

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ  
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ  
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»**

**ВИДАВНИЧО-ПОЛІГРАФІЧНИЙ ІНСТИТУТ**

**ГО «НАУКОВО-ТЕХНІЧНЕ ОБ'ЄДНАННЯ  
ПОЛІГРАФІСТІВ»**

**ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ**

**20-Ї МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
СТУДЕНТІВ І АСПІРАНТІВ  
«ДРУКАРСТВО МОЛОДЕ»**



**КИЇВ  
2020**



УДК 655.3.022.11

© **Олена Тараненко**, студентка 3-го курсу, ХНУРЕ,  
м. Харків, Україна, 2020 р.  
Науковий керівник: І. С. Табакова, канд. техн. наук, доц.,  
ХНУРЕ

#### ОСОБЛИВОСТІ НАКЛАДЕННЯ ТЕКСТУР У 3D-МОДЕЛЮВАННІ

*In modern life, 3D modeling is an inseparable part of it, and to create a high-quality model, you need to impose a quality texture. This will give the model a realistic and attractive appearance.*

Накладення текстур на 3D-модель є одним із найважливіших етапів при створенні 3D моделі. Дослідження було проведено з метою з'ясування, який з видів текстурування найкраще підходить для різних видів моделей. Щоб досягти цієї мети потрібно проаналізувати багато матеріалу, який демонструє переваги того чи іншого виду накладення текстур і дає інформацію про алгоритми, за якими діють методи текстурування та принципи їх дії. Також потрібно виділити недоліки кожного виду для того, щоб розуміти чому їх не варто використовувати в тій чи іншій ситуації. Потрібно проаналізувати програмне забезпечення та види накладення текстур, представлені в цих програмах. У цій роботі на моделі скелі було використано побудову на основі процедурних карт.

У сучасному світі 3D-моделювання стає все більш популярним і затребуваним, так як 2D-зображення вже не здатне передати всю інформацію, в якій виникає потреба. Текстурування 3D-моделей необхідне для надання створеним об'єктам реалістичності та привабливості, але це можливо тільки в тому випадку, якщо усі текстури накладені правильно та не деформуються при анімації чи експорті моделей.

Для того, щоб текстури були накладені правильно, треба розуміти принцип дії різних алгоритмів текстурування, використовувати ту програму, що здатна дати можливість виконати це текстурування та обов'язково звертати увагу на саму модель і вибрати той метод, що буде найбільш доречним.

