолчанию. Расположите его справа от нашей сцены и поверните так, чтобы оно светило на нашу сцену.



Нажмите **F12** для создания пробного рендера:

Перейдите на вкладку мира и выставите настройки, чтобы на вашем изображении был легкий туман и звезды.

На этом работа закончена! Жду Ваших Low Poly сцен на почту

marina.perevozchikova.26@mail.ru