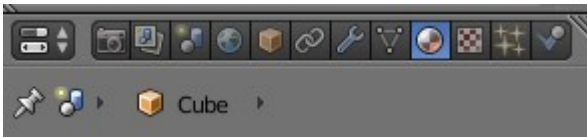


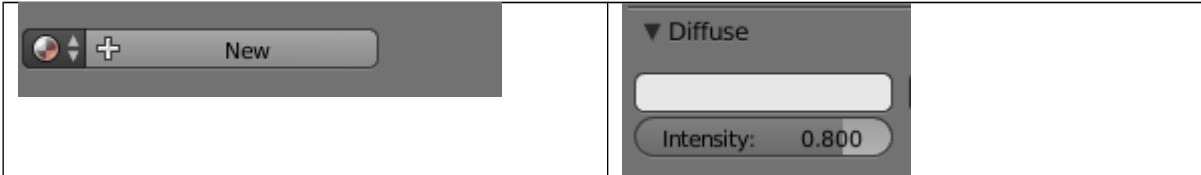
Jak používat více barev na jednom objektu

- 1) Vložíme do scény kouli (Add – Mesh – UV Sphere) a přepneme se do Edit Mode
- 2) Z tabulky nástrojů v pravém sloupci vybereme položku Materiál:



3) Klikneme na New:

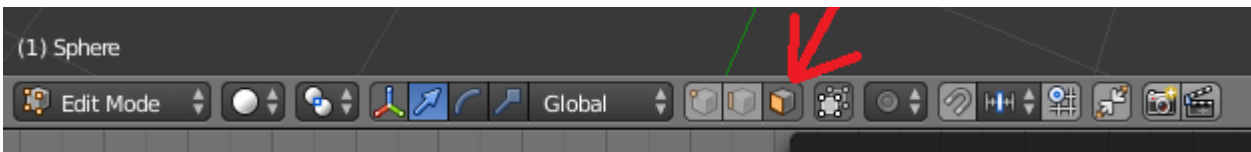
4) A v sekci Diffuse nastavíme první barvu:



5) V sekci Material pak můžeme + přidávat další barvy a znovu v Diffuse obarvit

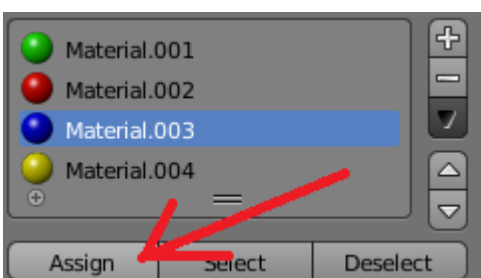


6) Na dolní liště si klikneme na ikonu umožňující vybírat pole:



7) Nyní pomocí pravého tlačítka myši naklikat libovolný polygon na objektu, případně kliknutím a držením klávesy ALT vybrat celou sekci polygonů (svisle či vodorovně).

8) U takto vybraných polygonů si v sekci **Materiály** vyberete jednu z předem nastavených barev a potvrdíte obarvení kliknutím na tlačítko **Assign**



Výsledek:

