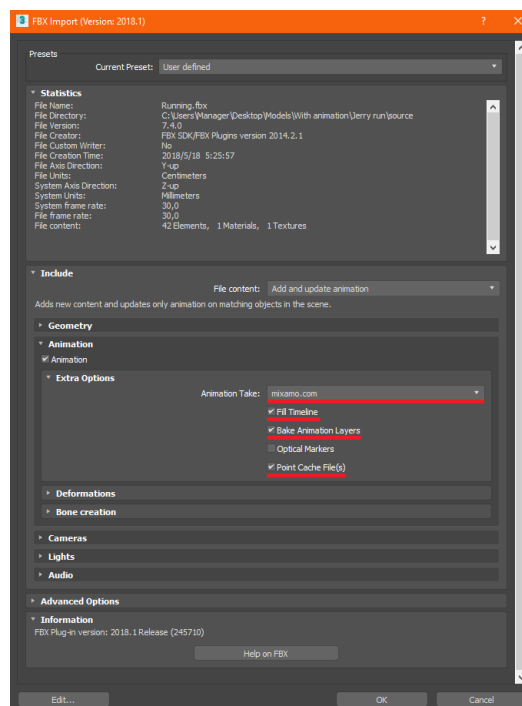


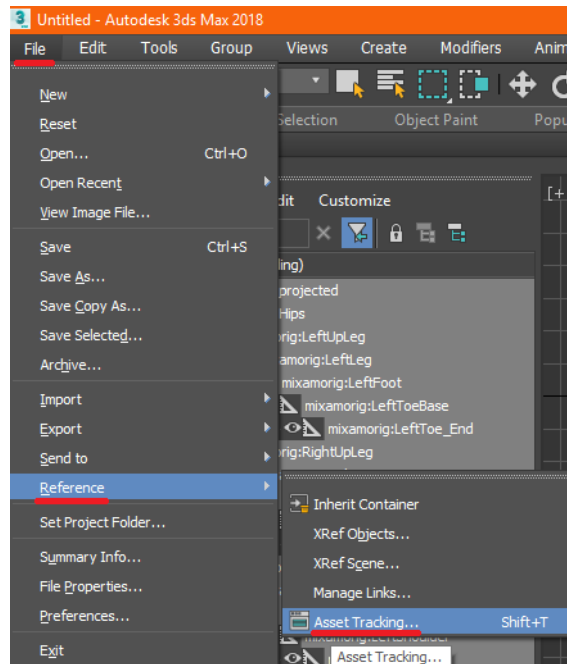
## НАСТРОЙКА ОТОБРАЖЕНИЯ ТЕКСТУР СКАЧАННОЙ ИЗ СТОРОННИХ ИСТОЧНИКОВ 3D МОДЕЛИ ФОРМАТА .FBX В EV TOOLBOX

Если текстуры автоматически не подгрузились в EV Toolbox вместе с 3D моделью, есть несколько вариантов, как их вернуть на место.

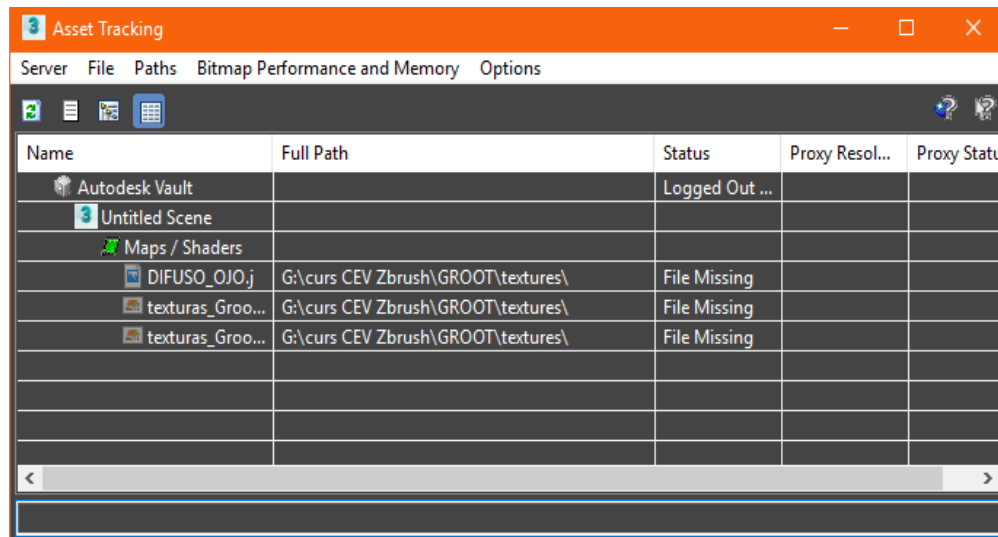
1. Открыть файл в программе 3DS max (Файл → Импорт).
2. В открывшемся окне настроек импорта проверим настройки раскрывающегося списка параметров **Animation**.



3. Если у модели есть анимация, то необходимо, чтобы эта анимация была правильно импортирована. Если не включить параметр **Fill Timeline**, то анимация будет автоматически импортирована по умолчанию как 100 кадров, хотя в анимациях моделей может быть как больше кадров, так и меньше.
4. Нажмите кнопку ОК, после чего мы увидим модель уже с текстурами и тогда можно просто экспортировать ее в .fbx, либо без и тогда их можно восстановить.
5. Для того, чтобы восстановить текстуры можно зайти в настройки связей программы 3DS MAX: **File→Reference→Asset Tracking...**



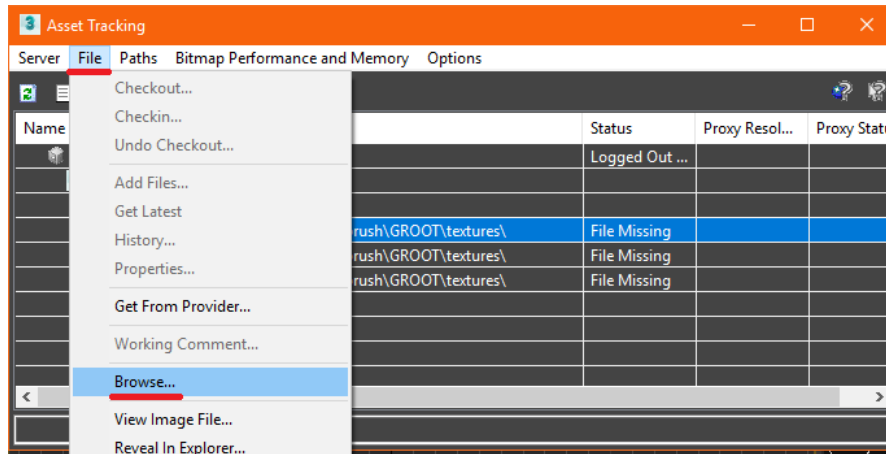
6. В открывшемся окне **Asset Tracking** проверить список найденных компонентов, из которых состоит проект, а также их названия и пути к ним, в том числе и текстуры (если есть).



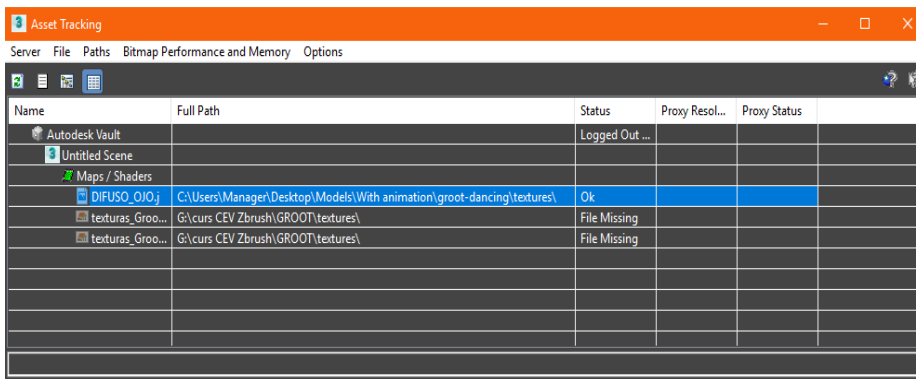
Все, что теперь необходимо сделать – это указать новые пути к текстурам.

Для того чтобы указать новый путь к текстуре, необходимо выделить ее строку и в верхнем меню окна **Asset Tracking** выбрать **File→Browse...**, после чего указать, где находится файл с необходимой текстурой.

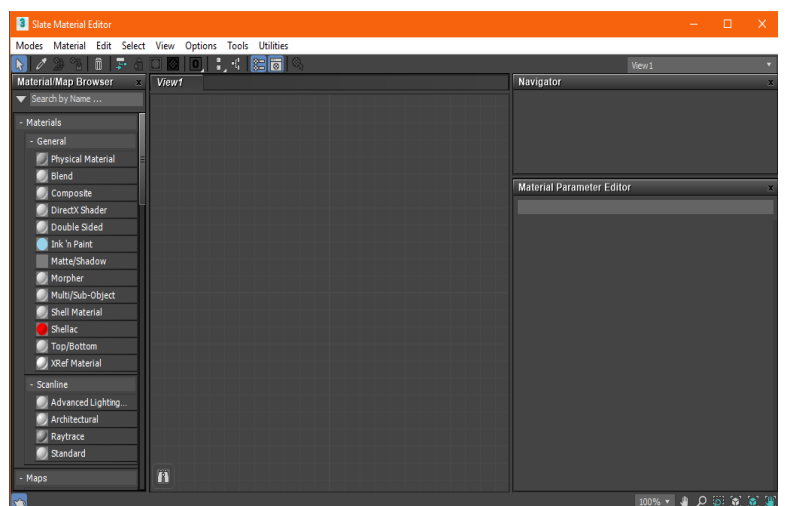
Помните, что выбирать нужно текстуры с именем аналогичным текстуре, для которой вы указываете новый путь.



После того, как будет указано новое месторасположение текстуры, путь к ее файлу изменится, а в статусе вместо File Missing будет написано ОК.



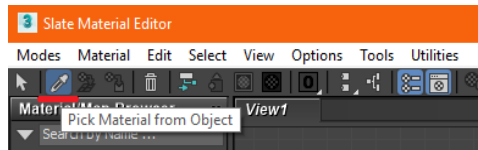
Если в asset tracking текстуры отсутствуют, то их необходимо восстановить с помощью редактора материалов – Material Editor (горячая клавиша m на клавиатуре).



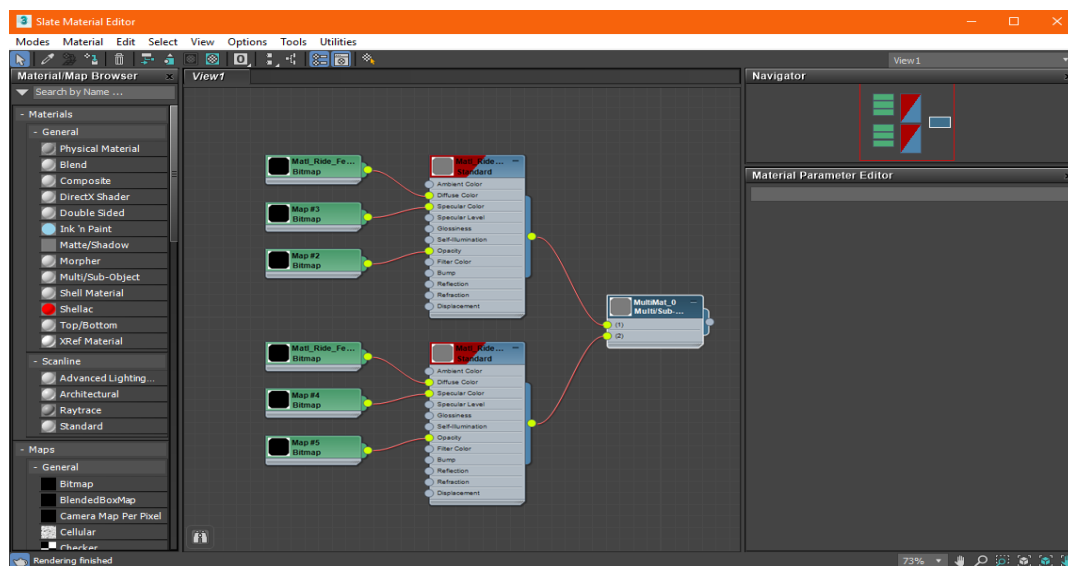
Для того чтобы работать с материалами скачанной модели, можно воспользоваться двумя способами: создать материал с нуля или использовать инструмент **Pick Material From Object**.

Воспользуемся вторым вариантом, поскольку он проще и комфортнее.

Для того чтобы использовать инструмент Pick Material From Object, необходимо его выбрать в панели инструментом окна Material Editor, после чего курсор примет форму «пипетки» и этой «пипеткой» кликнем по модели.

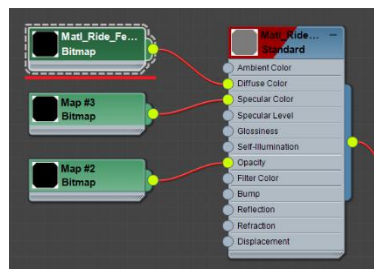


Если все сделано верно, то в окне Редактора материалов появится схема из соединенных между собой узлов.



Черные прямоугольники – это потерянные текстуры.

Необходимо указать программе, где находится каждая из текстур. Для того чтобы это сделать, дважды щелкнем левой кнопкой мыши по узлу с текстурой и выделим ее.



Нас интересует список параметров **Bitmap Parameters** (Параметры текстуры).

Раскроем список параметров. Первый параметр в списке – это **Bitmap**, в котором указан путь к текстуре.

В самом конце пути текстуры отображается имя текстуры, которая должна быть в этом узле.

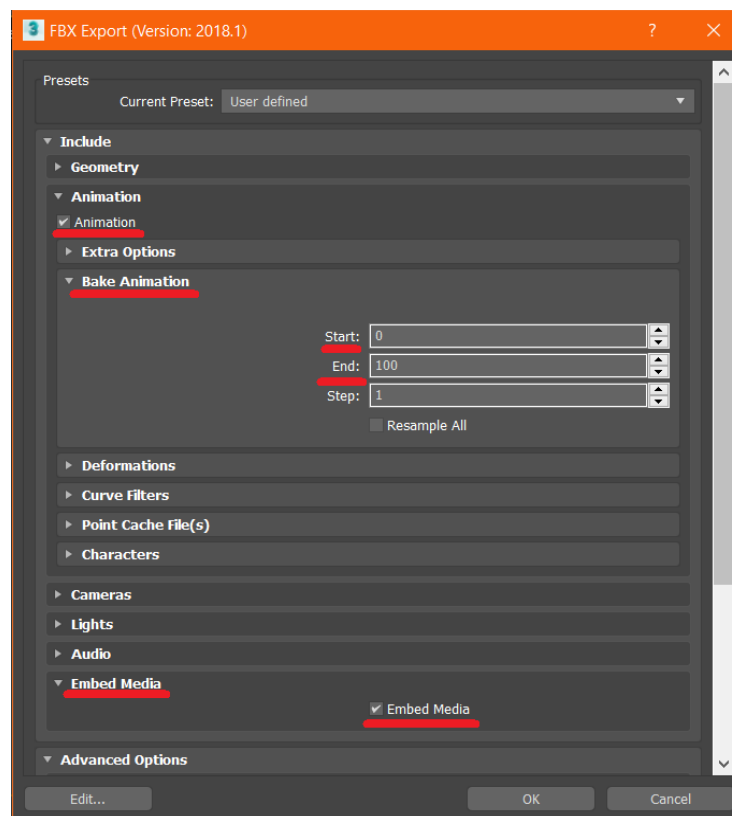
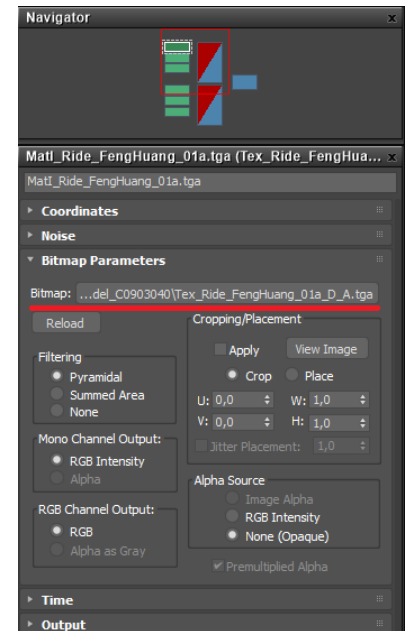
Укажем путь к текстуре с таким же именем в папке с текстурами. Для этого щелкнем левой кнопкой мыши по пути к текстуре и в открывшемся окне укажем путь к текстуре. После того, как будет указан новый путь, в узле с текстурой в окошке предпросмотра и на модели будет отображаться нужная.

Когда ваша модель будет готова, то ее будет необходимо экспортировать.

В настройках экспорта важно указать следующие параметры:

**Bake animation** – для того, чтобы файл экспортировался вместе с анимацией (параметры **Start** и **End** – а именно с какого по какой кадр идет анимация).

**Embed media** – необходимо ставить галочку, чтобы в контейнер с файлом были добавлены ваши материалы или текстуры.



**ГОТОВО!**