

Основы 3D моделирования

Что такое 3D моделирование?

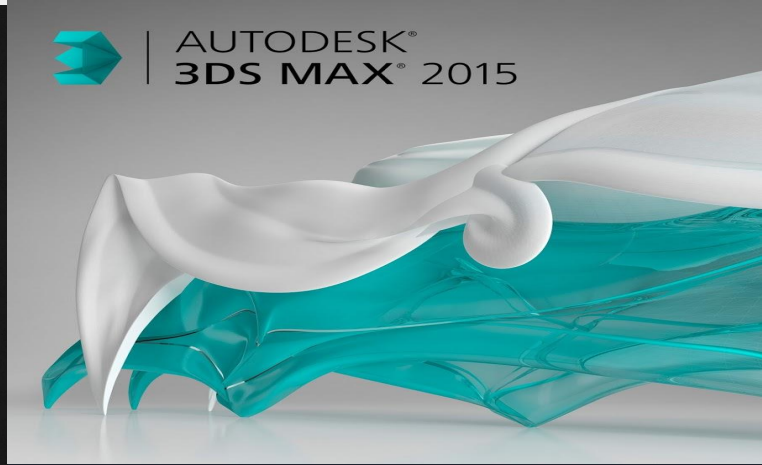
Это процесс воссоздания какого либо объекта, используя специализированное ПО. На выходе получается готовая трёхмерная 3D модель.





Софт для 3D моделирования.

Бывает много различных видов софта - Autodesk 3ds max, Blender, ZBrush(скульптинг) , Zmodeller и прочие. Каждая программа уникальная по своему. Лично я предпочитаю 3d max и Zmodeller.






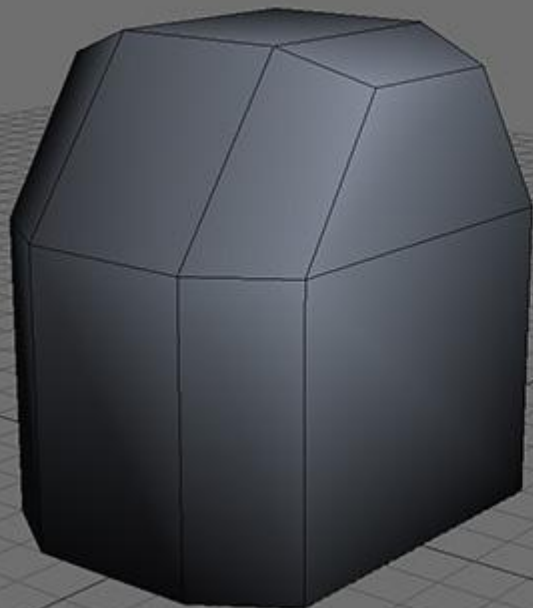
Low и Hi Poly моделирование

Low poly - тип модели, при которой используется минимальное количество полигонов, сетка у неё чистая и аккуратная, но выглядит модель несколько грубовато.

Hi Poly - высокий полигонаж модели, у модели есть всё до малейших деталей, огромное количество полигонов (от 70к и больше). Обычно используется для переноса карты нормалей на лоу полику.



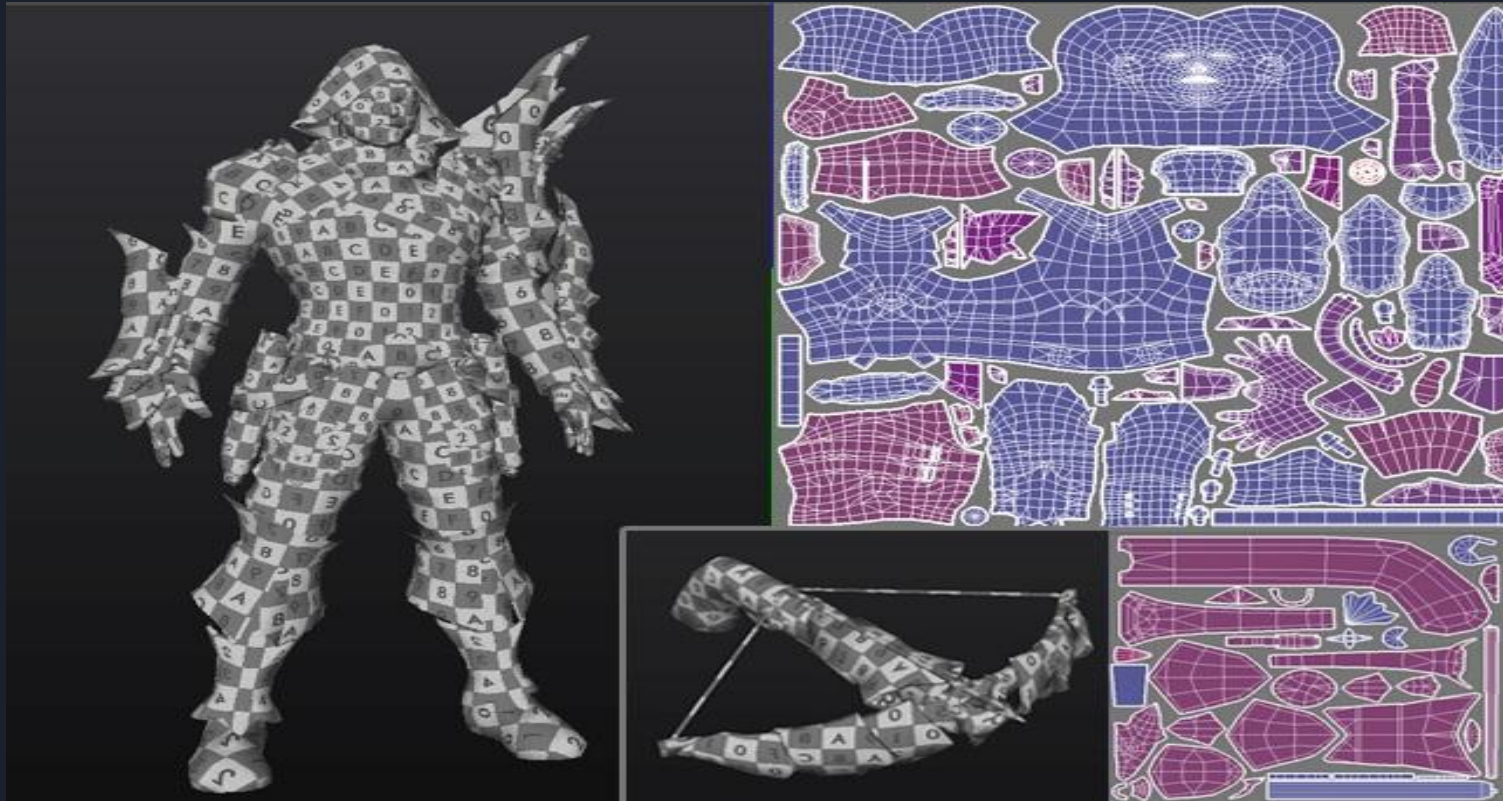
low poly - 44 triangles



high poly - 15744 triangles



UV развёртка

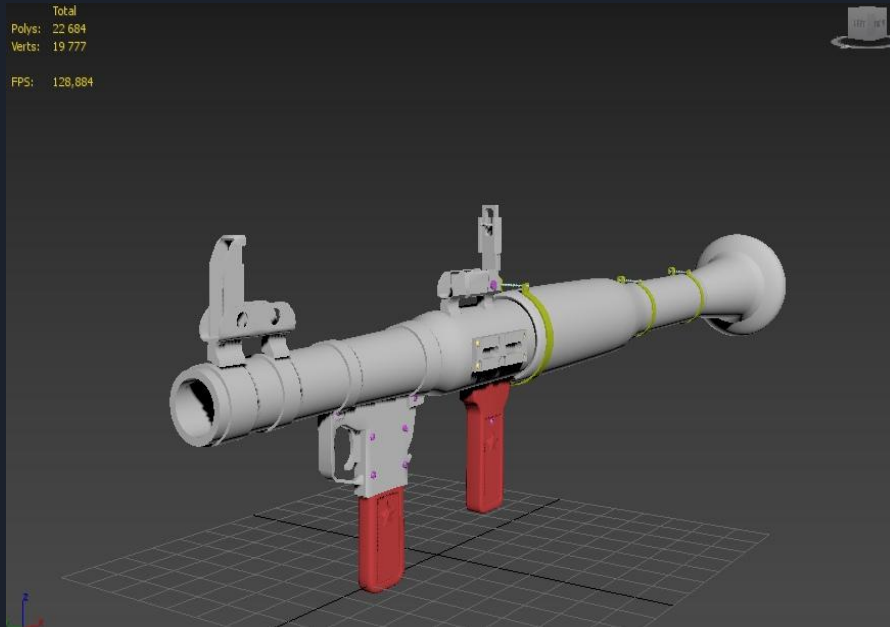




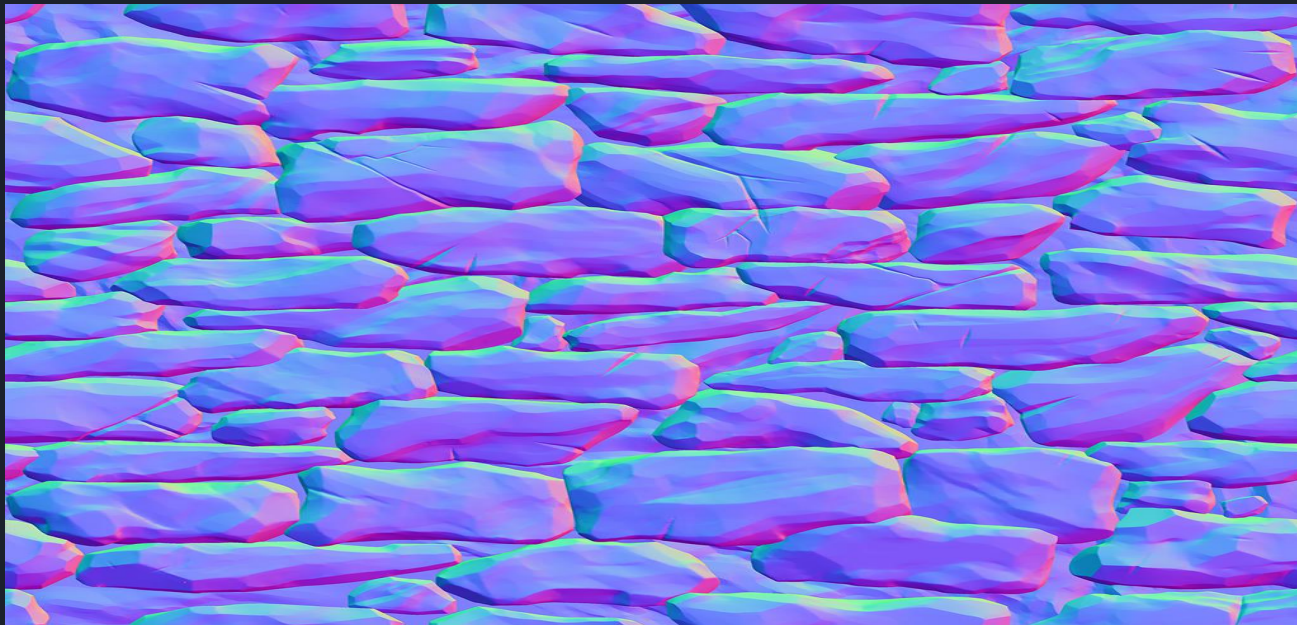
CS GO



Текстурирование



Карта нормалей, Normal map



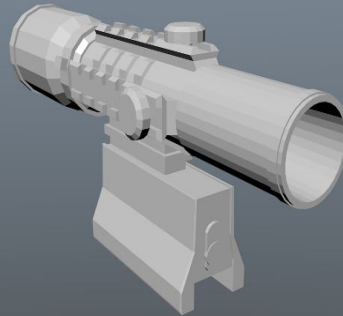
Leupold Mk4 CQ/T

High Poly



373 414 Polygons

Low Poly



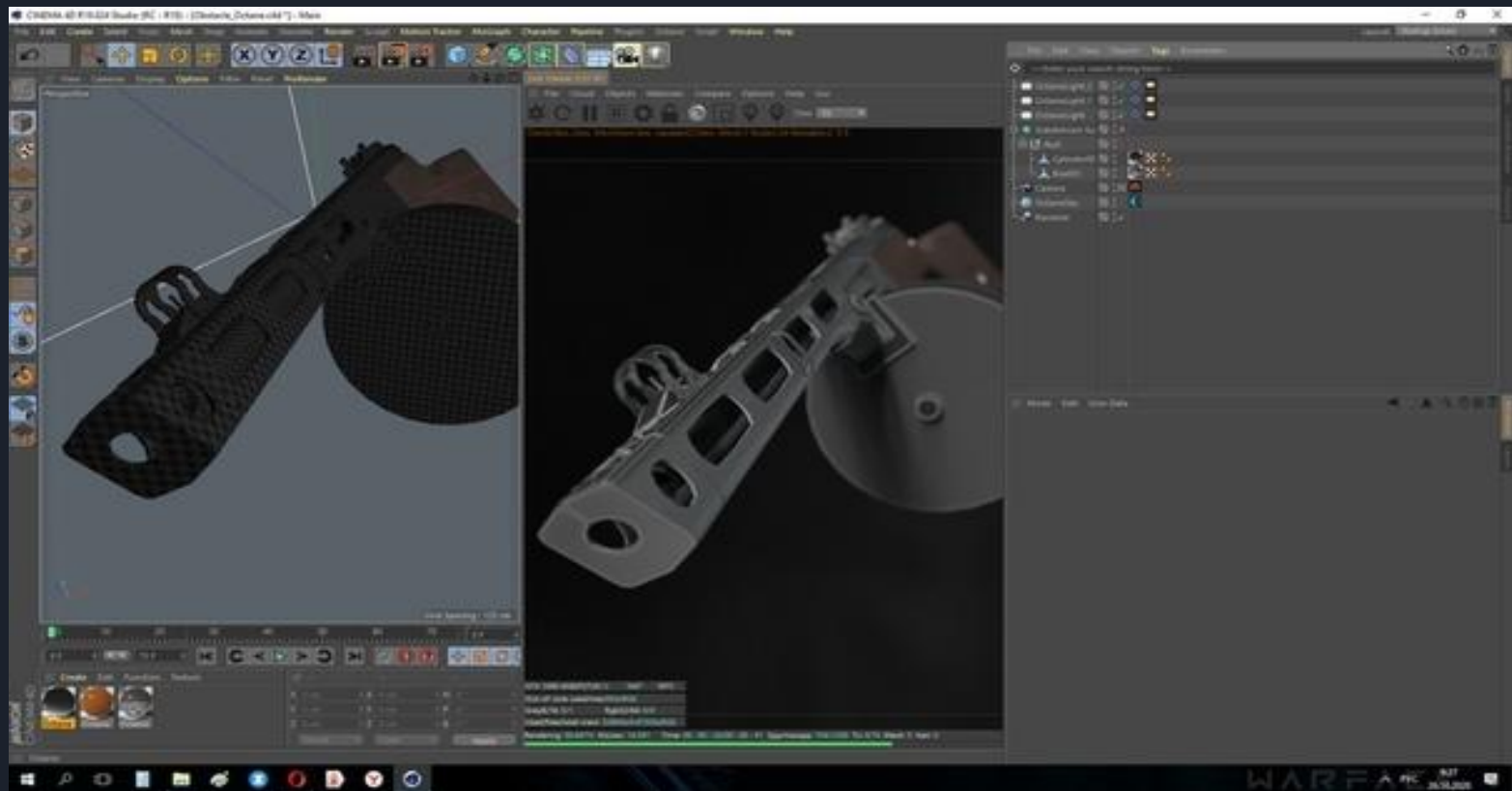
1542 Polygons

Low Poly + Normal Map



1542 Polygons

Рендеринг



Спасибо за внимание!

