

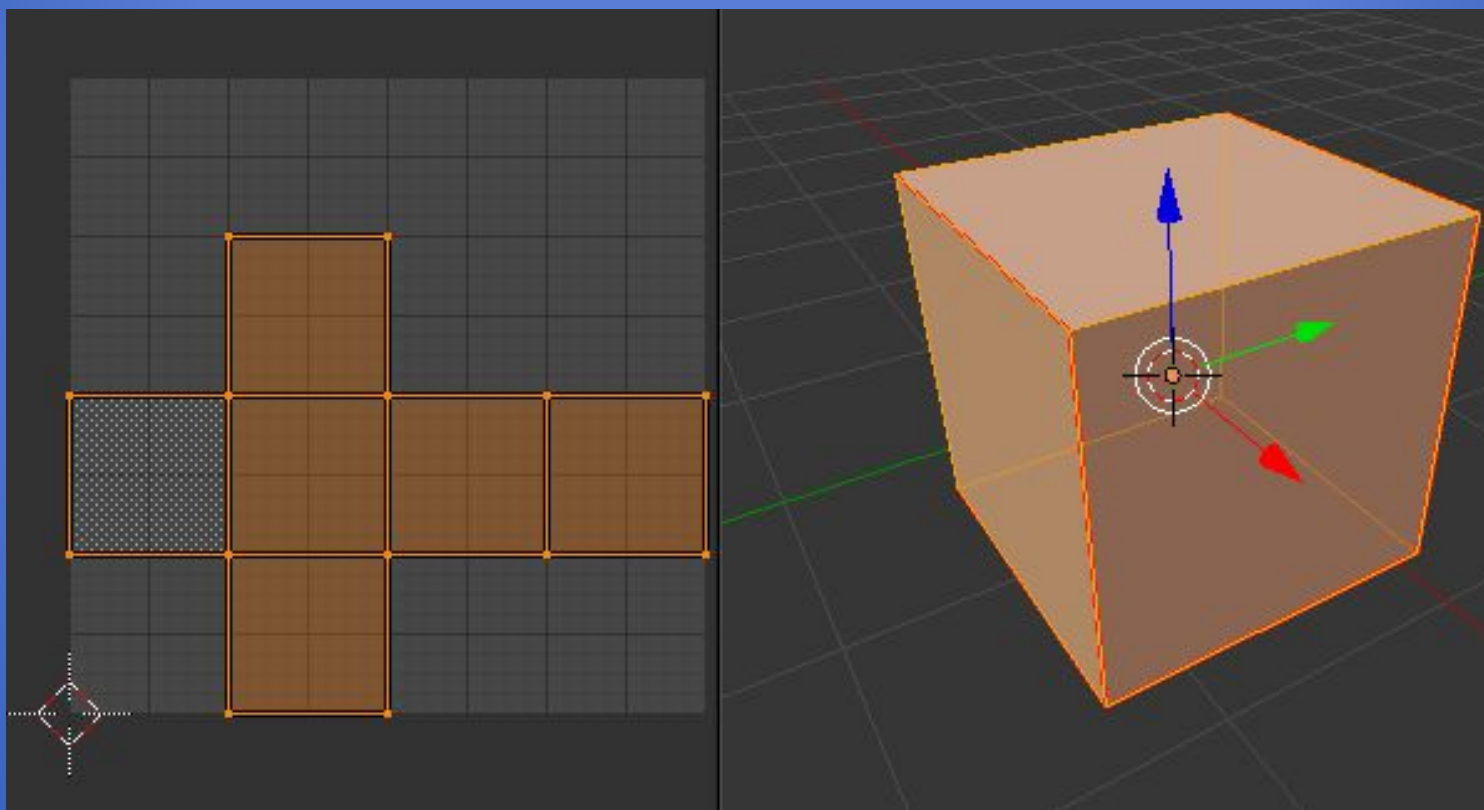
Текстурирование в Blender

Группа В-6 ; Группа В-7

Направление: Разработка VR/AR приложений

UV-map - определение

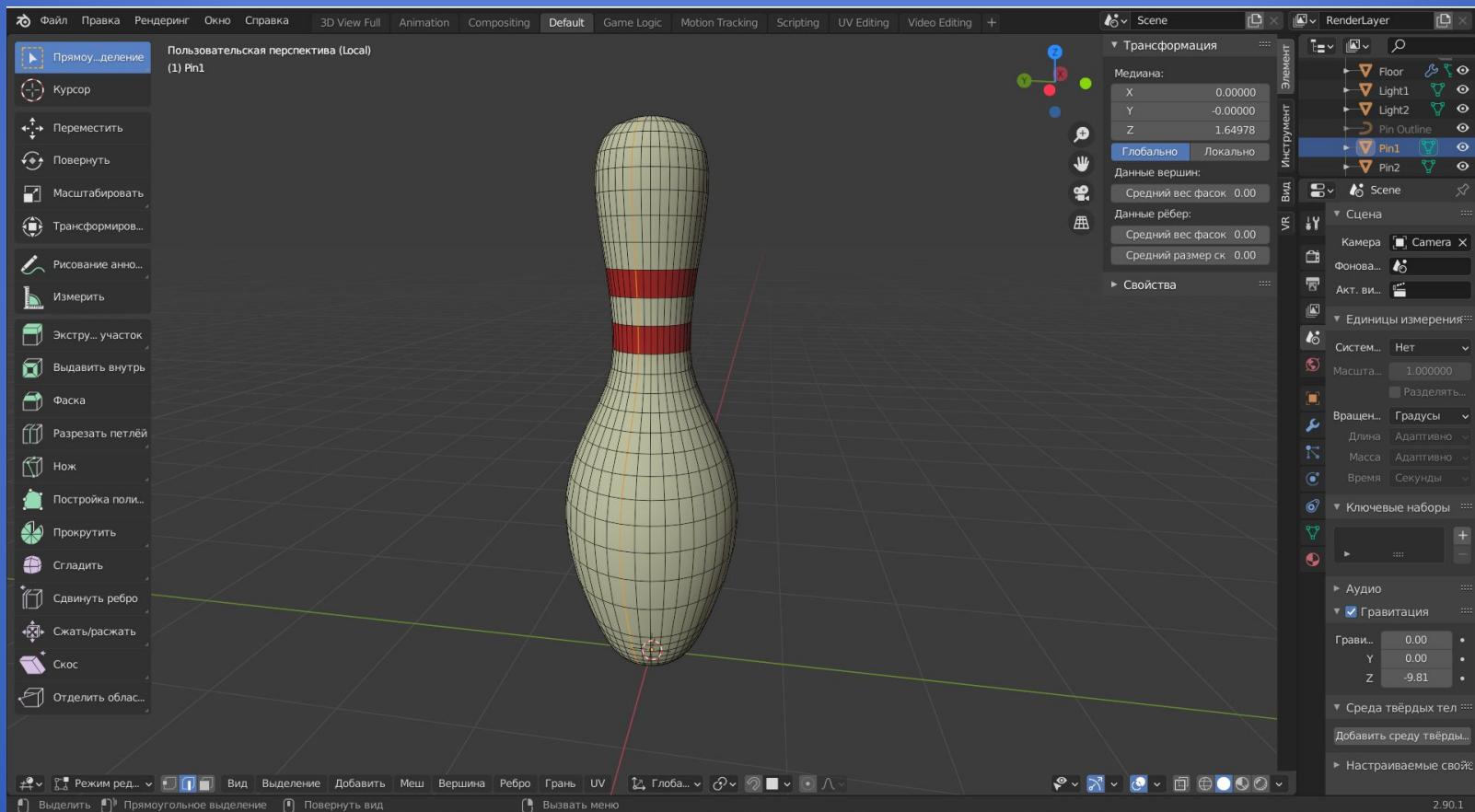
Под **UV-map** подразумевают т.н. карту вершин объекта созданного мэш-сеткой, на которую переносится двумерное растровое изображение.



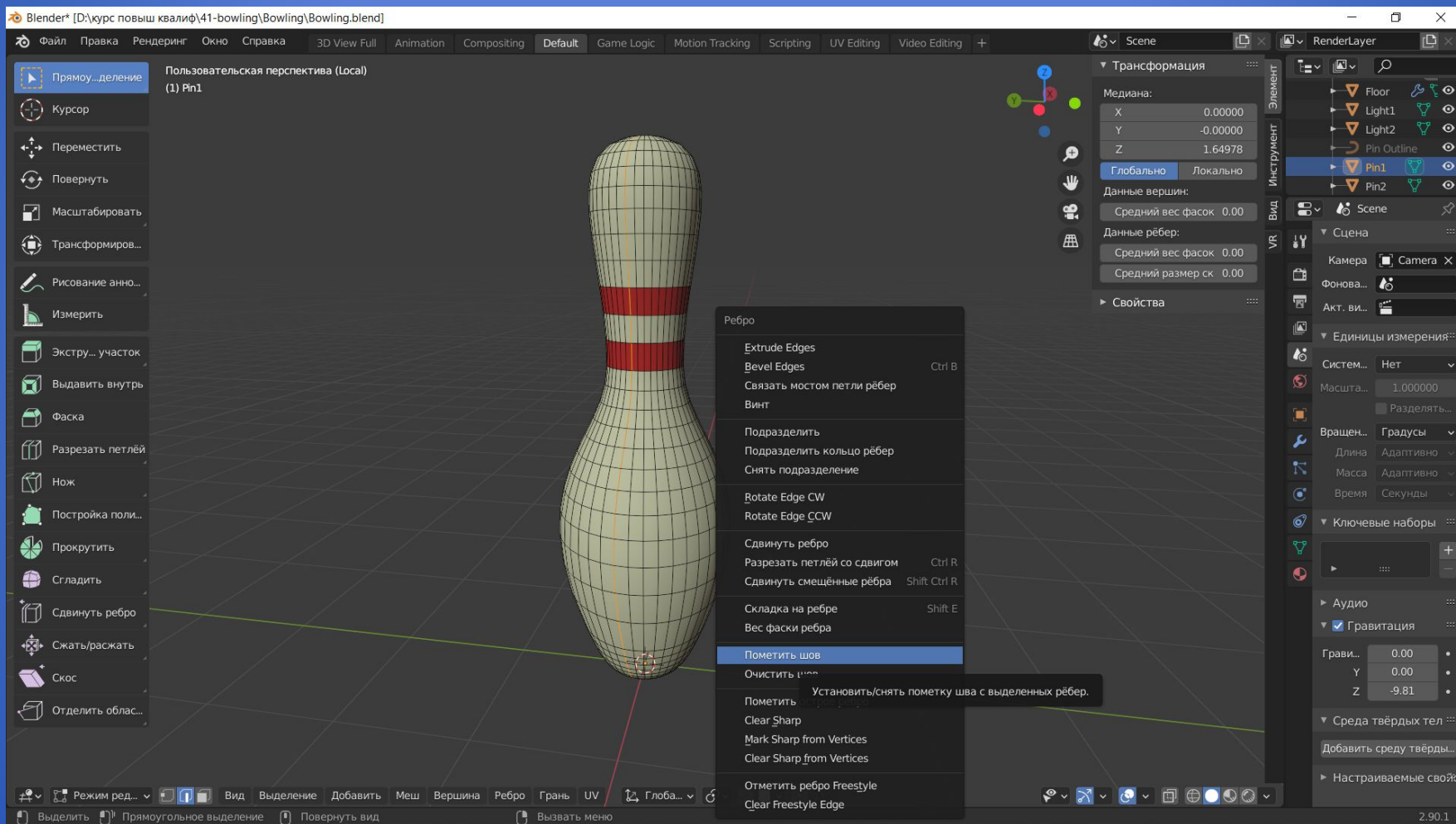
UV-развертка - процесс переноса 3D координат на 2D-изображение.

Создание UV-развертки

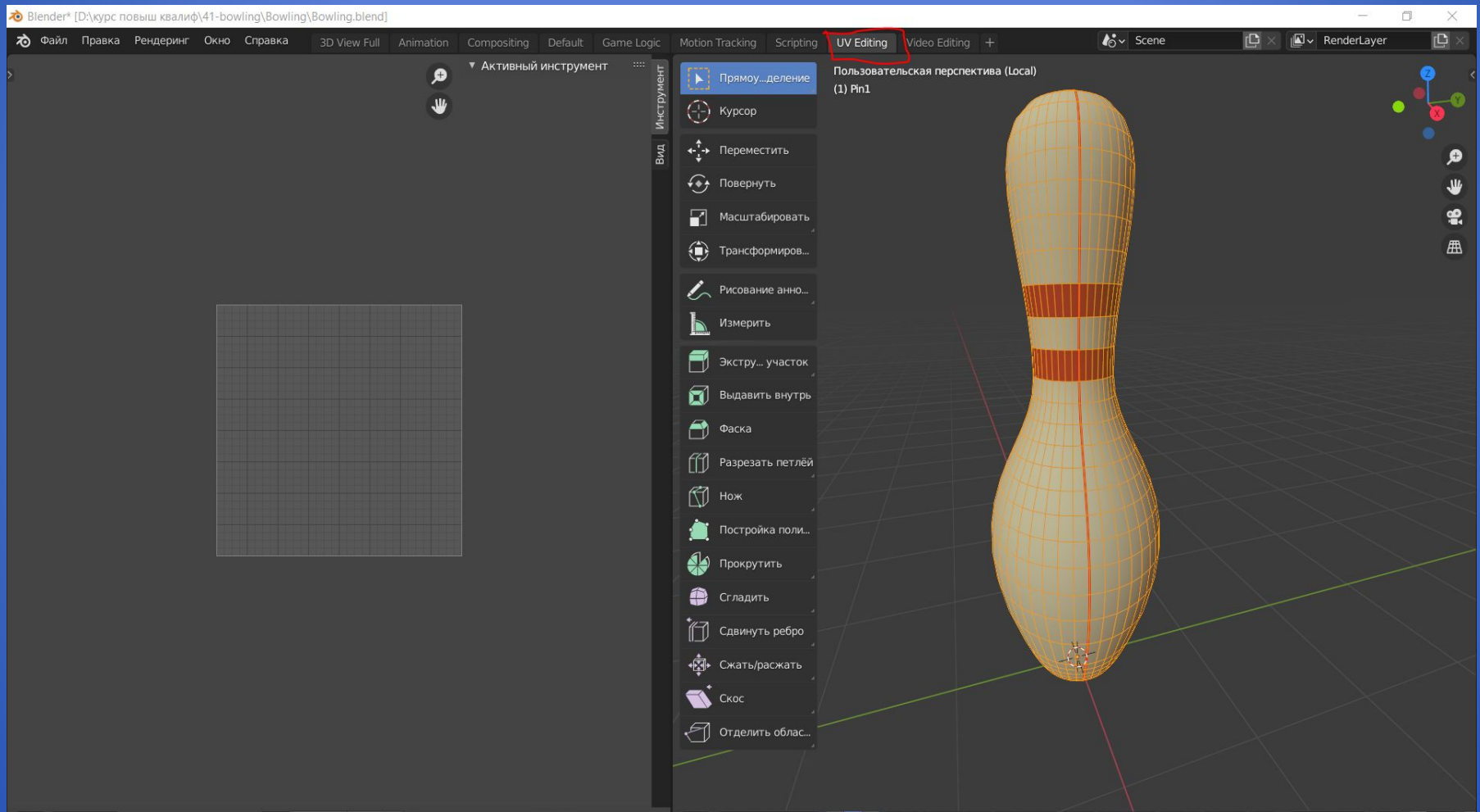
Выбираем объект **ПКМ** и переходим в "**Режим правки**" (**ТАВ**). Выделяем грани для реза (**Shift ПКМ** -выделение рёбер поштучно; **Shift-Alt-ПКМ** - выделение всех точек в грани).



Жмём **Ctrl-E** и выбираем появившемся списке пункт
"Пометить шов".

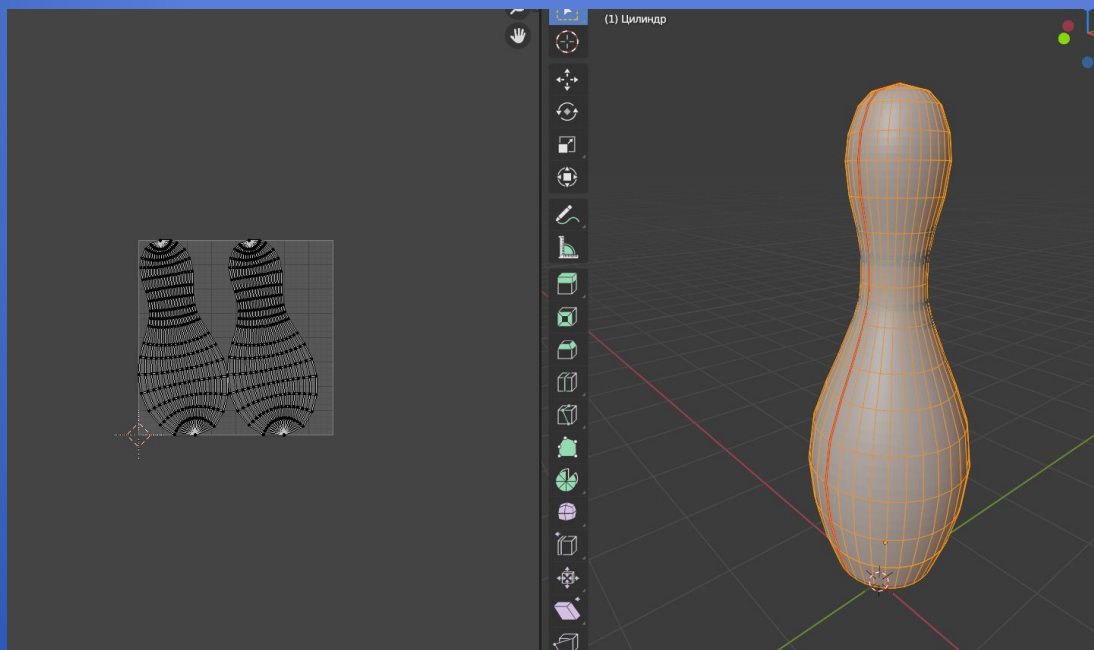


Меняем набор окон в списке преесетов на "**UV-Editing**".
Выделяем все узлы выбранного объекта - **A**. Жмем **U** и
выбираем из списка меню "**Развернуть**".

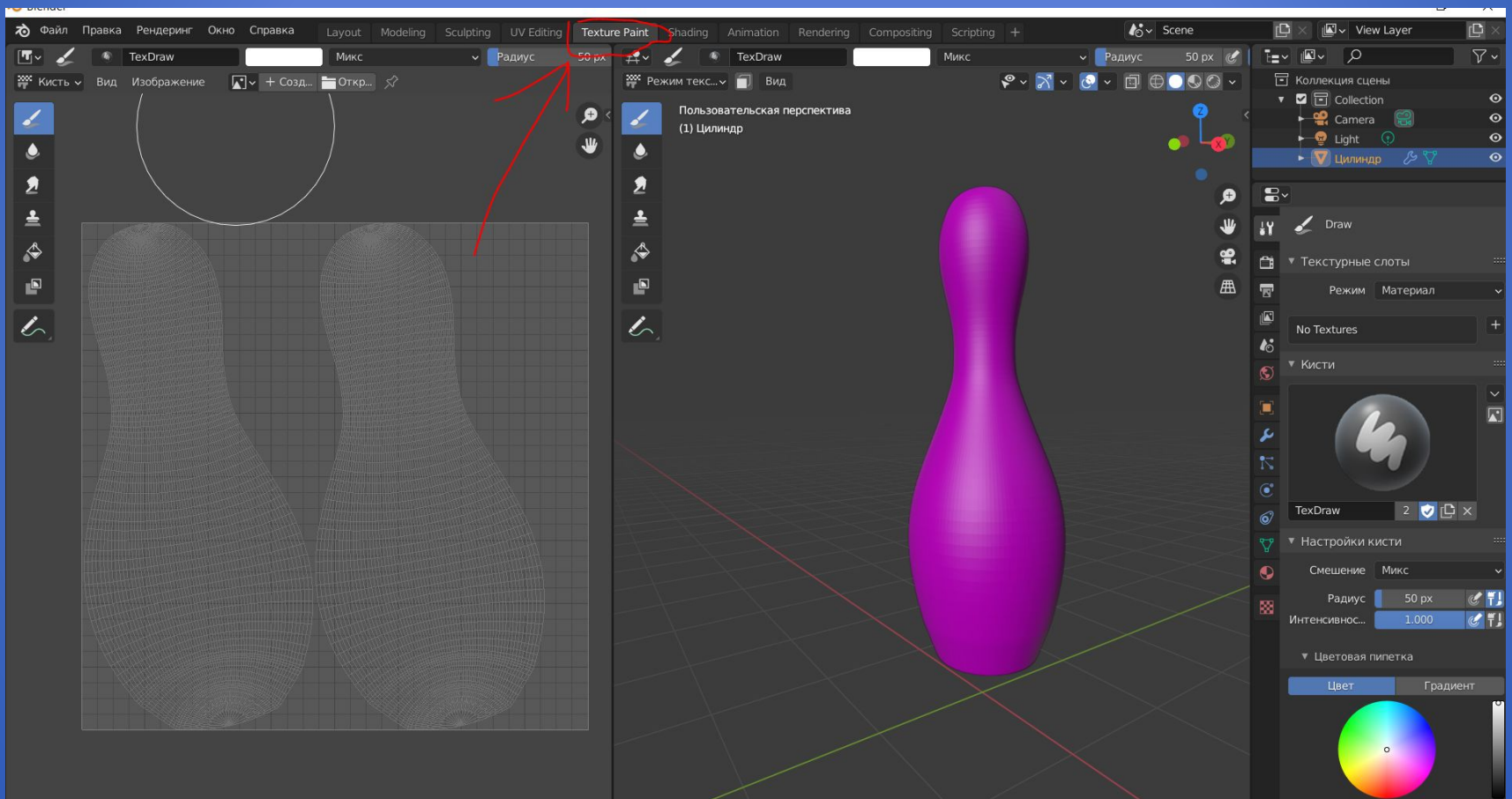


Полученные сетки развертки в окне "**Редактор UV/изображений**" компанируем на листе так, чтобы было удобно в последствии их разукрашивать в Blender или в стороннем редакторе (GIMP, Adobe Photoshop и т.п.). Для этого можем использовать следующие горячие клавиши: **L** - выбор отдельного элемента; **G** - перемещение элемента; **R** - вращение элемента; **S** - изменение размера элемента.

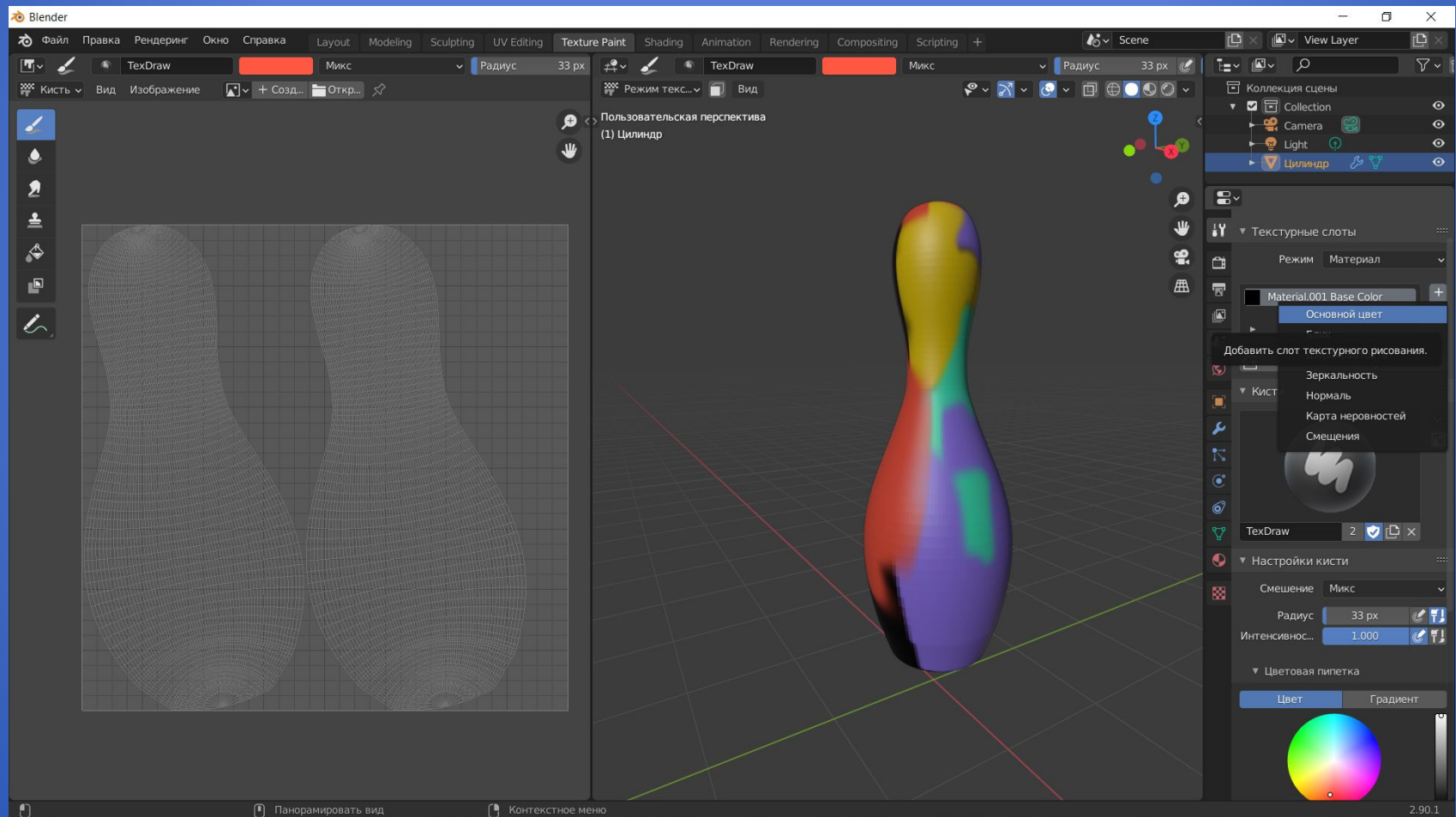
При необходимости, можем менять геометрию сетки выбирая **ПКМ** отдельные узлы и перемещая их. Создаем изображение текстуры нашего объекта выбрав пункт меню "**Изображение > Создать изображение**". Настраиваем параметры по необходимости или оставляем по умолчанию, жмем клавишу "**ДА**". Размер изображения в пикселях рекомендуется выбирать кратным числу 2 с целью оптимизации работы с памятью (пример: 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048). Другие размеры допустимы, но могут оказаться не рациональными, конечный выбор можно произвести исходя из производительности в каждом конкретном случае, предварительно проведя ряд экспериментов.

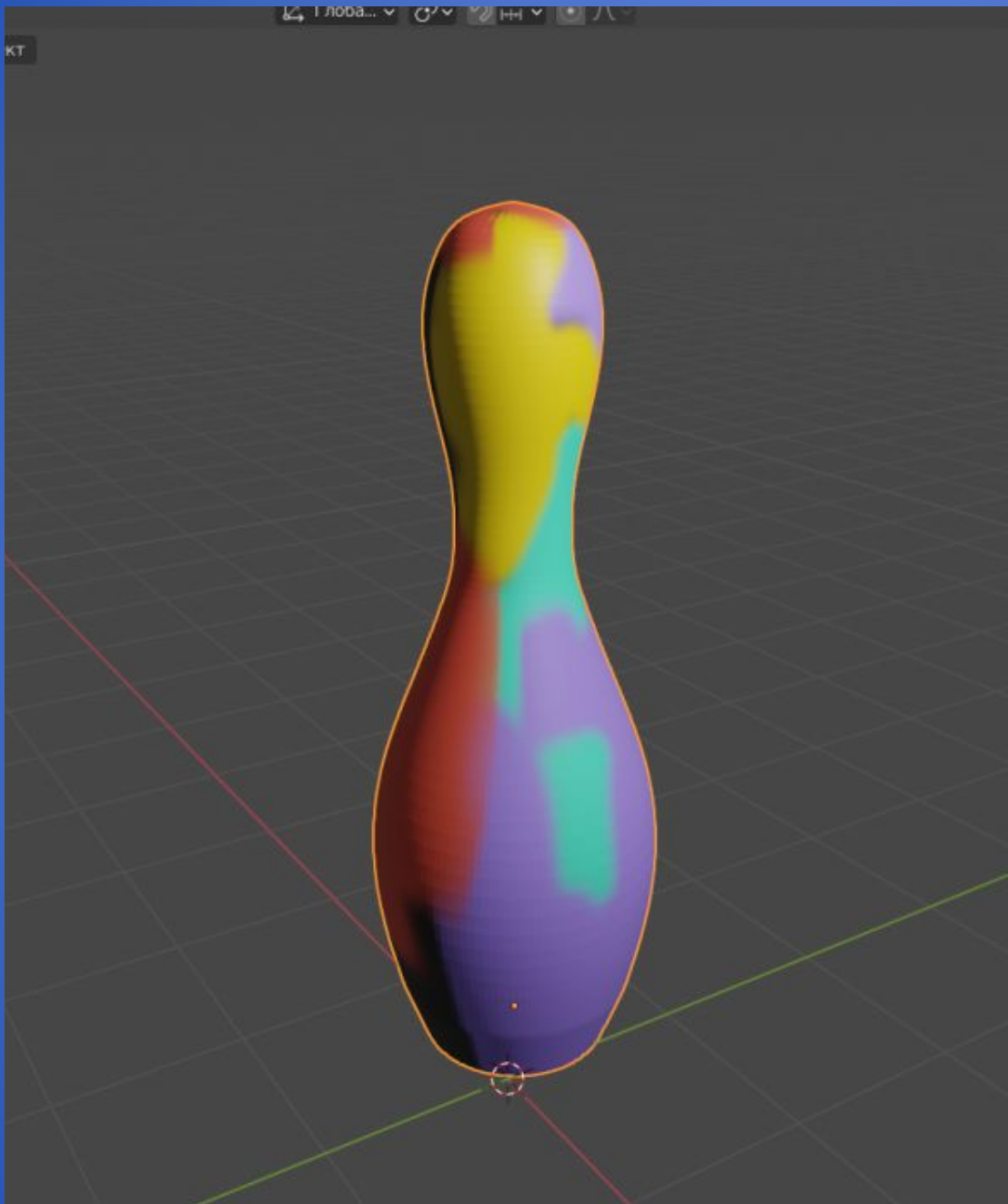


Теперь можно перейти к раскрашиванию текстуры. Для это можно воспользоваться инструментами Blender. Выбираем режим "**Кисть**". Выводим панель инструментов - **T**. Приступаем к расукрашиванию.



Во вкладке Текстурные слоты Нажать «+» и выбрать основной цвет, нажать «Да». Затем с помощью кисти рисовать на объекте, вращаясь вокруг него.





ВАЖНО! После создания изображения текстуры, его необходимо сохранить во внешний файл. Выбираем пункт меню **"Изображение > Сохранить изображение как"**.

Сохраните работу.
Файл- Сохранить как –
Название файла (КЕГЛЯ)