

Моделирование объектов городской среды в трехмерном редакторе **Blender**

<https://vk.com/arcblend>
Mixaill3D@gmail.com



Материалы

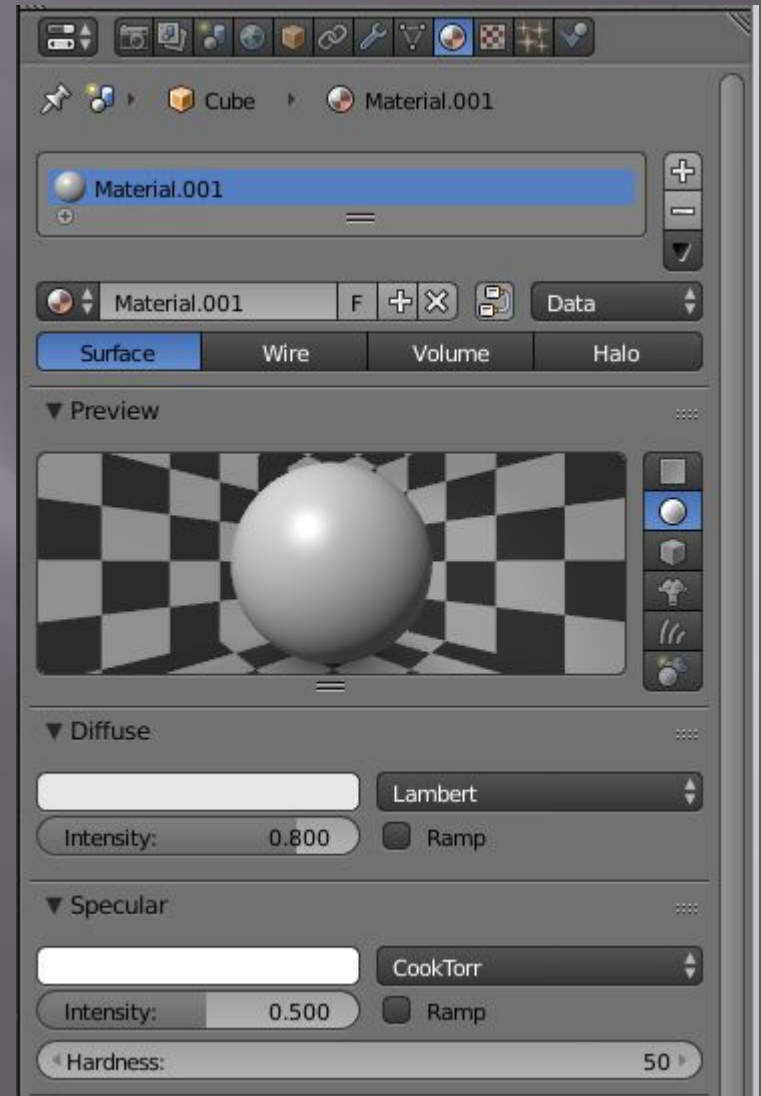
Список материалов на объекте

Название материала, с возможностью выбора другого из списка

Общий вид материала на поверхности

Diffuse – цвет

Specular- интенсивность бликов

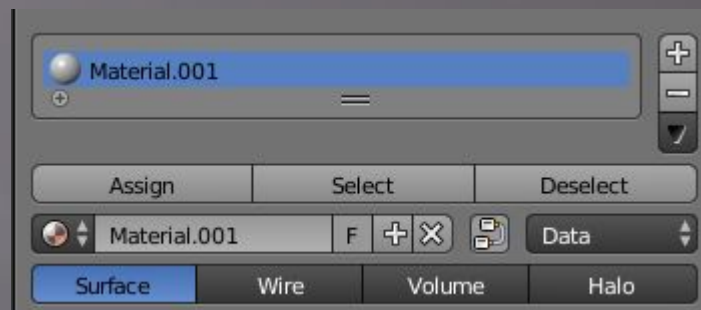


В Edit Mode появляются три
дополнительных возможности

Assign – назначает материал на
выбранные полигоны

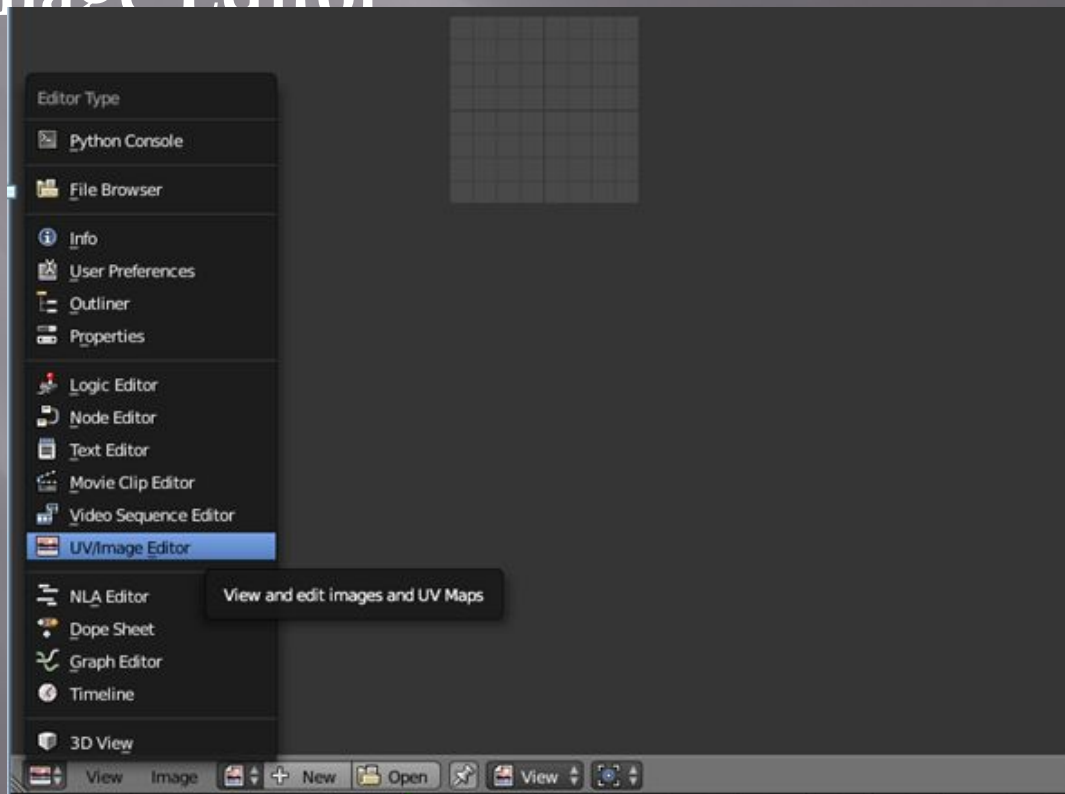
Select- выбирает полигоны
назначенные на материал

Deselect – убирает выделение



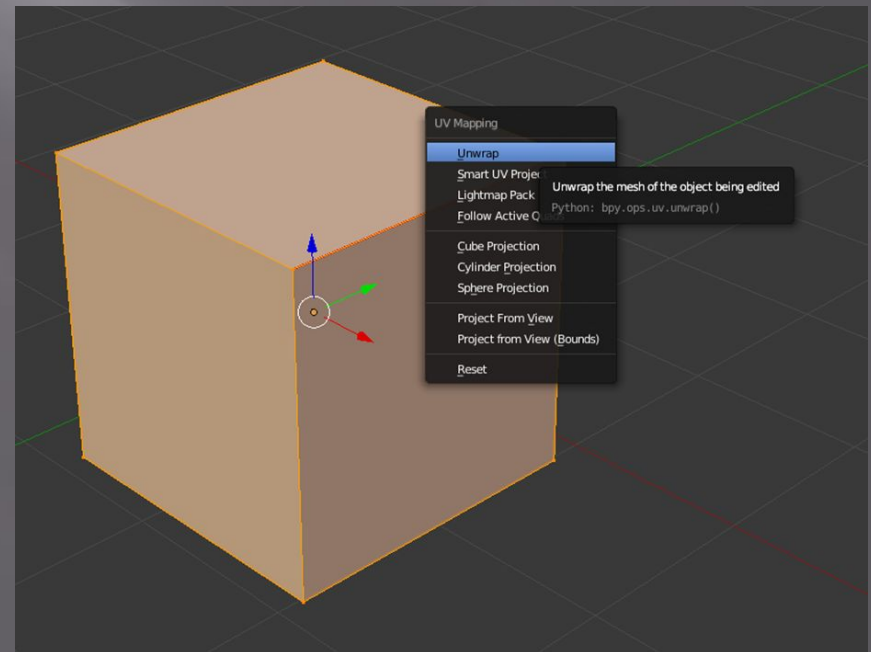
UV Editor

- Один из способов наложить текстуру на объект– это использование редактора UV/Image Editor



UV развертка

- U – меню UV Mapping
- Ctrl+E>Mark Seam – добавление шва (грань становится красной)
- Ctrl+E>Clear Seam – удаление шва



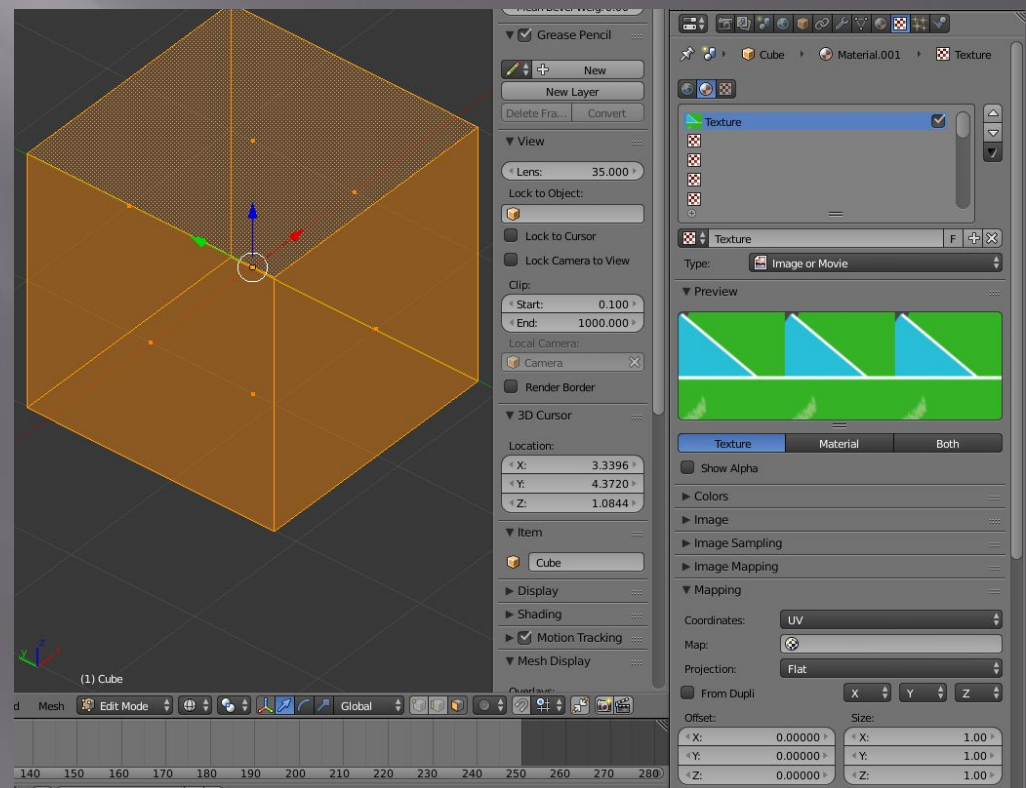
UV развертка

- **Unwrap** - Разворачивает простые сетки либо сложные при наличие швов
- **Smart UV Project** – Создает развертку базируясь на углах между смежными полигонами
- **Lightmap Pack** -Создает каждому полигону отдельную развертку
- **Project from View** – проецирует объект в развертку (зависит от ракурса)



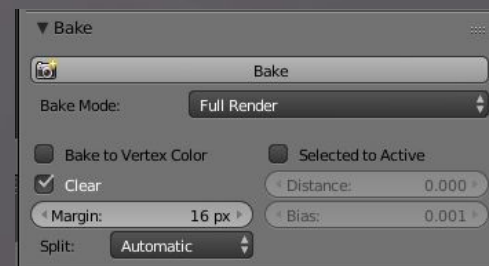
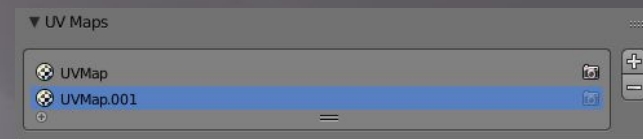
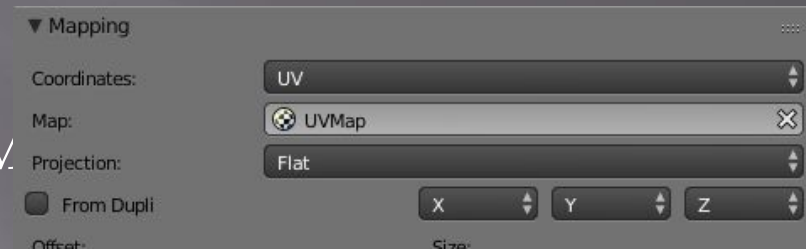
Текстуры

- Каждый материал может содержать n количество текстур.



Запекание текстур

1. Выбрать объект
2. В материалах указать с какой развертки будем запекать
3. В UV maps указать на какую развертку будем запекать
4. В UV/Image Editor создаем новое изображение
5. В меню Bake нажимаем Bake (запекание)



Практика

Текстурируем здание по Задание_1

