# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити практичні вміння роботи з матеріалами та їх налаштуванням для різних частин об’єктів**

**ЗАВДАННЯ**

Дослідіть налаштування властивостей прозорості та відбивної здатності матеріалу (панелі **Transparency** і **Mirror**). Не переплутайте дзеркальність матеріалу з раніше вивченим модифікатором **Mirror**, який створює дзеркальний дубль об’єкта.

Створіть картинку, на якій в дзеркалі відбивається скляний предмет.



# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

1. Значно зменшіть куб по осі X. Потім розтягніть його по всіх осях. Це буде Ваше майбутнє дзеркало.
2. Додайте на сцену меш-об’єкт, наприклад, екосфери. При бажанні додайте площину, яка буде служити підлогою, щоб було видно, що відкидаються тіні.
3. Перейдіть на вид з камери, відкоригуйте розмір і положення об’єктів
4. Виділіть екосфери. Перейдіть на вкладку матеріалів в редакторі властивостей. Створіть новий матеріал.
5. Встановіть білий колір дифузії. Увімкніть прапорець **Transparency** (прозорість). Встановіть властивостям **Fresnel** (дрібнення) і **Blend** (змішування) значення 2.
6. В панелі **Shading** (затінення) задайте для властивості **Emit** (світіння) значення **0.2**.
7. При бажанні помістіть в центр сфери лампу. На вкладці **Data Object** (дані об’єкта) редактора властивостей вимкніть для неї можливість створювати тінь (**No Shadow**), а відстань розсіювання часток (**Distance**) зменшіть до **1** або **2**.
8. Виділіть “дзеркало”. Так як воно було виготовлено з куба стартового файлу, то у нього вже є матеріал. Він стане матеріалом оболонки.
9. Перейдіть в режим редагування.
10. Виділіть передню грань, яка буде дзеркальною площиною. Натисніть **I**

і трохи втисніть її всередину.

1. Не знімаючи виділення з грані, створіть слот для ще одного матеріалу, потім додайте в цей слот новий матеріал. Призначте цей слот для грані (кнопка **Assign**).
2. Встановіть білий колір та увімкніть прапорець **Mirror** (відображення). Збільшіть властивість **Reflectivity** (дзеркальність) до значення **1**.
3. Подивіться результат виконання роботи (**F12**). Здійсніть корекцію розміру і положення об’єктів.