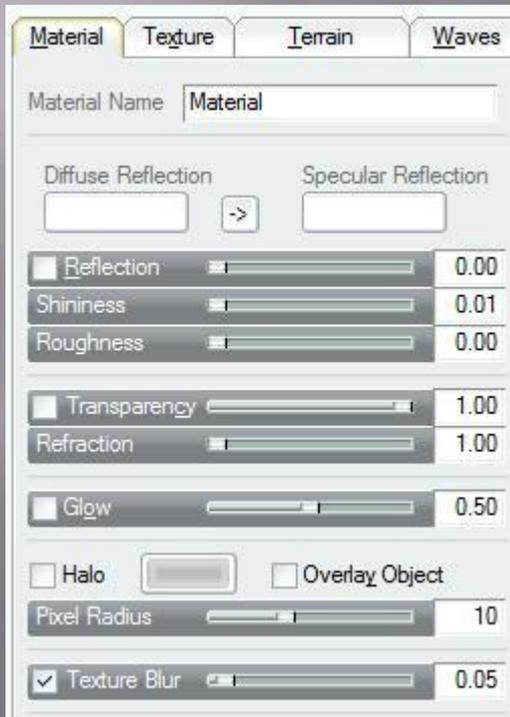


РАБОТА С ТЕКСТУРАМИ В СУБЕР MOTION

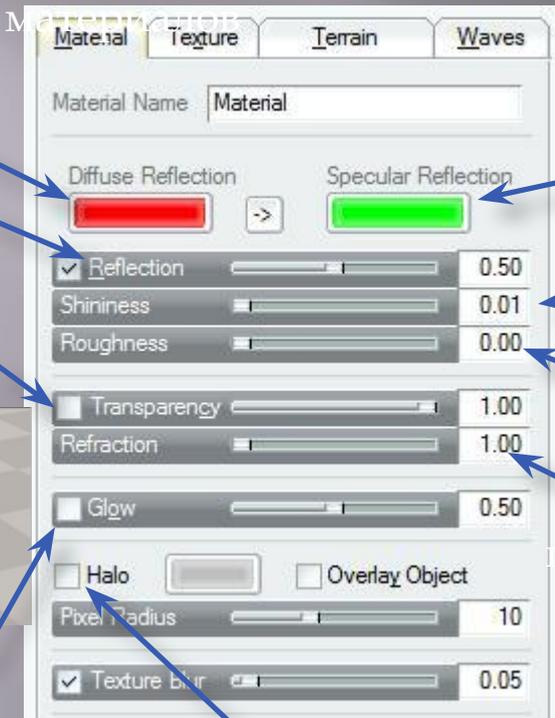


Ссылка на редактор текстур и материалов , находится на панели быстрого доступа или *object* → *material\color*



Окно редактирования текстур и материалов

Редактирование



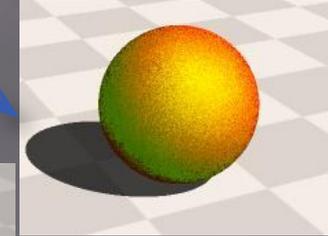
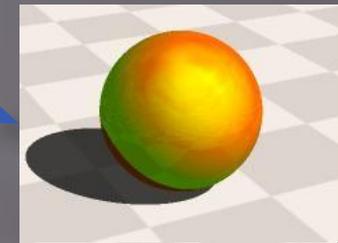
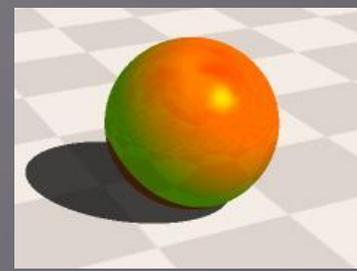
Цвет объекта
Уровень отражений
Уровень прозрачности

Цвет отражения на объекте
Площадь отражаемого света

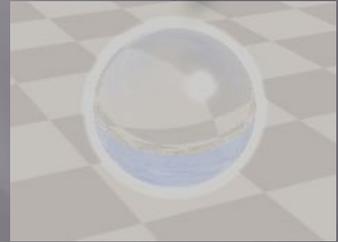
Шум на поверхности
Уровень преломления

Свечение

Ореол, сияние



Красный цвет и спектр зеленого отражения придают фигуре перламутровый оттенок



Редактирование текстур

Material Texture Terrain Waves

Procedural Texture Scale 1.00

Block

Texture Color

= Material Color (show only Normal Distortion)

Block Dimension Tile Structure

X	15.0	Net Width	0.0
Y	15.0	Brick Structure	
Z	15.0	Row Offset	0.0

Random 0.94

Scale 0.10

Iteration 1

Sinusoidal Distortion

Stretch Horiz. 0.50

Stretch Vertical 0.30

Normal Distortion Material & Texture Col.

Range 0.20

Distortion (±) 1.00

Color Interp. 0.40

Вид
текстуры

Block-блоки

Stripes-полосы

Rings-кольца

Spheres-сферы

Color range-градиент

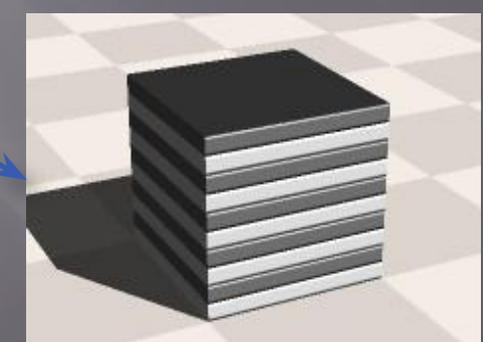
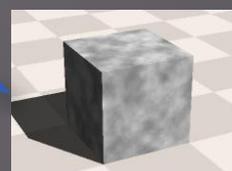
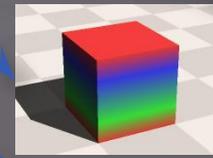
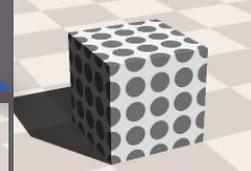
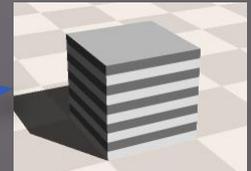
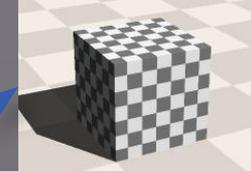
Fractal noise-шум

Область редактирования
размеров и положения

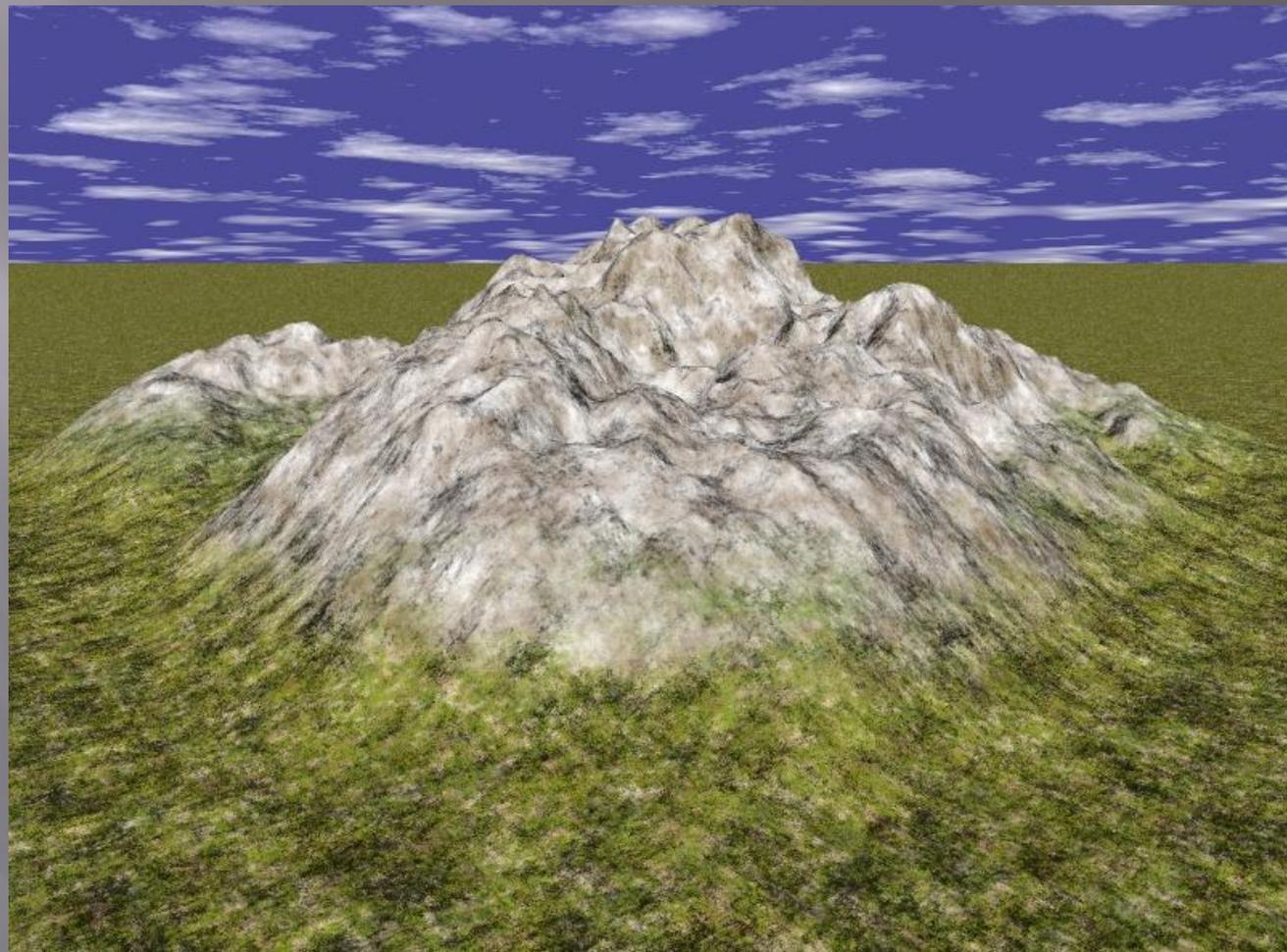
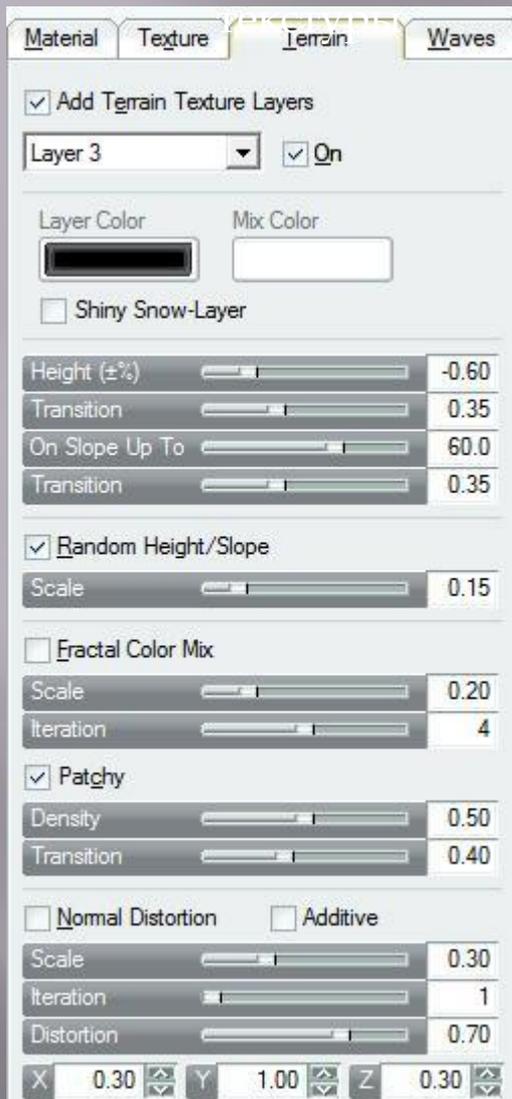
Разбиение
текстуры

Разбиение текстуры по
синусу

Создание текстур
нормалей - рельефа



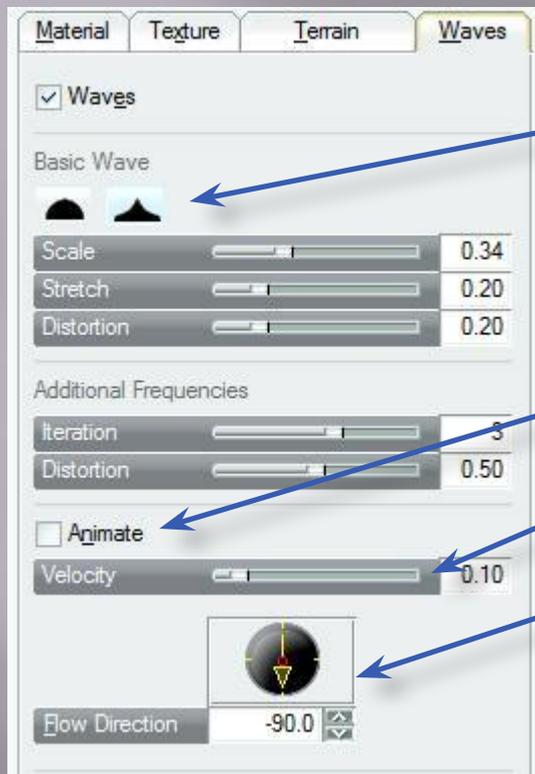
Создание топографической



Данный редактор позволяет создавать текстуры для ландшафтов.

Цвет и интенсивность ее зависят от высоты модели.

Создание текстуры волн- имитация поверхности воды



Тип волны, более
сглаженная или
наоборот
заостренная

Анимация водной
поверхности

Скорость

Направление

