

Лабораторная работа №2 «Создание и наложение карт развёрток»

ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Научиться создавать развёртки. Изучить методы работы с бесшовными текстурами при создании развёртки. Научиться создавать карту развёртки.

ЗАДАНИЕ НА ЛР

1. Изучите лекционный материал по данной теме и предложенные практические примеры.
2. Создайте файл с названием согласно требованиям. В сцене настройте единицы измерения (миллиметры) и координационную сетку (выберите шаг, удобный для моделирования Вашего объекта).
3. Создайте низко-полигональную модель стула, точно такую же, как на примере в лекции. Размеры и пропорции частей стула должны соответствовать размерам и пропорциям подобного стула в реальности.
4. Примените к модели стула материал, у которого в канале основного цвета находится бесшовная текстура. Создайте развёртку, используя бесшовную текстуру. (Рисунок 1 – Развертка, созданная с помощью модификатора развертки UV (Unwrap UVW) стула для бесшовной текстурой).
5. Сделайте копию модели стула. Создайте собственную карту развёртки, где будет использовано два вида дерева (Рисунок 2 – Созданная текстура из двух изображений с фактурой дерева на основе созданной развертки с помощью модификатора развертки UV (Unwrap UVW)). Самостоятельно определите, какие части стула будут оформлены первым видом дерева, какие – вторым.
6. По результату выполнения задания сделайте скриншот карты развёртки на плоскости и скриншот модели с выбранного Вами ракурса на белом фоне и с отображением текстур для каждого вида стула. Вставьте скриншоты в отчет. Также в отчёте письменно ответьте на вопросы в п.9.
7. Можно заработать 2 дополнительных балла за создание развёртки для готовой карты развёртки для готовой модели коровки. Модель и текстуры выданы преподавателем. Результат должен быть в отдельном файле, отчёт не требуется.
8. Можно заработать ещё 2 дополнительных балла за создание собственной карты развёртки (на основе самостоятельно нарисованной текстуры) для этой же модели коровки. Результат также должен быть в отдельном файле, отчёт по созданию разверток для дополнительного задания не требуется.
9. Вопросы:
 - a. Для каких объектов создается развертка?
 - b. Что такое развертка и что такое текстурная карта развертки?
 - c. Когда текстурную карту развертки можно использовать для объекта, для которого она не создавалась?
 - d. Укажите важные моменты, которые необходимо учесть при создании развертки?