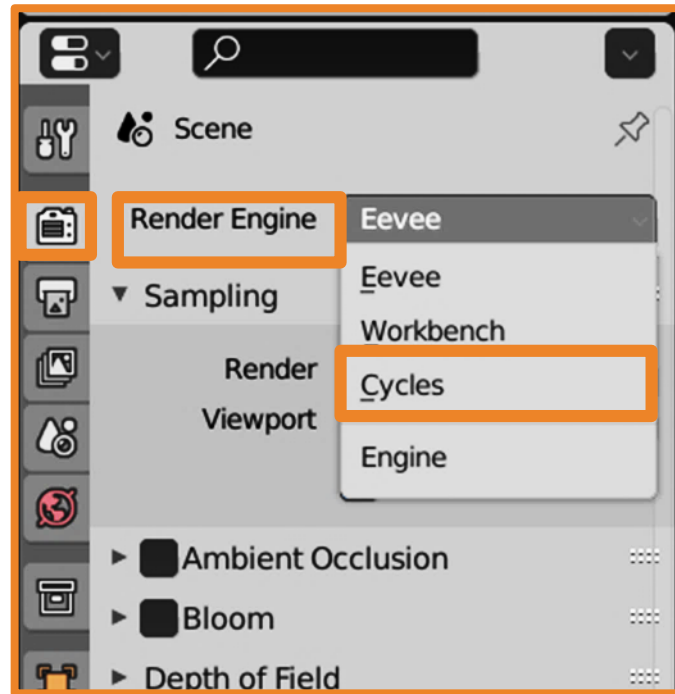
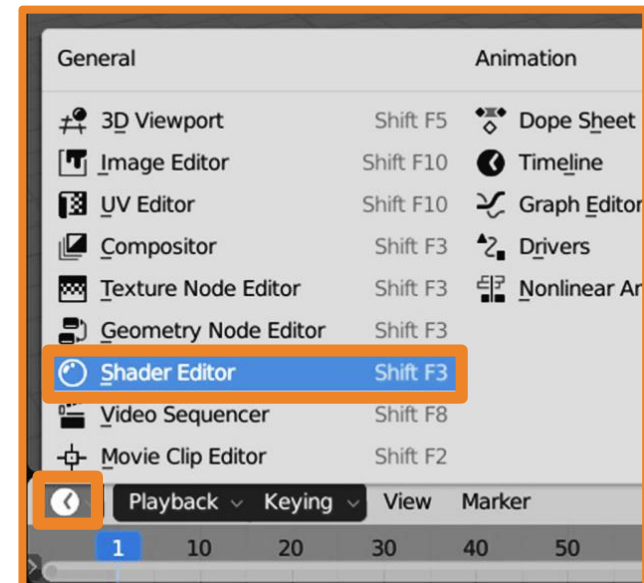
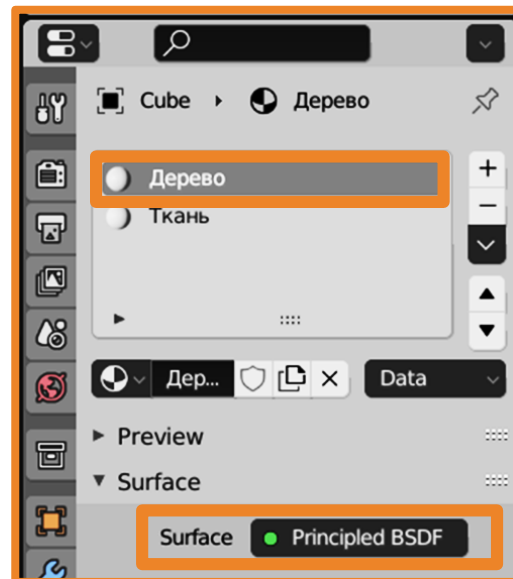


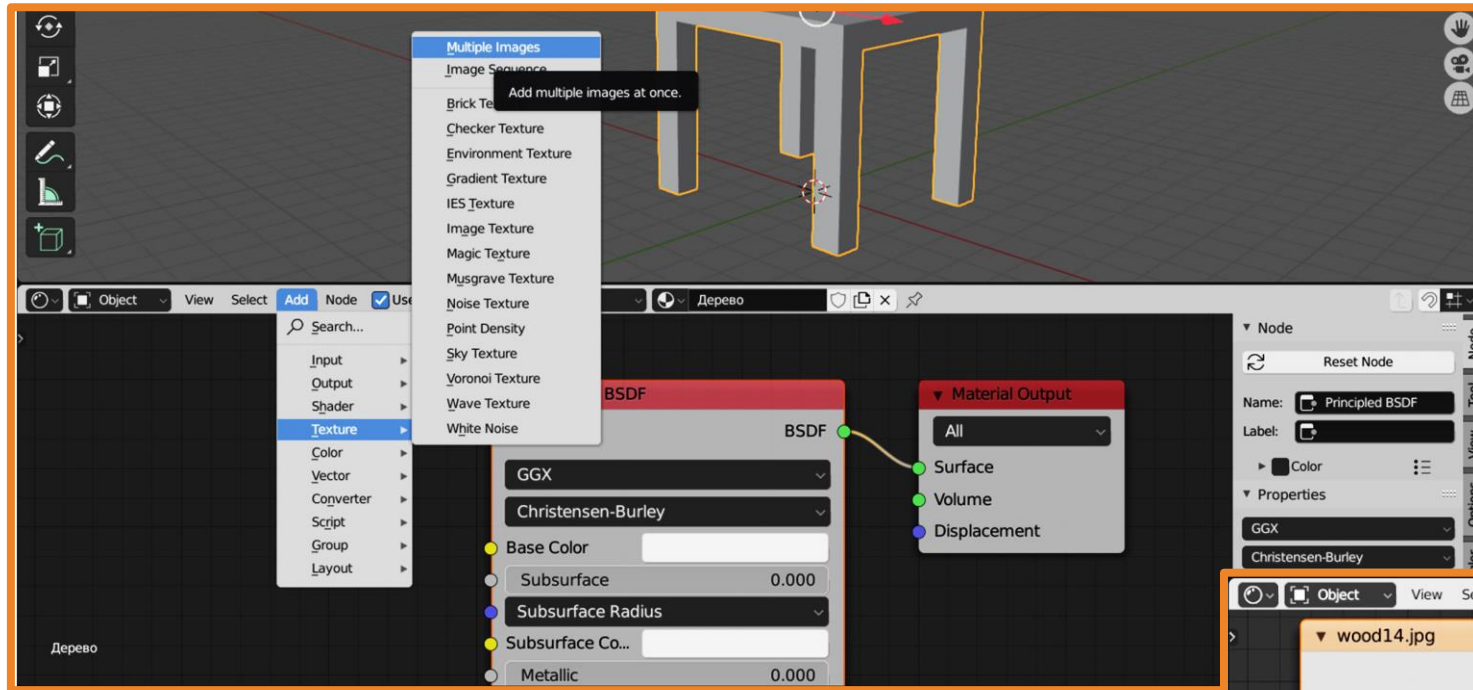
# Практическая работа № 9. «Текстуры»



1. Запустите Blender и откройте файл со столом.
2. Поменяйте **Render Engine** на **Cycles**.
3. Создайте новый материал с поверхностью (Surface) **Principled BSDF** и переименуйте его.
4. Вместо временной шкалы выберите **Shader Editor**.

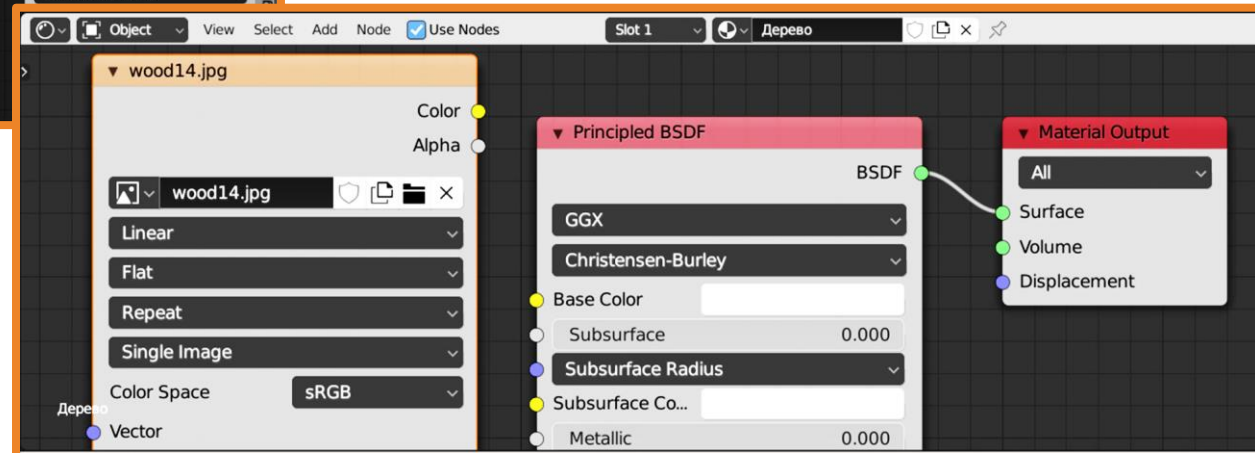


# Практическая работа № 9. «Текстуры»



5. Добавьте к ветви материала изображение-текстуру **Add – Texture – Image Texture**.

6. Загрузите с диска нужную картинку.

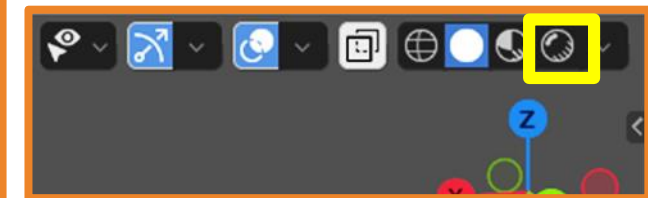
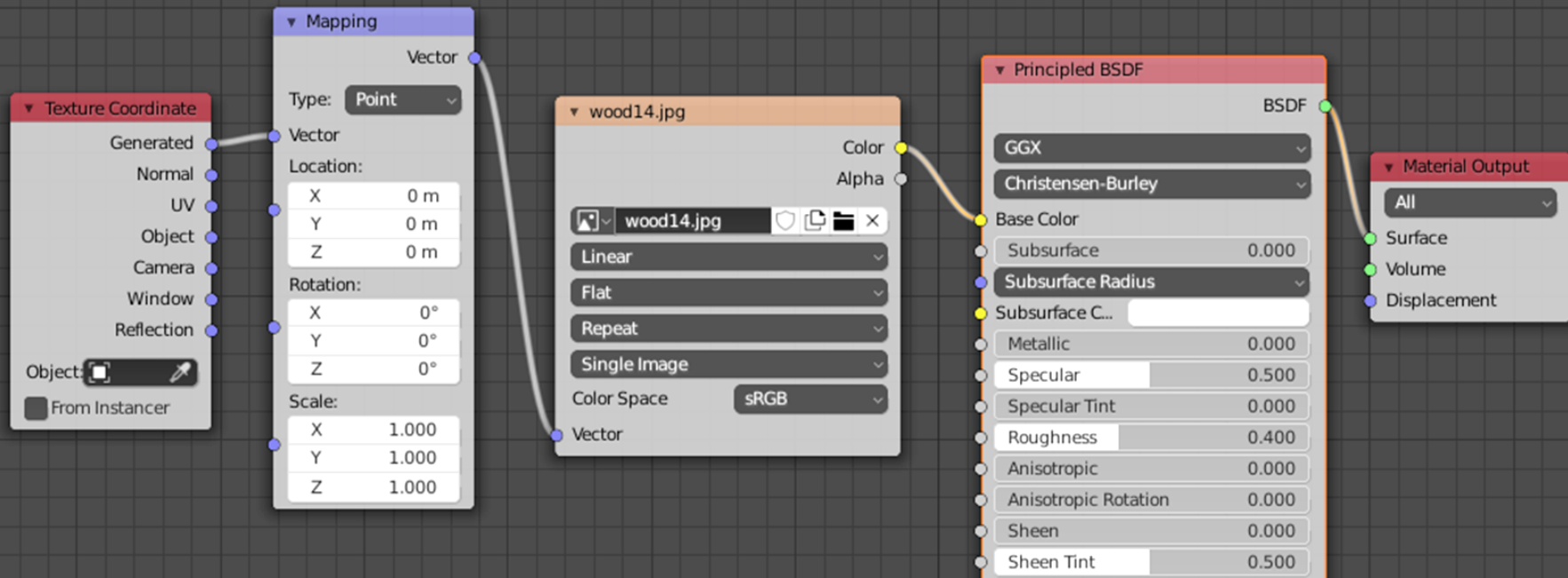


# Практическая работа № 9. «Текстуры»



7. Для регулирования положения, вращения и масштаба изображения-текстуры добавьте **Add – Vector – Mapping**.
8. Чтобы правильно сгенерировать изображение: **Add – Input – Texture Coordinate**.

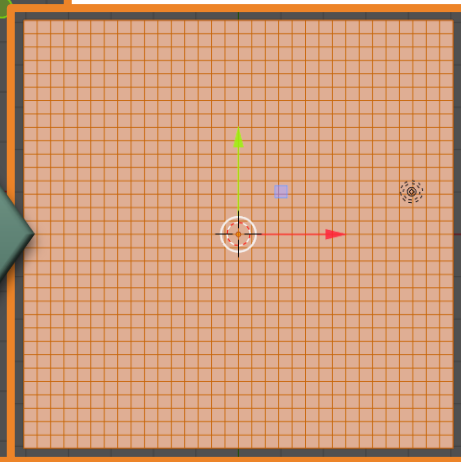
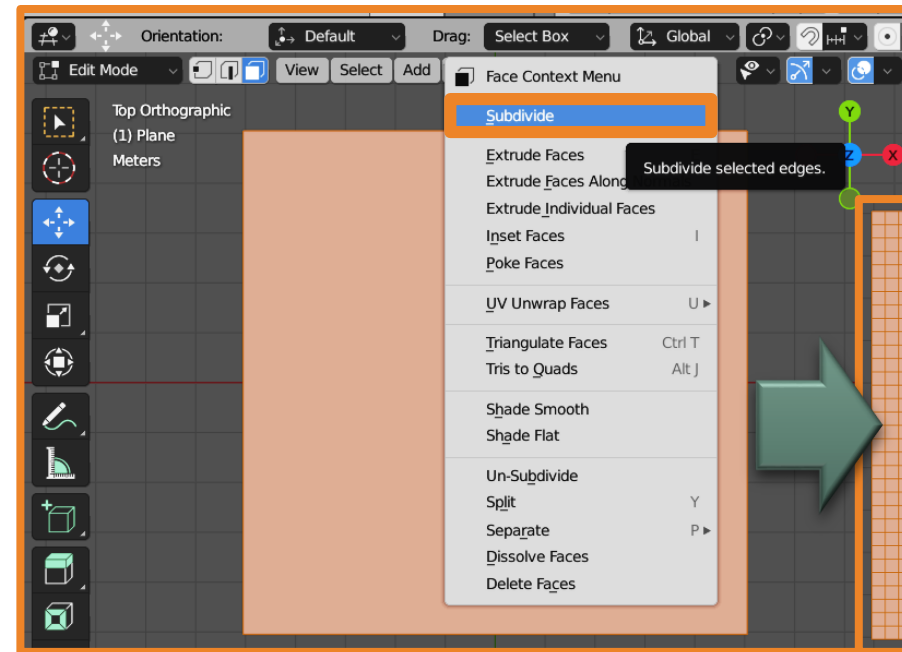
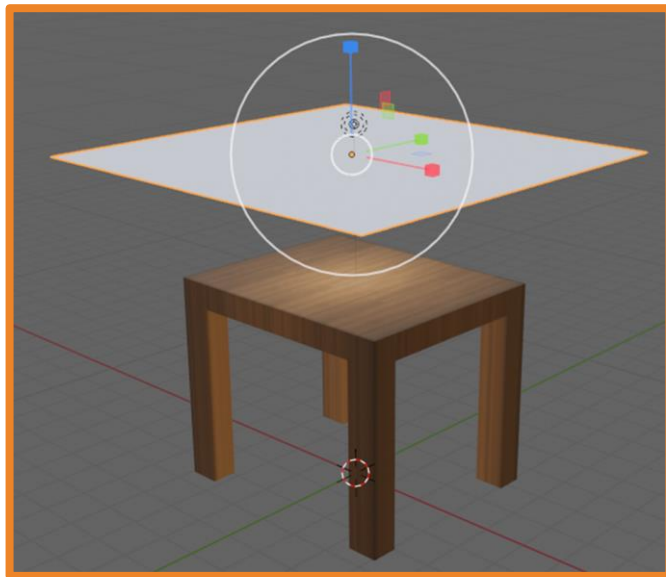
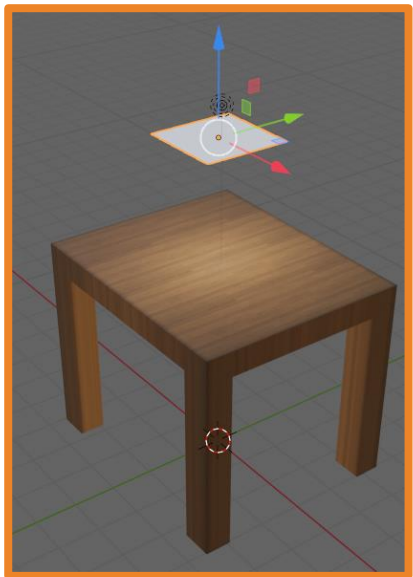
9. Соедините их по образцу и нажмите на кнопку:



# Практическая работа № 9. «Текстуры»



10. Добавьте плоскость, сдвиньте её вверх и увеличьте в размере.
11. Перейдите в режим редактирования (**tab**) и щелкнув правой кнопкой мыши выберите **Subdivide**. Повторите операцию **несколько раз**, чтобы разделить плоскость на мелкие квадраты.
12. Выйдите из режима редактирования.

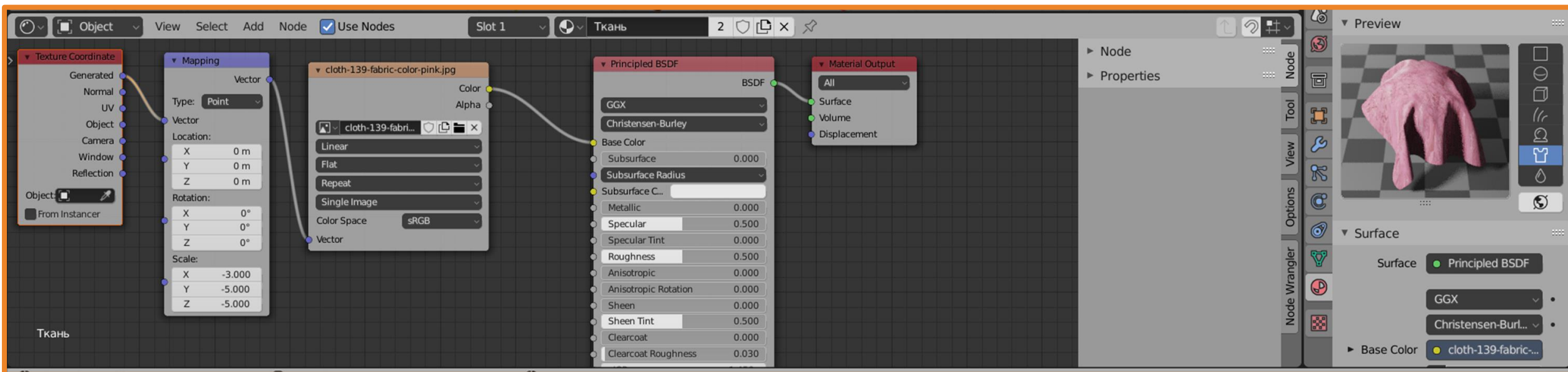
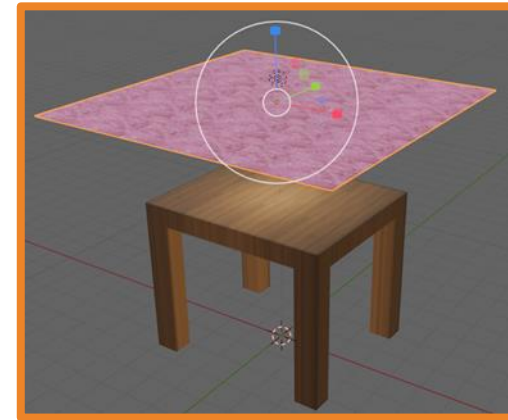




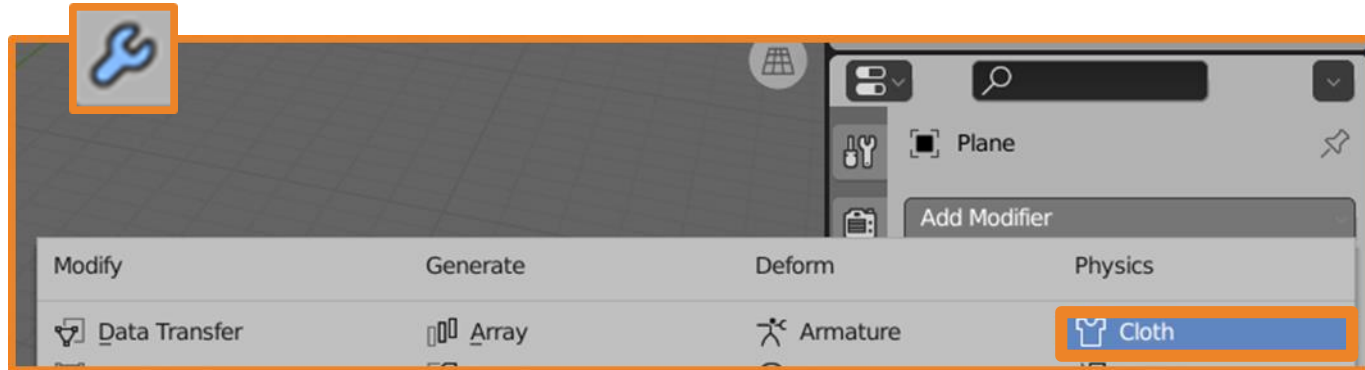
# Практическая работа № 9. «Текстуры»



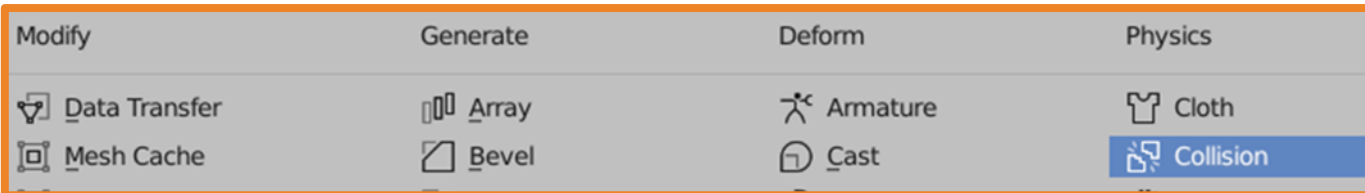
13. Настройте текстуру для ткани скатерти аналогично текстуре для стола.



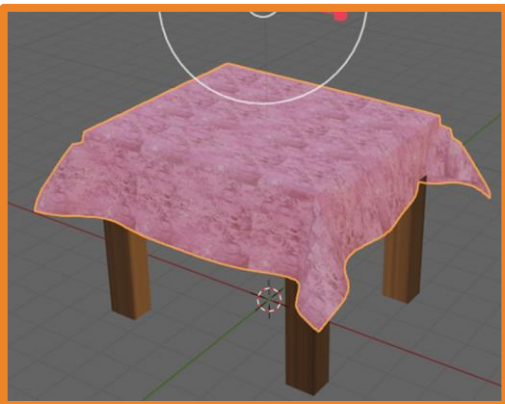
# Практическая работа № 9. «Текстуры»



14. Выделите скатерть и в настройках физики выберите модификатор **Cloth**.



15. Выделите стол и в настройках физики выберите модификатор **Collision**.



Нажмите клавишу **пробел** и ткань начнёт падать на стол. В момент когда она удачно легла на стол остановите симуляцию и примените модификатор для скатерти.

