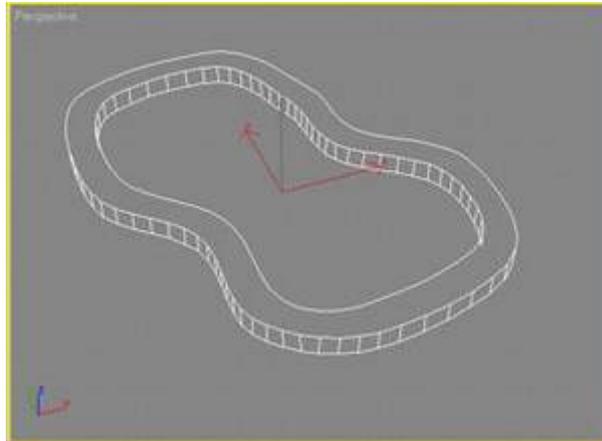
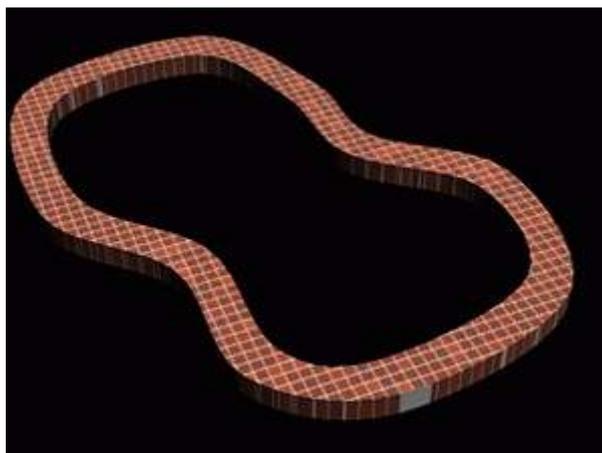


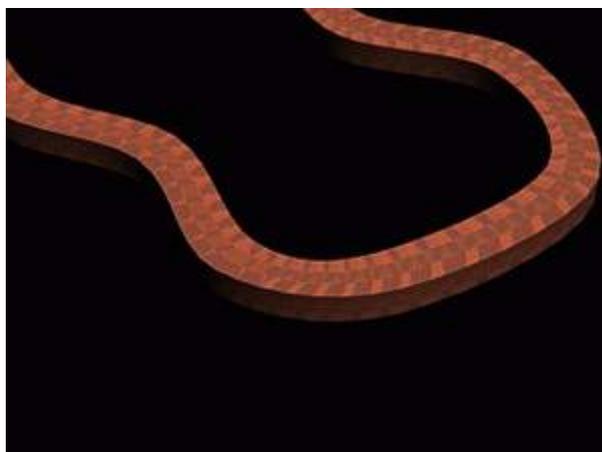
В данном уроке рассматриваются различные концепции , позволяющие научиться правильно применять UVWMap в процессе моделирования. Зачастую многие начинающие создают 3D модель при помощи выдавливания 2D формы , а затем применяют модификатор UVWMap , указывая в типе наложения плоскость , бокс или цилиндр , что зачастую приводит к неправильному отображению UVW на поверхности.



На рисунке изображена 3D модель , полученная путем Extrude из 2D формы без какого-либо регулирования полигонов на вершинах.



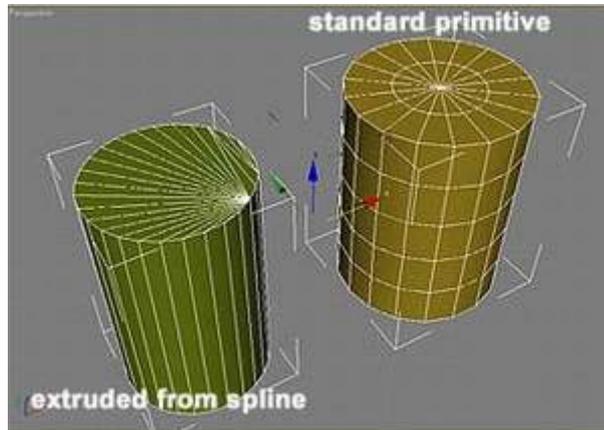
Пример назначения на вершину UVWMap (тип Simple Planar).



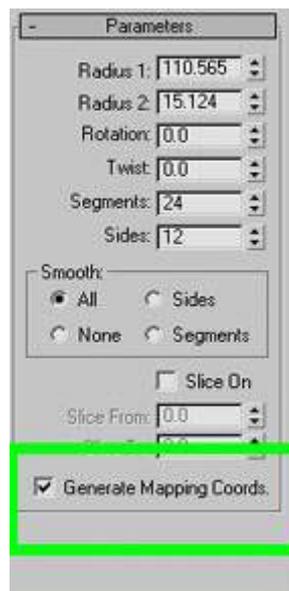
Пример неправильного наложения UVWMap (тип Face) на объект.

Качественная модель с хорошо выровненными полигонами на поверхности поможет решить эту проблему прежде, чем мы назначим UVW Map с типом Face. Ниже изложено несколько способов создания подобной модели.

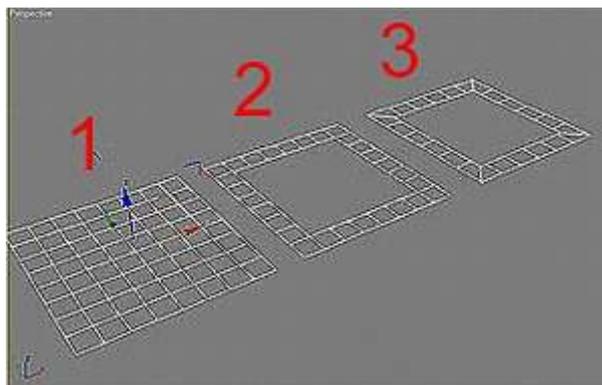
1. Почти все стандартные примитивы с точки зрения выравнивания их полигонов построены очень хорошо.



Пример : лучшим является способ создания обычного примитива, чем создание круга в 2D и последующее его экструдирование (Extrude).

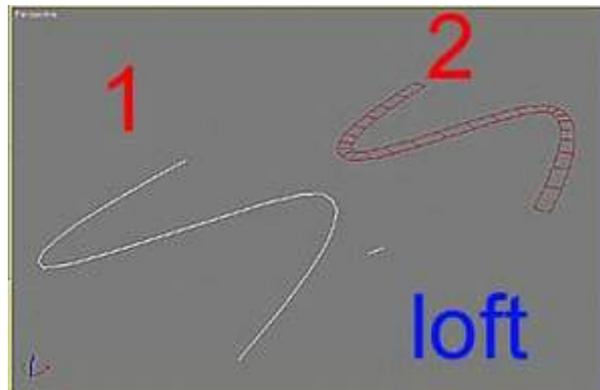


Часть стандартных примитивов имеет опцию Generate Mapping Coordinates (автоматическая генерация карты координат).

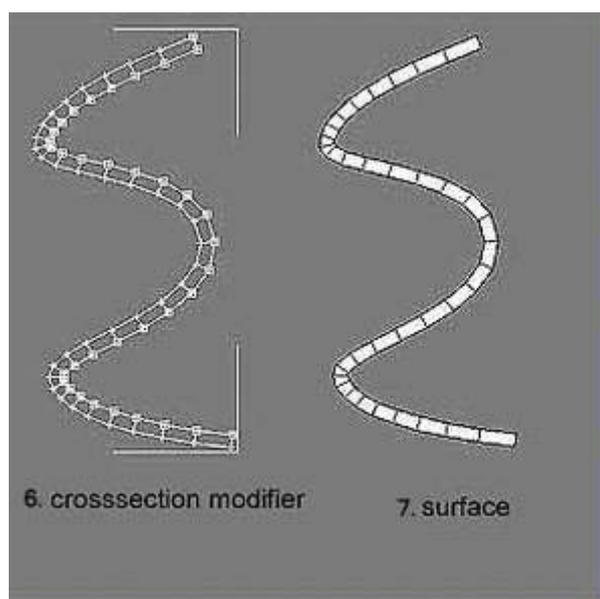
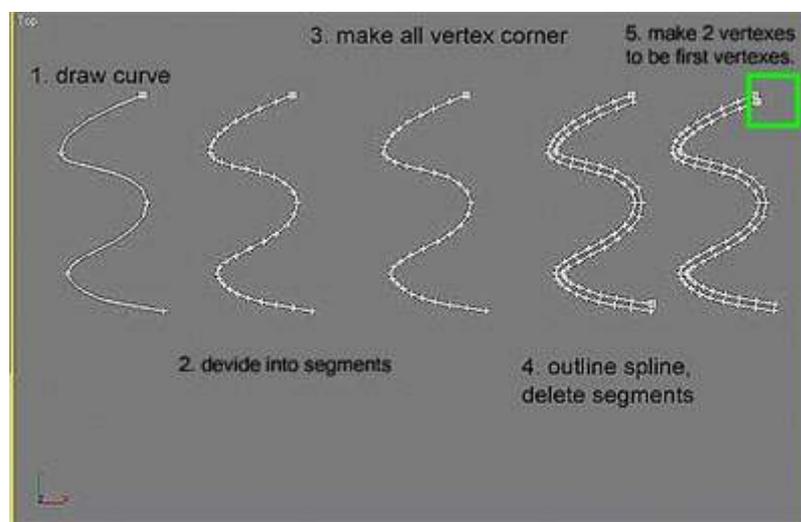


Пример создания инкрустированных объектов : создаем стандартный примитив и последовательно удаляем полигоны до получения нужного результата.

## 2. Лофтинг (Loft) объектов.

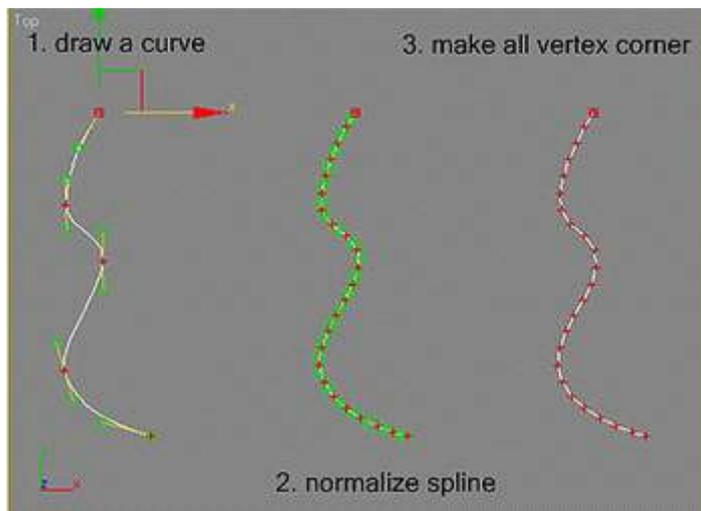


## 3. Сплайновая сеть (Spline network) и патчевое моделирование (patch modeling).



Пример техники использования сплайновой сети.

4. Редактируя полигоны (Editable polygons) также можно получить точные и четко-выровненные фэйсы (Faces) по поверхности моделируемого объекта. Пример такой техники изображен на рисунке : используя стандартные инструменты редактирования полигонов мы создаем качественную 3D модель с правильными координатами UVWMap.



Теперь применяем модификатор UVWMap (в типе наложения указываем Face) , а затем , если полигоны на редактируемой поверхности четко выровнены , назначаем соответствующий модели материал.

