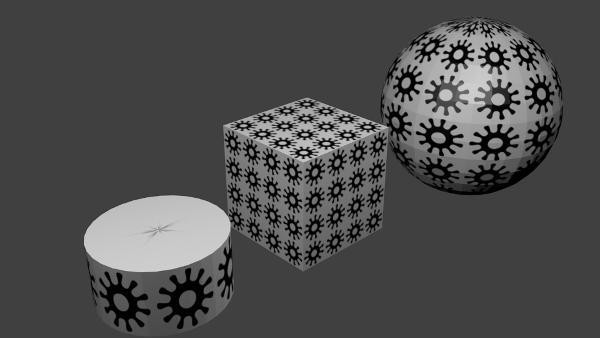
# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити на практиці вміння надавати текстури об’єктам та змінювати їх налаштування**

**ЗАВДАННЯ**

Дослідіть налаштування панелі **Mapping** (Відображення). Використовуючи текстуру **Image or Movie**, накладіть будь-яку картинку на куб, сферу і циліндр на зразок того, як показано нижче.



## Примітки:

* *Спочатку накладається одне зображення, а його “розмноження” досягається налаштуваннями.*
* *Для всіх трьох об’єктів використовується одна і та ж текстура. Однак матеріал у кожного об’єкта свій*.

# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

1. До кубу на сцені додайте сферу і циліндр. Циліндр зменшіть по осі Z.
2. Додайте сфері та циліндру матеріали кнопкою **New** на вкладці **Material**.
3. Виділіть куб. Перейдіть на вкладку текстур і, для вже існуючої текстури, виберіть тип **Image or Movie**.
4. За допомогою кнопки **Open** на панелі **Image** завантажте підготовлене зображення.
5. На панелі **Mapping** (відображення) в значеннях координат виберіть

**Generated** (згенеровані), встановіть проекцію **Cube** (куб).

1. В полях X і Y розділу **Size** (розмір) збільшіть значення, наприклад, до
2. Якщо крайні картинки обрізаються ребром, то змініть вектор зміщення (**offset**). Так, значення **0.5** зрушить картинку на половину свого розміру.
3. Виділіть сферу і прив’яжіть до неї вже існуючу текстуру, розгорнувши список текстур зліва від кнопки **New**.
4. На панелі **Mapping** виберіть координати **Generated**, проекцію **Sphere**. Змініть значення X і Y розділу **Size**. Наприклад, **X = 11, Y = 7**.
5. Виділіть циліндр і прив’яжіть до нього використовувану текстуру.
6. Поміняйте проекцію на **Tube**, координати – на згенеровані. Збільшіть значення **X**, наприклад, до **7-**ми.