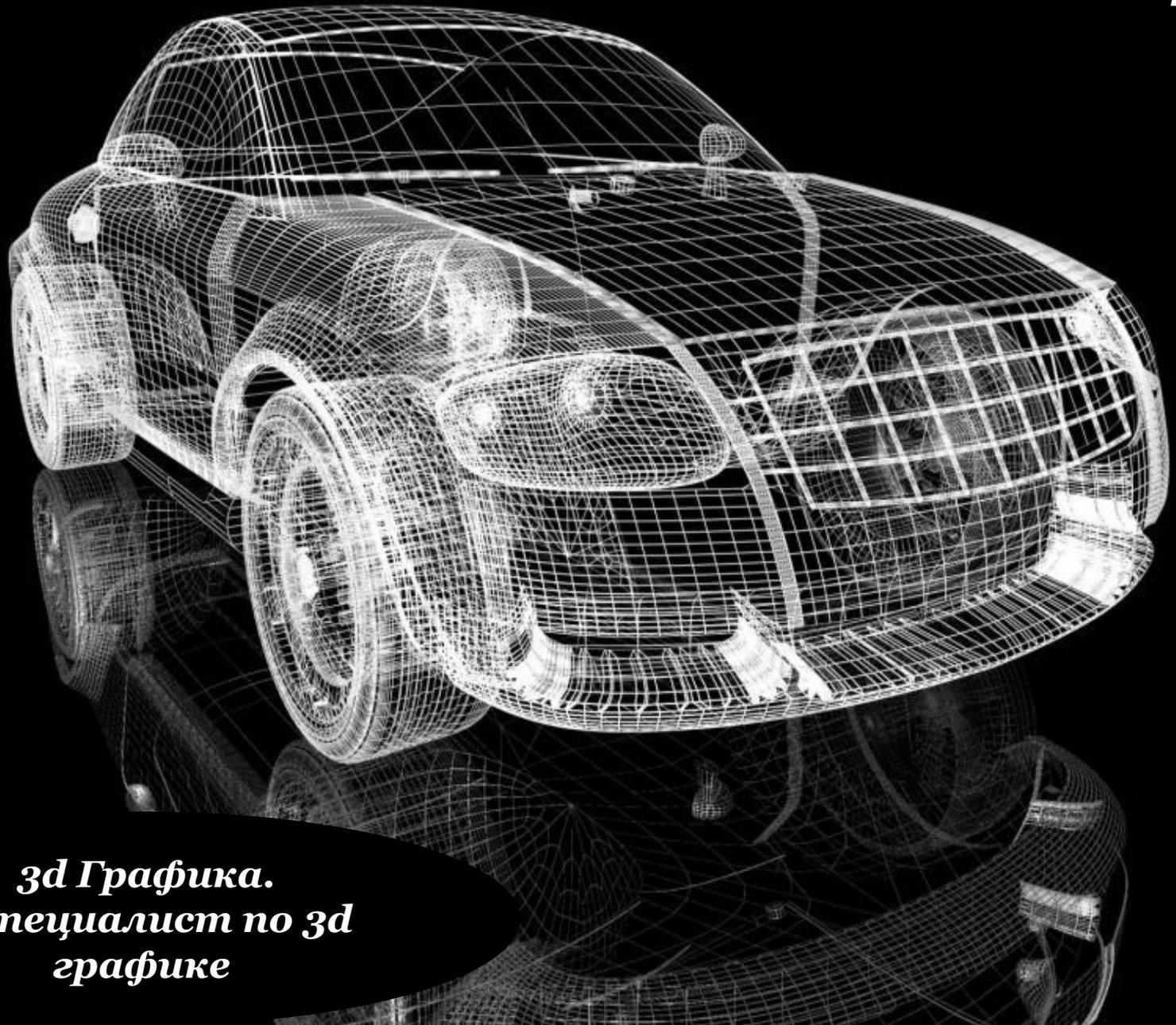


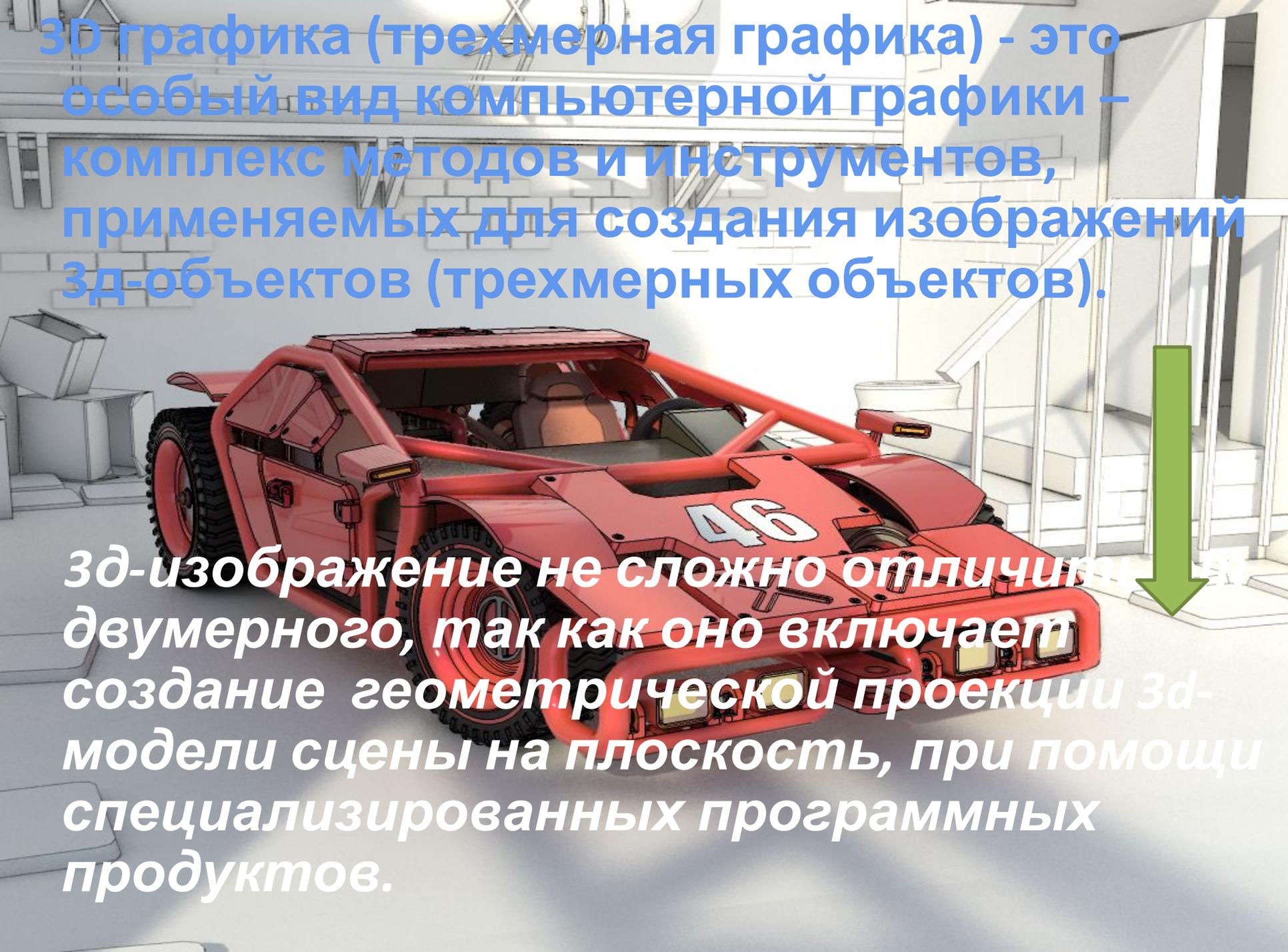
**Филимонов  
Александр**



**3d Графика.  
Специалист по 3d  
графике**

**3D графика (трехмерная графика) - это особый вид компьютерной графики – комплекс методов и инструментов, применяемых для создания изображений 3d-объектов (трехмерных объектов).**

**3d-изображение не сложно отличить от двумерного, так как оно включает создание геометрической проекции 3d-модели сцены на плоскость, при помощи специализированных программных продуктов.**



# ПРИМЕНЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ

ДИЗАЙН  
ИНТЕРЬЕРОВ



РЕКЛАМА  
А

*Кинематограф и  
мультипликация*

# ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

- **МОДЕЛИРОВАНИЕ – ПОСТРОЕНИЕ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ 3D-МОДЕЛИ ОБЩЕЙ СЦЕНЫ И ЕЕ ОБЪЕКТОВ.**
  - **ТЕКСТУРИРОВАНИЕ ВКЛЮЧАЕТ НАЛОЖЕНИЕ ТЕКСТУР НА СОЗДАННЫЕ МОДЕЛИ, НАСТРОЙКА МАТЕРИАЛОВ И ПРИДАНИЕ МОДЕЛЯМ РЕАЛИСТИЧНОСТИ.**
  - **НАСТРОЙКА ОСВЕЩЕНИЯ.**
  - **СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ (ДВИЖУЩИХСЯ ОБЪЕКТОВ).**
  - **РЕНДЕРИНГ – ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ОБЪЕКТА ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНО СОЗДАННОЙ МОДЕЛИ.**
- 

**Программные пакеты  
позволяющие  
трёхмерную графику**



[Autodesk 3ds Max](#)  
[Autodesk Maya](#)  
[Autodesk Softimage](#)  
[Blender](#)  
[Cinema 4D](#)  
[Houdini](#)  
[Modo](#)  
[LightWave 3D](#)  
Caligari [Truespace](#)

# Ежегодно проводятся конкурсы по трехмерной графике, самые масштабные это

1. Dominance War – конкурс по созданию 3D-персонажа с нуля.
2. Magic next-gen – конкурс по созданию 2D и 3D персонажей легенд, мифов и сказок.
3. Международный конкурс молодежных проектов «Придай форму будущему!»



# Лучшие видеокарты для 3d графики и игр

## 1. Nvidia Quadro RTX 8000



**Ядра графического процессора: 4,608 |  
Базовая частота: 1,395 МГц |  
Максимальная тактовая частота:  
1,770 МГц | Память: 48 ГБ HDDR6 |  
Пропускная способность памяти: 384  
ГБ/с | Максимальное поддерживаемое  
разрешение: 7680x4320**

## 2. Nvidia GeForce RTX 2080 Ti



**Ядра графического процессора: 4,352 |  
Базовая частота: 1,350 МГц |  
Максимальная тактовая частота: 1,545  
МГц | GFLOPS: 13 448 | Память: 11 ГБ  
GDDR6 | Пропускная способность  
памяти: 616 ГБ/с**

# ***ПРЕИМУЩЕСТВА 3D-ГРАФИКИ ПЕРЕД 2D-ОБЪЕКТАМИ***

**Высокая  
информативност  
ь отдельных зон  
экрана**

**Преимущества  
при вращении  
объекта**

**Новые  
формы  
диаграм  
м**

**Новые  
возможнос  
ти  
перспекти  
вы.**

**ВЛИЯНИЕ  
НА  
ФИЗИЧЕСК  
ИЕ  
РЕАКЦИИ  
ЗРИТЕЛЯ**

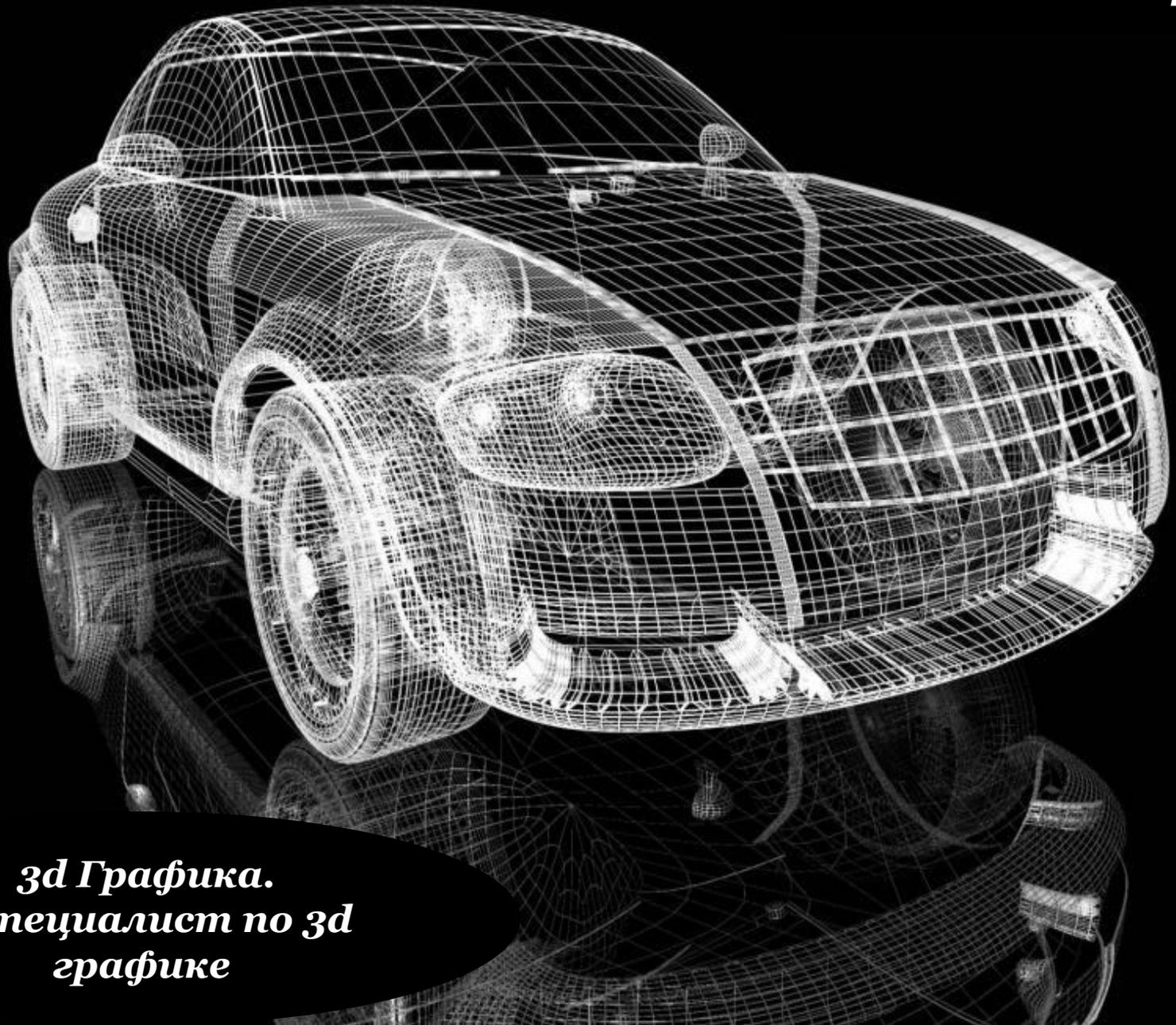
# НЕДОСТАТКИ 3D-ГРАФИКИ

*Высокие требования к  
аппаратной  
составляющей  
компьютера*

**Необходимость больших  
временных затрат на создание  
моделей всех объектов сцены,  
могущих оказаться в поле зрения  
камеры. Конечно, такая работа  
стократно окупается результатом**



**Филимонов  
Александр**



**3d Графика.  
Специалист по 3d  
графике**