УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Подготовка модели

Перепаковываем модель для игры



Экспорт модели из Blender

Путь от рабочего .blend-файла до модели, готовой для импорта в «Урсулу»

1 **Исходная модель**

.blend — рабочий файл Blender

2 **Экспорт для игры**

Только .glb — формат обмена

3 **Импорт в «Урсулу»**

Загружаем готовую модель в проект

Сначала подготавливаем модель — затем экспортируем



5 шагов перед экспортом

Проверяем сцену перед сохранением модели для игры

1 **Apply Transforms**
Ctrl+A — применить трансформации

2 **Модификаторы**
Применить нужные модификаторы

3 **Нормали**
Shift+N — пересчитать направление

4 **Origin**
Проверить точку привязки объекта

5 **Smooth / Flat shading**
Выбрать нужный тип сглаживания

Проверьте Origin и режим Smooth/Flat shading

