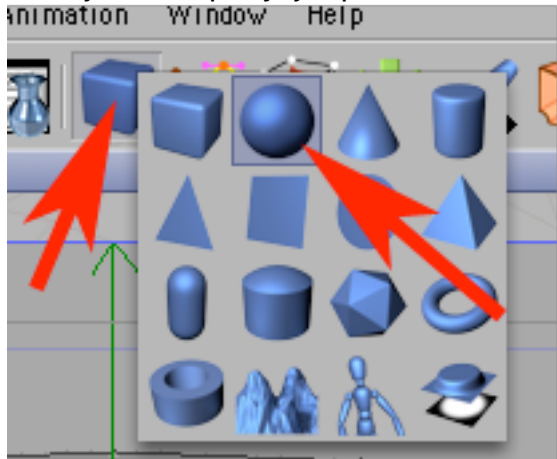


UKŁAD PLANETARNY

Jakub Balicki 2006

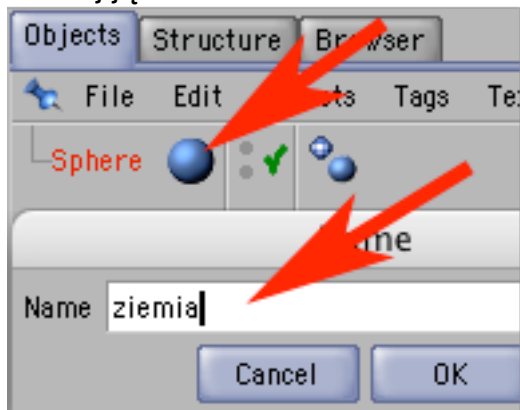
KROK 1

Dodaj do kompozycji Sphere.



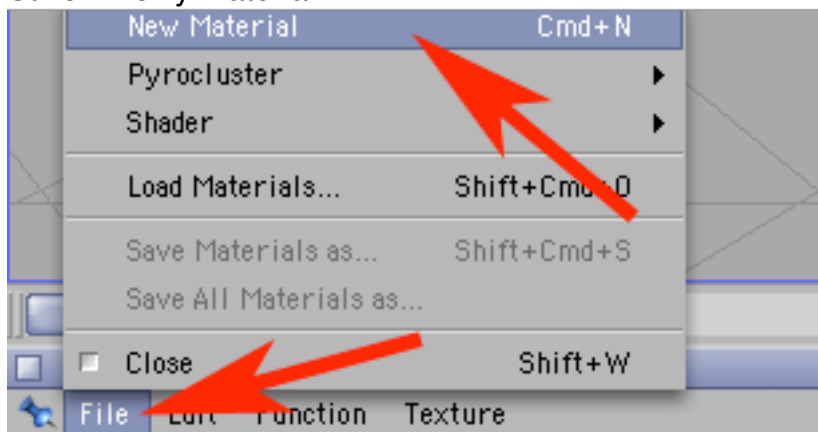
KROK 2

Nazwij ją 'ziemia'.



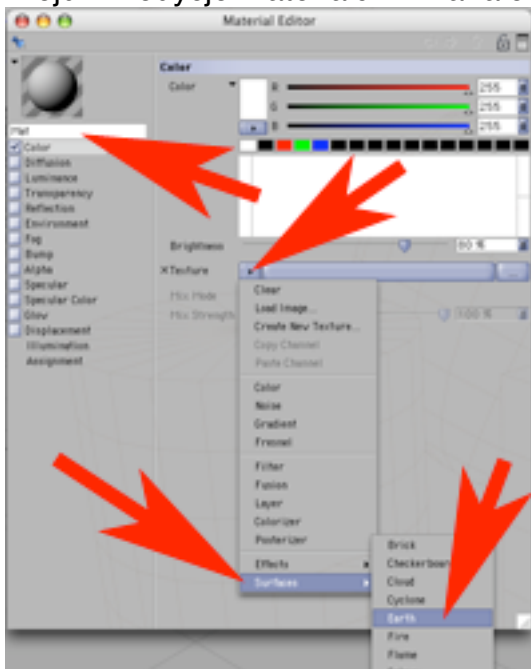
KROK 3

Stwórz nowy materiał.



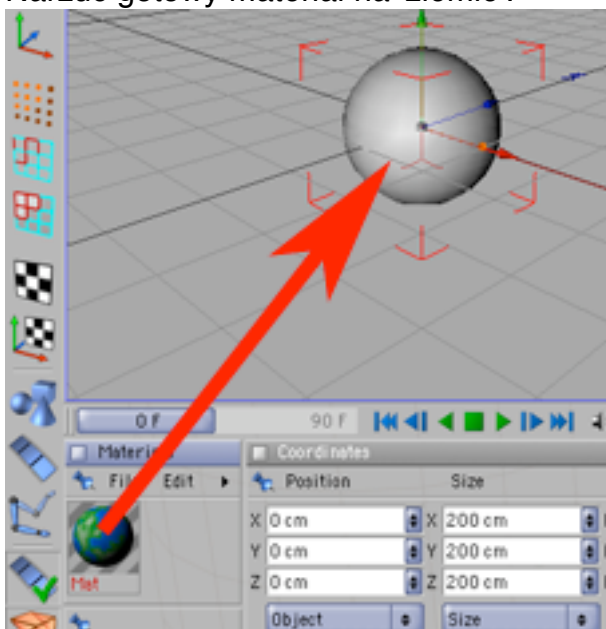
KROK 4

Wejdz w edycje materiału i w kanale koloru dodaj: Textures -> Sufraces -> Earth.



KROK 5

Narzuć gotowy materiał na 'ziemie'.



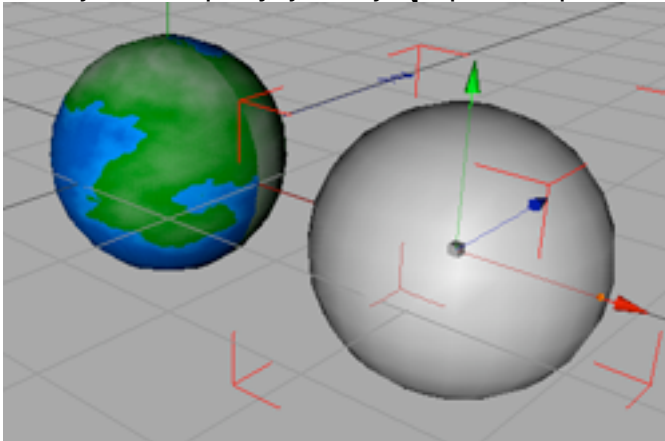
KROK 6

Zmień 'ziemie' w obiekt ściankowy.



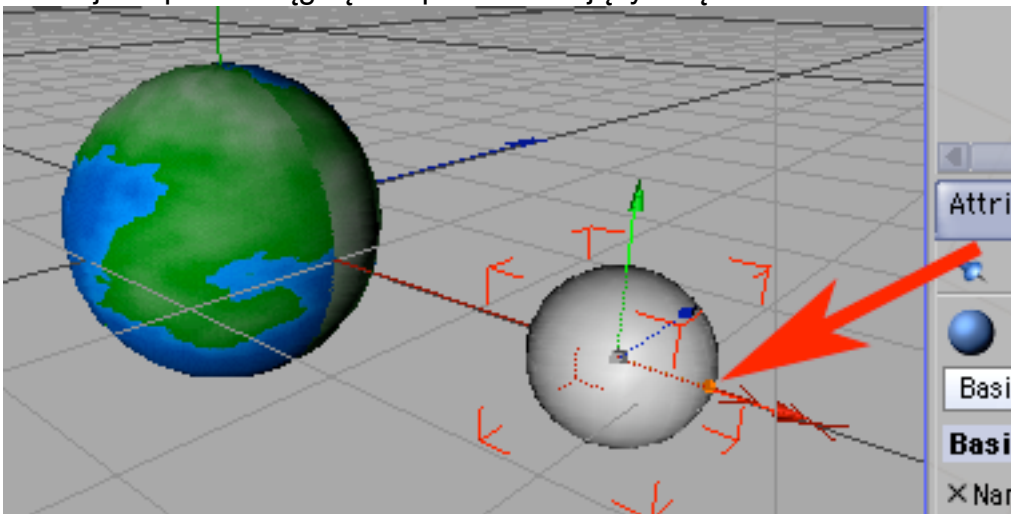
KROK 7

Dodaj do kompozycji kolejną Sphere i przesuń ją w bok.



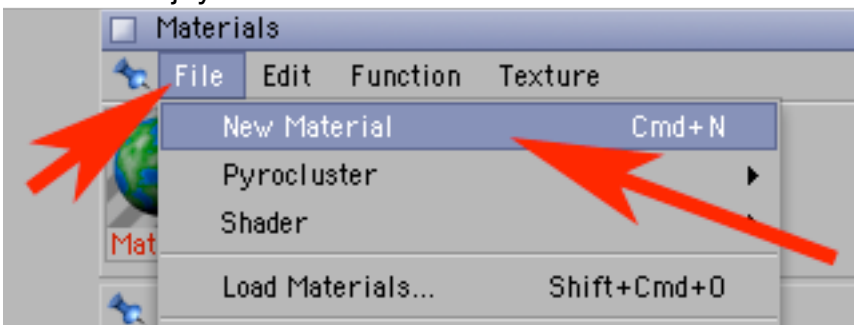
KROK 8

Zmniejsz Sphere ciągnąc za punkt skalujący kulę.



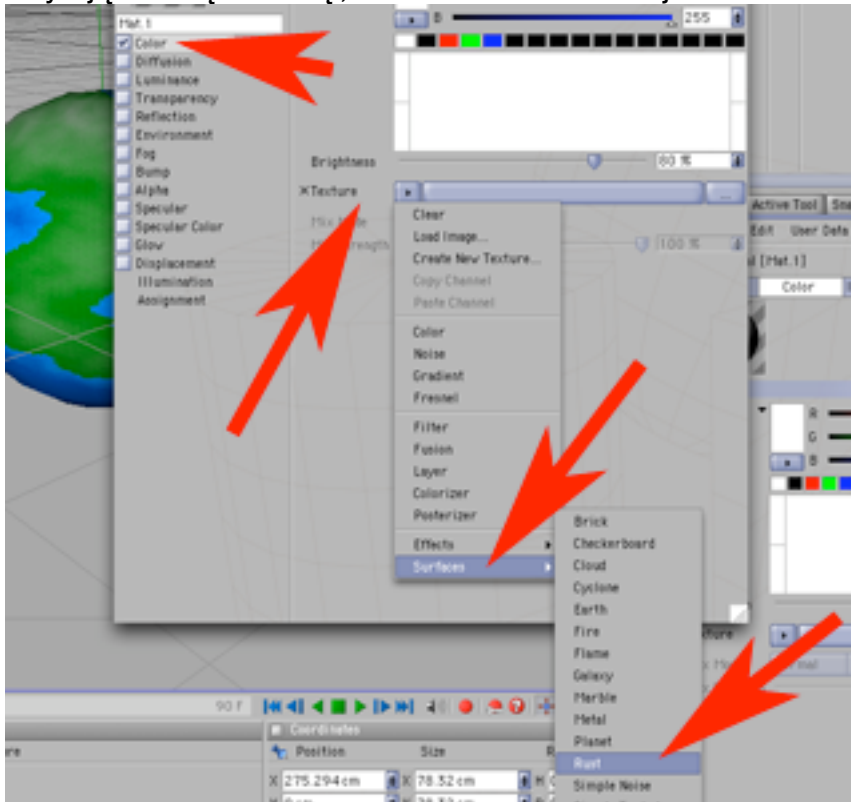
KROK 9

Stwórz kolejny materiał.



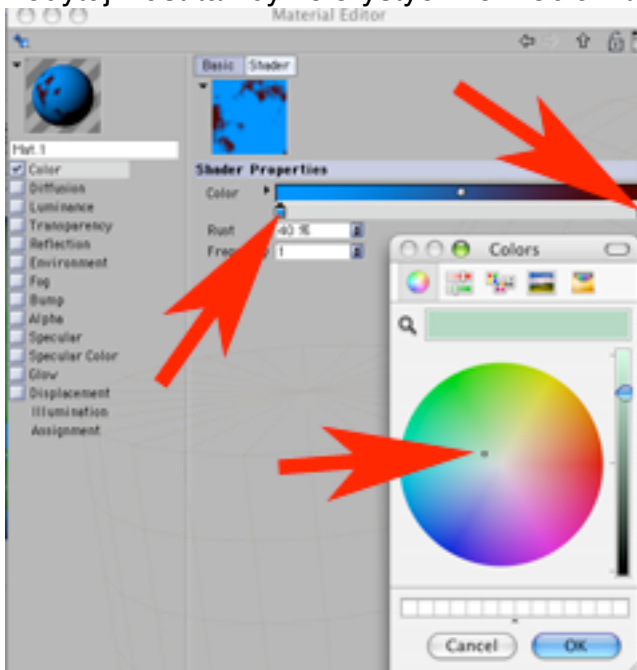
KROK 10

Edytując nową teksturę, w kanale koloru dodaj: Textures -> Surfaces -> Rust.



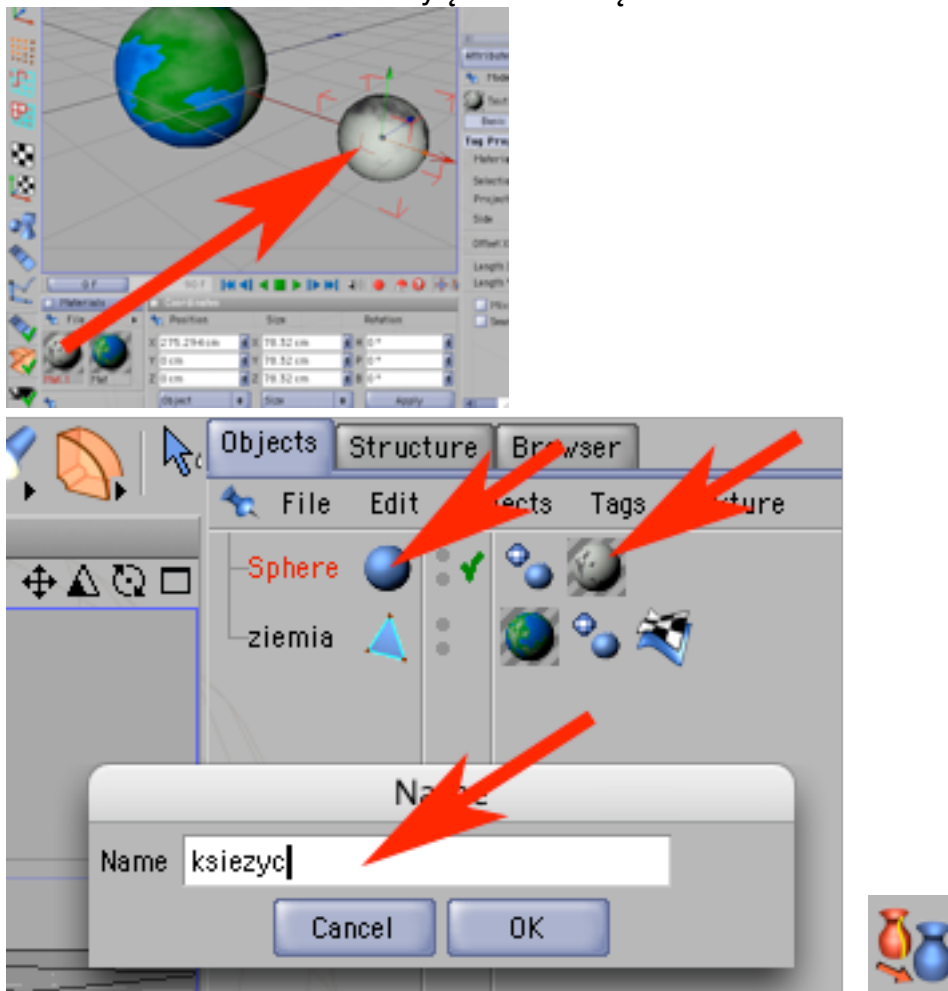
KROK 11

Zedytuj Rust tak by kolorystycznie zrobić z tej tekstury powierzchnię Księżyca.



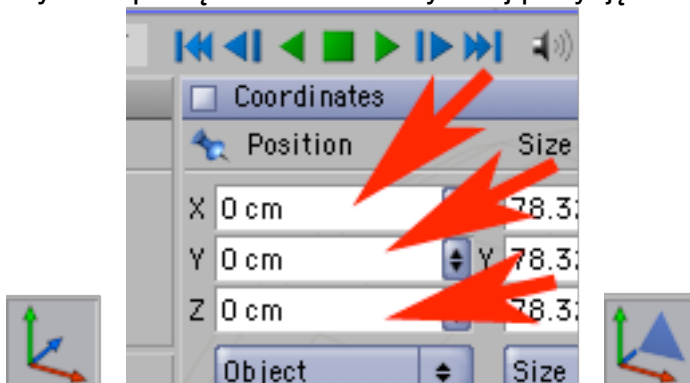
KROK 12

Nazwij Sphere 'ksiezyc' i nadaj mu ostatnio utworzoną teksturę. Na końcu zmień obiekt na bryłę ściątkową.



KROK 13

Wybierz pracę na Nullach. Wyzeruj pozycję Nulla. Wróć do pracy na obiektach.



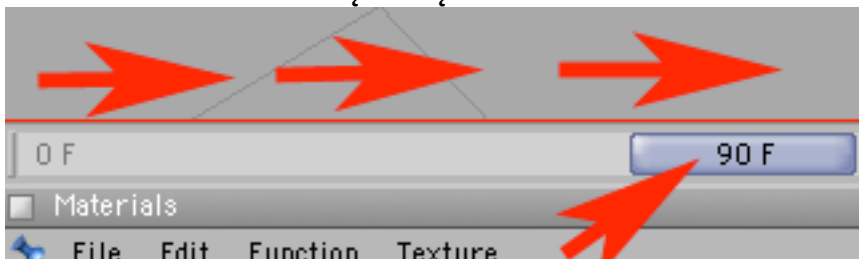
KROK 14

Włącz automatyczne kluczowanie.



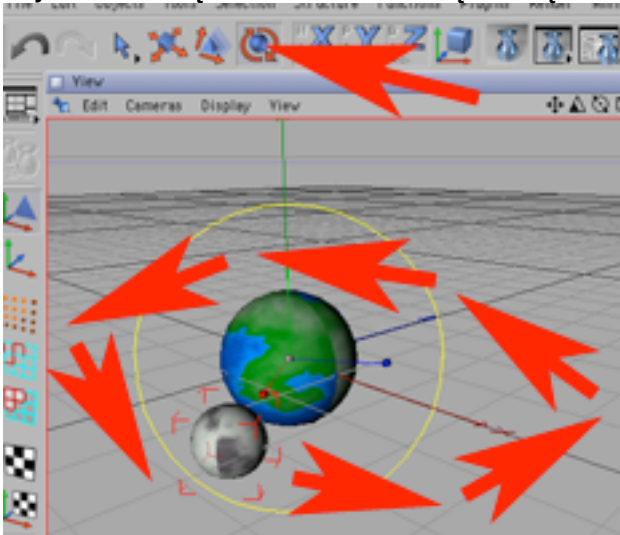
KROK 15

Przesuń czas na ostatnią klatkę.



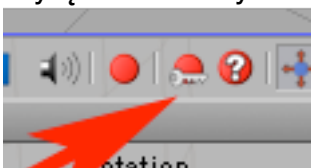
KROK 16

Wybierz narzędzie obrotu. Zakręć osią Y tak by Księżyc parokrotnie okrążył Ziemię.



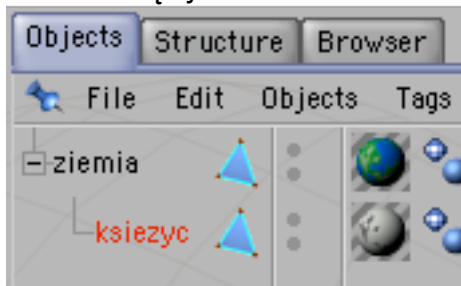
KROK 17

Wyłącz automatyczne kluczowanie.



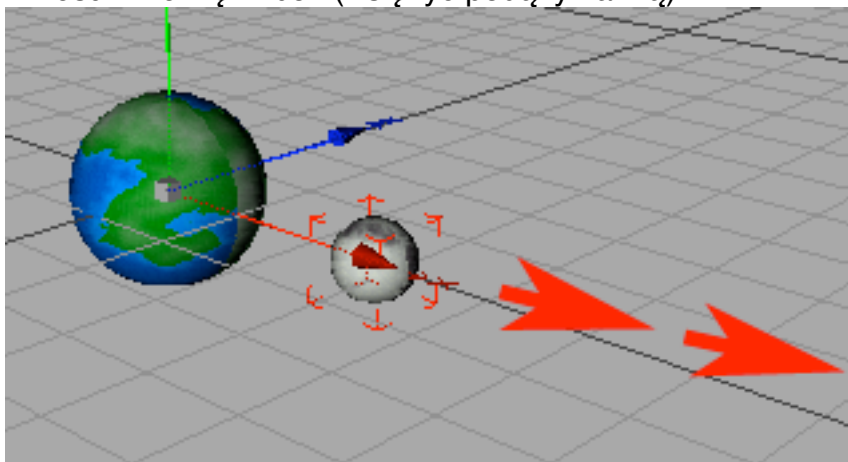
KROK 18

Wrzuć Księżyc do Ziemi.



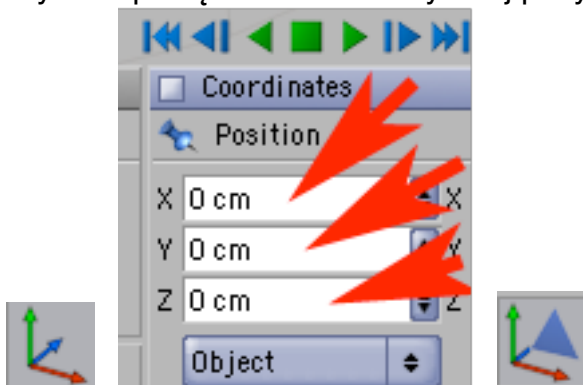
KROK 19

Przesuń Ziemię w bok (Księżyc podąży za nią).



KROK 20

Wybierz pracę na Nullach. Wyzeruj pozycję Nulla. Wróć do pracy na obiektach.



KROK 21

Upewnij się, że znacznik czasu jest na zerze (ewentualnie cofnij go).
Włącz automatyczne kluczowanie.



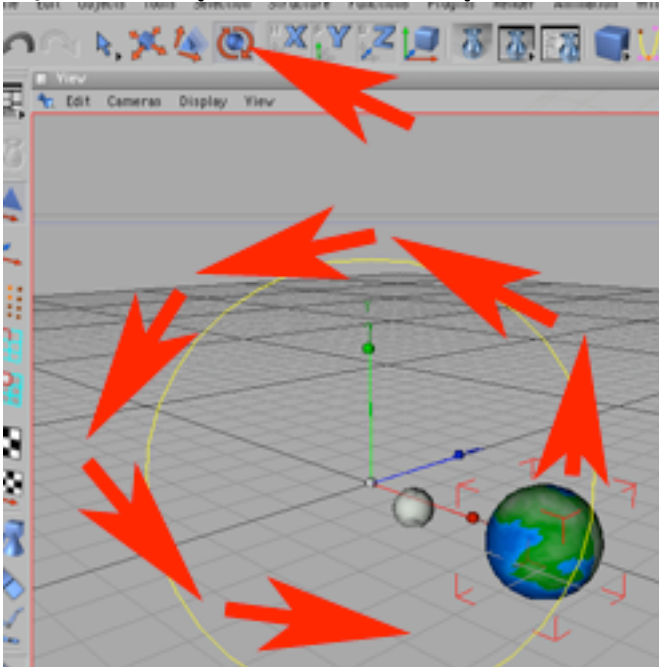
KROK 22

Przesuń znacznik czasu na 90-tą klatkę.



KROK 23

Wybierz narzędzie obrotu i zakręć kilkakrotnie Ziemią wokół osi Y.



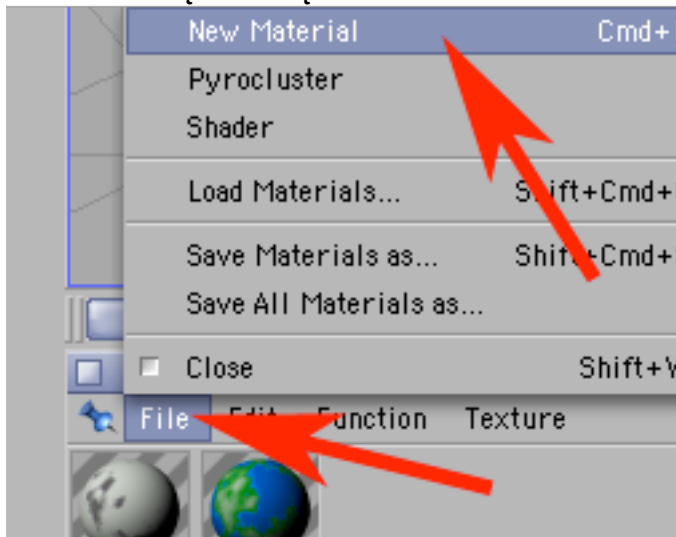
KROK 24

Wyłącz automatyczne kluczowanie.



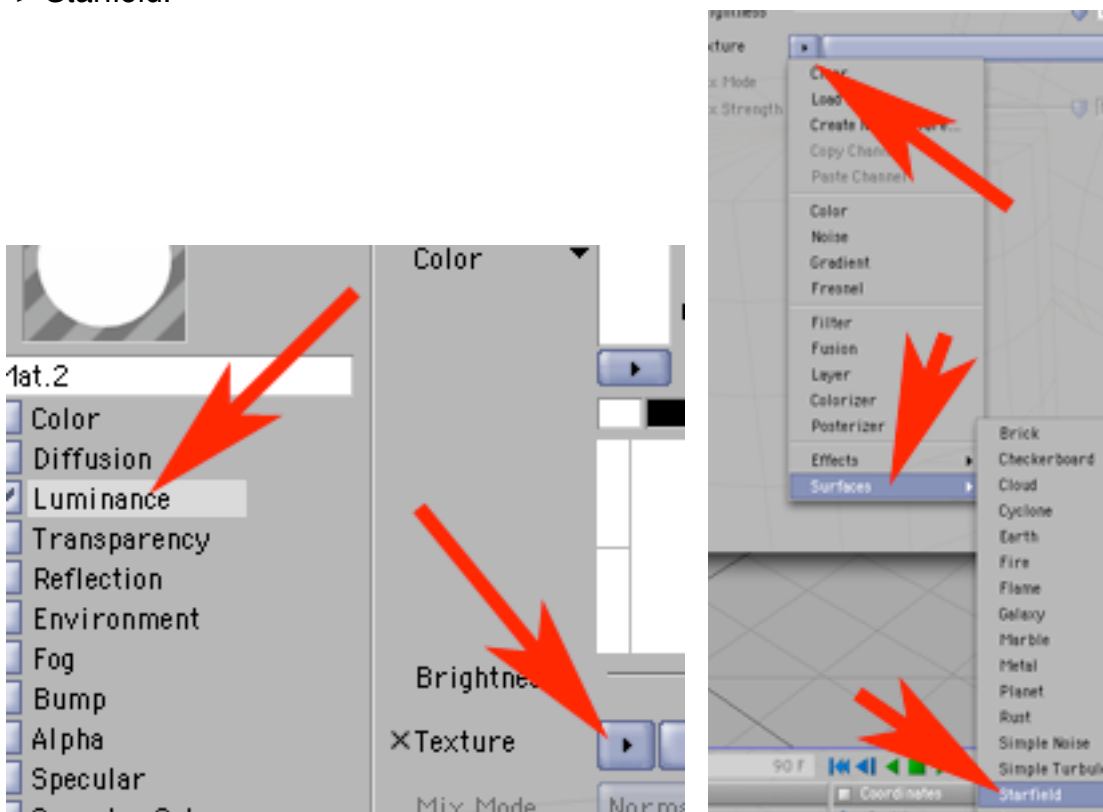
KROK 25

Utwórz nową teksturę.



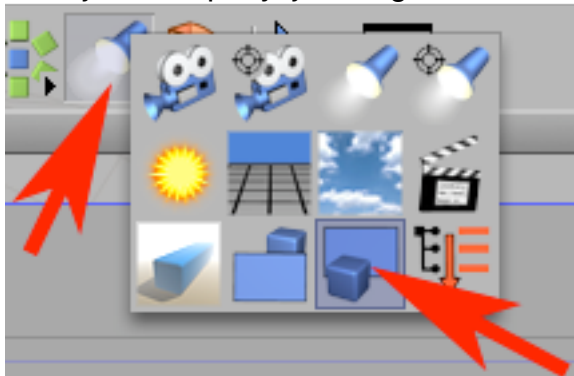
KROK 26

Edytując teksturę daj jej tylko kanał luminacji w którym dodasz: Texture -> Sufraces -> Starfield.



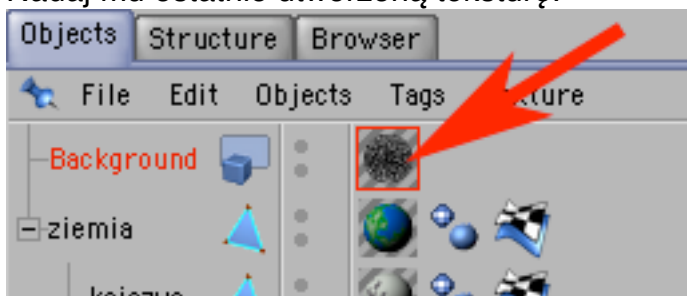
KROK 27

Dodaj do kompozycji Background.



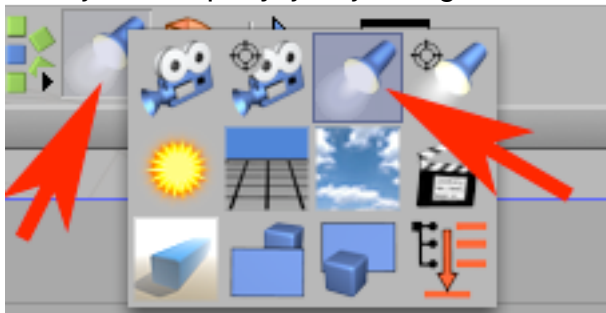
KROK 28

Nadaj mu ostatnio utworzoną teksturę.



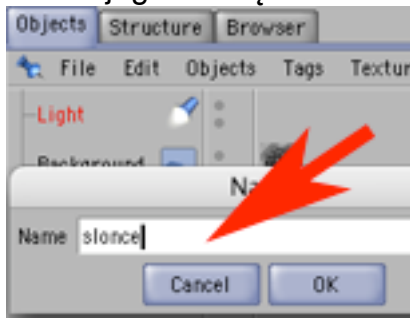
KROK 29

Dodaj do kompozycji obiekt Light.



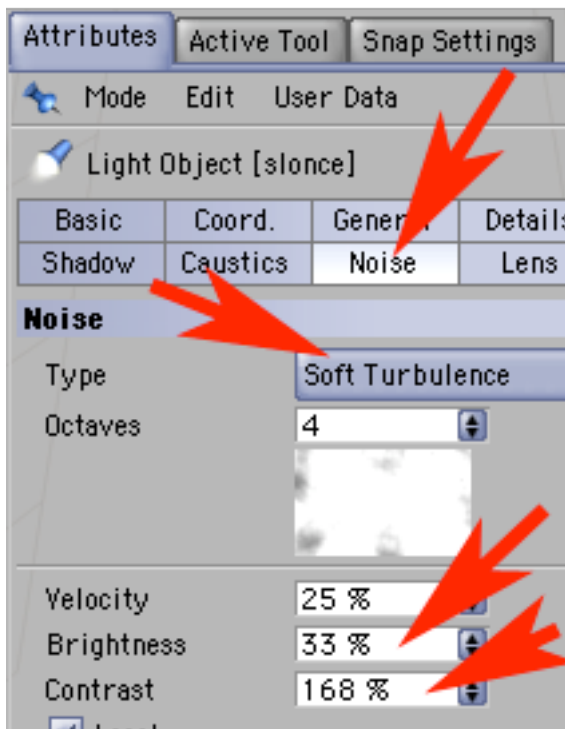
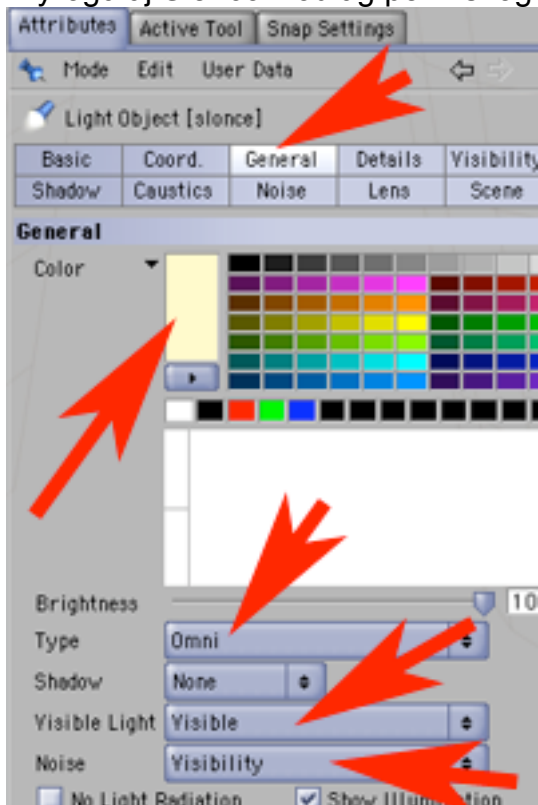
KROK 30

Zmień jego nazwę na 'słonce'.



KROK 31

Wyreguluj Słońce według poniższego wzoru.



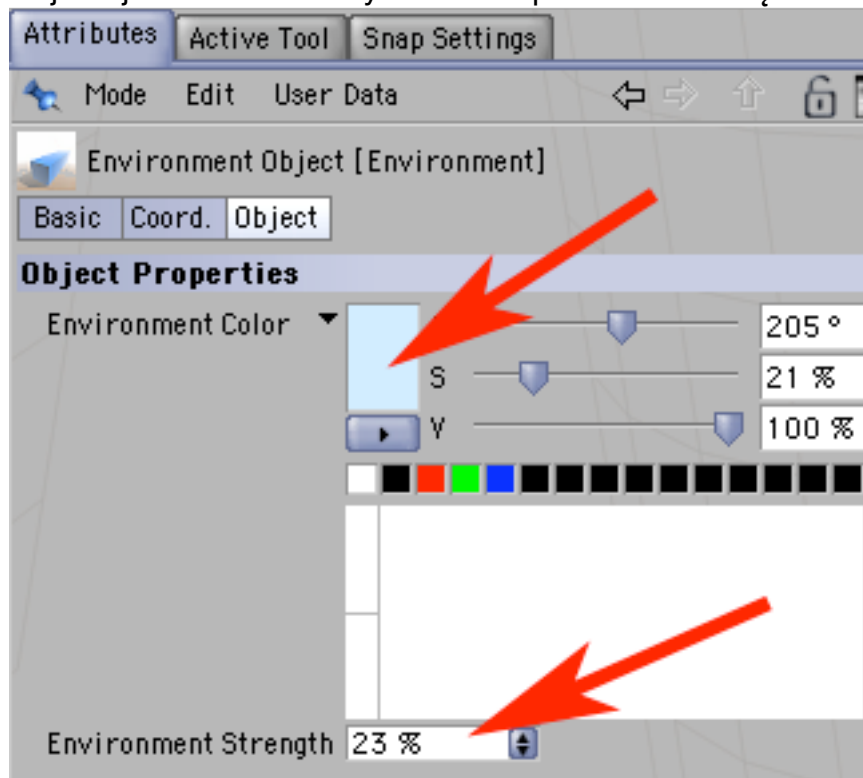
KROK 32

Dodaj do kompozycji Environment.



KROK 33

Daj mu jasnoniebieski kolor i 23 procentowe natężenie.



W ten sposób uzyskałeś układ słoneczny z pojedynczą planetą o jednym księżycu. Postępując według tego wzoru możesz dodać kolejne planety wraz z księżycami.