

Návod pro vkládání a úpravu textur na objektech

OBSAH:

1. Vkládání textur do knihovny materiálů

1.1. Umístění a otevření knihovny

1.2. Přidání vlastní textury do knihovny materiálů z vlastního obrázku

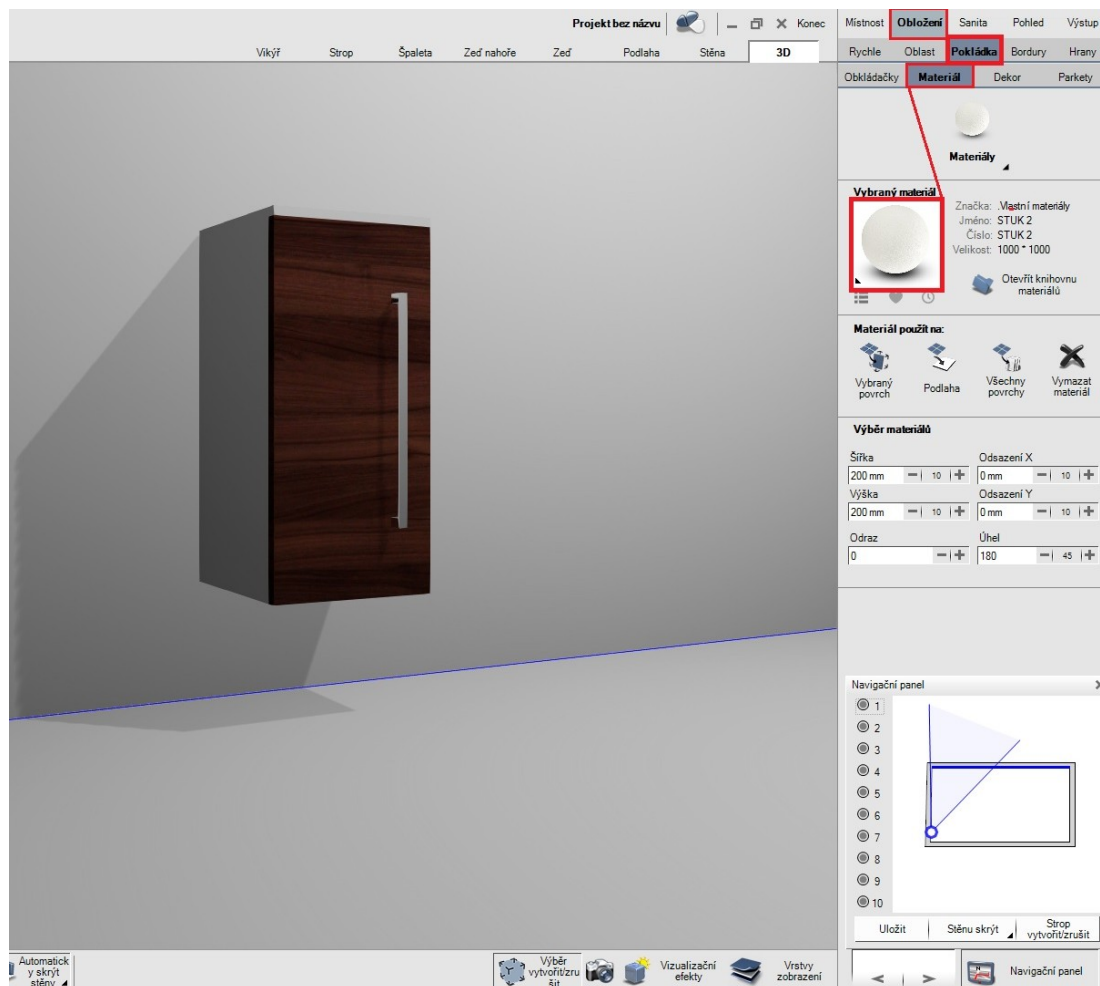
1.3. Použití textury na požadovaném objektu

2. Úprava a modifikace textur na objektech

2.1. Mapování textur na objektu

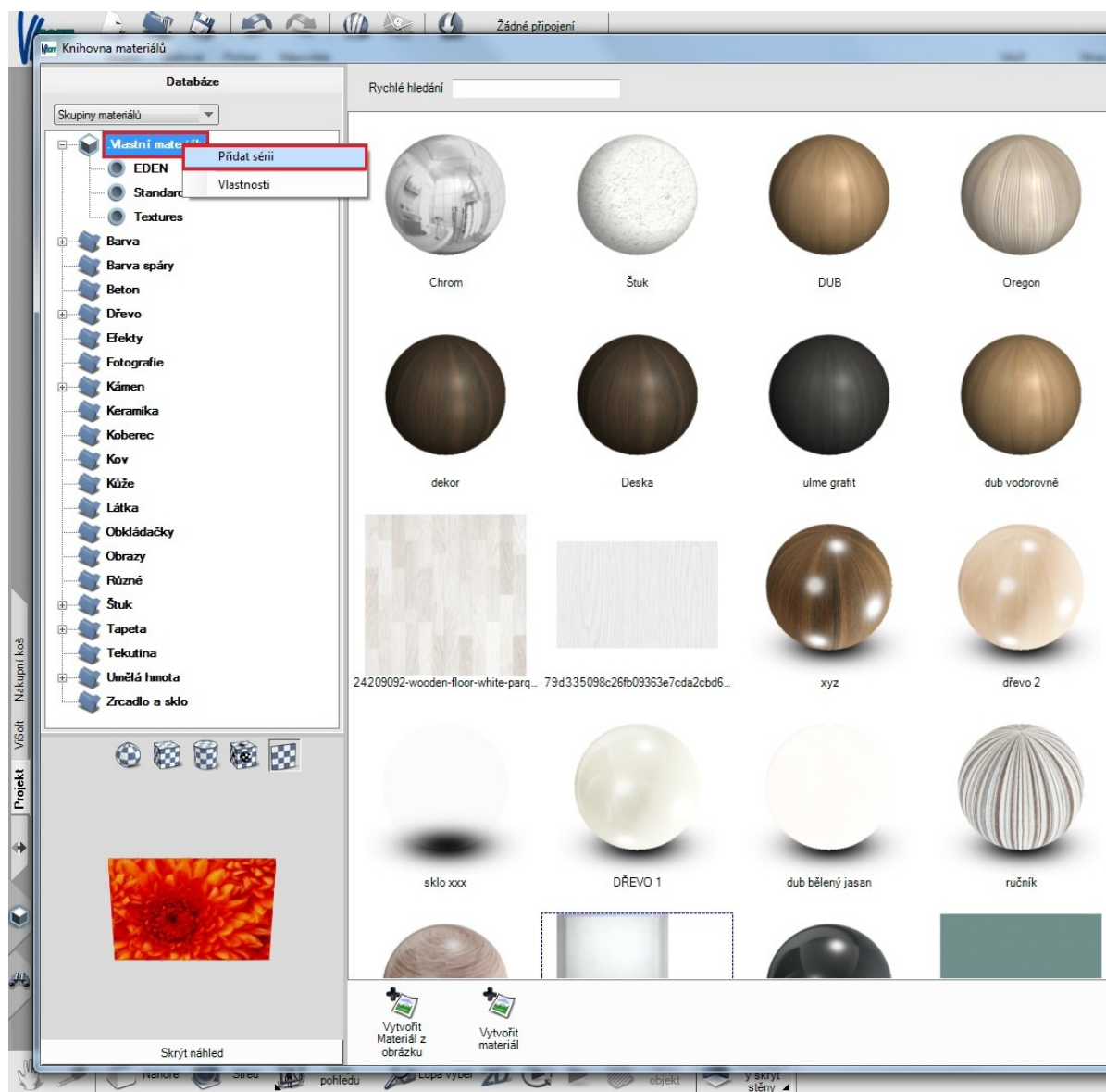
1. Vkládání textur do knihovny materiálů

1.1. Umístění a otevření knihovny

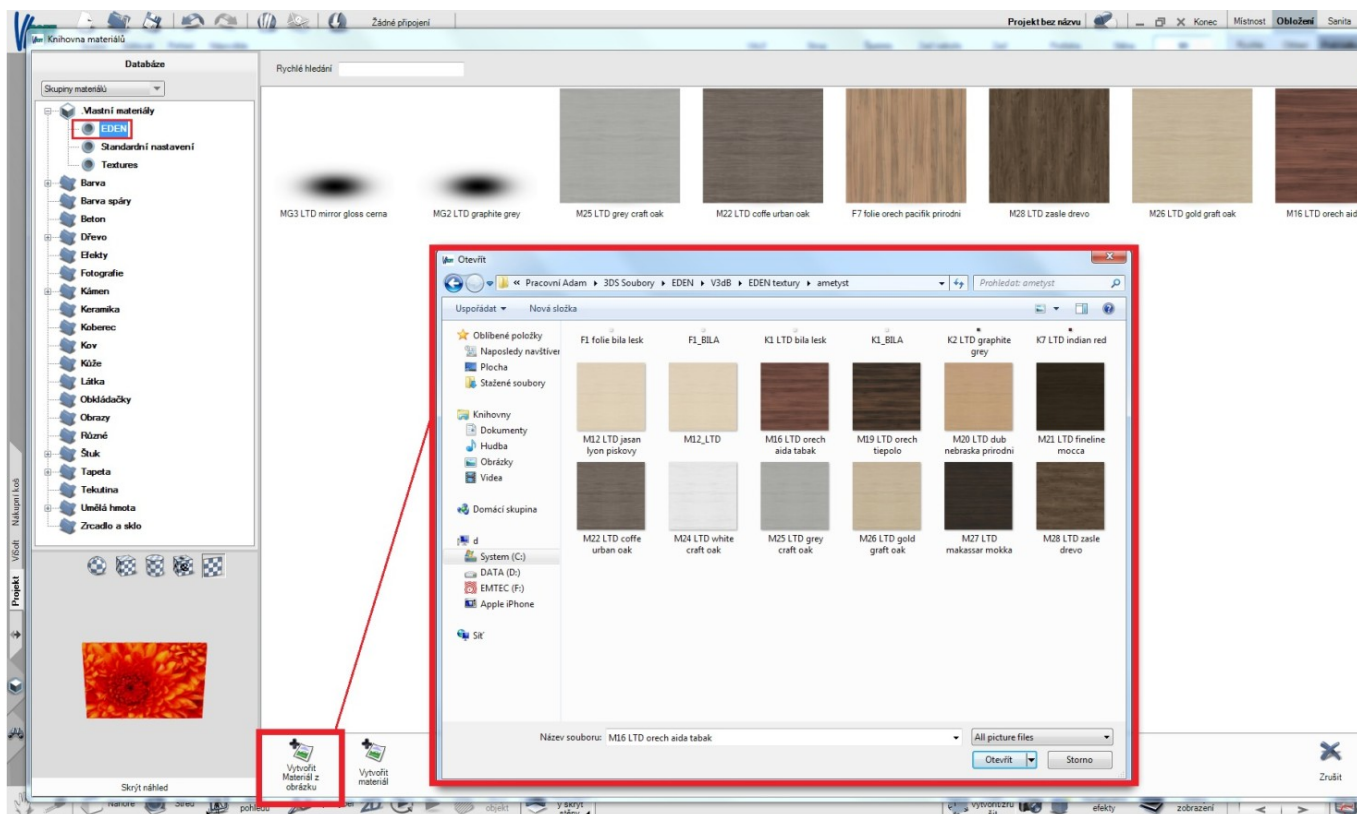


- klikneme na ikonu Vybraný materiál přes záložky Obložení -> Pokládka -> Materiál
- následně se nám otevře v novém okně knihovna

1.2. Přidání vlastní textury do knihovny materiálů z vlastního obrázku

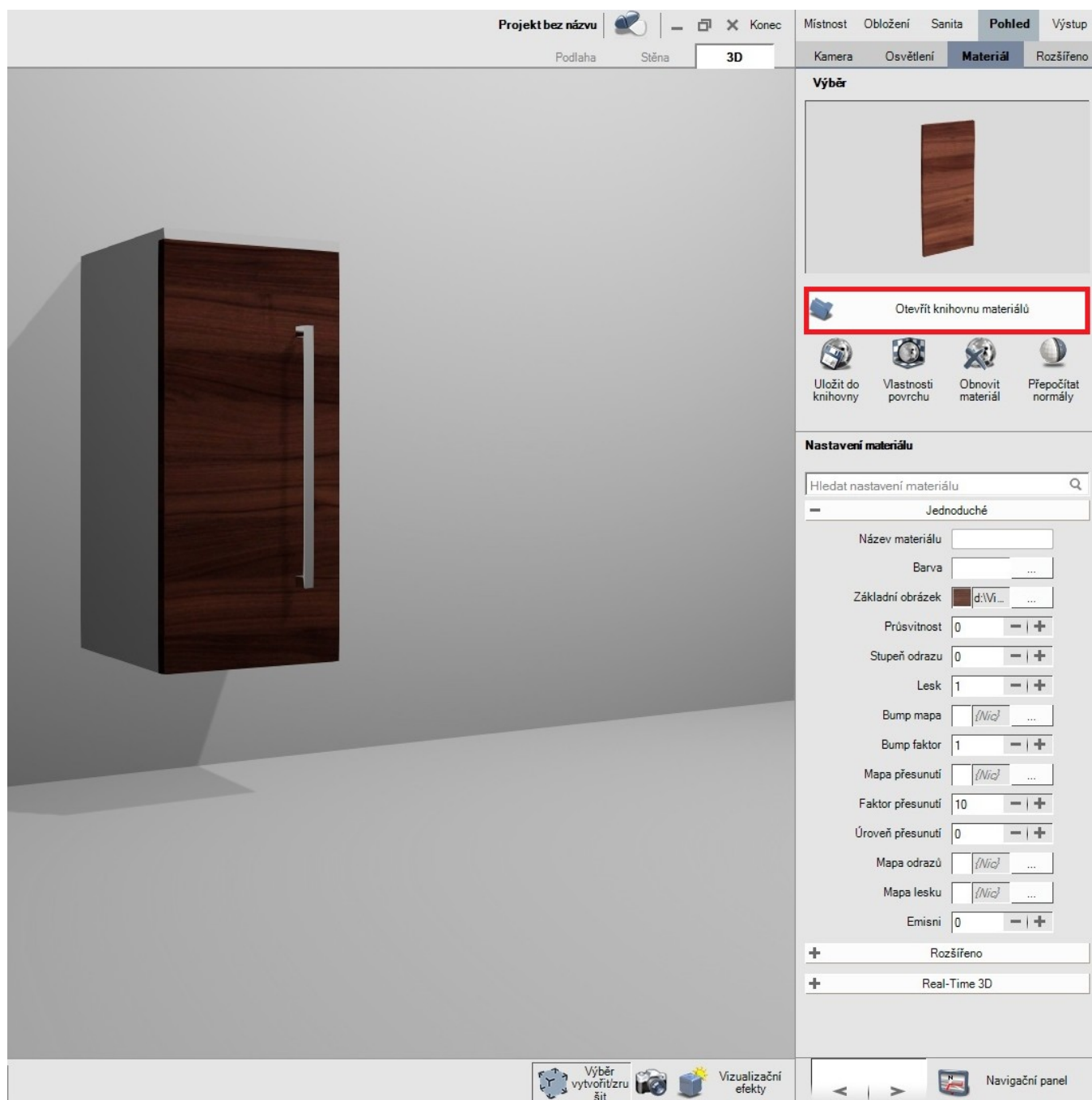


- v knihovně klikneme na první řádek pravým tlačítkem a zvolíme přidat sérii -> v dalším okénku vyplníme název vlastních materiálů
- po vytvoření složky v knihovně klikneme na nově vytvořenou složku a následně vlevo dole na „vytvořit materiál z obrázku“

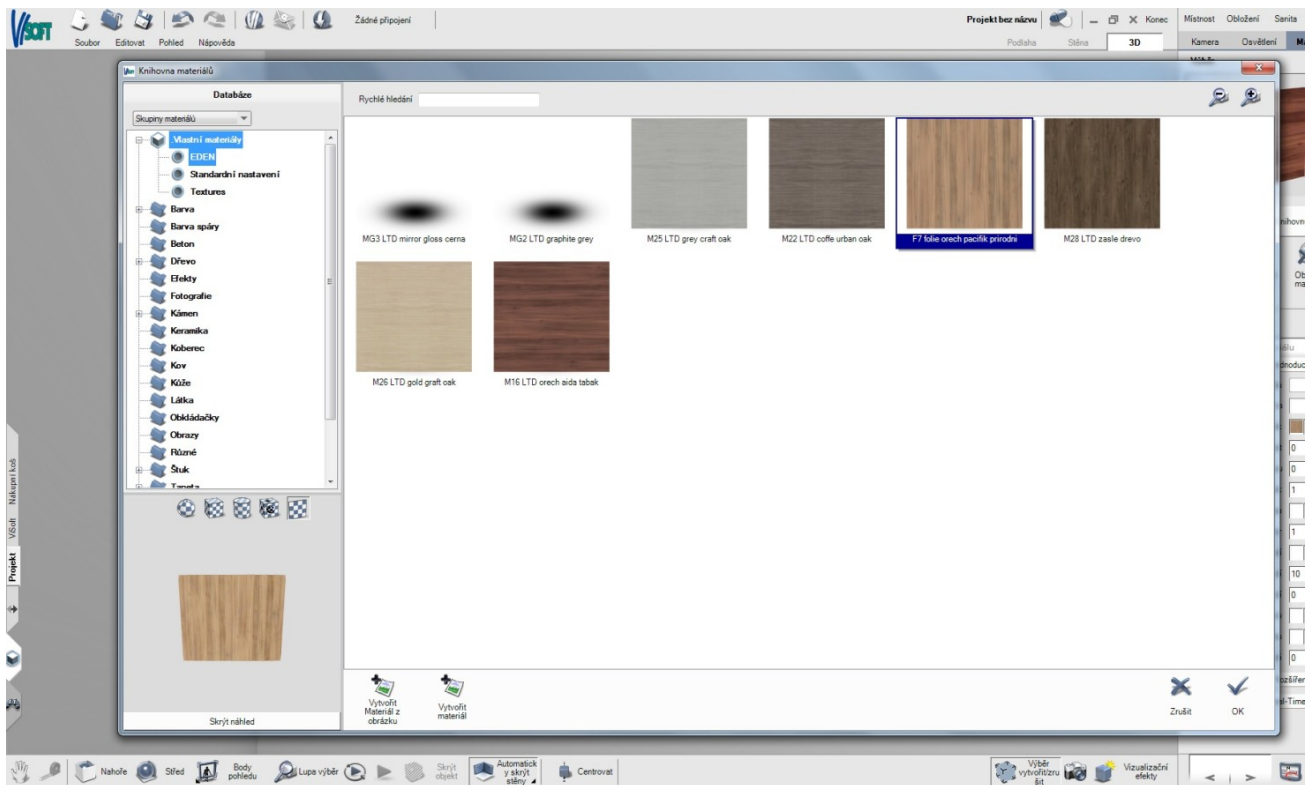


- v novém okénku najdeme požadovaný obrázek v prohlížeči Windows a dvojklikem potvrdíme výběr nebo klikneme na otevřít (podporované formáty obrázků jsou Bmp., Jpg., Jpeg., Png)

1.3. Použití textury na požadovaném objektu



- klikneme na objekt nebo na jeho část, která se nám zobrazí v okénku nad nastavením materiálů
- otevřeme knihovnu materiálů

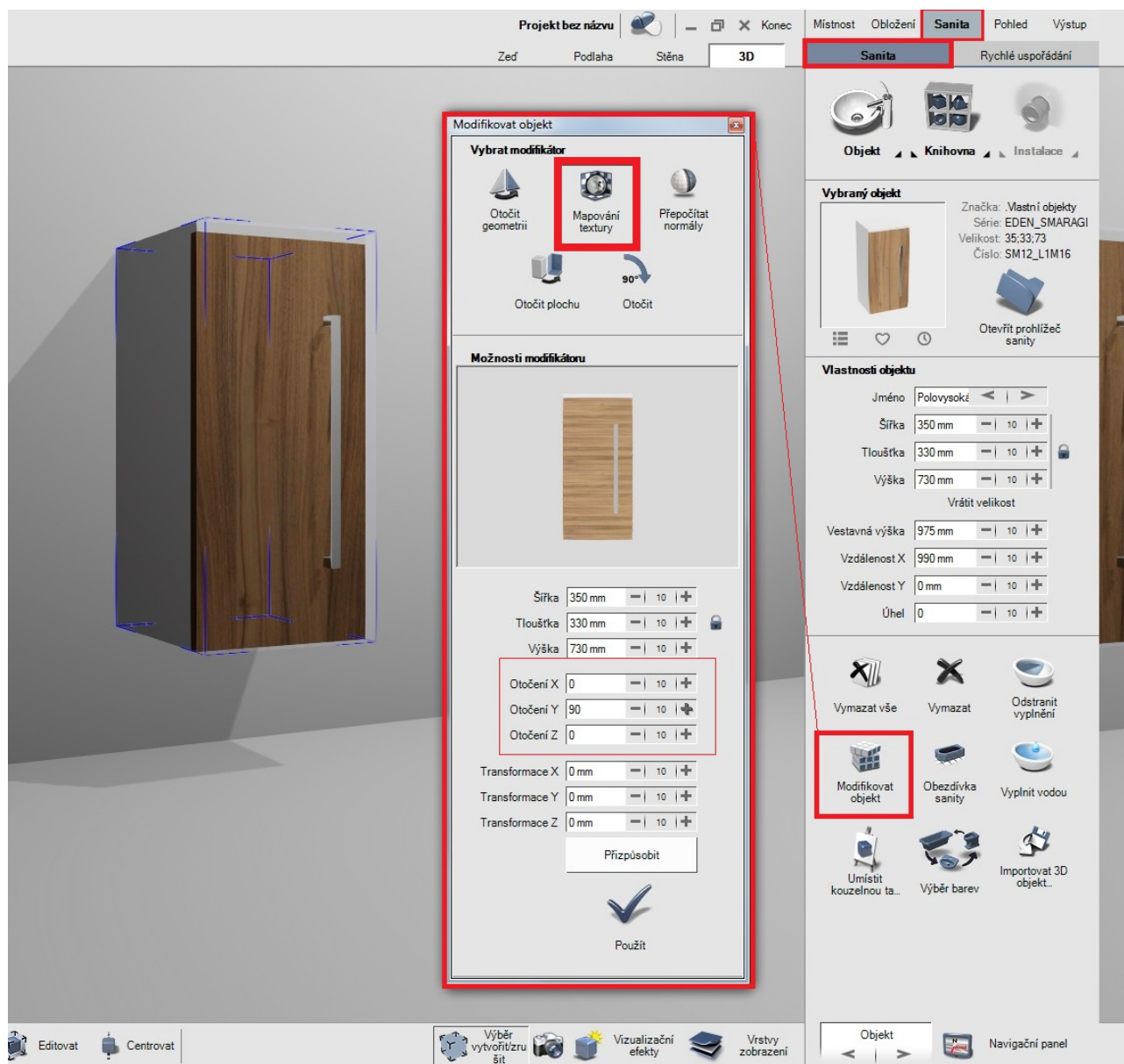


- vybereme vlastní materiál, který jsme si uložili a potvrdíme kliknutím na OK



2. Úprava a modifikace textur na objektech

2.1. Mapování textur na objektu



- rozklikneme záložky Sanita -> Sanita a ve spodní části klikneme na modifikovat objekt
- následně nám vyskočí okno, kde klikneme na Mapování textur
- v kolonkách „Otočení X,Y,Z,“ poté můžeme otáčet texturou v námi požadovaném směru
- po kliknutí na ikonu použít se nám zobrazí textura na objektu v požadovaném nastavení dle náhledu v nastavení