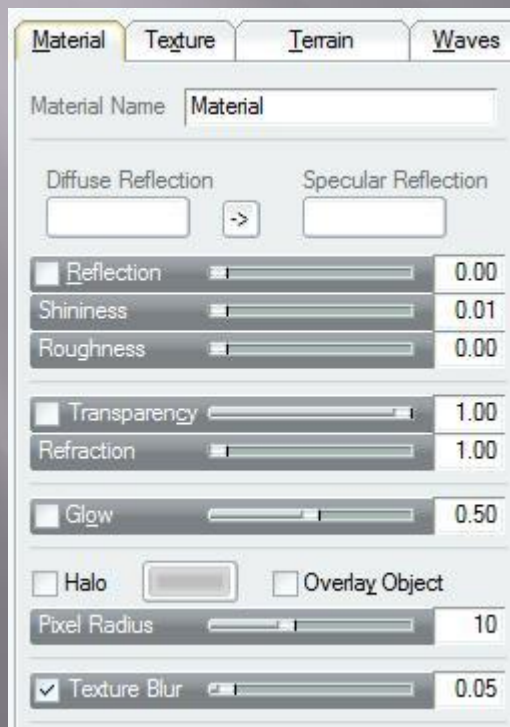


# РАБОТА С ТЕКСТУРАМИ В CYBER MOTION

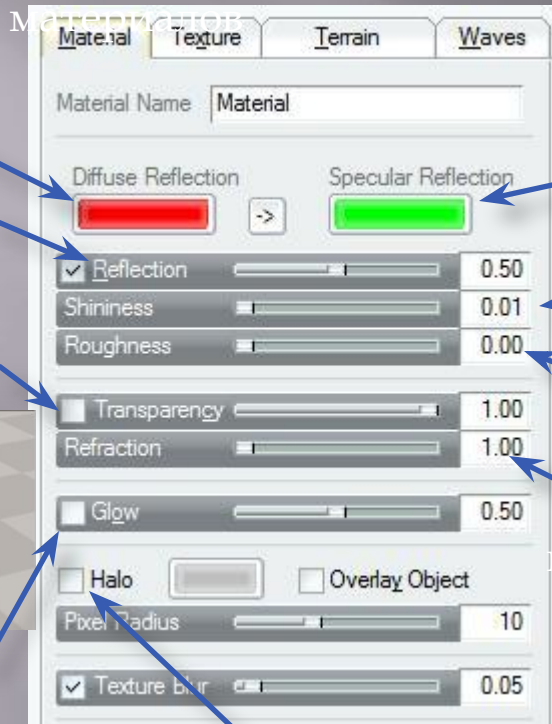


Ссылка на редактор текстур и материалов , находится на панели быстрого доступа или *object* → *material\color*



Окно редактирования текстур и материалов

# Редактирование



Цвет  
объекта  
Уровень  
отражений  
Уровень  
прозрачности

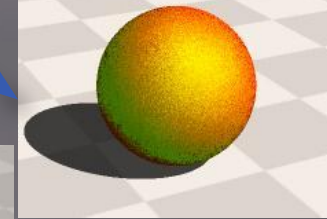
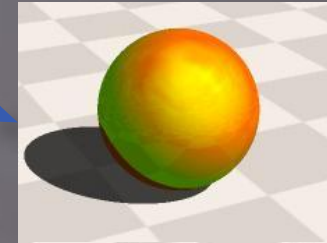
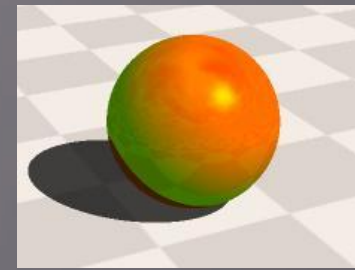
Цвет  
отражения на  
объекте  
Площадь  
отражаемого  
света

Шум на  
поверхности

Уровень  
преломления

Свечение

Ореол,  
сияние



Красный цвет и  
спектр зеленого  
отражения  
придают фигуре  
перламутровый  
оттенок



# Редактирование текстур

MaterialTextureTerrainWaves

☒ Procedural TextureScale1.00

Block

Texture Color

☐ = Material Color (show only Normal Distortion)

Block Dimension

X15.0Y15.0Z15.0

Tile Structure

Net Width0.0Brick StructureRow Offset0.0

☐ Random0.94

Scale0.10

Iteration1

☐ Sinusoidal Distortion

Stretch Horiz.0.50

Stretch Vertical0.30

☐ Normal DistortionMaterial & Texture Col.

Range0.20

Distortion (±)1.00

☐ Color Interp.0.40

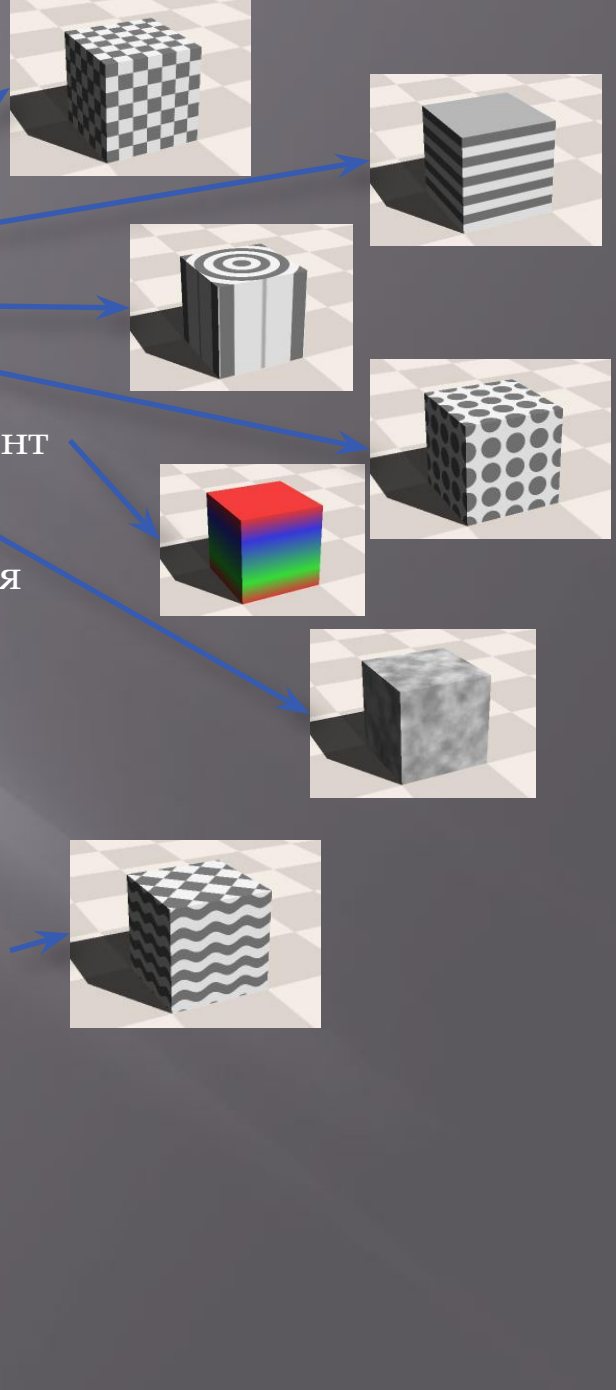
- Вид текстуры
- Block-блоки
  - Stripes-полосы
  - Rings-кольца
  - Spheres-сферы
  - Color range-градиент
  - Fractal noise-шум

Область редактирования размеров и положения

Разбиение текстуры

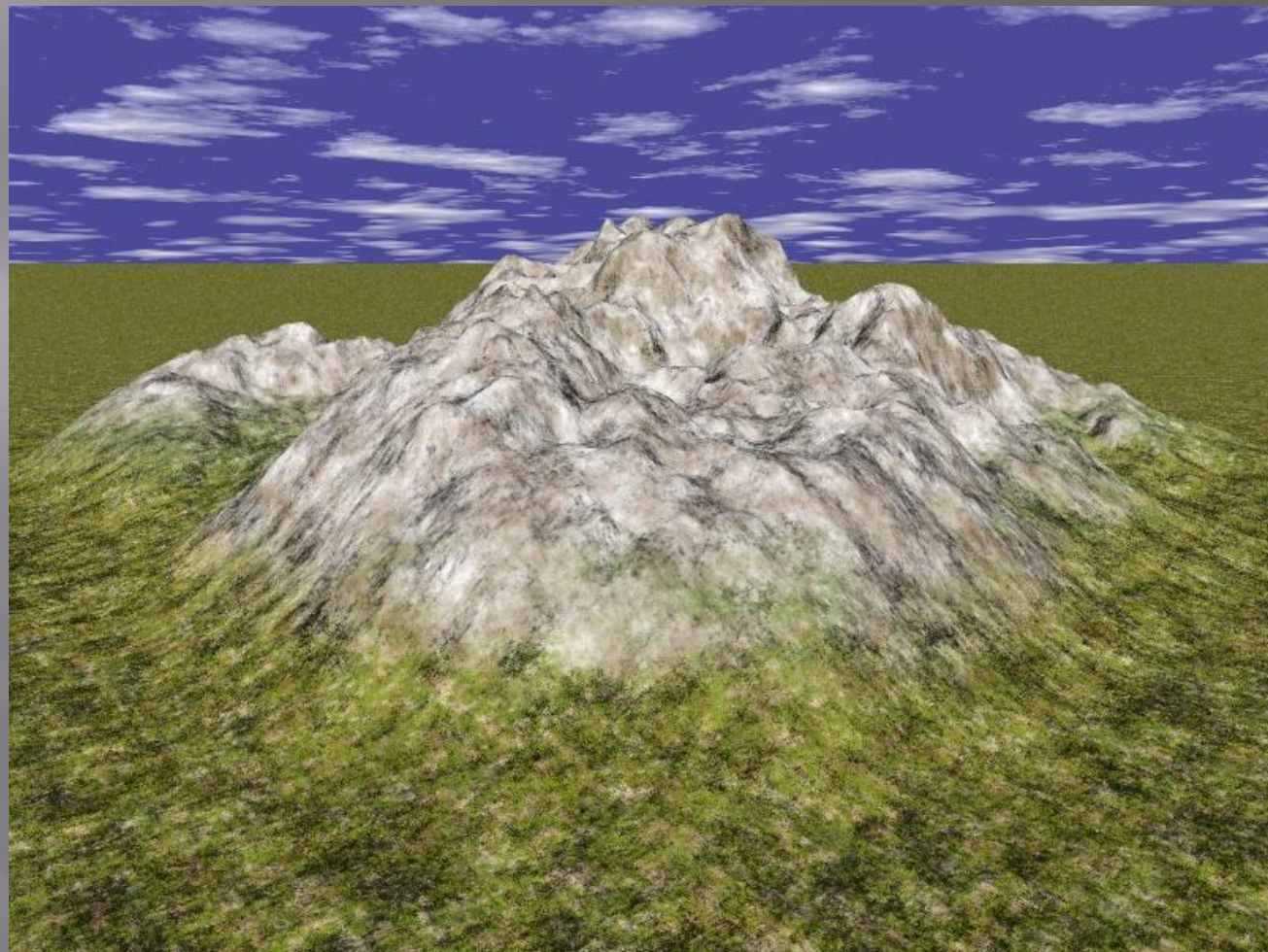
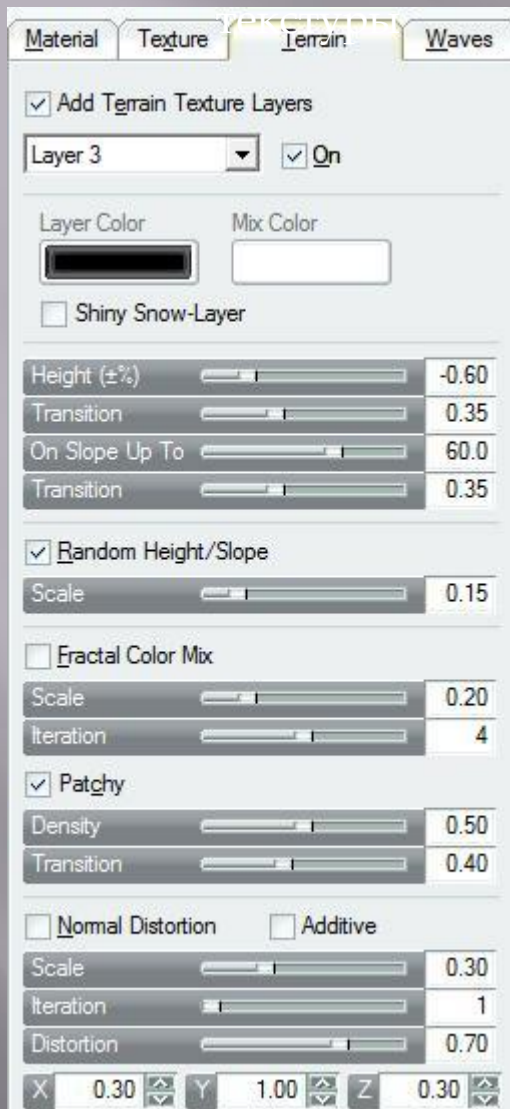
Разбиение текстуры по синусу

Создание текстур нормалей - рельефа





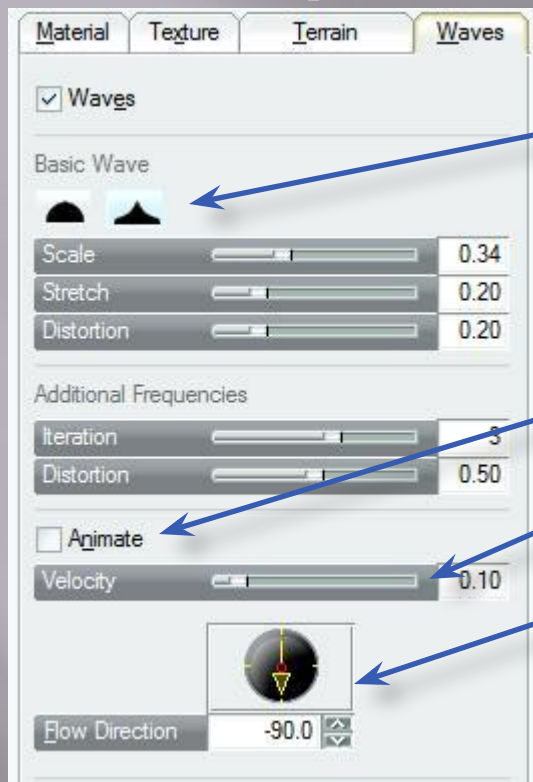
# Создание топографической



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

