

3DS MAX - Material Editor

© Рыбалко Алексей
Московский Авиационный Институт. 2011.

Присваивайте текстурам **осмысленные имена**.
И следите, чтобы они **не повторялись!**

Образцы текстур

Основной цвет материала

Цвет бликов на материале (блик надо включить, т.е. Spec Level > 0!)

Карты текстур вставляются в каналы

Включить фон (для прозрачных объектов)

Настройки редактора

Присвоить материал объекту

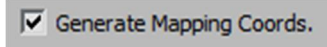
Включить отображение материала в окнах проекций

Двусторонний материал

Самосветящийся материал (независим от освещения, но не подсвечивает другие объекты!)

Внимание!

Текстуры накладываются на объект по координатам U, V, W. Если объект взят стандартный из готовых, то 3DS MAX знает - как накладывать текстуру, он знает положения координат U, V, W - достаточно включить галочку **Generate Mapping Coordinates**.



Если объект создан с помощью полигонального моделирования, например, Box Modeling, или его форма была изменена на полигональном уровне, **то нужно объяснить 3DS MAX - как класть текстуру**. Для этого на объект накладывается **модификатор UVW Map**.

Выбор вида образца (куб)

Возврат из редактора карты назад на редактирование текстуры!

Создать повторяющийся узор из карты

Путь до выбранной карты

Обрезка исходного изображения