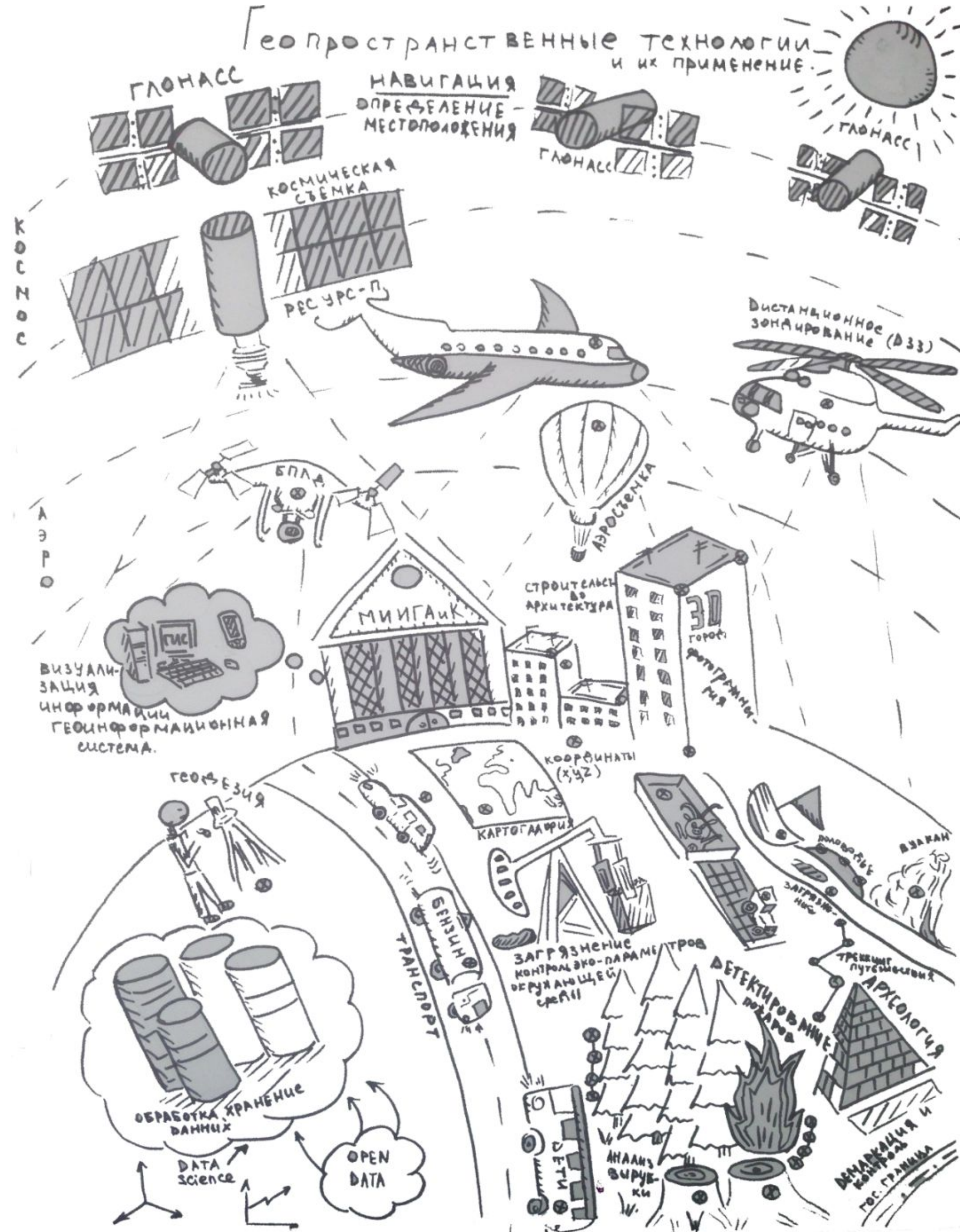


# Геопространственные технологии и их применение.



# 3D-моделирование





ВИДЫ ГРАФИКИ

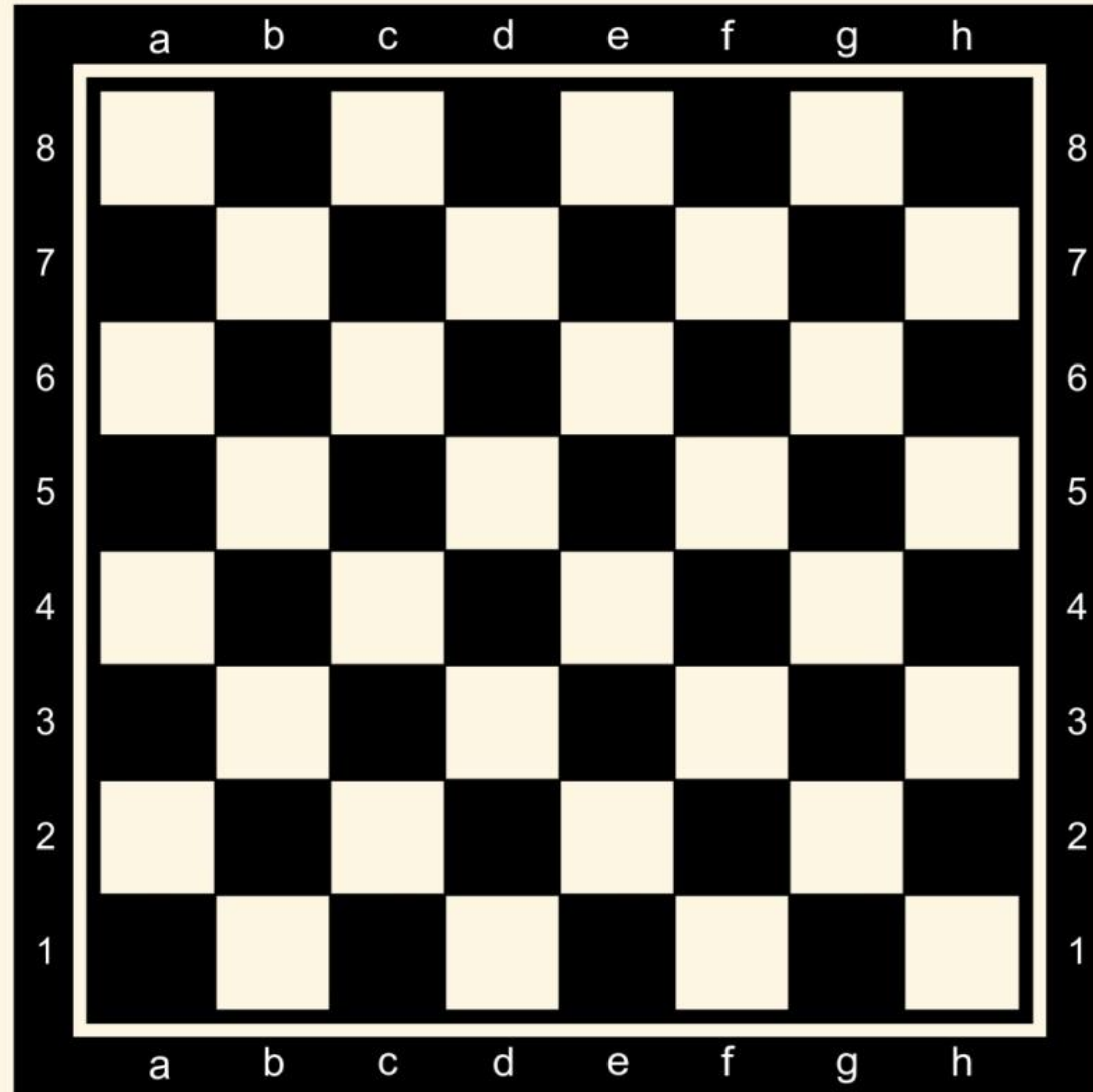


растр



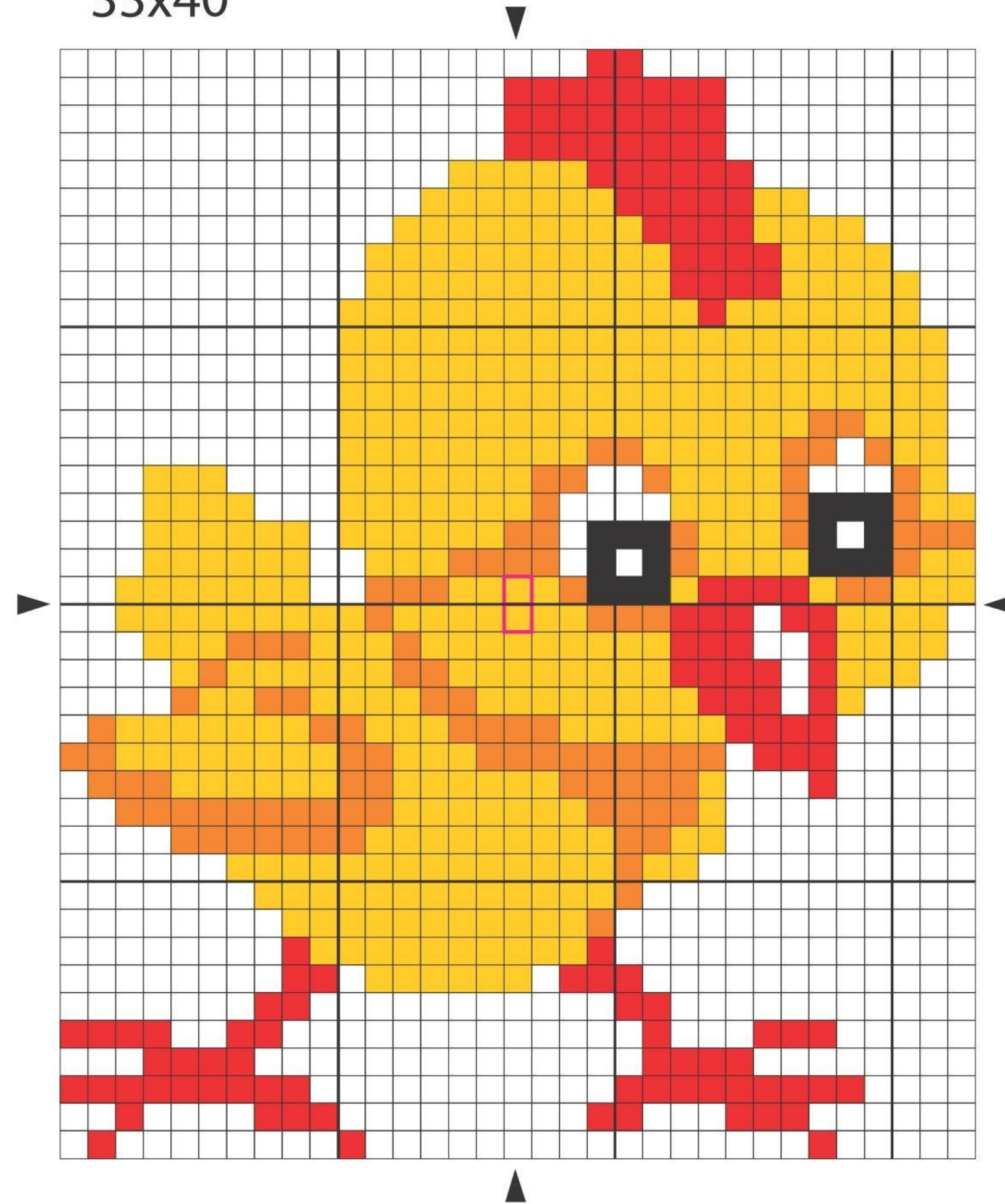
вектор

# PACTP



# РАСТР

33x40



РАСТР –

изображение, состоящее

из множества точек

(пикселей)





49.3



SCORE 200  
TIME 1:22  
RINGS 27



SONIC  
X 3







# БЕКТОР













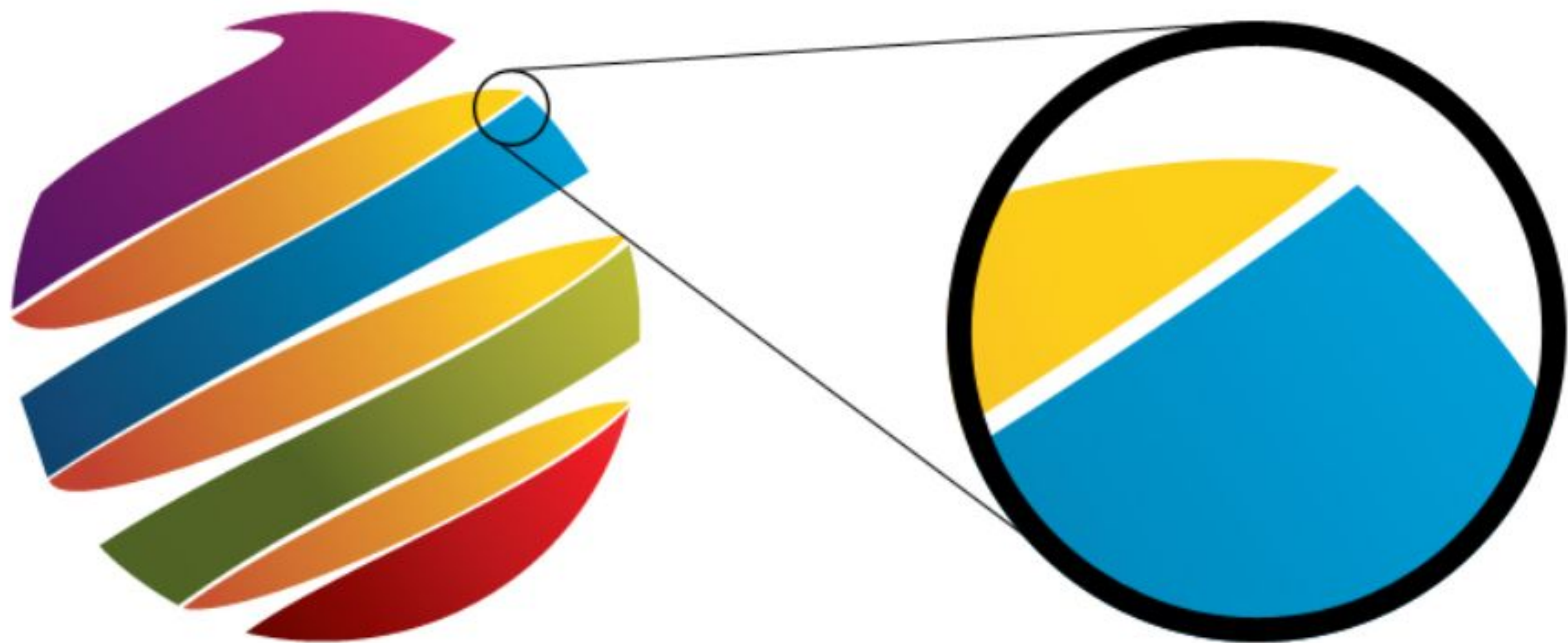
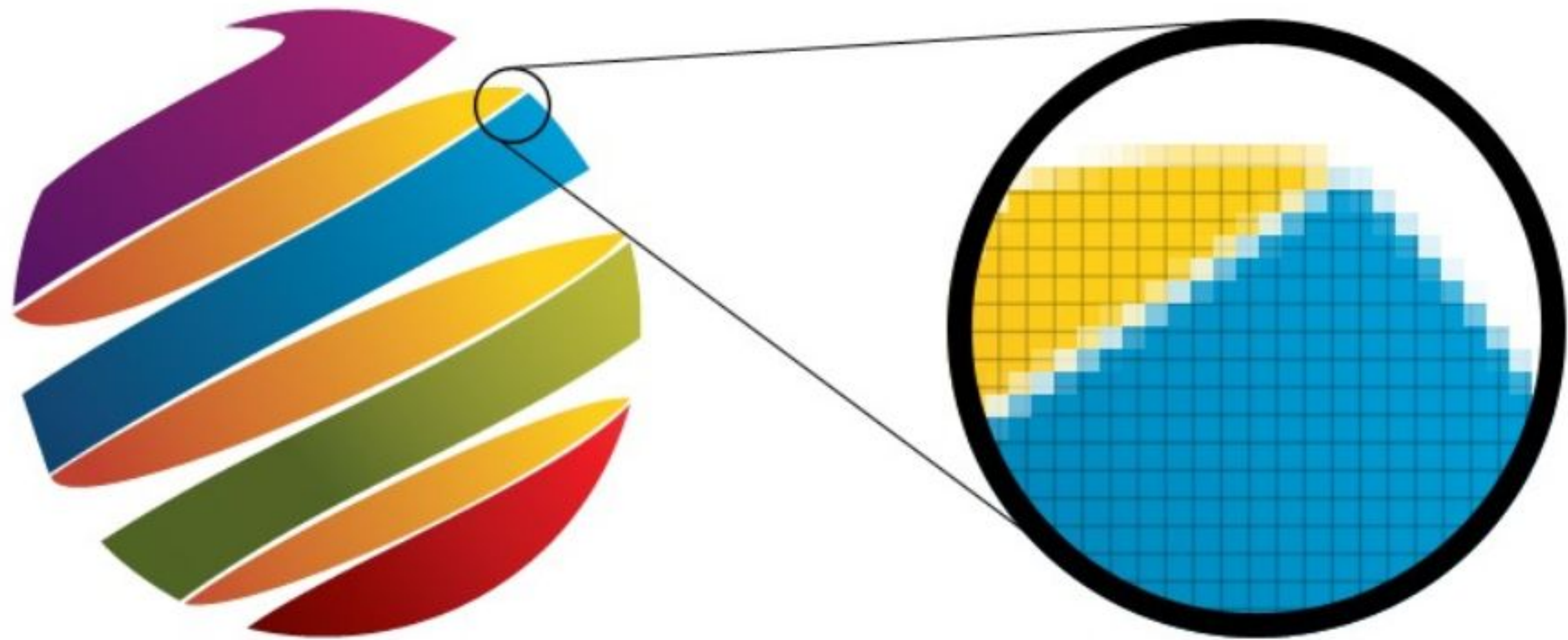
ВЕКТОР –

изображение, состоящее

из опорных точек и

соединяющих их линий







# Задание

Определить, на каких изображениях применяется растровая графика, а на каких – векторная?

Растр: \_\_\_\_\_

Вектор: \_\_\_\_\_



No 1



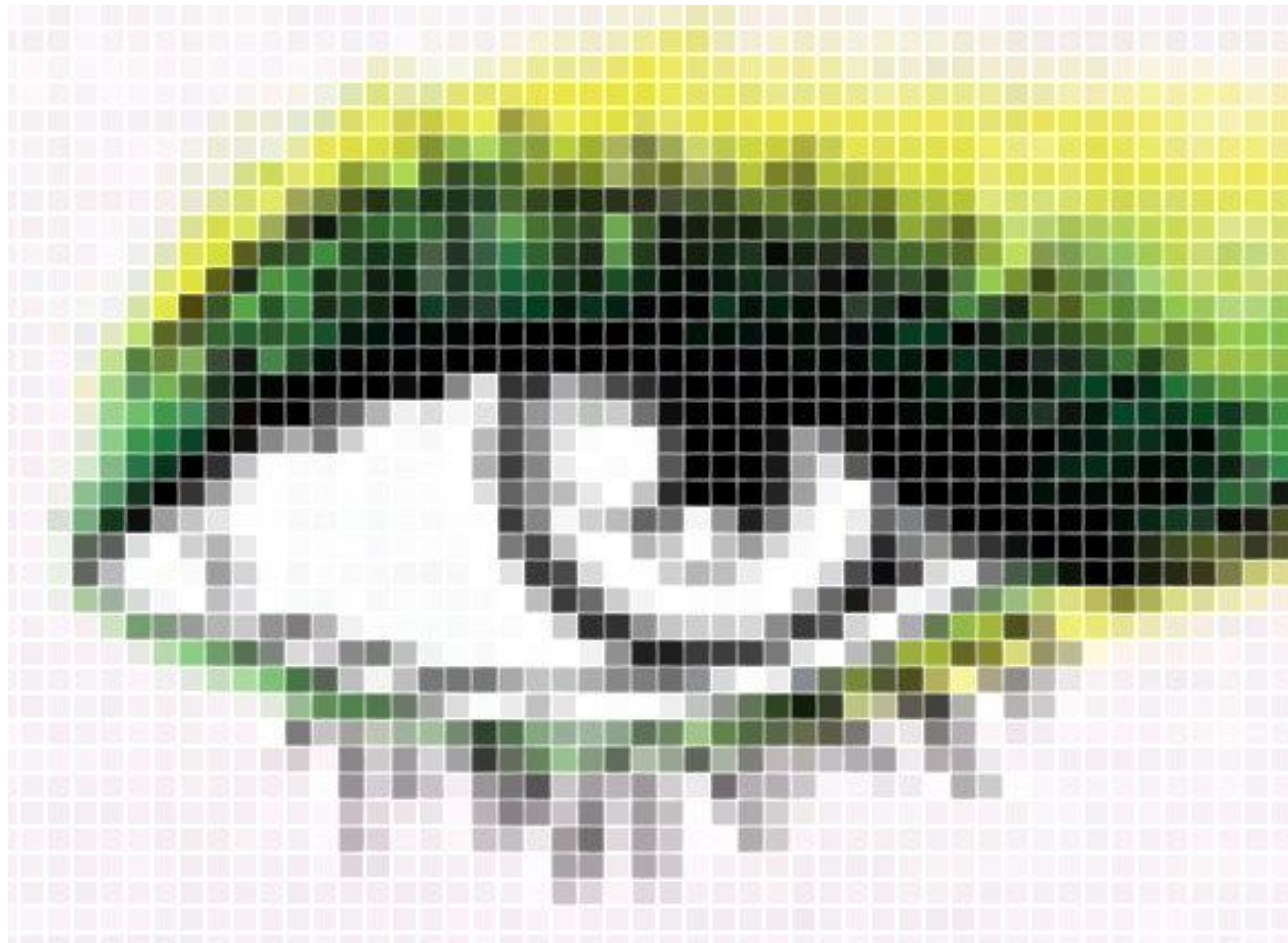


No2





No3





No4





№5



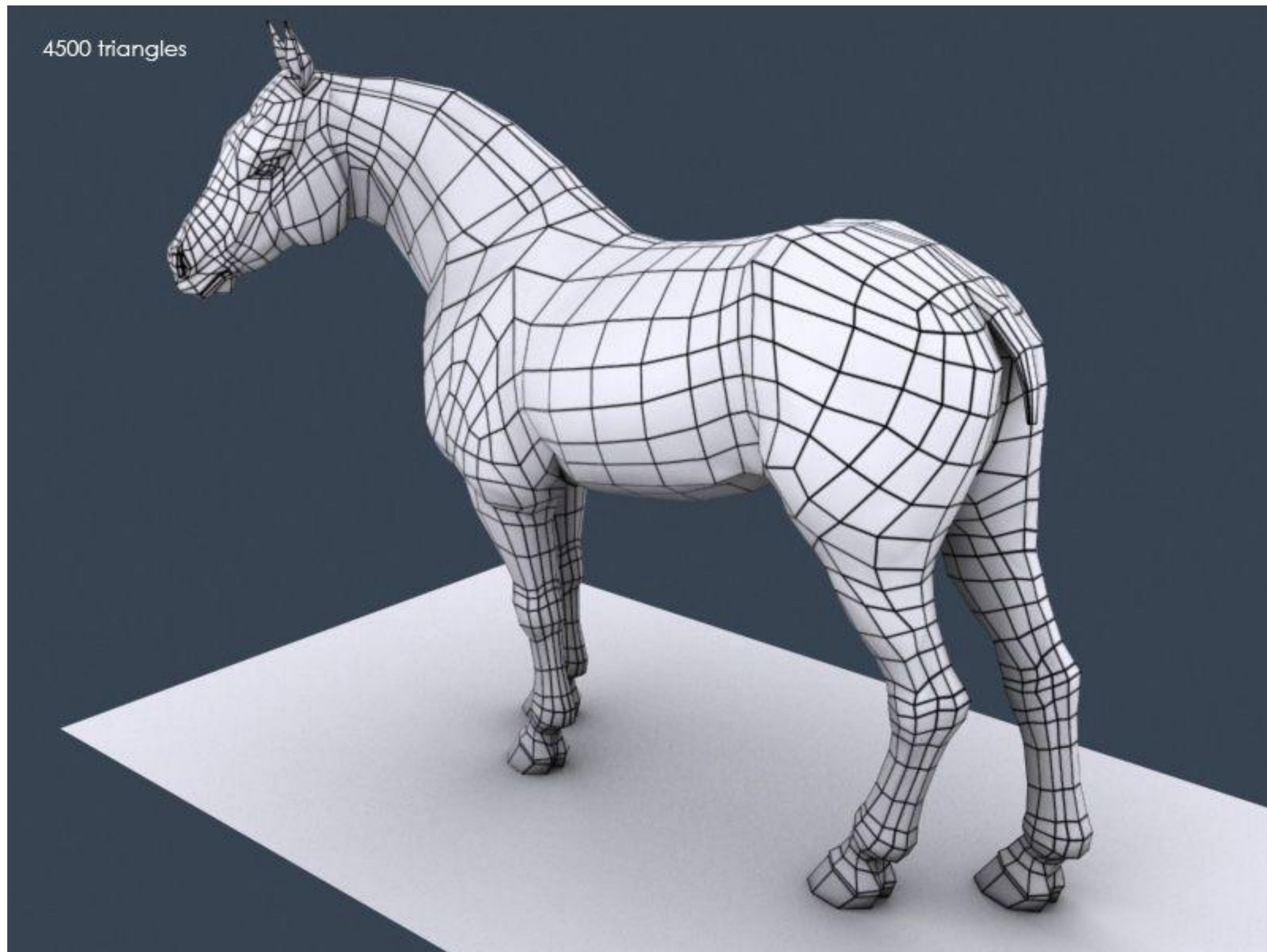


№6





No 7



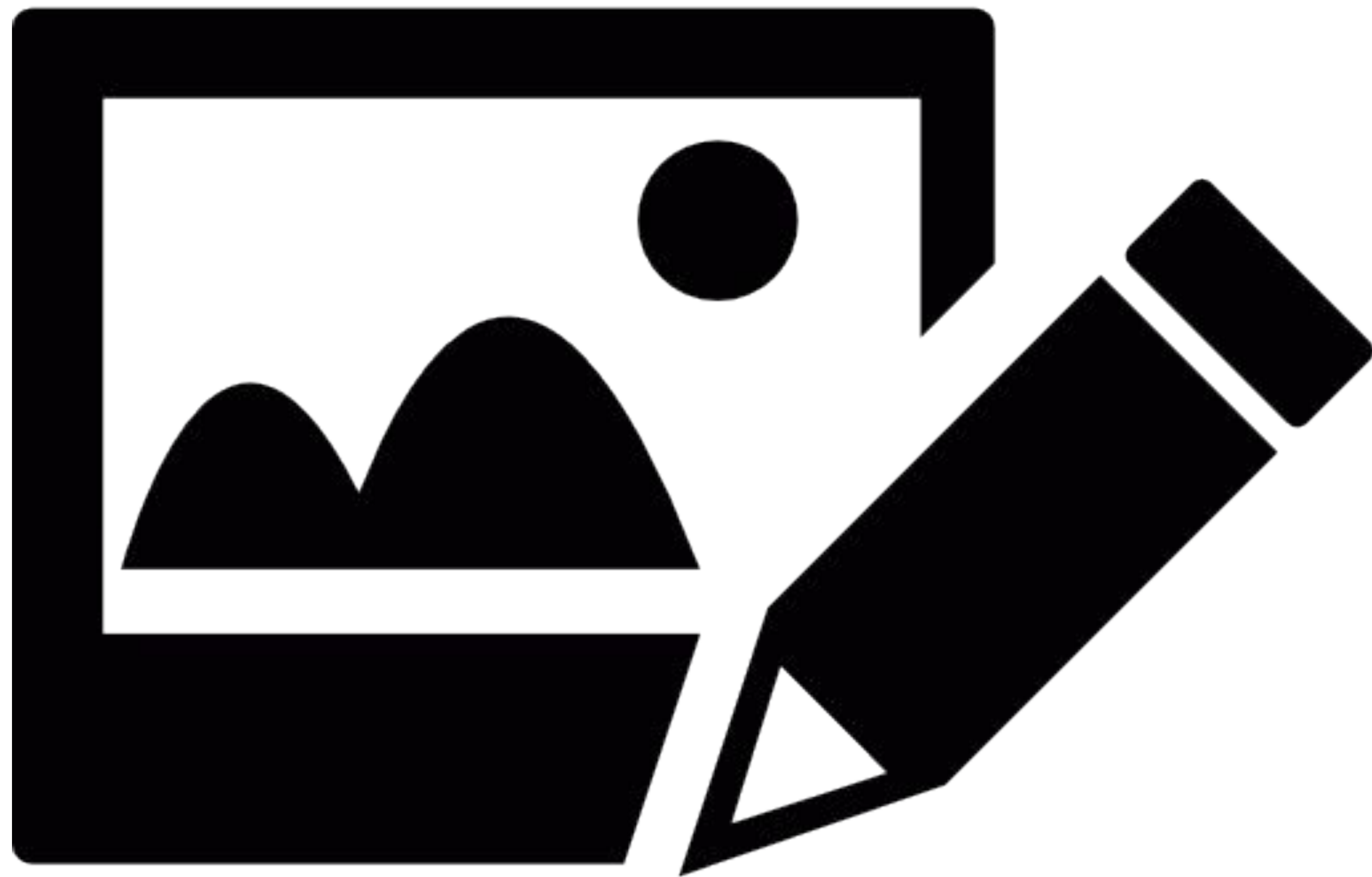


№8



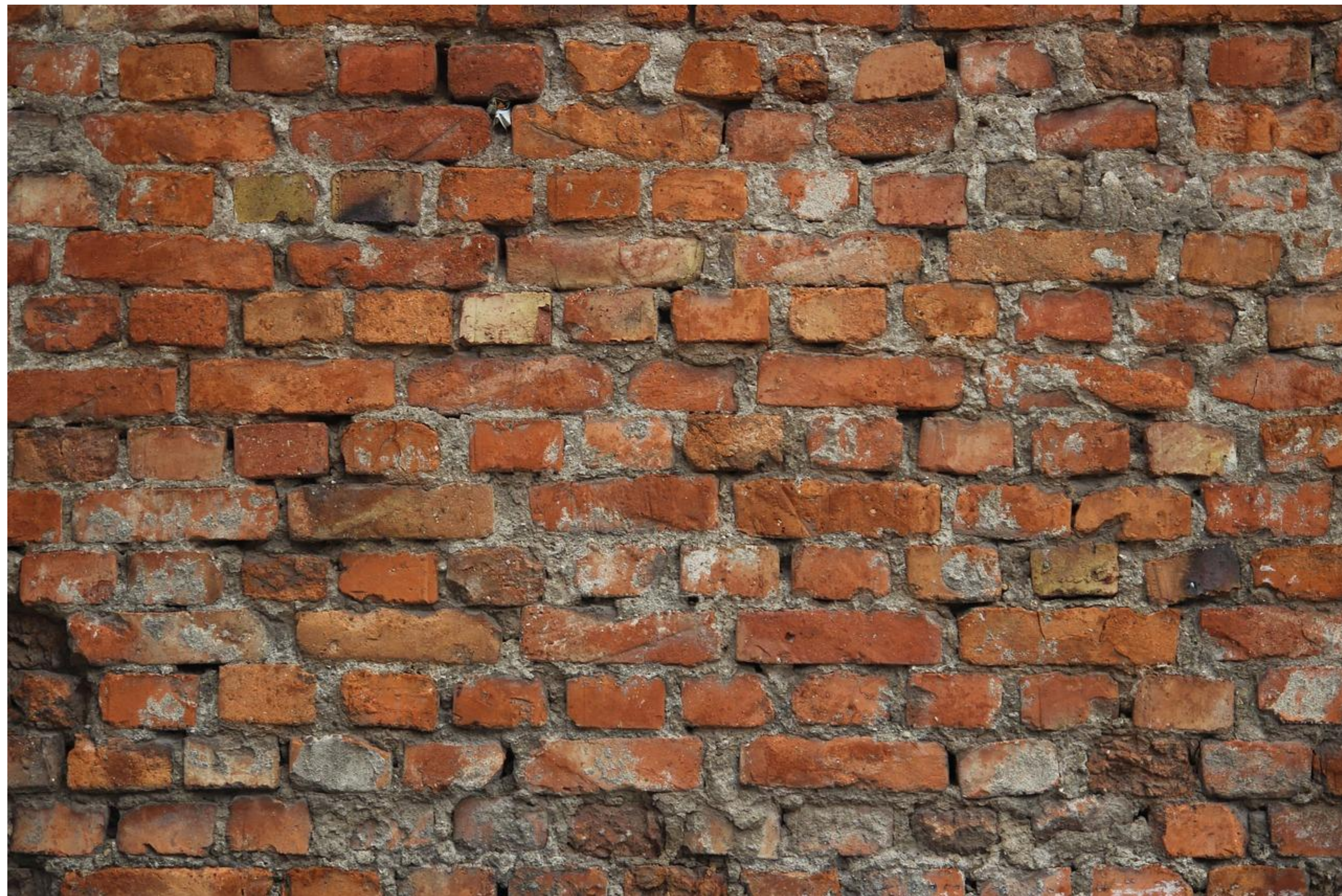


No9

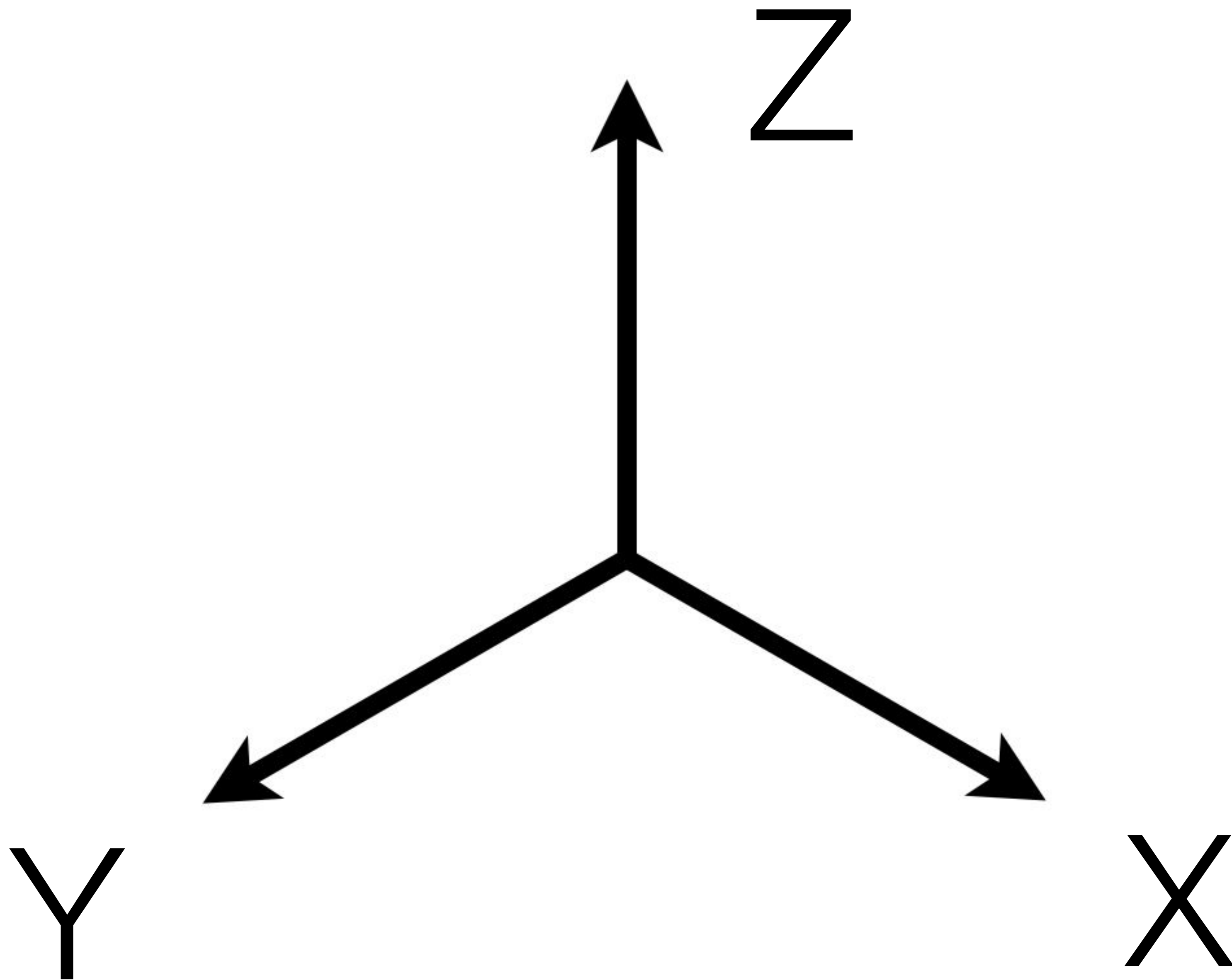




№10



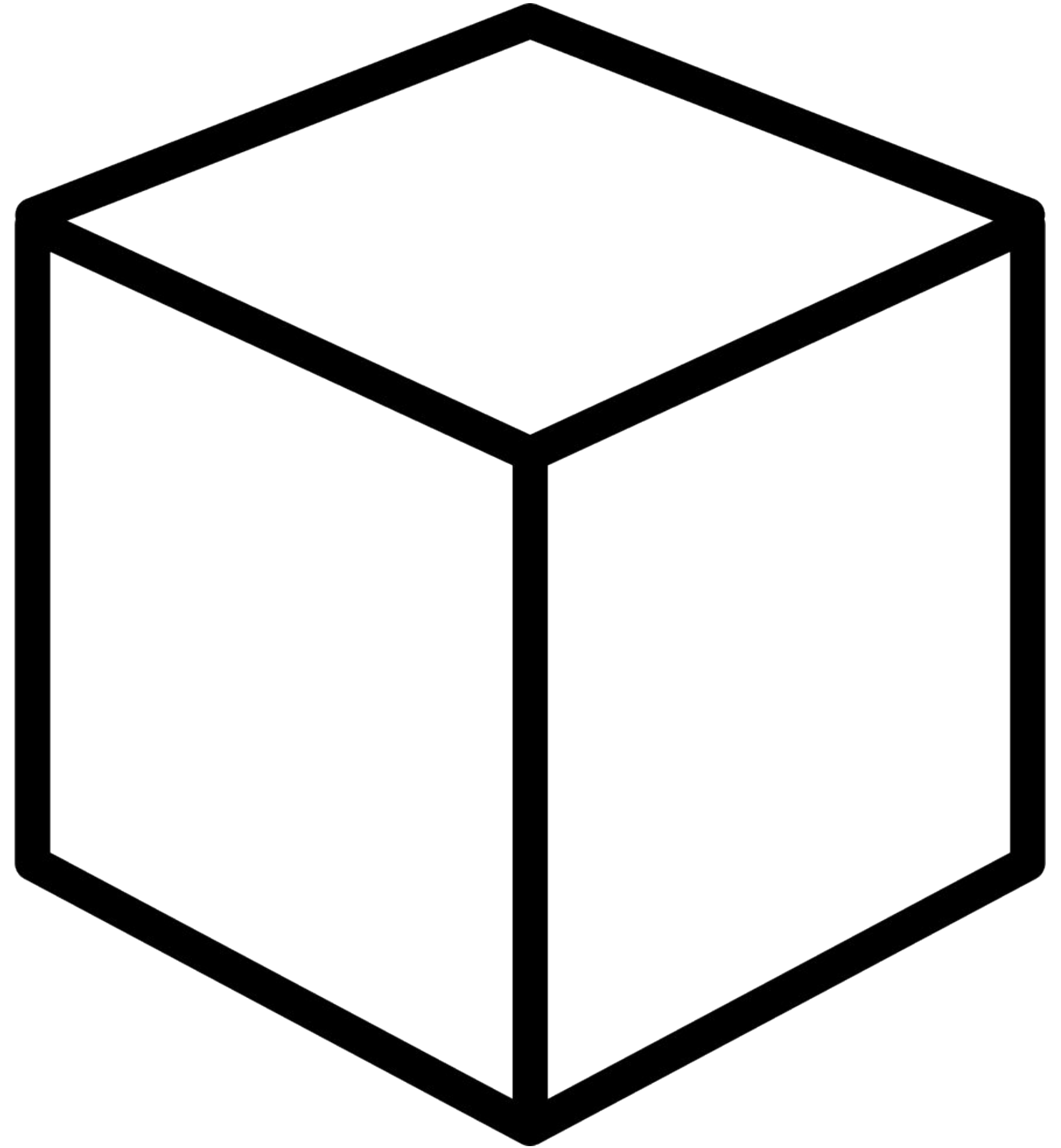
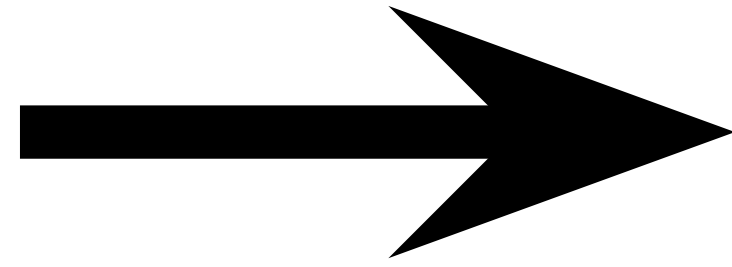
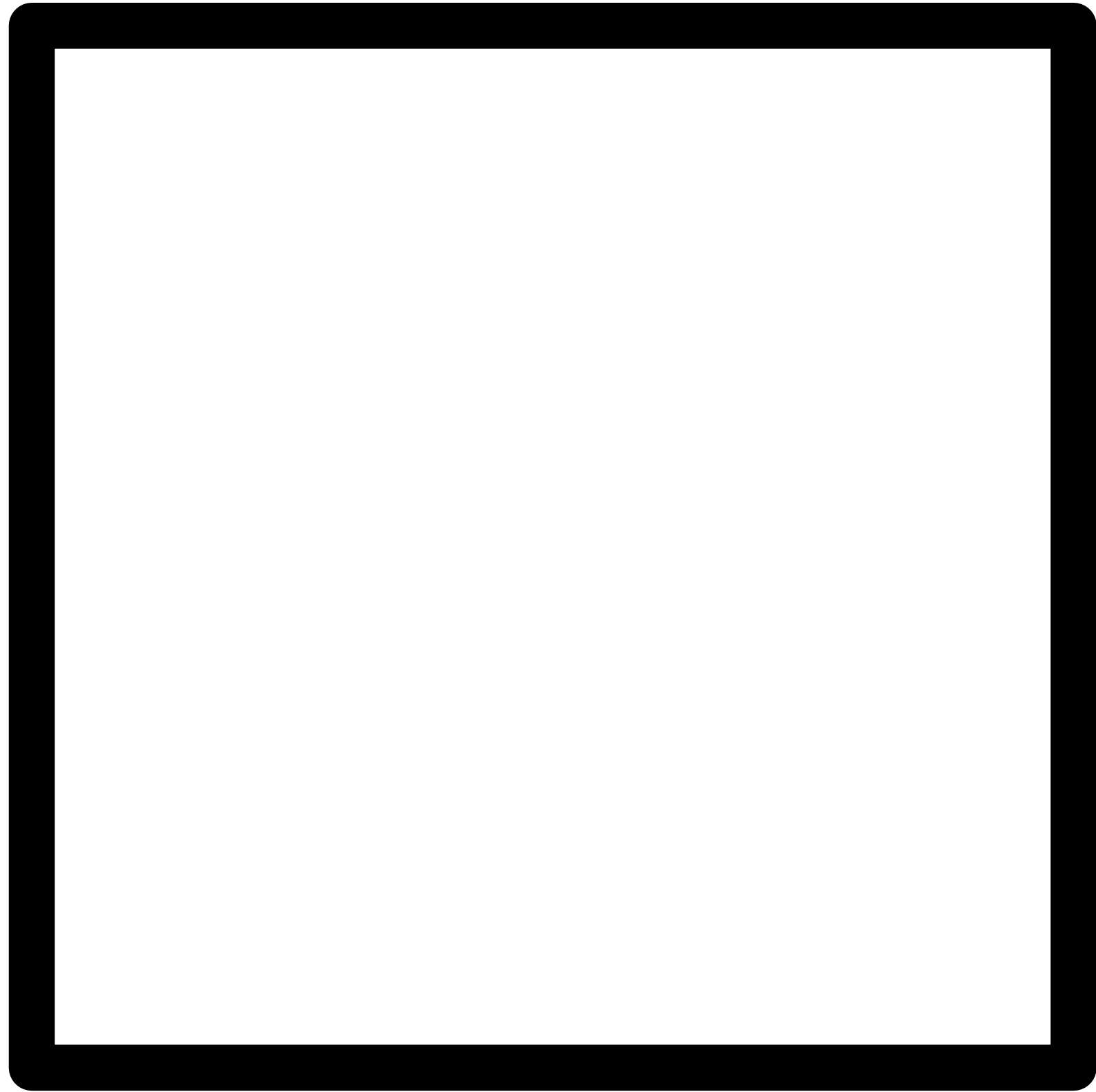






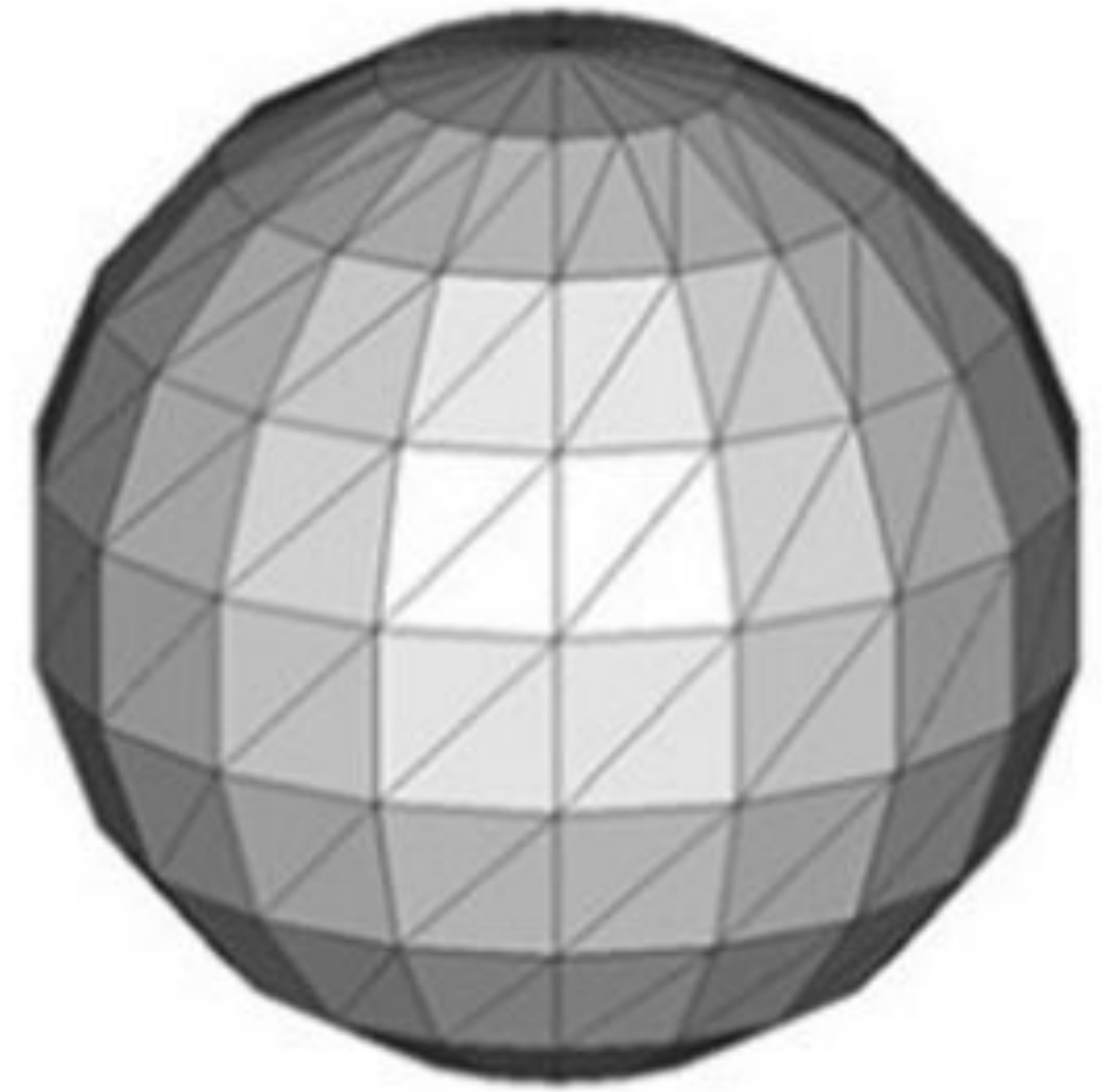
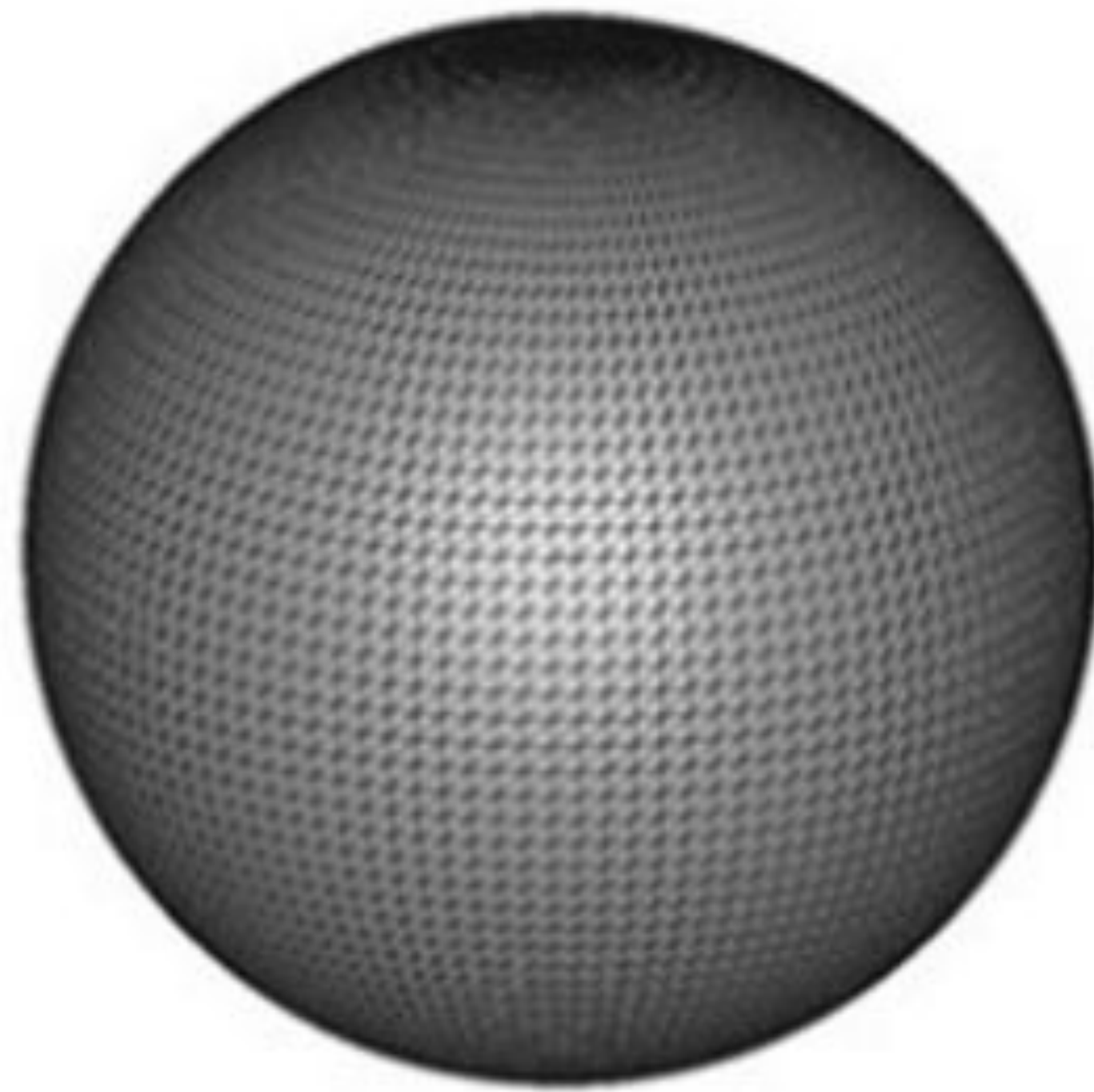
ДЛИНА  
ШИРИНА  
ВЫСОТА



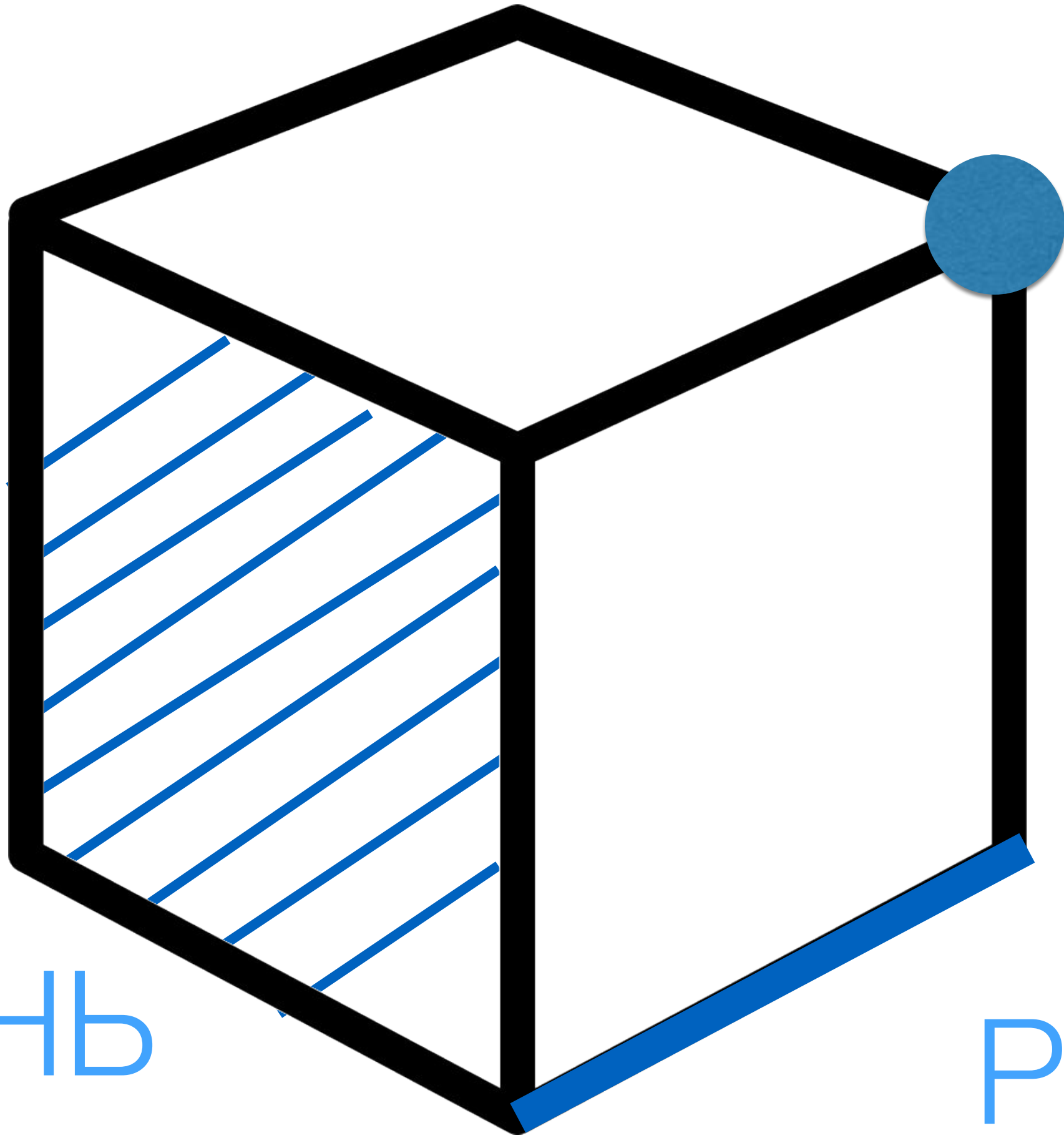




# ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ







ВЕРШИНА

ГРАНЬ

РЕБРО



ВЕРШИНА – точка, которая содержит  
информацию о положении

РЕБРО – отрезок, соединяющий 2 или  
более вершины

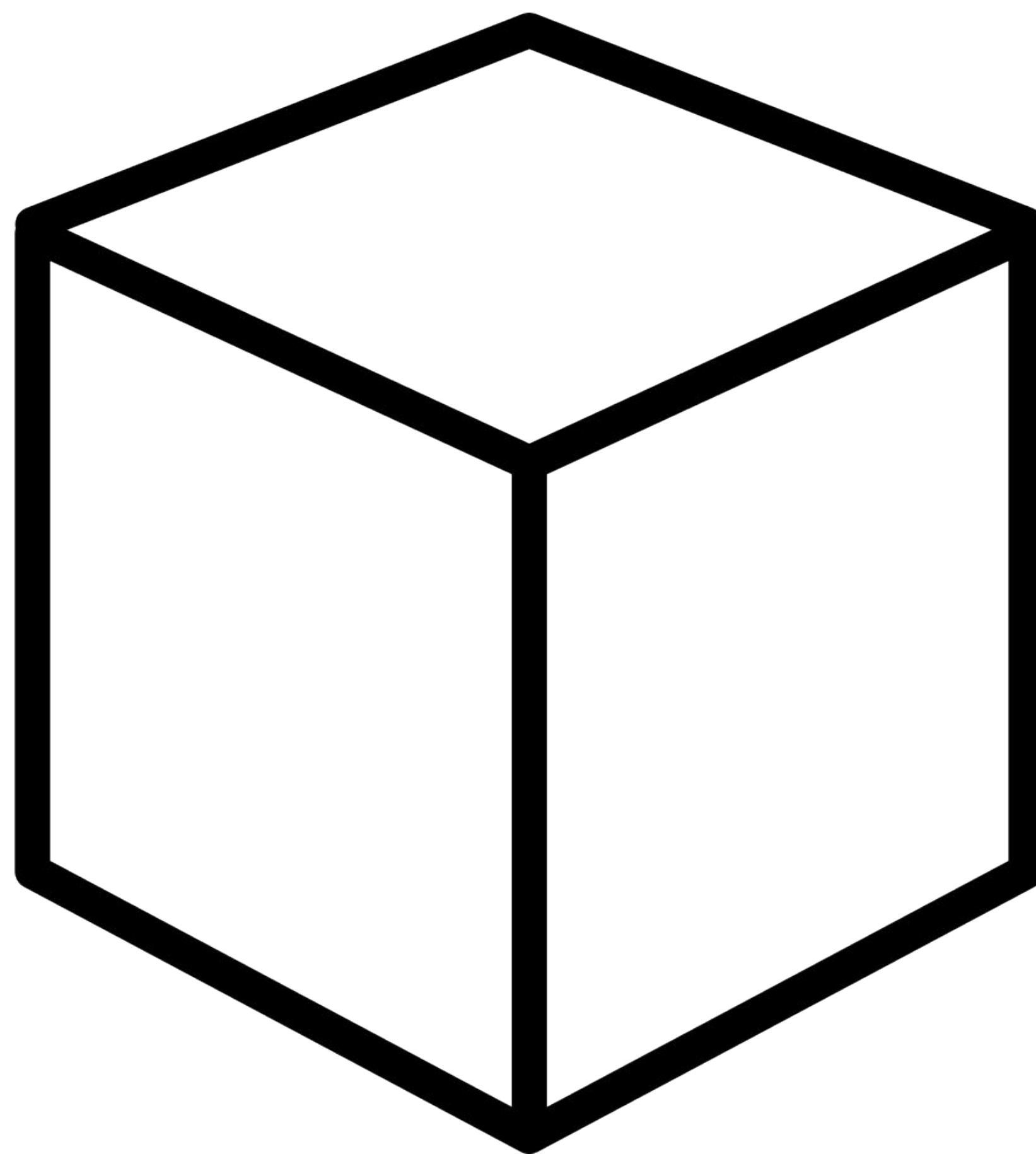
ГРАНЬ – замкнутое пространство,  
ограниченное ребрами



Вершины

Ребра

Грани





Вершины

8

Ребра

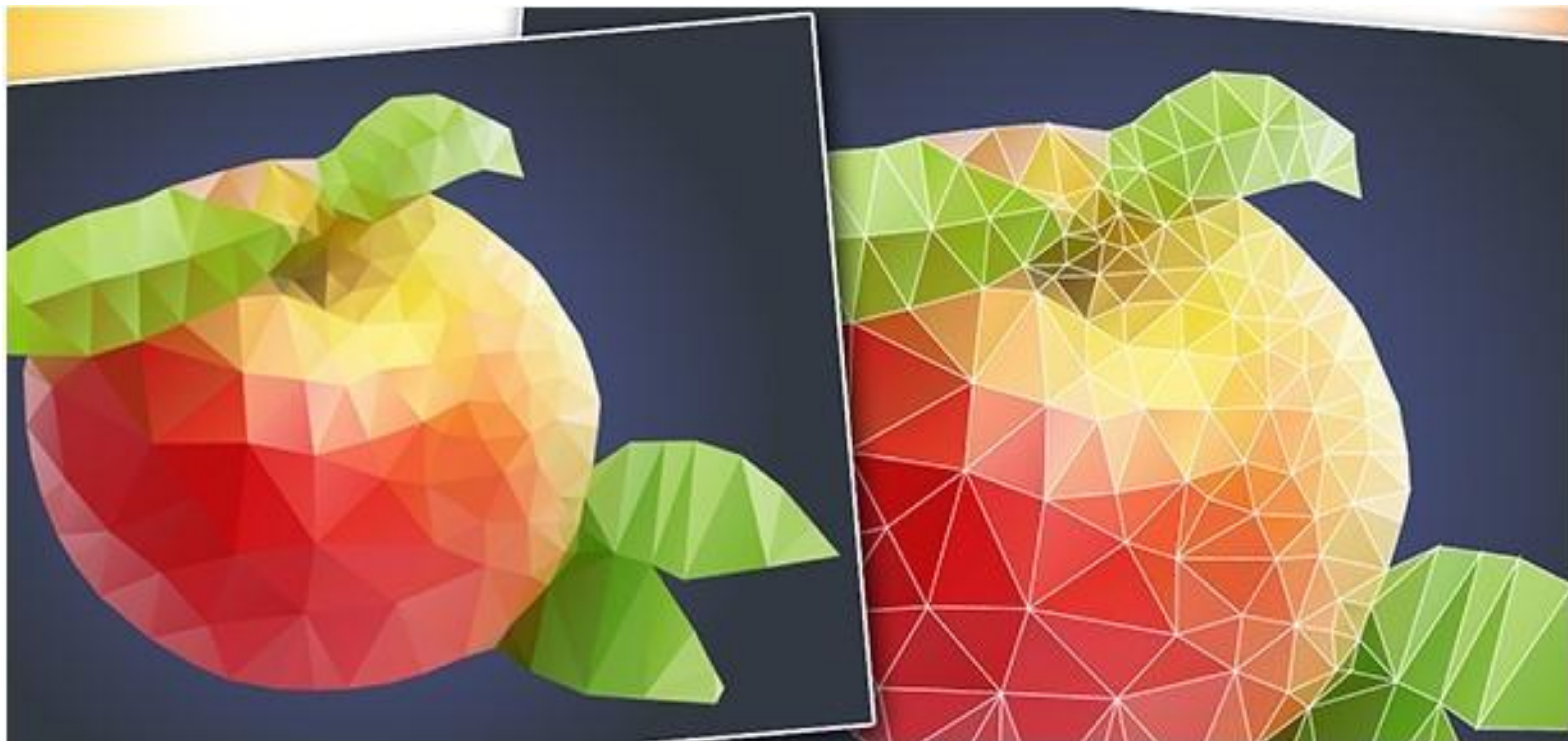
12

Грани

6



# ПОЛИГОНЫ

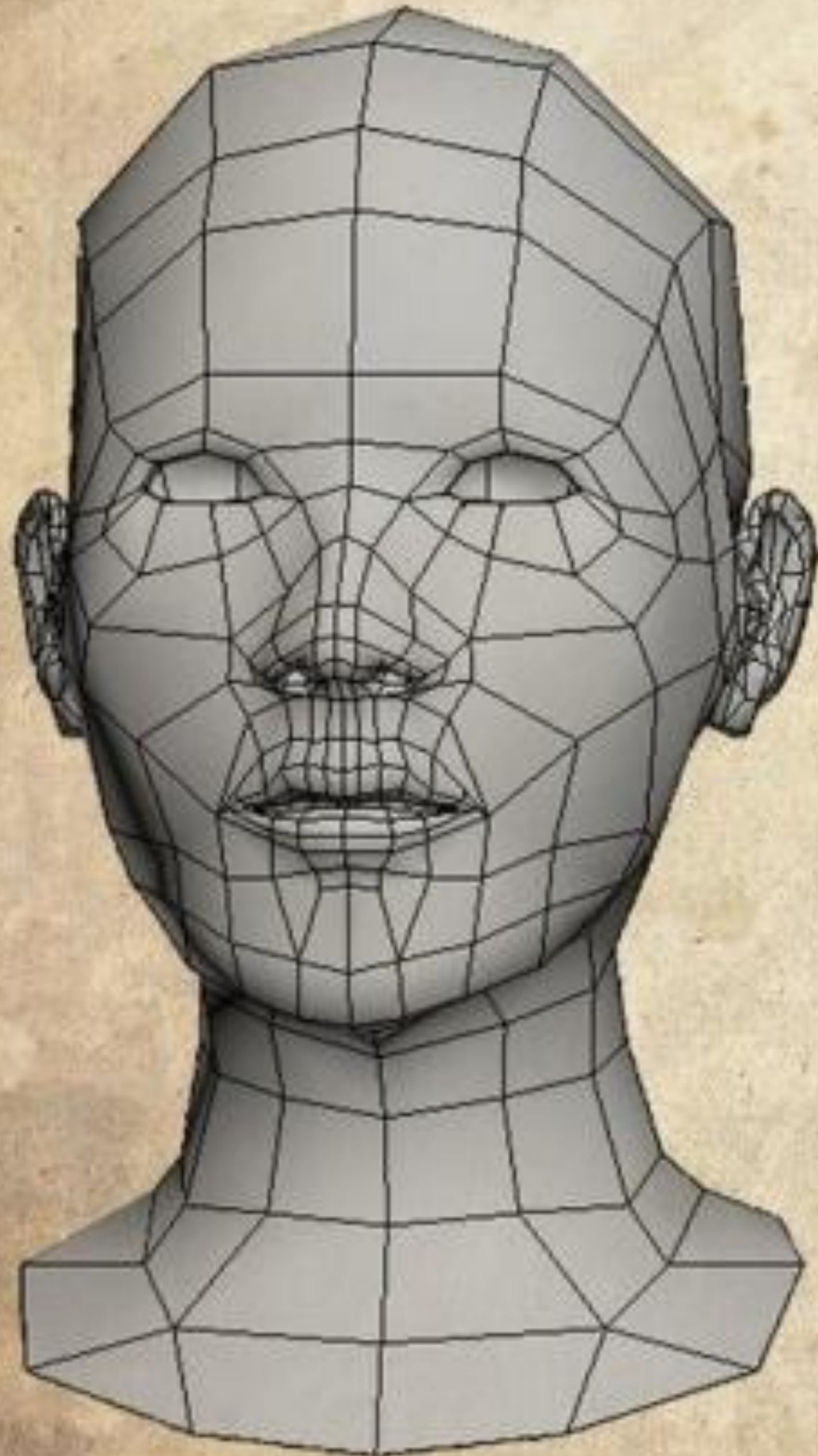




ПОЛИГОН –  
простейшая фигура в  
3D-моделировании



*Low Poly = 578*



*High Poly = 9,192*





# СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ 3D- МОДЕЛИРОВАНИЯ

- 3D-графика, фильмы;
- архитектура/строительство;
- дизайн интерьеров/ландшафтный дизайн
- моделирование физических процессов  
(движение воды, воздуха...)
- проектирование
- изучение рельефа
- изучение города и др.
























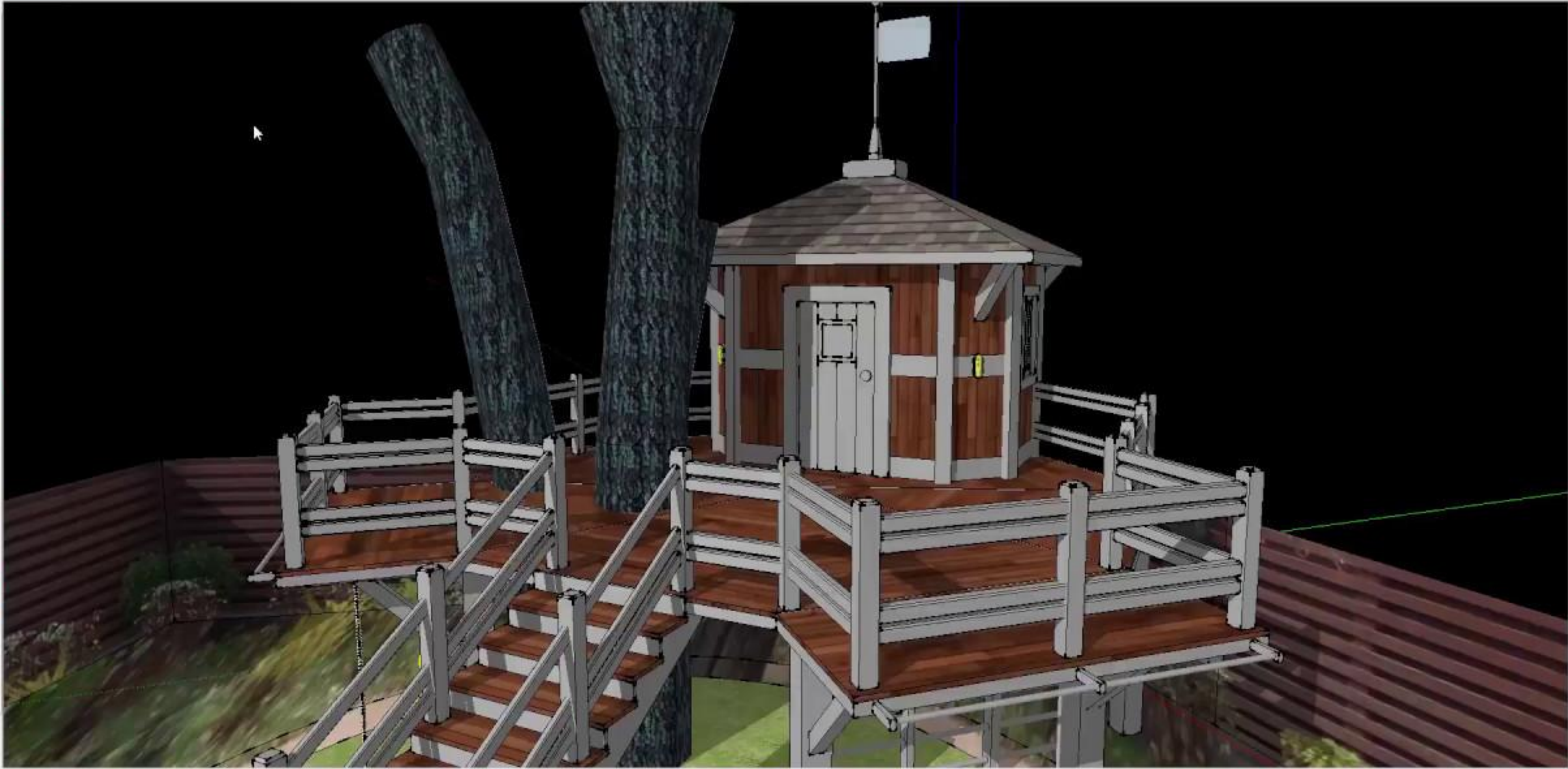




▼ casa



IMG\_3109



DefaultTray



ТЕКСТУРА – растровое  
изображение,  
накладываемое на  
двухмерную поверхность



# ПРИМЕРЫ ТЕКСТУР

