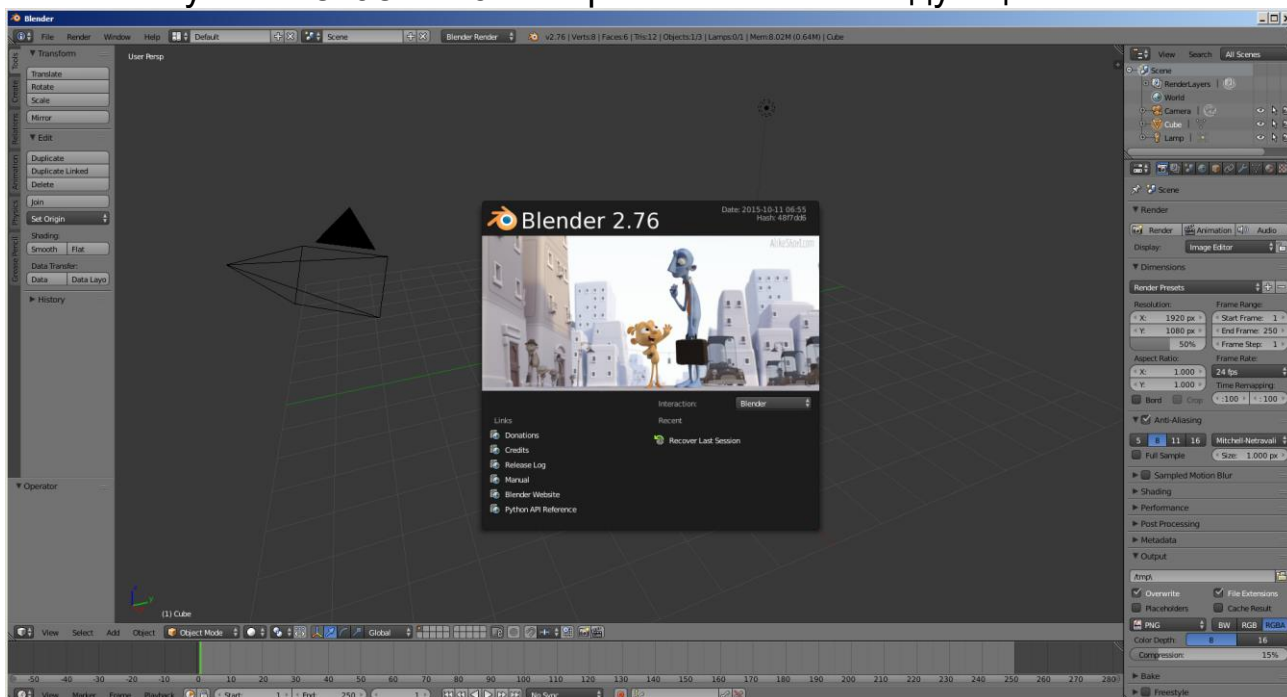
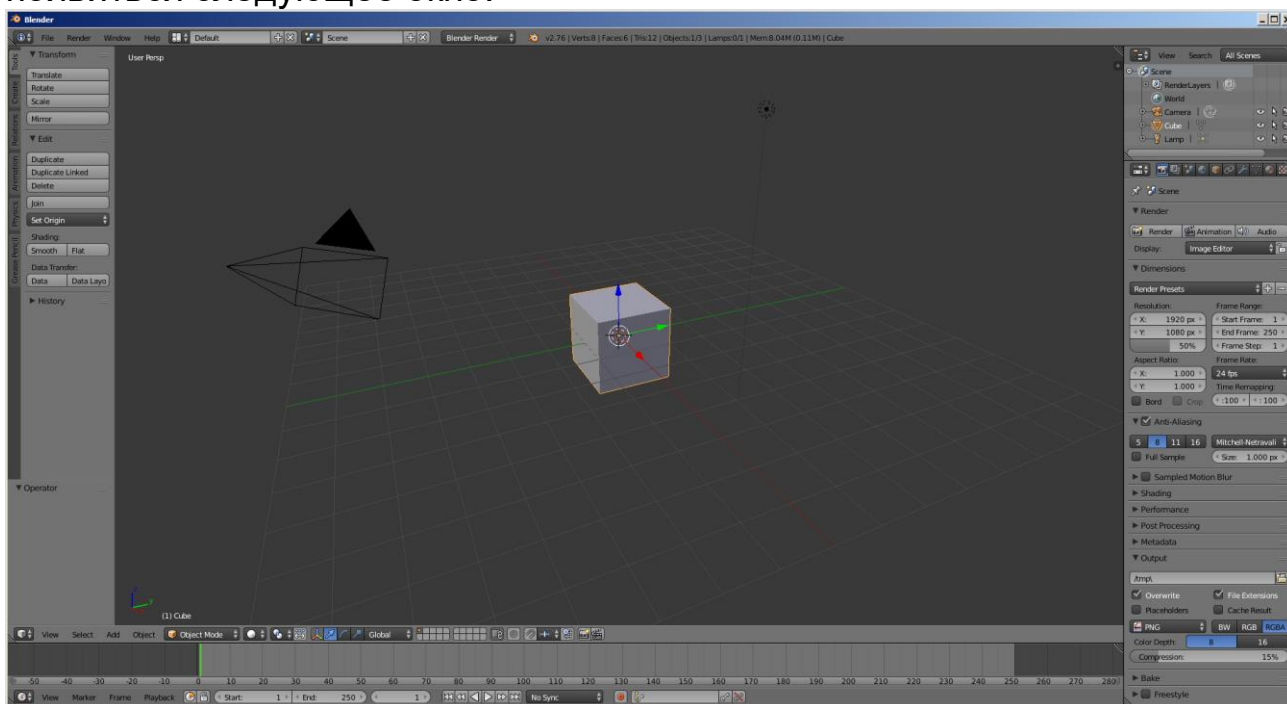


Blender 2.76 Знакомство с камерой

После запуска Blender 2.76 на экране появится следующее окно:



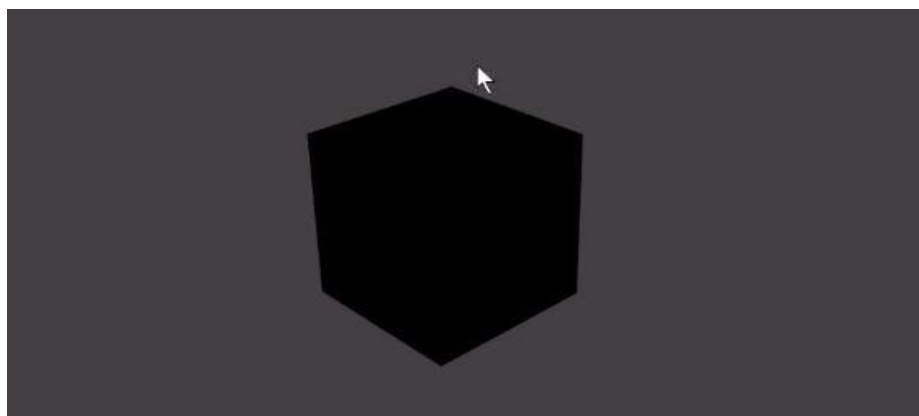
Для того, чтобы исчезла заставка, надо нажать ESC. На экране появится следующее окно:



С объектом куб мы уже знакомы. Определимся, для чего нужна камера и свет.

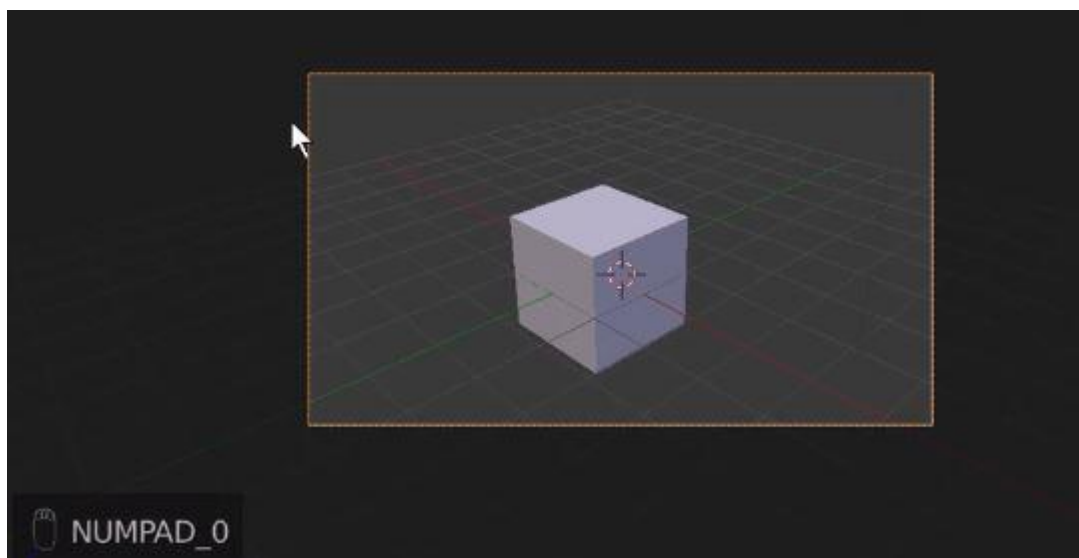
При моделировании мы видим рабочую область сцены, а чтобы увидеть объекты как в реальном мире мы должны посмотреть на них через камеру. Рендеринг (Визуализация) – получение изображения на основе

моделей и заданных параметров различных объектов на сцене учитывая физические законы. Например, в сцене без света мы получим чёрное изображение, сколько бы объектов на нём не было. Камера – это глаза нашей сцены. Благодаря свету мы видим. Ночью человеческий глаз ничего не воспринимает. Таким же образом себя ведёт и камера. Объём объектов воспринимается только благодаря свету и тени. А тень, в свою очередь, это те места, в которые попадает меньше света.

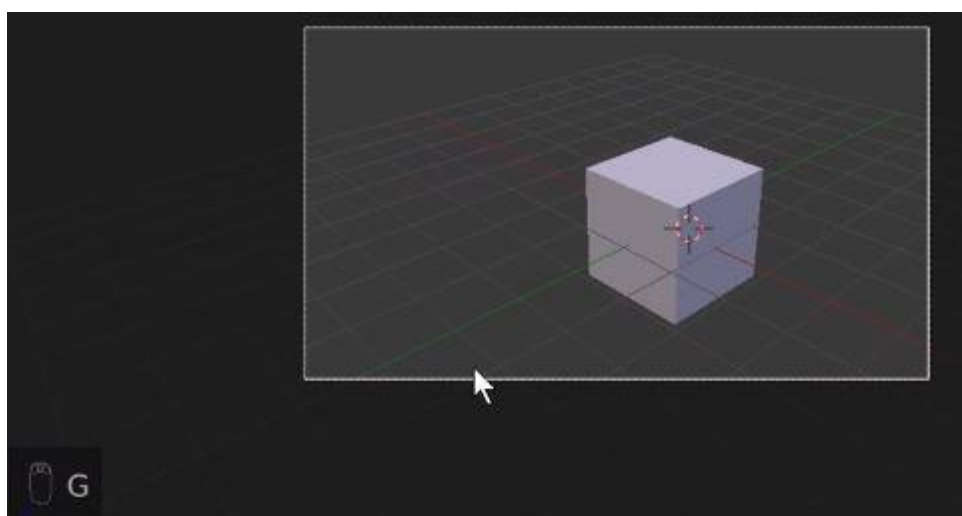


Но как же быть с цветом? Когда свет попадает на объект, то часть света поглощается объектом, а остальное отражается. Отражённый свет глаза воспринимают как цвет. Поэтому для камеры, как и для наших глаз, необходим свет.

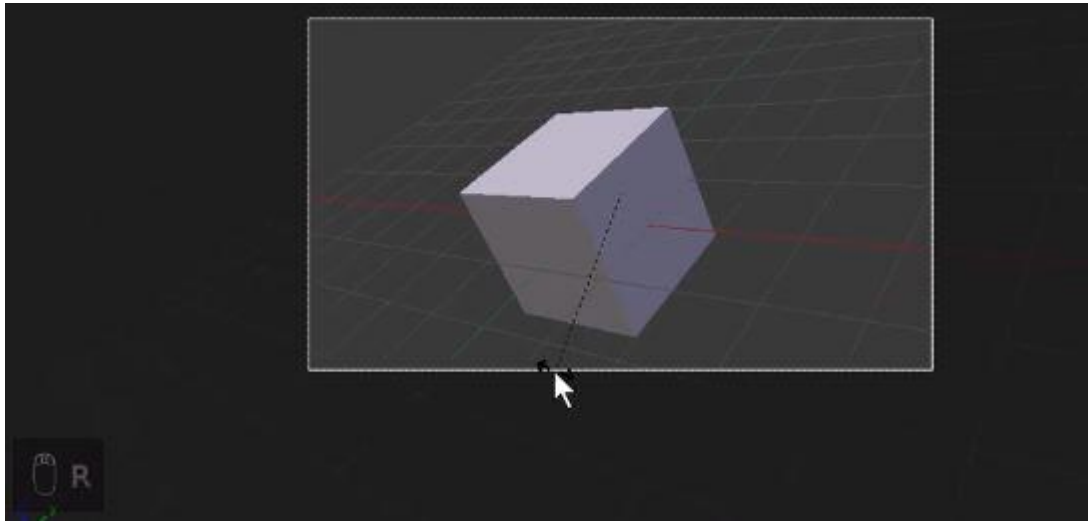
Давайте взглянем на что смотрит камера: нажмём цифру 0 на цифровой клавиатуре (повторным нажатием выходим из просмотра камеры). Обратите внимание, что камера должна быть выделена (подсвечена оранжевой обводкой).



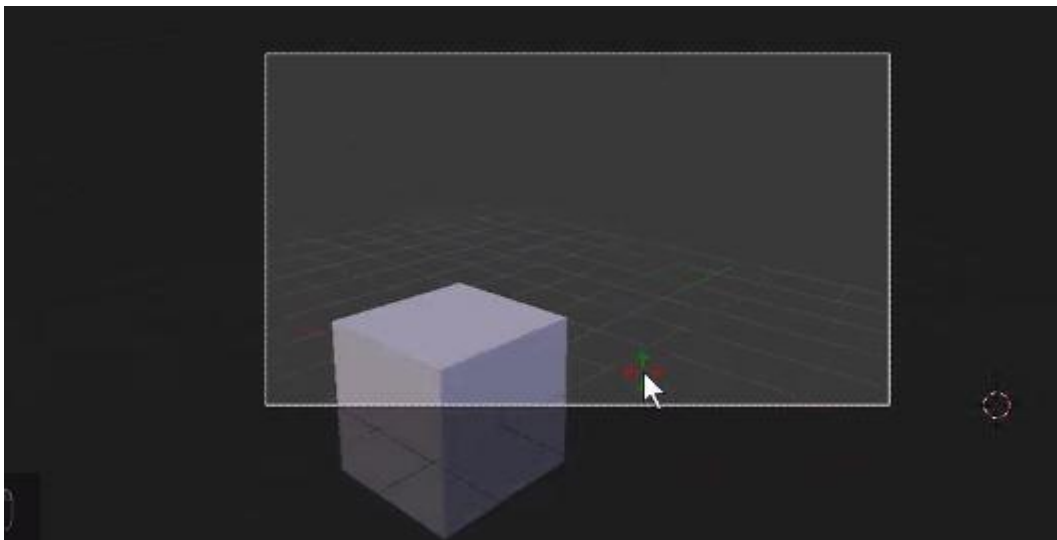
Мы можем настроить положение камеры. Нажмём на клавиатуре G (русская П) и перемещаем мышкой. При щелчке ЛКМ (левой кнопки мыши) – фиксируем выбранный ракурс. ПКМ – отменяем изменение ракурса. Приблизить и отдалить – удерживать G, ЦКМ (центральную клавишу мыши) и перемещать мышью.



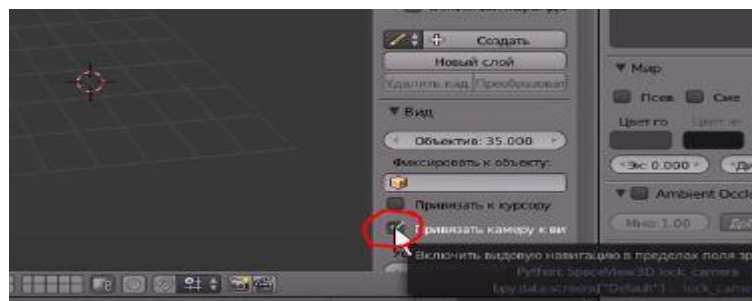
Клавиша R (русская К) – поворот камеры (и также ЛКМ фиксируем, ПКМ - отменяем вращение).



При двойном нажатии R – вращение камеры .

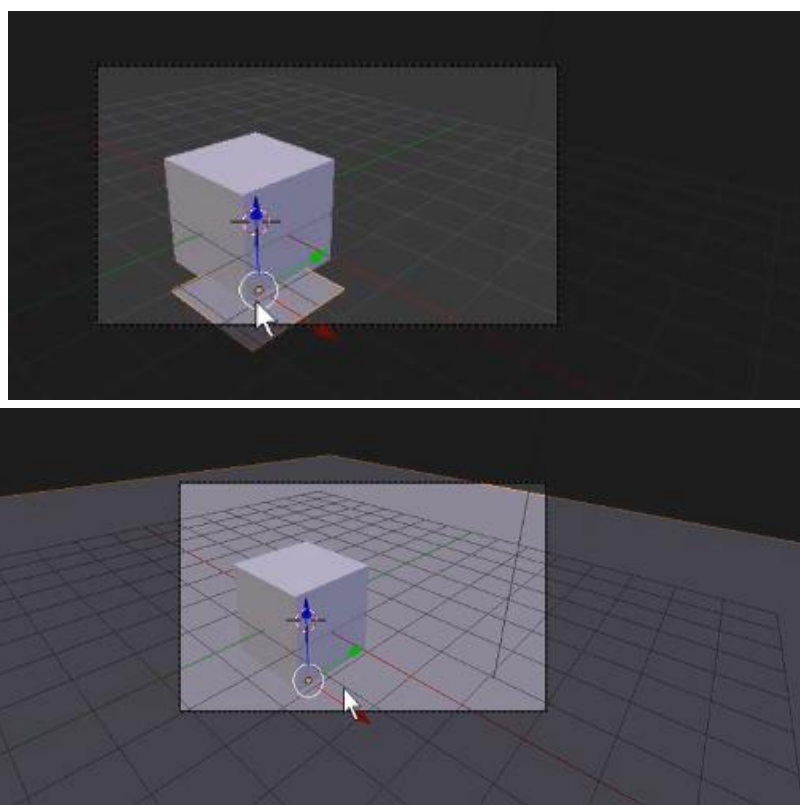


Есть более лёгкий способ установки камеры: откроем панель свойств и поставим галочку напротив «Привязать камеру к виду». После установки камеры галочку можно снять.

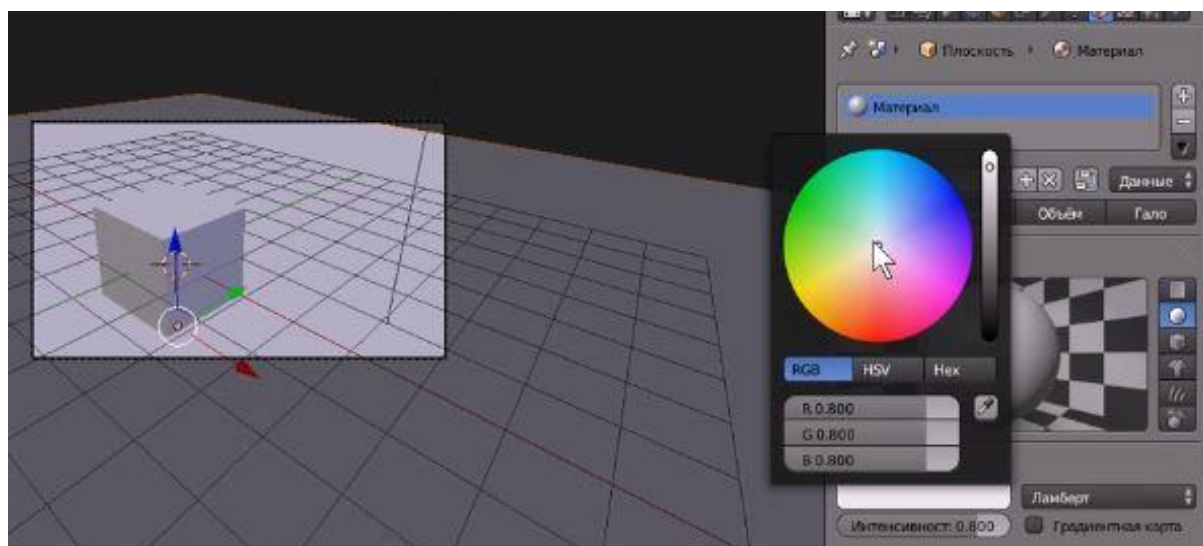


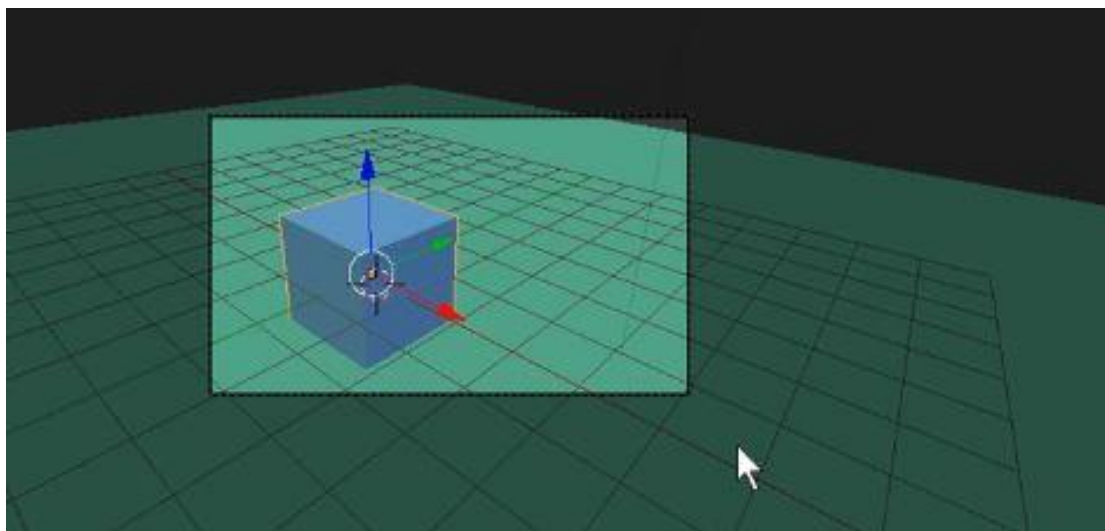
Камеру установили. Запускаем визуализацию (рендеринг): F12. Видим объект и собственную тень. Теперь давайте добавим плоскость, на которой будет стоять кубик, окрасим его и посмотрим как он будет выглядеть.

При визуализации можем видеть собственную тень, падающую тень и собственно цвет кубика.

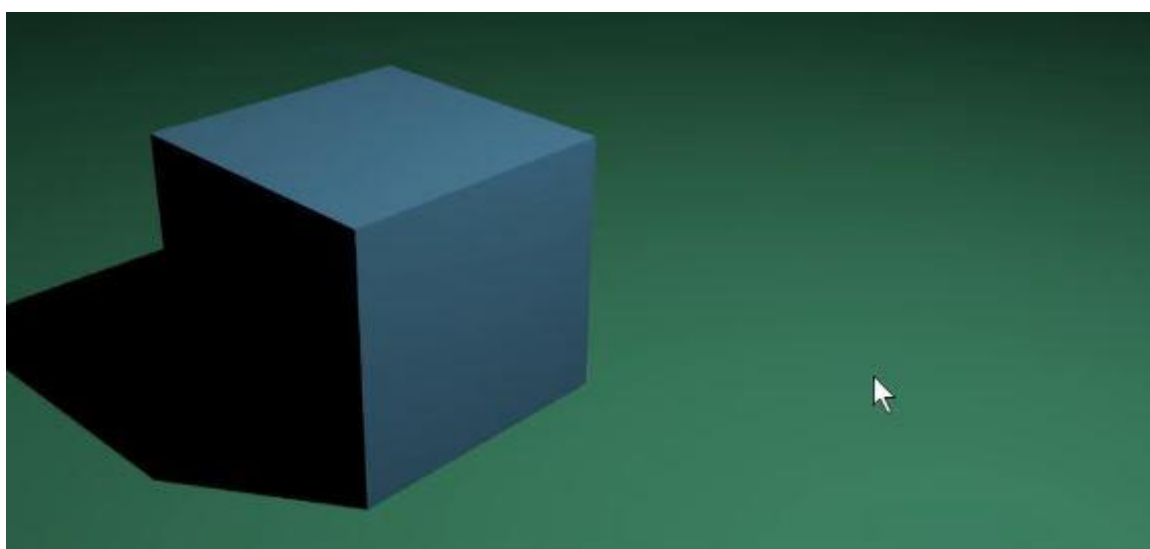


Зададим цвет нашей плоскости:





Нажмем F12:



Использованные источники

- 1) http://ru.wikipedia.org/wiki/Трёхмерная_графика
- 2) http://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность
- 3) http://ru.wikipedia.org/wiki/Реальное_время
- 4) Boralli, F. BsoD/Introduction to Physical Simulation.
(http://wiki.blender.org/index.php/Main_Page)
- 5) Лаборатория юного линуксоида <http://younglinux.info/blender.php>
- 6) Программишка
<http://programishka.ru/index.php?path=59&route=product/category>

РФ