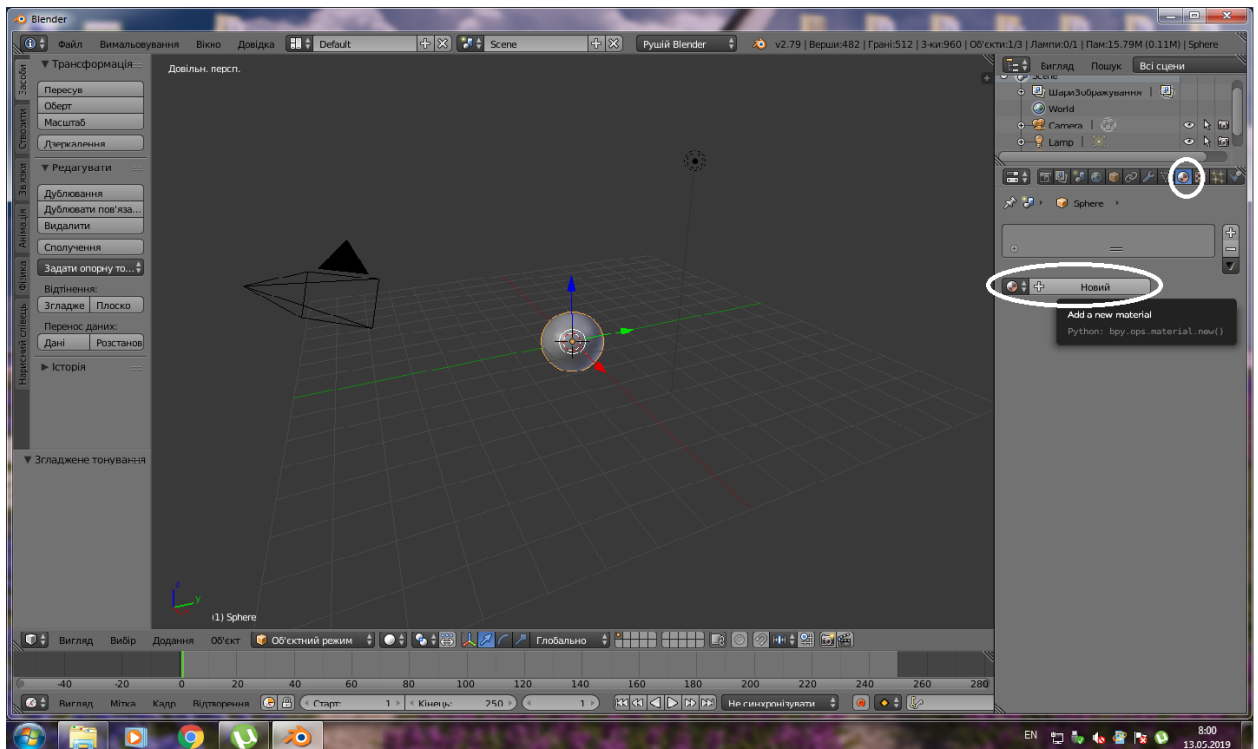
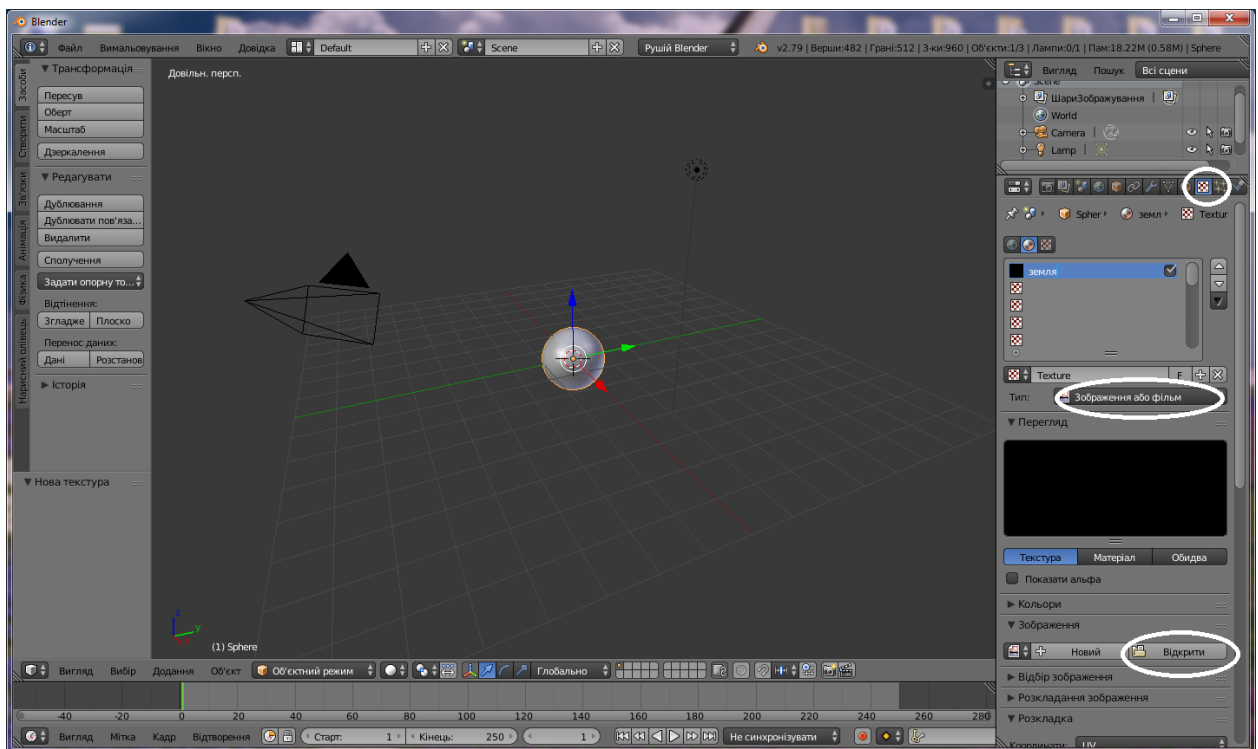


Матеріал в Блендер. Текстури

В Blender перед накладанням текстури необхідно створити матеріал.

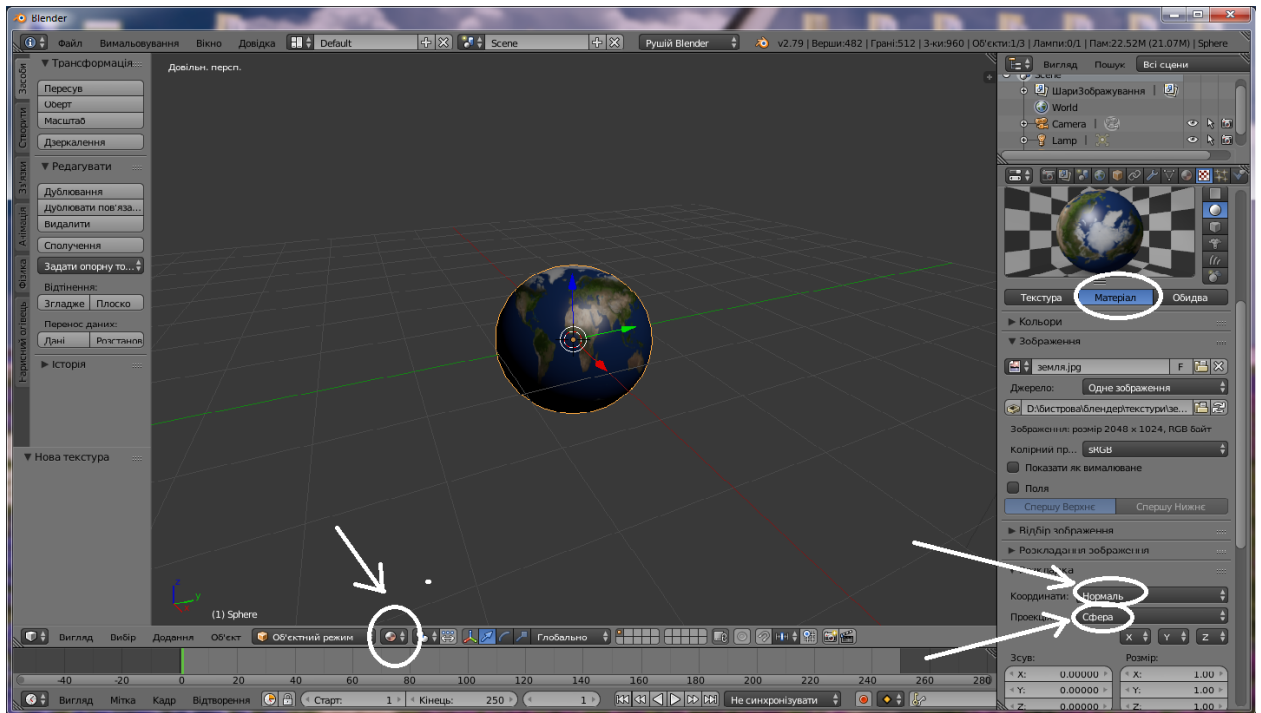


Після цього можливе накладання текстур.

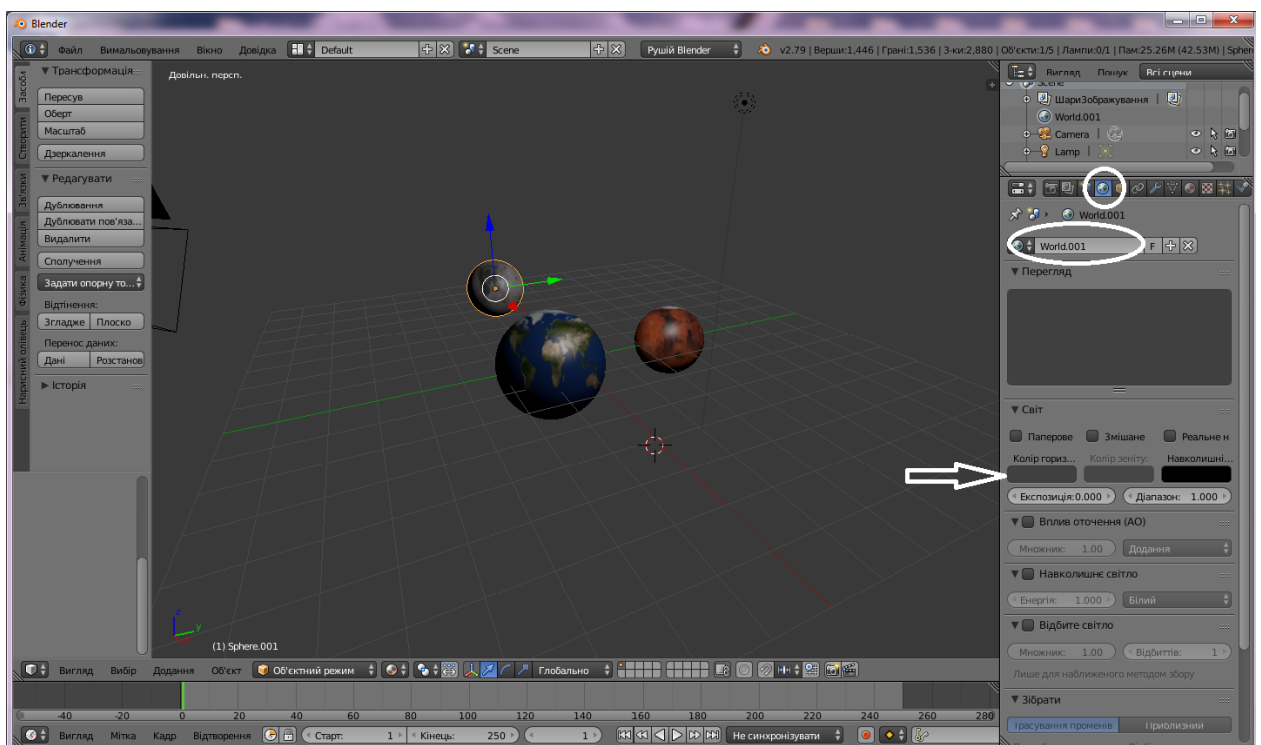


Текстуру необхідно налаштувати. Змінюючи координати і проекцію можна різними способами розміщувати текстури на об'єкті.

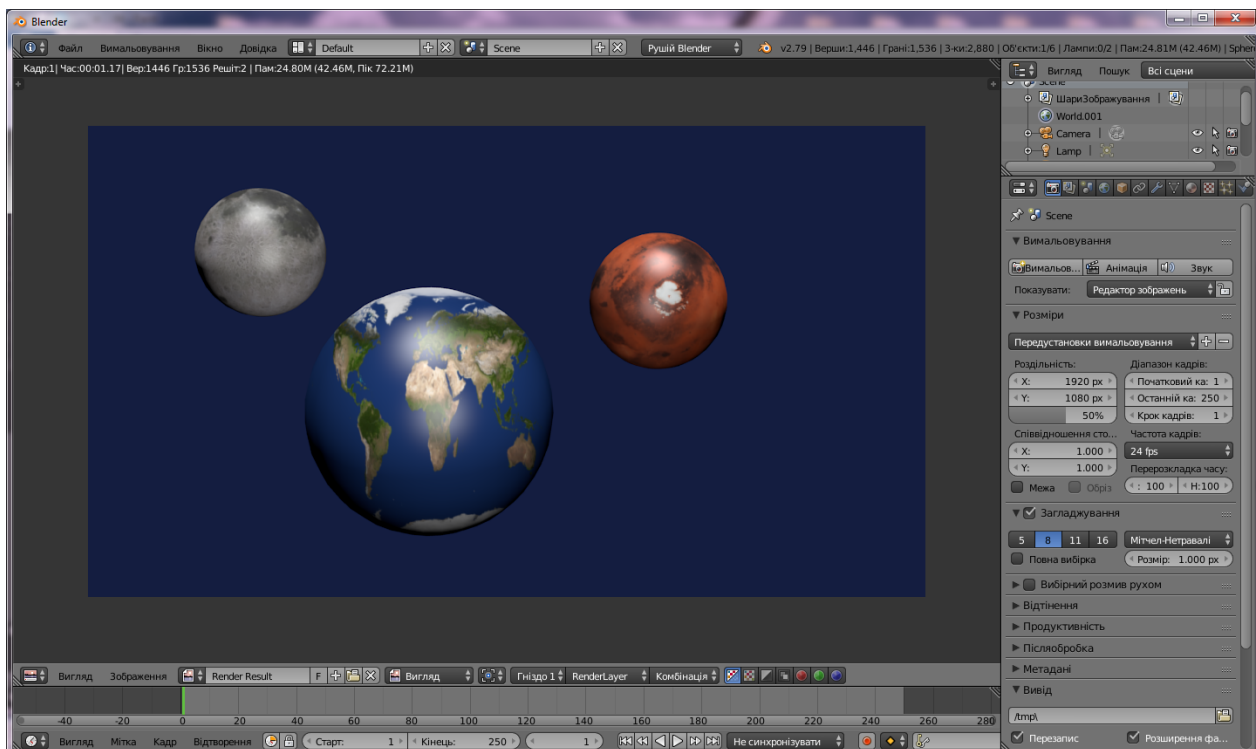
Для миттєвого перегляду результату, у вікні перегляду справа, можна обрати текстуру, матеріал, або обидва.



Кнопка World (оточуюче середовище) . Після створення нового світу World, можна змінити колір фону оточуючого середовища.



Колір фону зміниться при рендерингу.



Завдання. Створити 3D моделі Землі, Місяця, Марса, Юпітера.