

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

<https://vk.com/arcblend>  
[Mixaill3D@gmail.com](mailto:Mixaill3D@gmail.com)



# Материалы

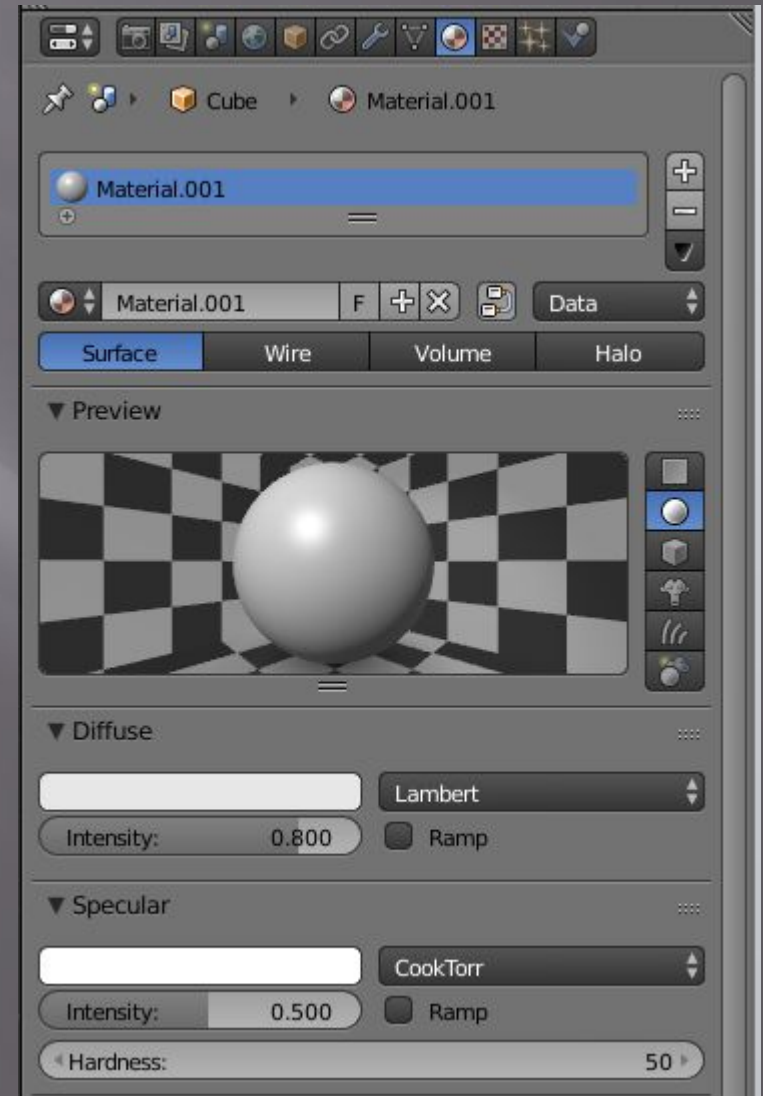
Список материалов на объекте

Название материала, с возможностью выбора другого из списка

Общий вид материала на поверхности

Diffuse – цвет

Specular- интенсивность бликов

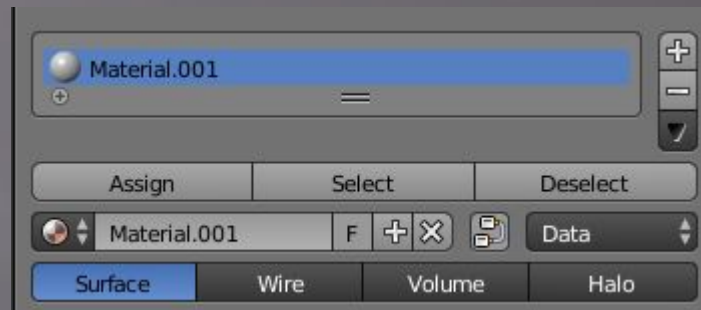


**В Edit Mode появляются три  
дополнительных возможности**

**Assign** – назначает материал на  
выбранные полигоны

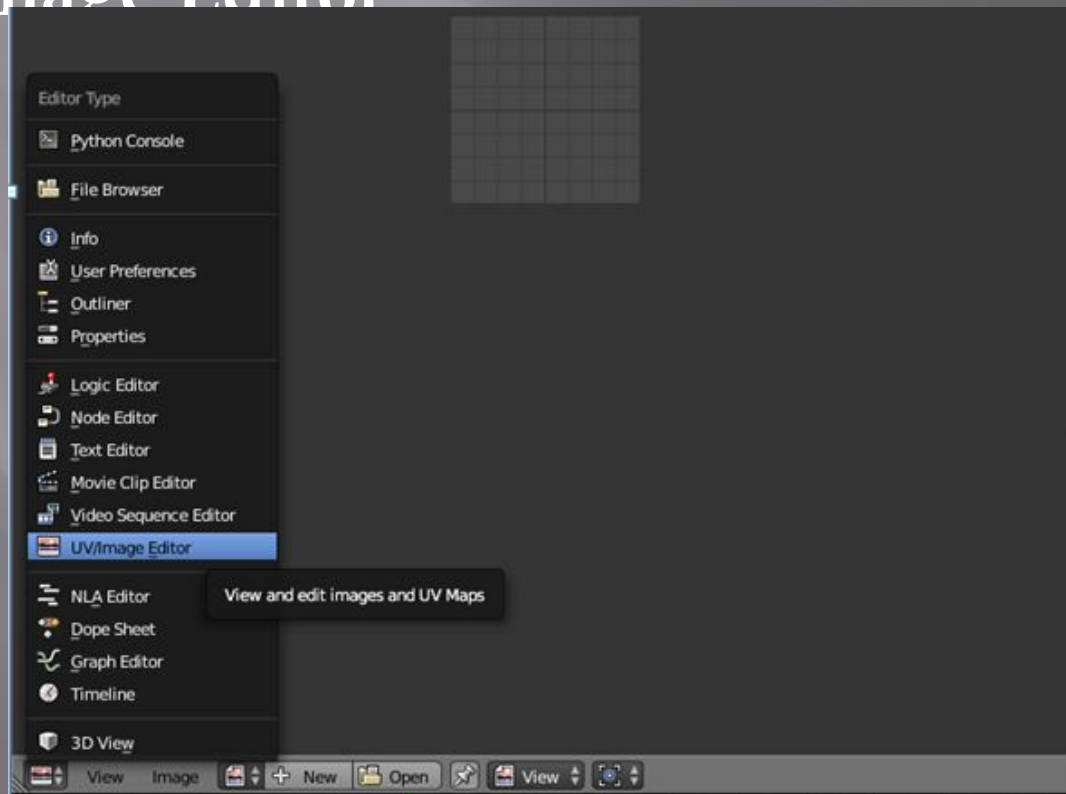
**Select** – выбирает полигоны  
назначенные на материал

**Deselect** – убирает выделение



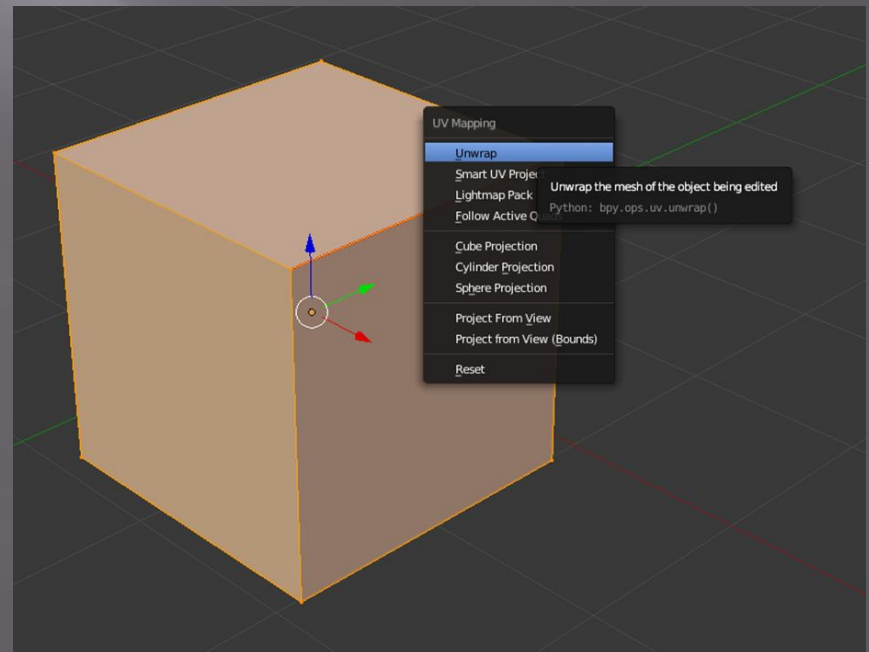
# UV Editor

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



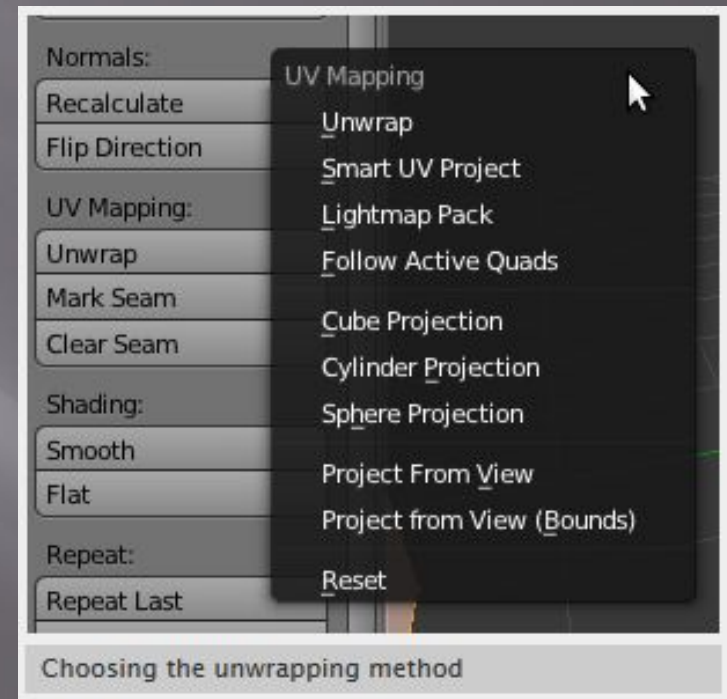
# UV развертка

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



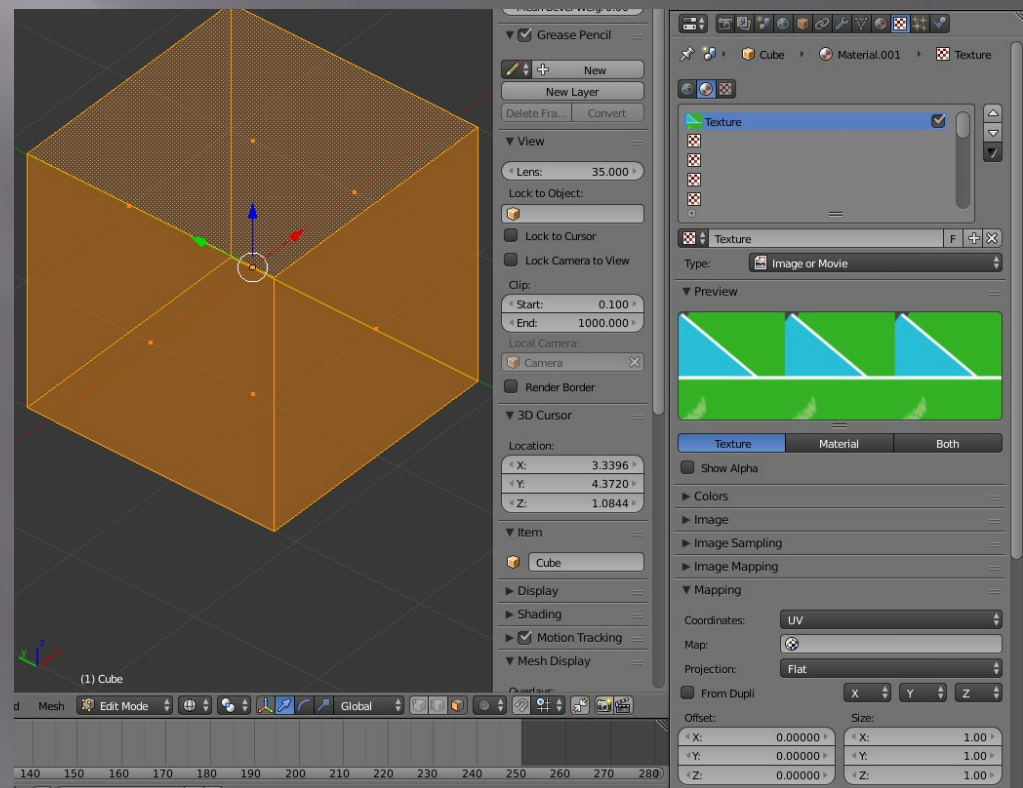
# UV развертка

- **Unwrap** - Разворачивает простые сетки либо сложные при наличии 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)



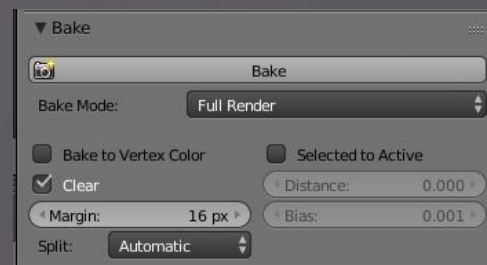
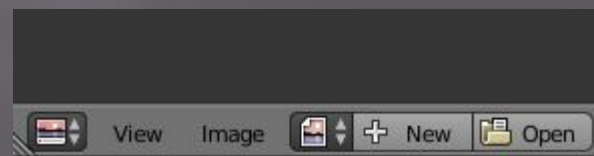
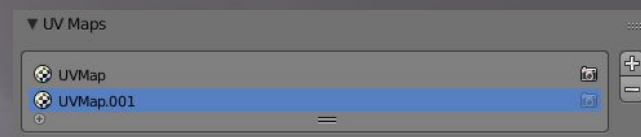
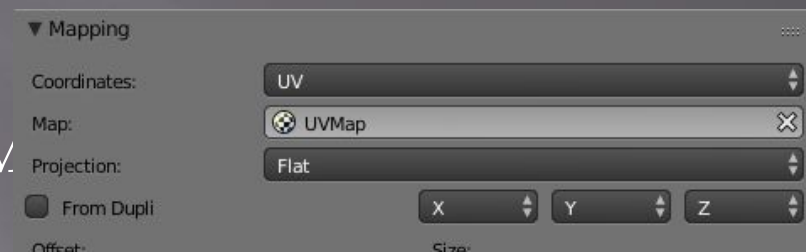
# Текстуры

- 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

