

Лабораторна робота № 13

Тема: Текстурування об'єктів в 3D Max.

Мета: Навчитись працювати з текстурними картами.

Теоретична частина:

Об'єкт:

Для того щоб почати роботу з текстурами необхідно викликати меню «Material editor».

В меню потрібно опустити повзунок вниз до відділу Maps.

Maps – це текстурні карти, основа в текстуруванні в 3Dmax.

Diffuse color – колір дифузного відображення.

Spector color – кольорова гамма.

Specular level – рівень блиску.

Glossiness – глянцевість.

Self illumination – самоосвітлення.

Opacity – прозорість

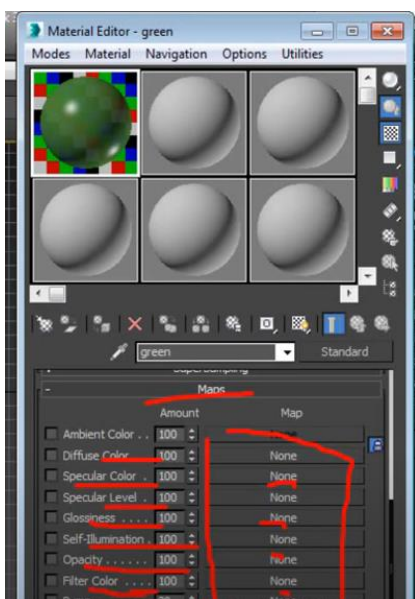
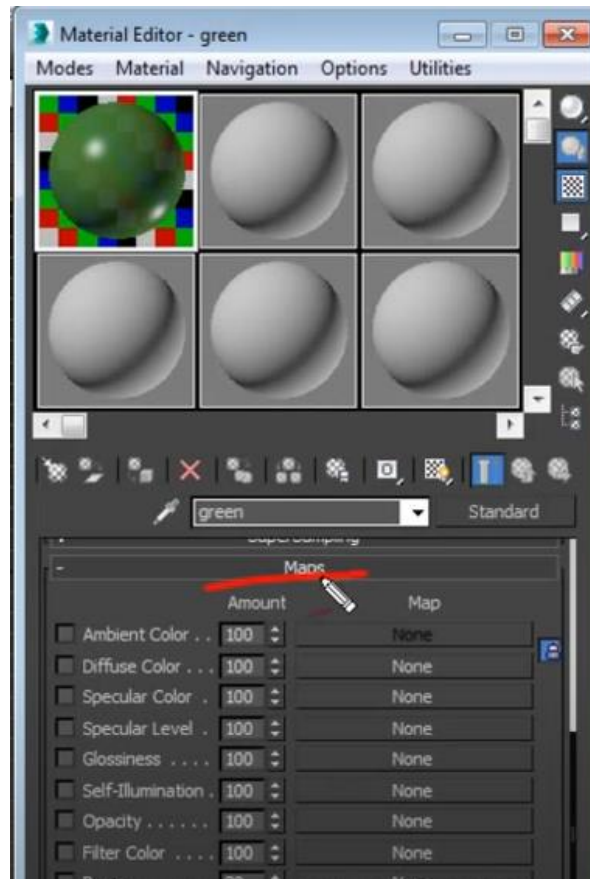
Filter color – колір який будемо задавати, колір який проходить через об'єкт.

Bump – карта нерівностей, випуклостей та впадин.

Reflection – відображення.

Refraction – приломлення.

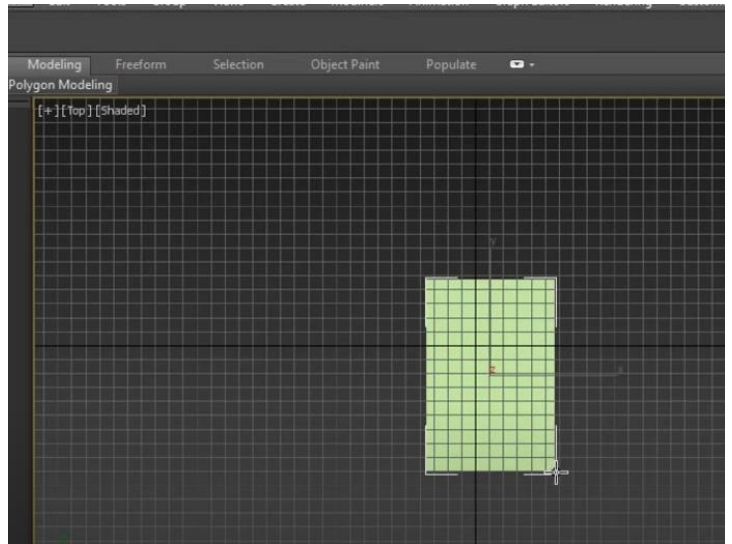
Displacement – схожий з Bump, але сильніший.



На початку роботи навпроти всіх карт ми бачимо значення None, це означає що текстурної карти поки що немає.

Отже, за приклад текстурування об'єкту беремо картину. Для цього:

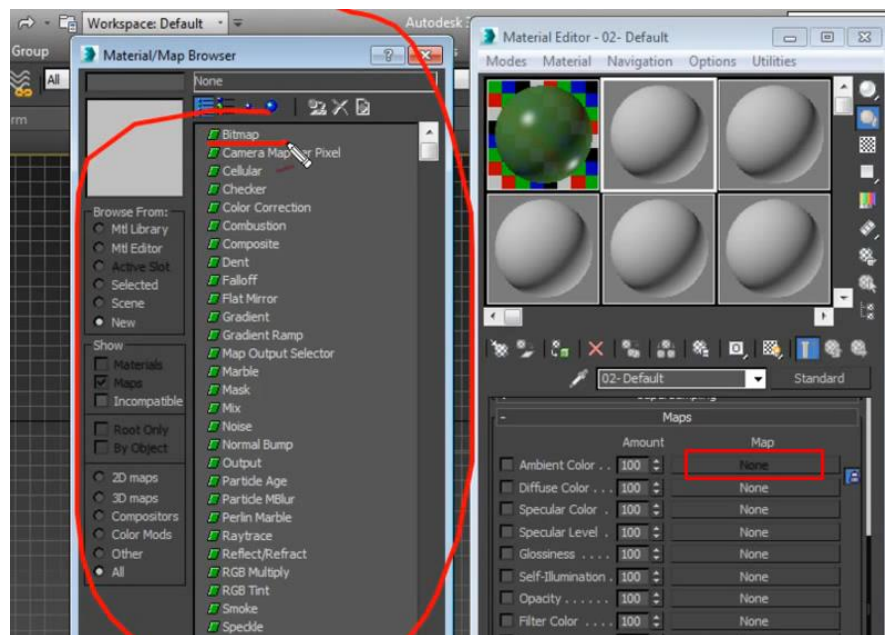
- 1) Звернути «Material editor»
- 2) По центру Top view створюємо бокс.



3) Клавішою «М» викликаємо Material Editor

4) Оберемо потрібний слот матеріалів, та натискаючи на нього.

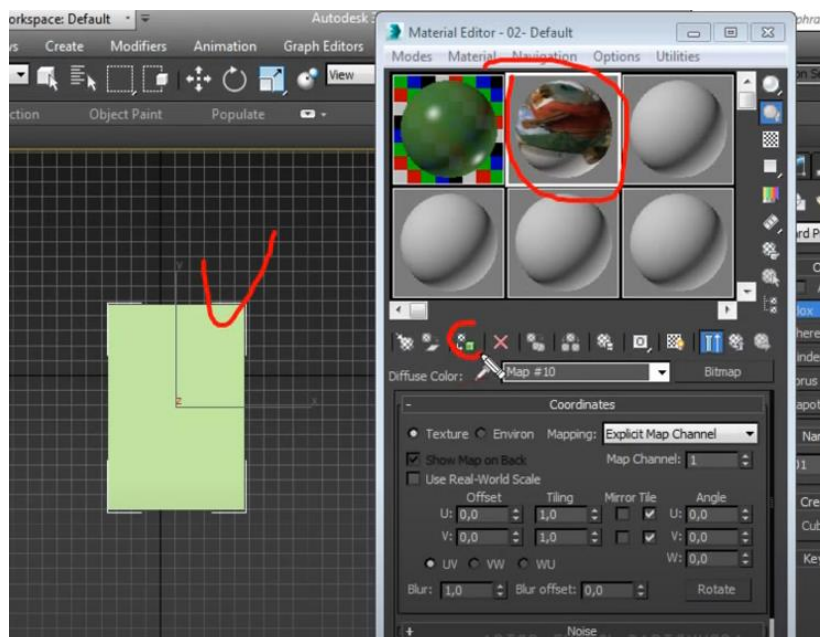
5) Далі рухаємо повзунок вниз до Maps та нажимаємо лівою кнопкою мишки на None для Diffuse Color і отримуємо список в якому обираємо Bitmap – растрове зображення, нажимаючи 2 рази лівою кнопкою мишки.

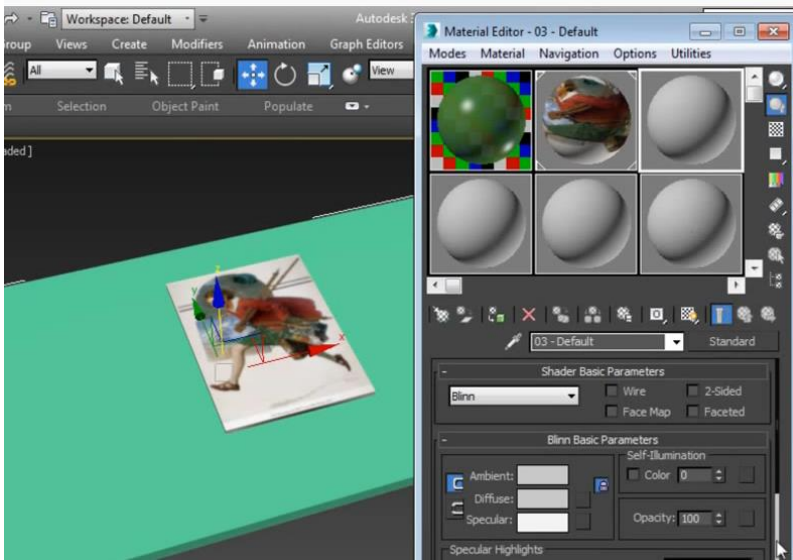


6) Переходимо до вибору картинки з документів на комп'ютері, тобто задаємо шлях.

7) І переносимо матеріал на об'єкт за допомогою даного інструменту.

8) Для того щоб застосувати та відобразити матеріал на об'єкті необхідно натиснути клавішу Shadow Shaded Material in viewport і після цього можемо спостерігати за вибраним матеріалом на об'єкті.



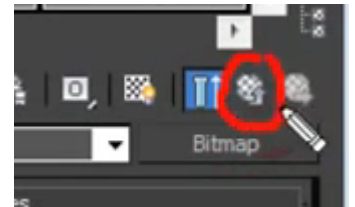


9) Тепер, треба створити ще один бокс і примінити матеріал дерева, створивши візуальне сприйняття наче картина лежить на столі.

10) Для цього обираємо наступний слот матеріалу та виконуємо таку саму процедуру для обрання текстури.

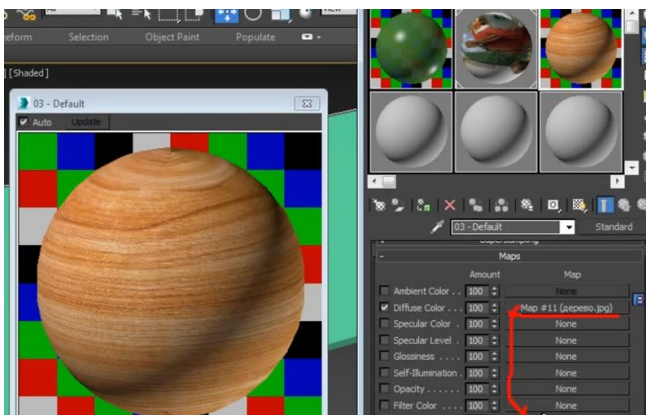
11) Після того як текстура дерева потрапила в свій слот, необхідно 2 рази натиснути, для того щоб його можна було побачити в збільшеному вигляді.

12) Наступним кроком включаємо шашки і назначаємо даному матеріалу нерівності.



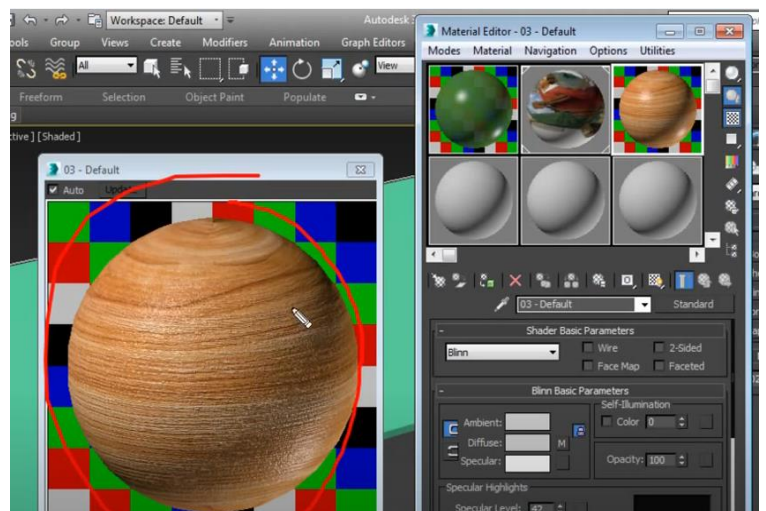
13) Для цього натискаємо кнопку Go to Parent і копіюємо текстуру дерева з Diffuse color в Vmap який відповідає за нерівності.

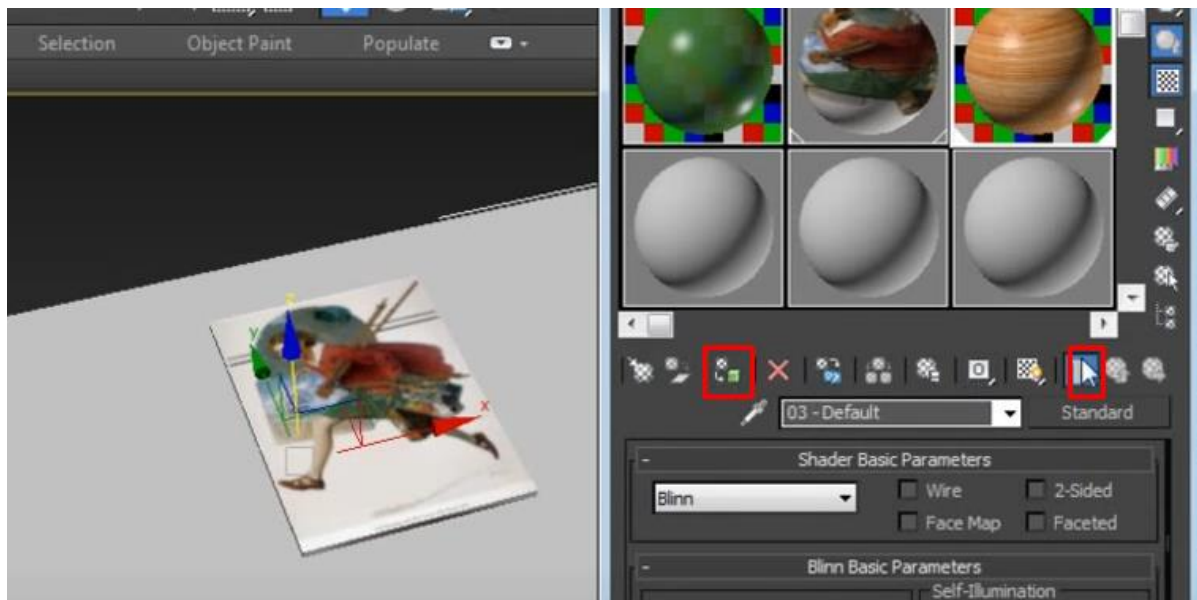
14) Після підтвердження копіювання ми одразу бачимо нерівності на текстурі. Силу нерівності можна змінювати в блоці «Amount».



15) Наступний кроком буде створення глянцю в Specular Highlights, для того щоб матеріал став більш реалістичним.

16) Тепер закриваємо слот та виділяємо бокс, на якому лежить картина та застосовуємо для нього текстуру. Після відображення матеріалу на об'єкті закриваємо Material Editor.





17) Далі необхідно об'єкт порендерити для завершення моделювання.

Завдання на лабораторну роботу:

Створити не складну довільну модель :

- Використовуючи всі текстури, що є в програмі 3Dmax