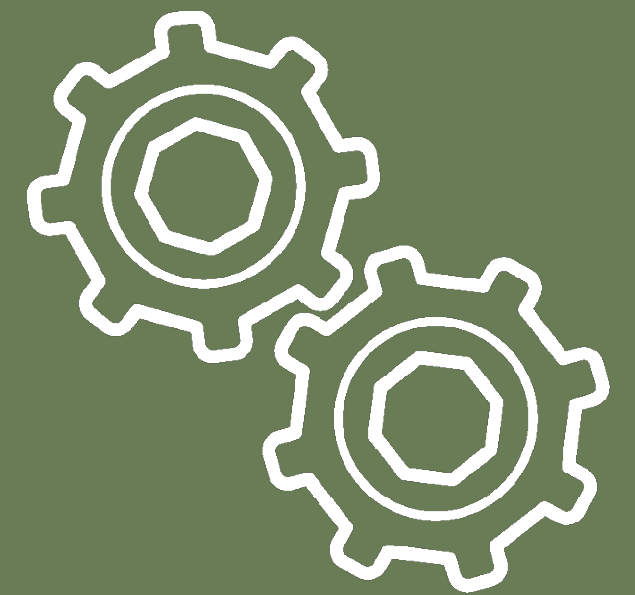


Трехмерная графика

Текстуры



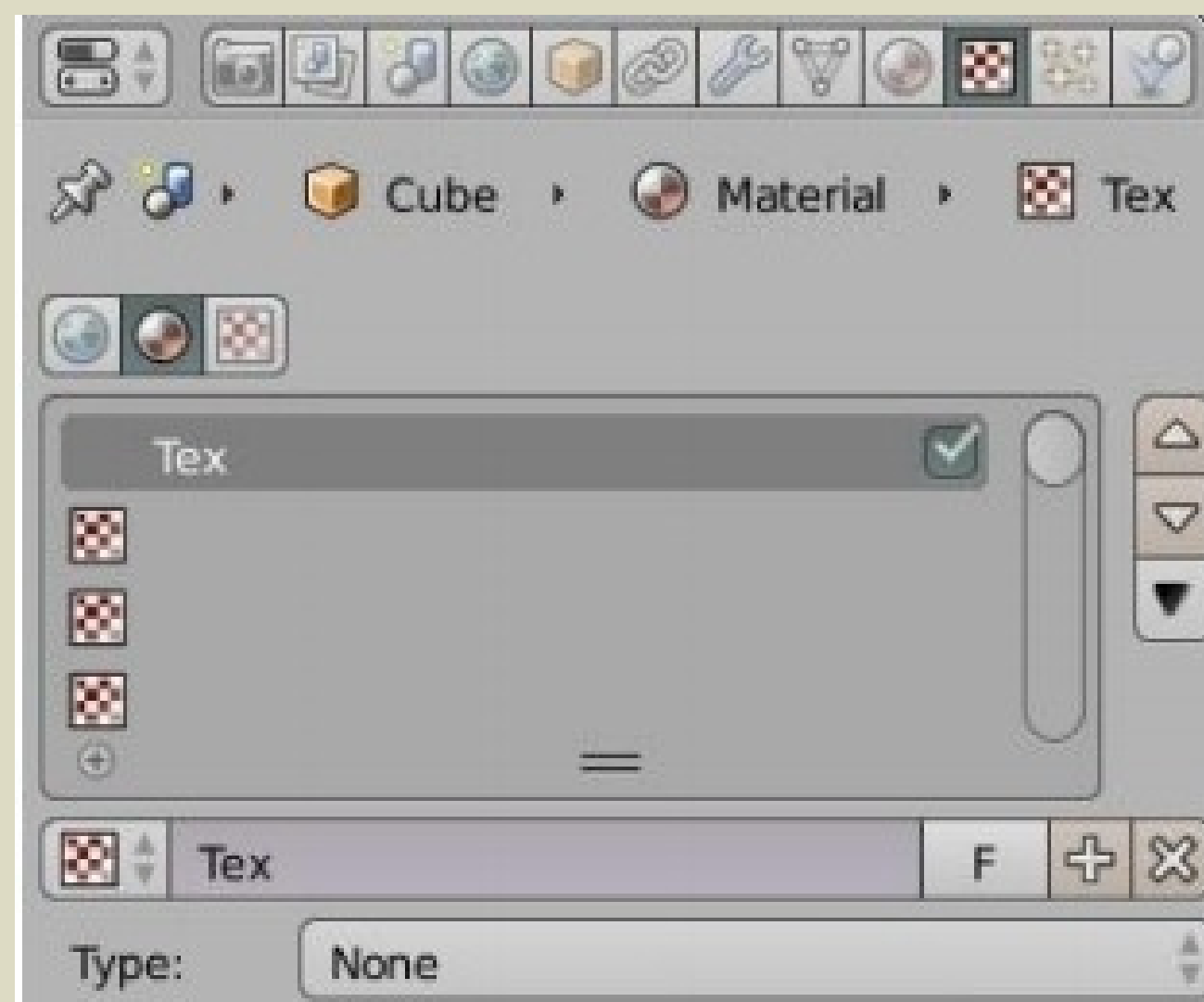
Текстуры в Blender позволяют делать материалы более реалистичными, более похожими на вещества, из которых состоят объекты реального мира. Кроме того, с их помощью можно накладывать готовые изображения на поверхности, создавать рельефные карты и др.

В случае mesh-объектов текстура применяется как бы поверх материала. Здесь нельзя использовать текстуру, не привязав к объекту материал. С другой стороны, с материалом может быть связано несколько текстур. Каждая из них окажет свой эффект на совокупный результат.

Настройки текстур в Blender еще многообразнее, чем у материалов. Для более полного освещения этой темы требуется отдельный курс. В данном уроке рассматриваются основные принципы работы с текстурами.

Вкладка текстур находится рядом с вкладкой материалов редактора свойств. Если выделен куб стартового файла, то у него уже есть связанный материал, которому уже добавлена одна текстура.

Однако когда вы создаете новый материал, то у него нет текстур.



Новые текстуры добавляются кнопкой New или кнопкой со знаком плюса или выбором из уже существующих. Если на материал накладывается несколько текстур, то перед добавлением еще одной надо выделить пустой слот. Принцип тот же, что при добавлении к объекту нескольких материалов за исключением того, что здесь уже самому материалу добавляется несколько текстур.

Тип (Type) большинства текстур определяет то, как она выглядит и что имитирует. В Blenderне так много текстурных типов, однако каждый с помощью настроек можно изменять в широких диапазонах.



При выборе того или иного типа появляется панель превью, а также панели общих для большинства текстур и ее специфических настроек.



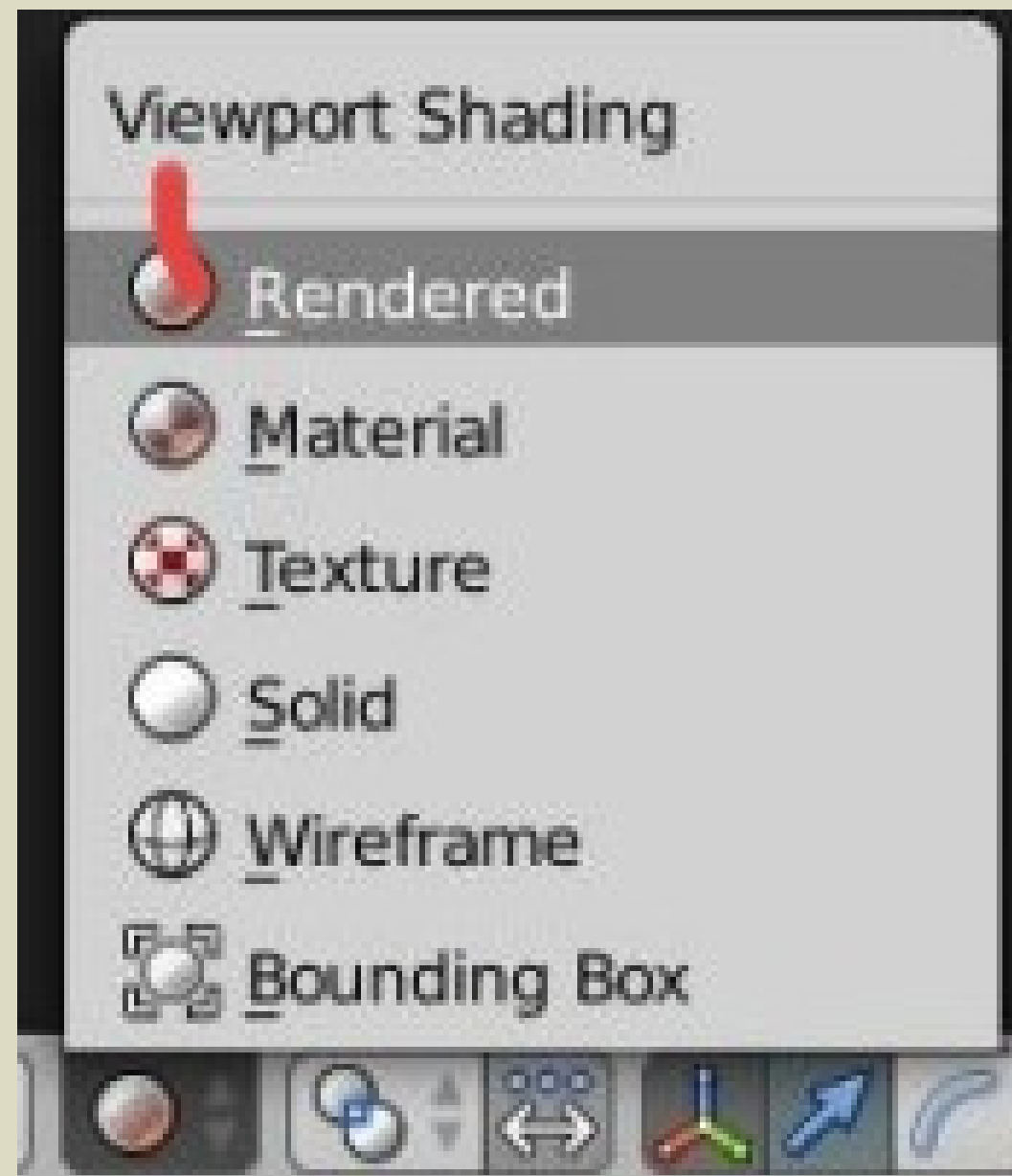
На рисунке выше выбрана текстура "Облака" и раскрыта панель ее специфических свойств, которая в данном случае называется Clouds. Если увеличить параметр Size, то облака станут более походить на заявленное, а не на зерно. Однако при рендере изображения вы увидите не серые облака, а розовые.



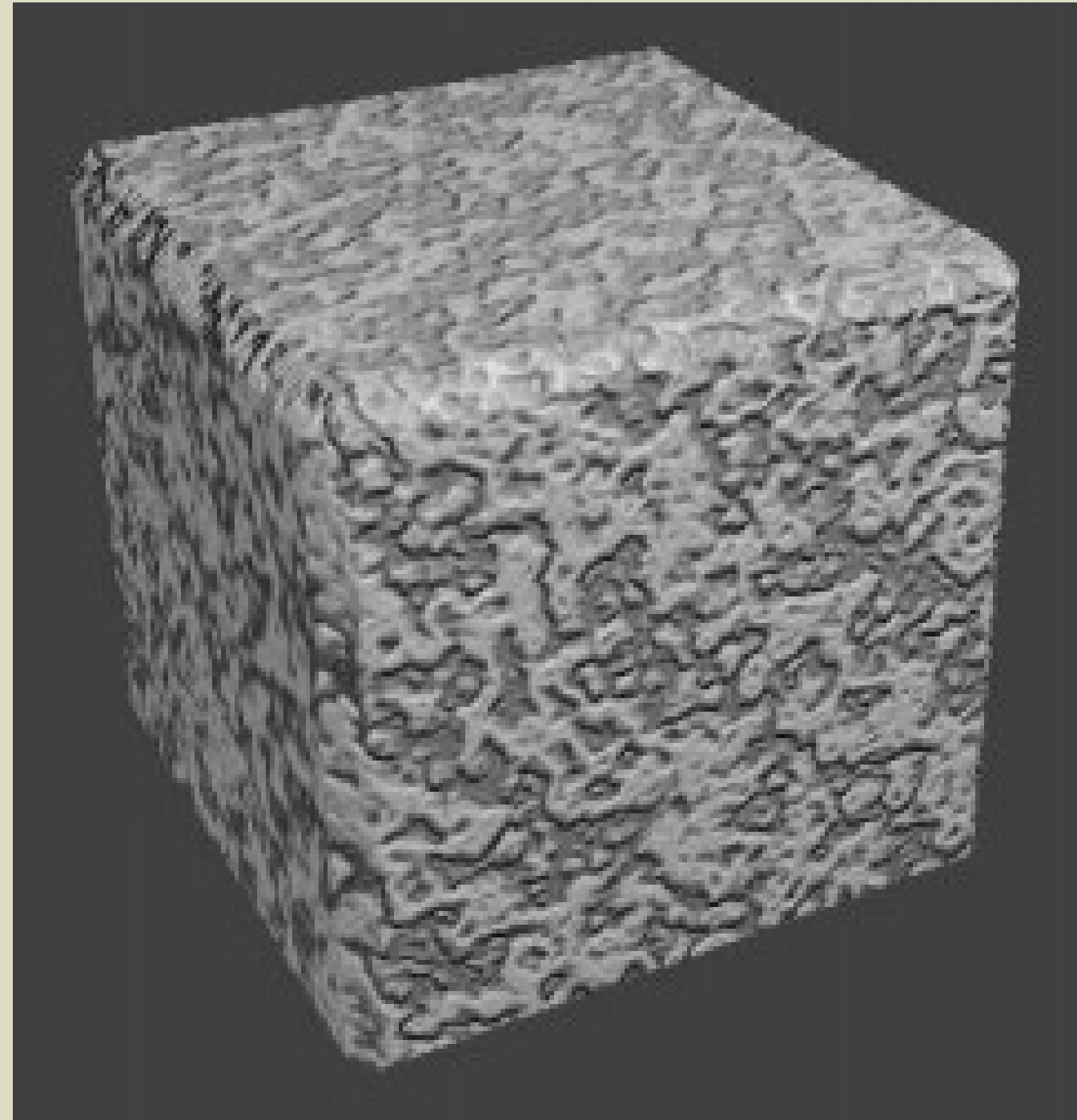


Этот цвет можно поменять на панели Influence (Влияние) вкладки текстур. За "облаками" будет проступать цвет материала. Соответственно, он меняется на вкладке материалов.

При работе с текстурами имеет смысл переключаться на рендерный тип затенения 3D View. Это позволяет сразу наблюдать результат.



На панели Influence при включении флажка Normal, который изменяет положение нормалей, текстуре можно придать видимость шероховатости.



Этот же флажок включают для создания так называемых рельефных карт. Подобное используется, чтобы не делать "руками" сложные полигональные объекты, содержащие небольшие выпуклости. Вместо этого выбирается тип текстуры Image or Movie, загружается заранее подготовленное изображение. В зависимости от разницы цветов и значения Normal области будут казаться выпуклыми или вогнутыми.



На изображении выше шестеренка на загруженной картинке черная, а фон картинки – белый.

Также в настройках текстуры отключен Color на панели Influence в разделе Diffuse.