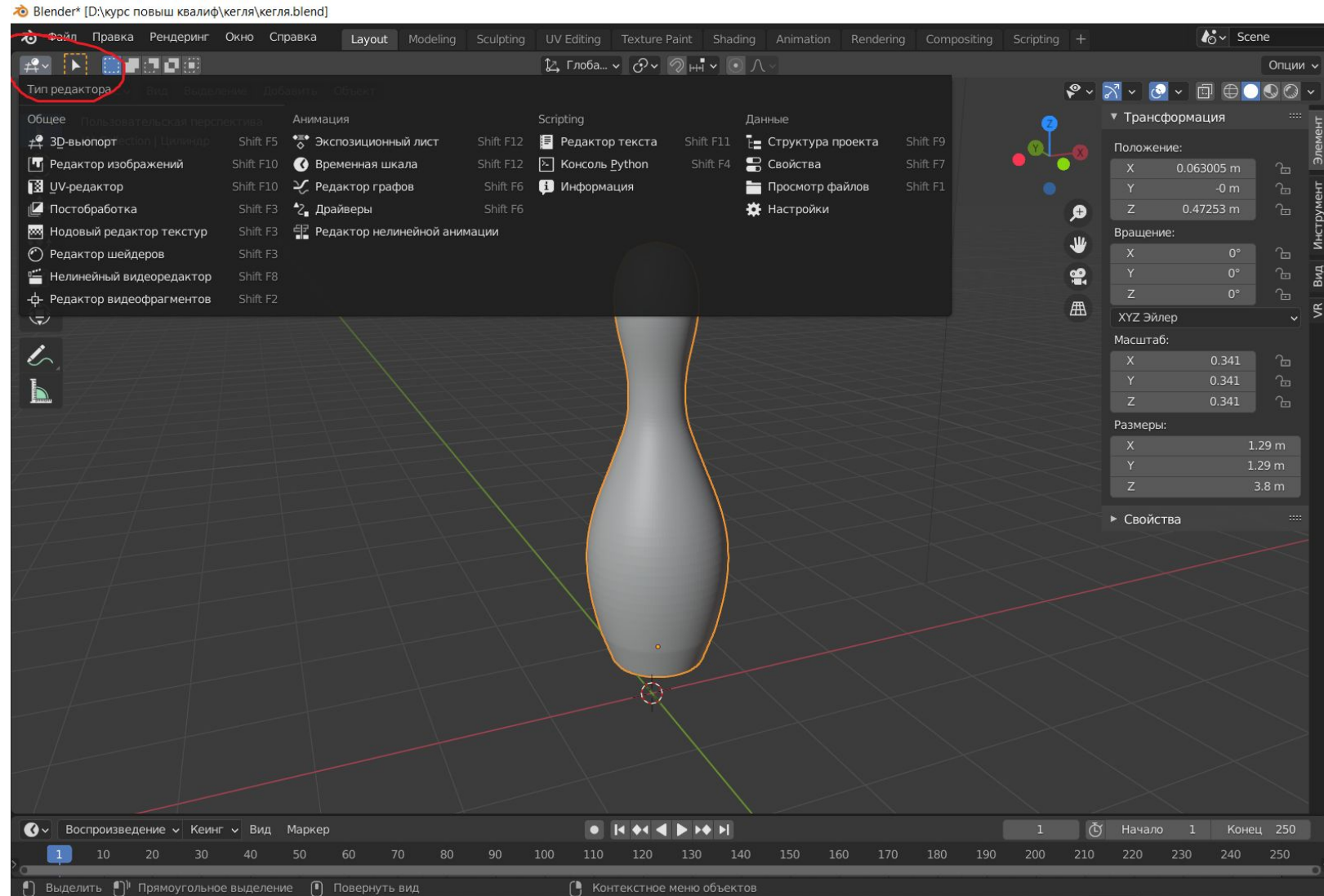


# Текстуры в blender

# Добавление текстур

## Настраиваем UV-тар для рендера в Cycles

Необходимо задавать координаты в окне "**Редактор узлов**" при помощи узлов (нодов). Для этого мы можем выбрать из набора окон «**Редактор шейдеров**». Затем в окне "**Редактор узлов**" активировать пункт "**Использовать узлы**".

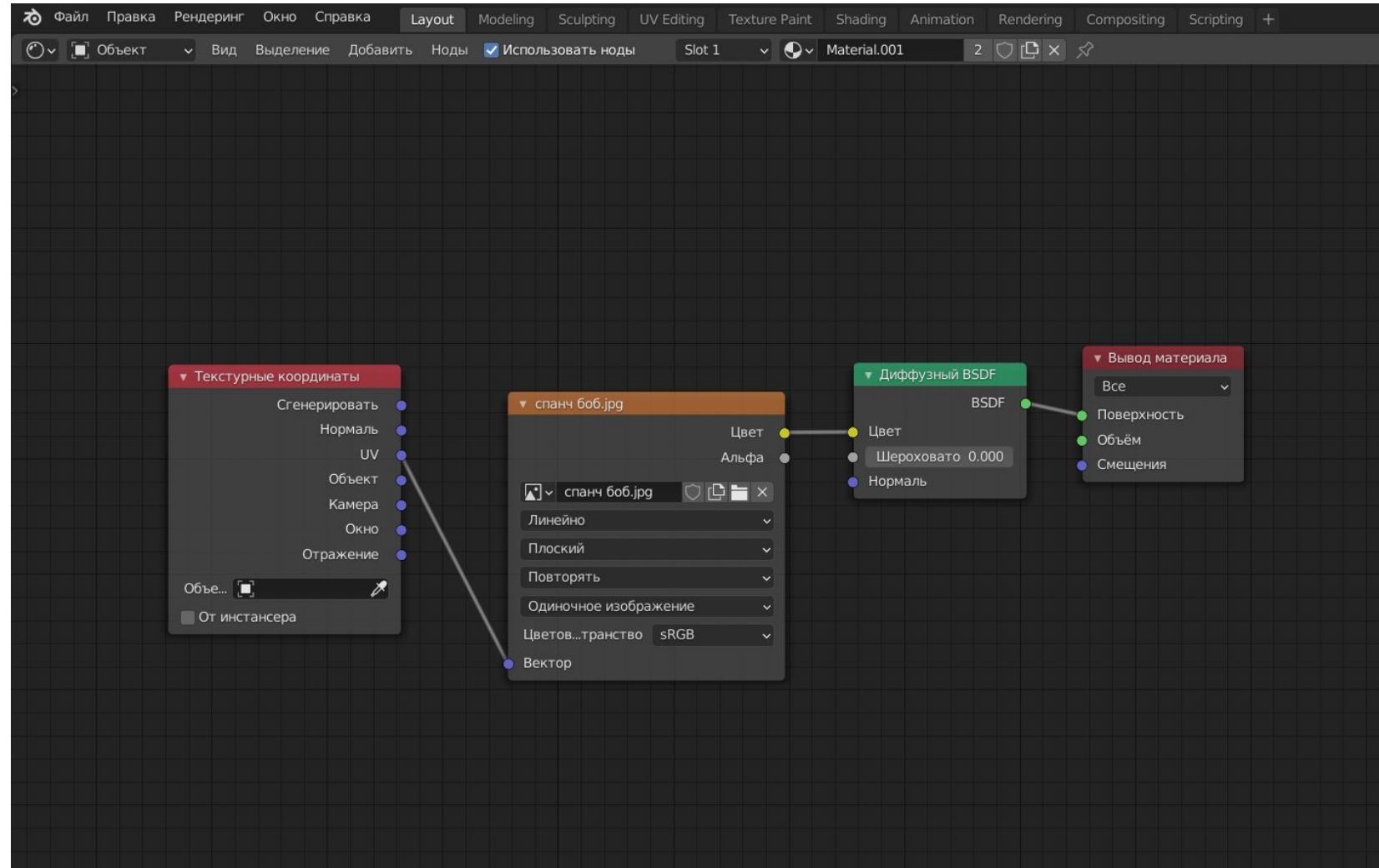


# Добавление текстур

Выставляем узлы добавляя их при помощи горячей клавиши **Shift-A** или при помощи пункта меню "Добавить".

Нам потребуются следующие узлы: "Текстура" > "Изображение-текстура" и "Ввод" > "Текстурные координаты".

В узле "Изображение-текстура" кнопкой "Открыть" выбираем необходимую текстуру из файлов. Из узла "Текстурные координаты" соединяем UV с Вектор в узле "Изображение-текстура".



# Добавление текстур

После чего можем сохранять сцену.

