**5，Setting up UVs**

**Target：**

1. Ctrl - 2, Spacebar – 5；
2. Add UV Quickshade node[foreach\_end, fuse]；
3. Set Texture Map = soccerball\_color.rat，set UV menu Background = soccerball\_color.rat；
4. Add UV Flattern node, set Group = @patches > 19, turn on Min:handle, adjust arrow；
5. Add UV Flattern node, set Group = @patches < 20, turn on Min:handle, adjust arrow；
6. Click Pin Vertices, Shift-click add a pin；
7. Press Y rotate logo；
8. Repack；
9. Bypass quickshade，Display Option turn off Show UV Texture when UV’s Present；

**UI：**

开分屏UV View：Ctrl – 2, Set view > UV Viewport（Space - 5）。

设置背景：UV menu > Background > soccerball\_color.rat。

设置UV Handler：右键Handel tool > Min:handle。

设置图标UV：点击Pin Vertices>Shift-click添加图钉并移动，按Y旋转UV。

重新调整UV：Repack。

**Nodes：**

**UV Quickshade**

添加UV贴图，辅助修改UV坐标。

Applies an image file as a textured shader to a surface.

**UV Flatten**

按块设置UV。

Creates flattened pieces in texture space from 3D geometry.