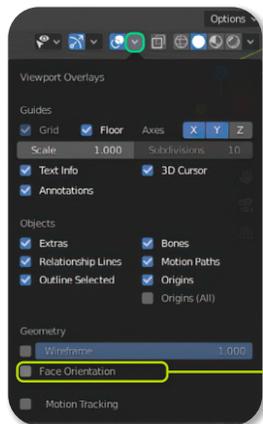


Любая поверхность в 3d имеет беловую и черную сторону. С белой стороны модель хорошо отбрасывает блики и тени, а с черной стороны они работают иначе.

Нормали – это ориентация поверхностей в сцене. Все поверхности в сцене должны быть синего цвета (показатель верного расположения белой стороны).

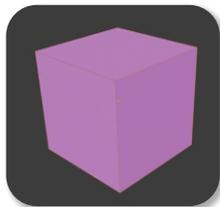
1. Для отображения нормалей поверхности зайдите в меню **Show Overlays**.



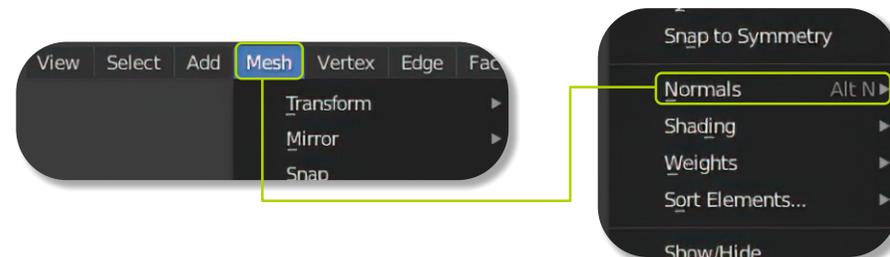
Найдите функцию **Face Orientation**. После ее включения геометрия окрасится в синий и красный цвет. Синий цвет говорит нам о правильных нормалях, а красный о неверных.



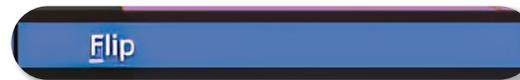
2. Для инвертирования нормалей нажмите **TAB** и выделите все полигоны объекта.



3. Затем зайдите в меню **Mesh**, далее **Normals**.



4. Выберите пункт меню **Flip**.



Важно!

Вся геометрия в сцене должна быть синего цвета, иначе будут проблемы на следующих этапах работы.

Красные полигоны нужно будет вывернуть (Flip)

