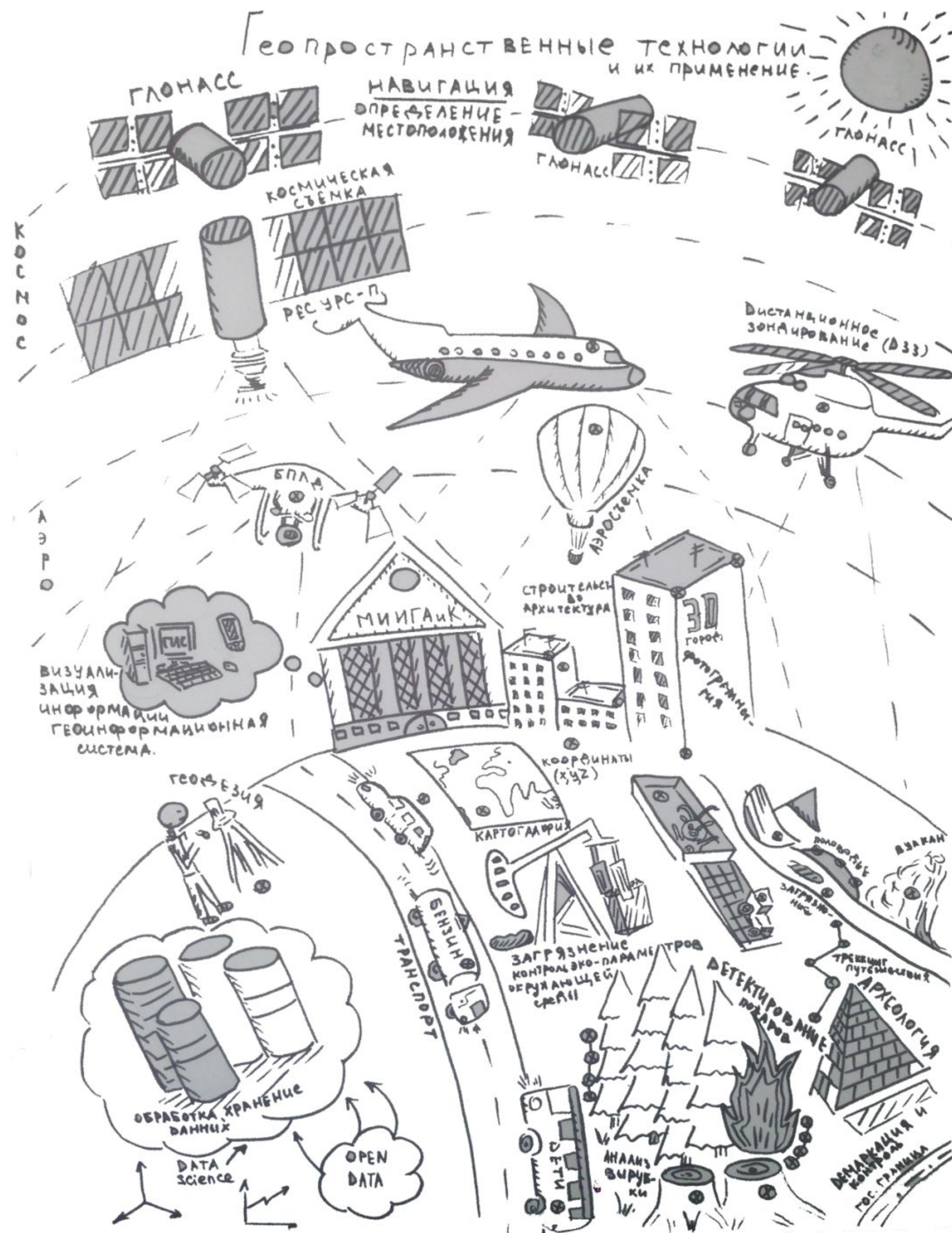




3D-моделирование



ВИДЫ ГРАФИКИ

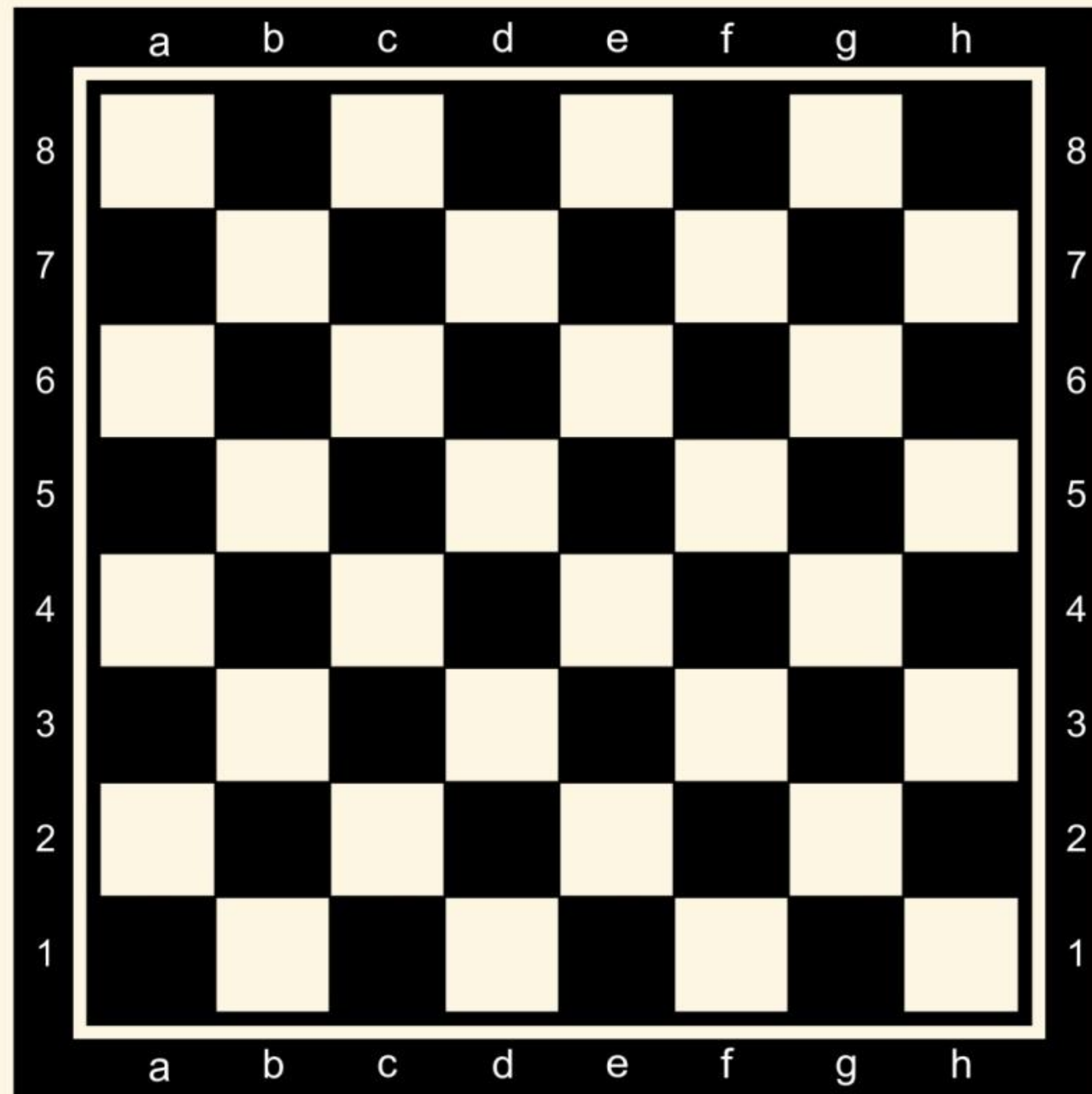


растр



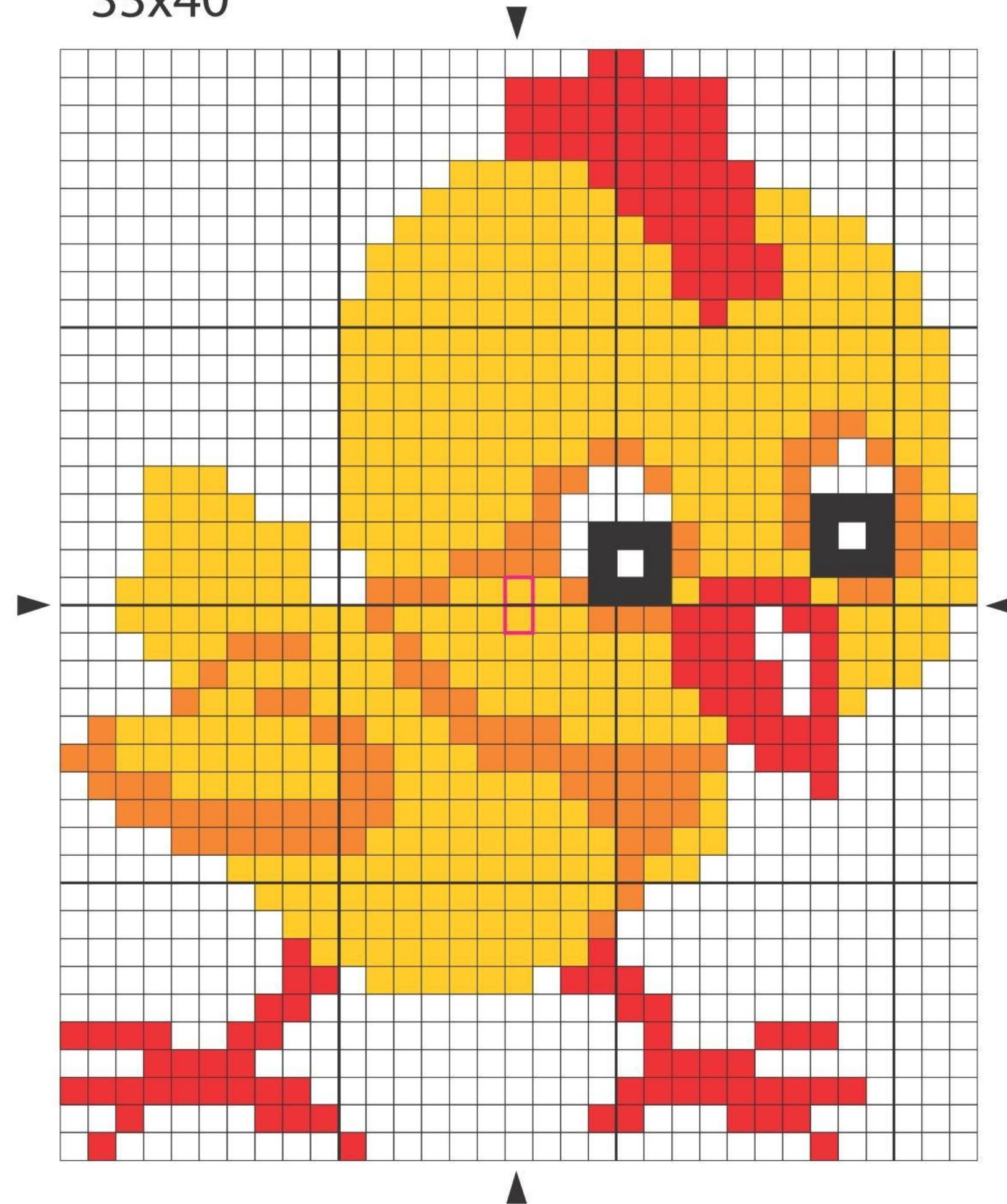
вектор

PACTP



РАСТР

33x40



РАСТР –
изображение, состоящее
из множества точек
(пикселей)



SCORE 200
TIME 1:22
RINGS 27

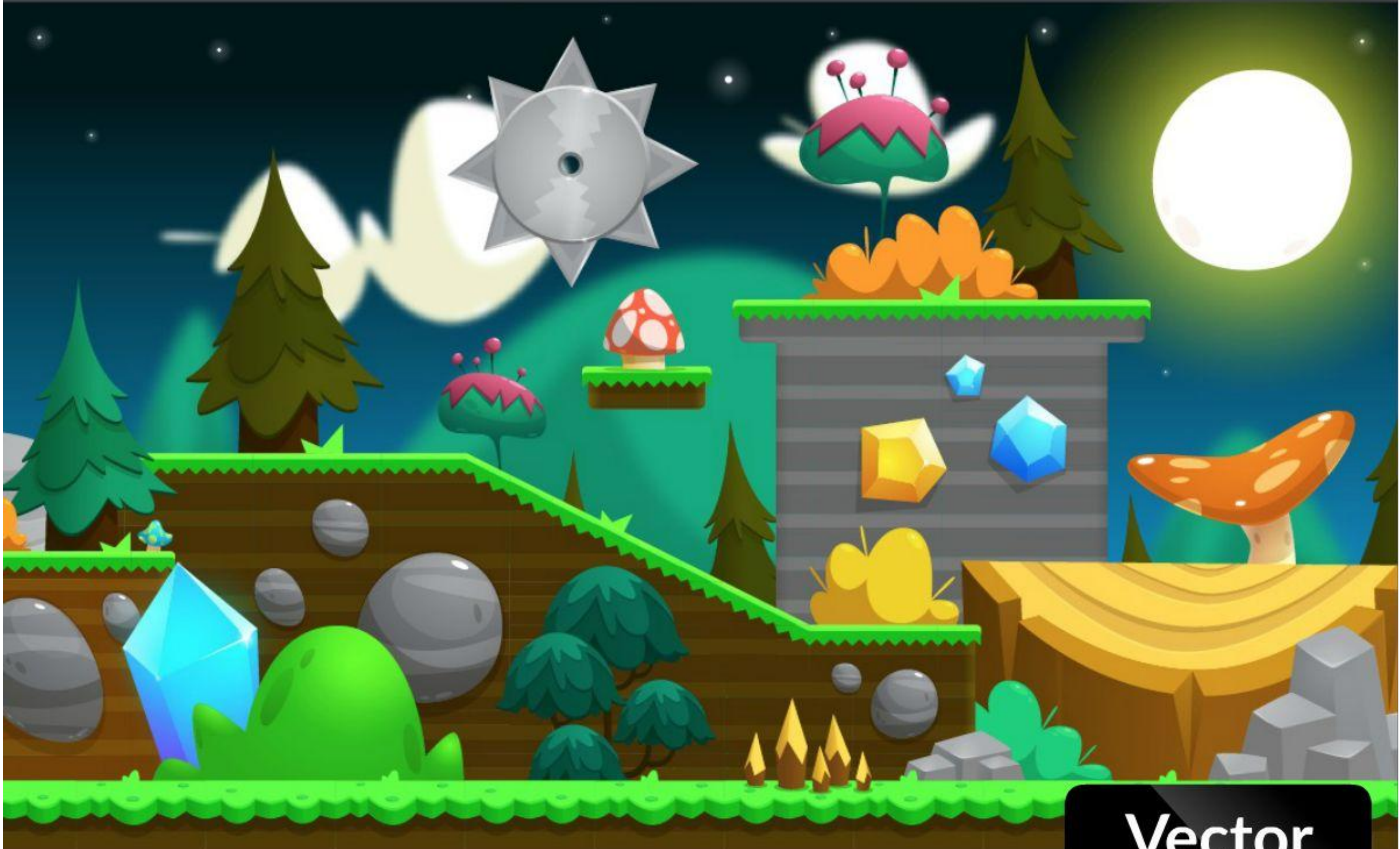


SONIC
X 3



БЕКТОР





Vector
Based

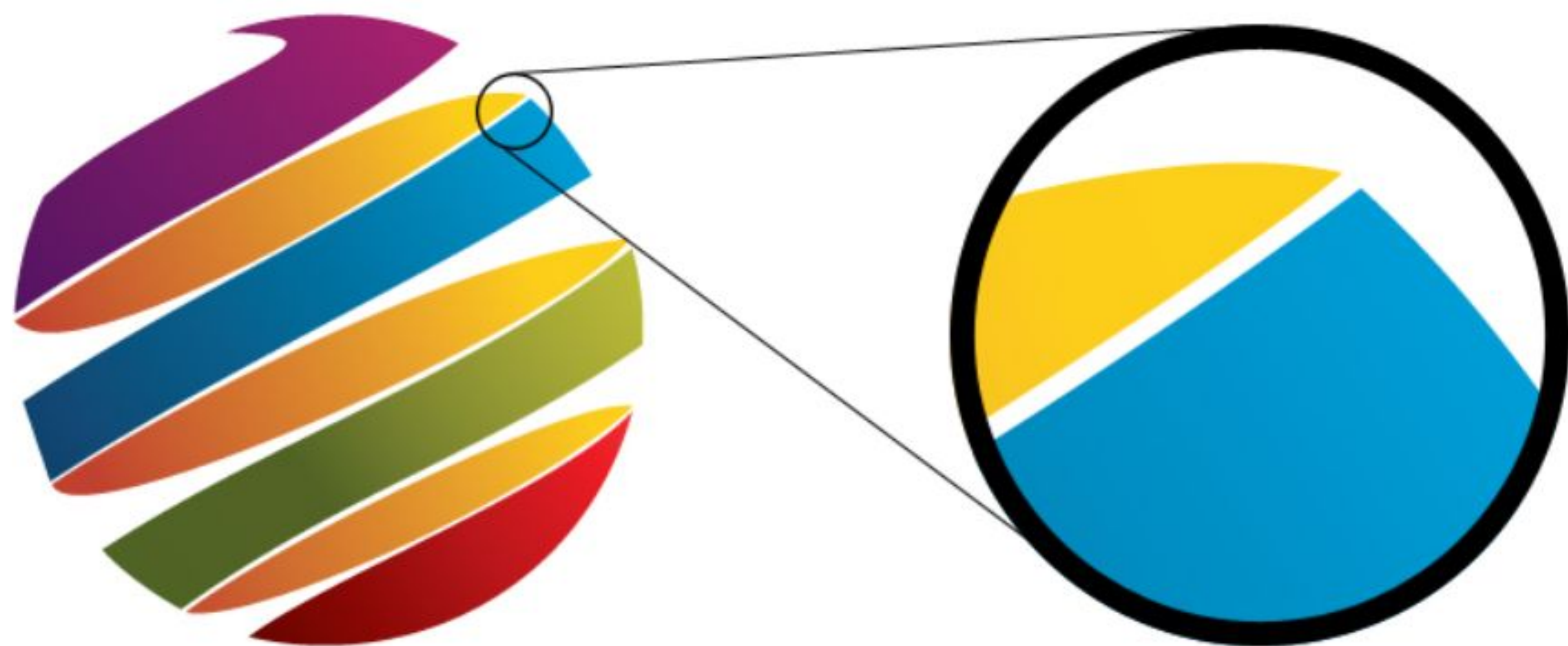
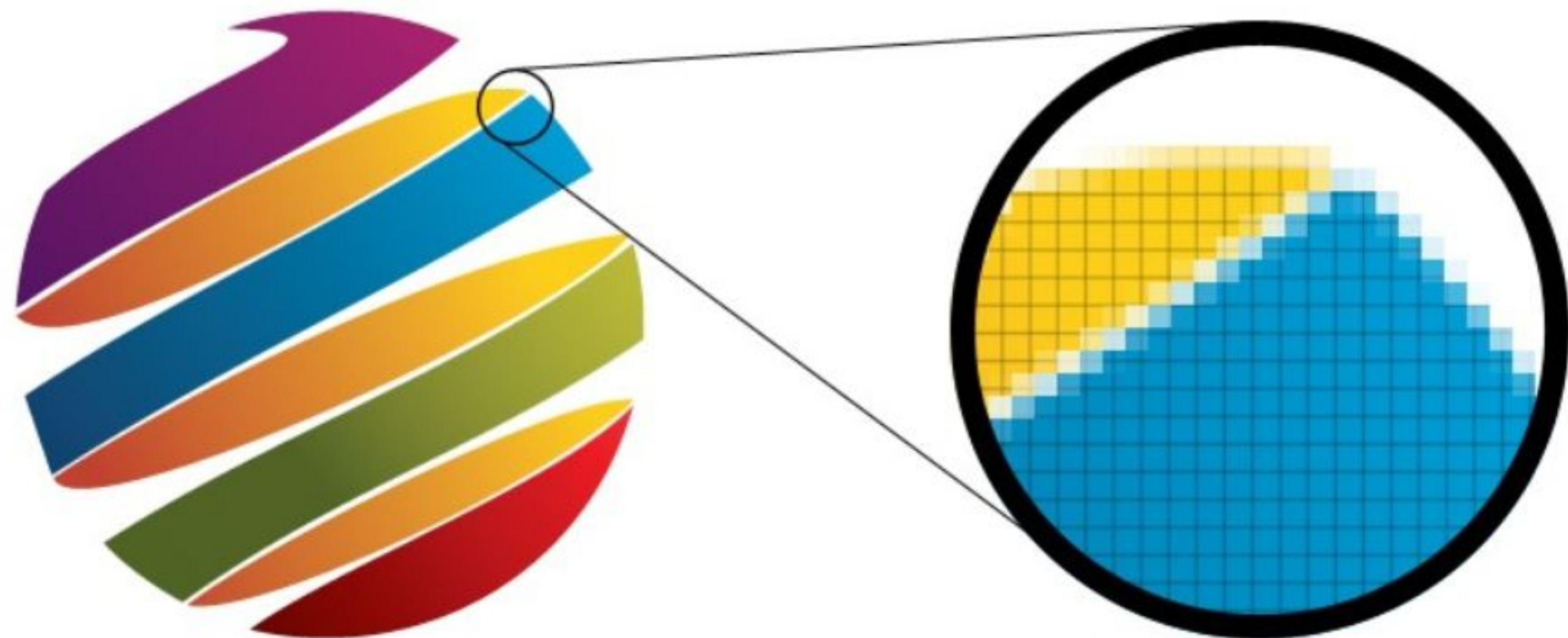


ВЕКТОР –

изображение, состоящее

из опорных точек и

соединяющих их линий



Задание

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

Растр: _____

Вектор: _____

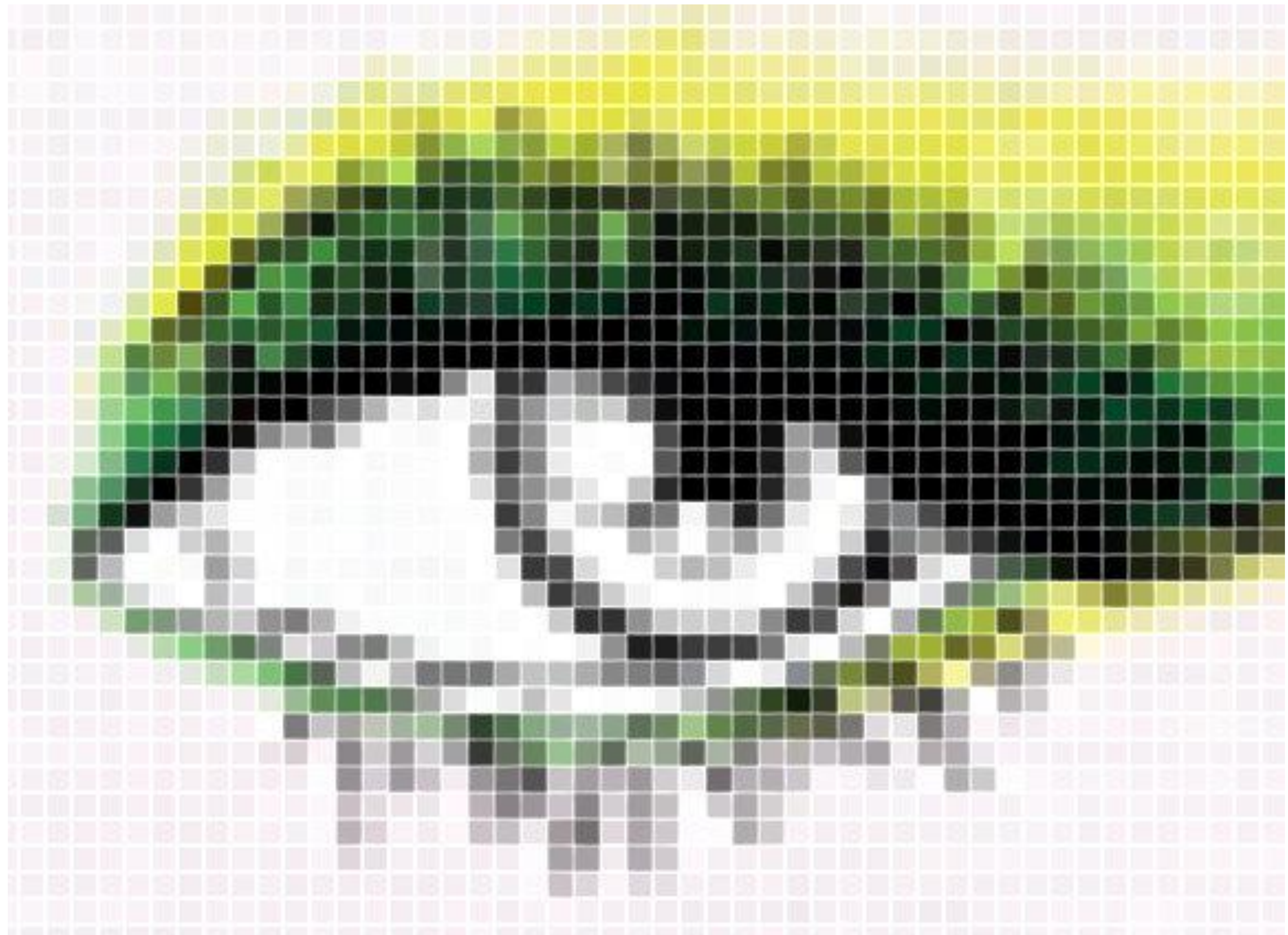
No 1



No2



№3



№4



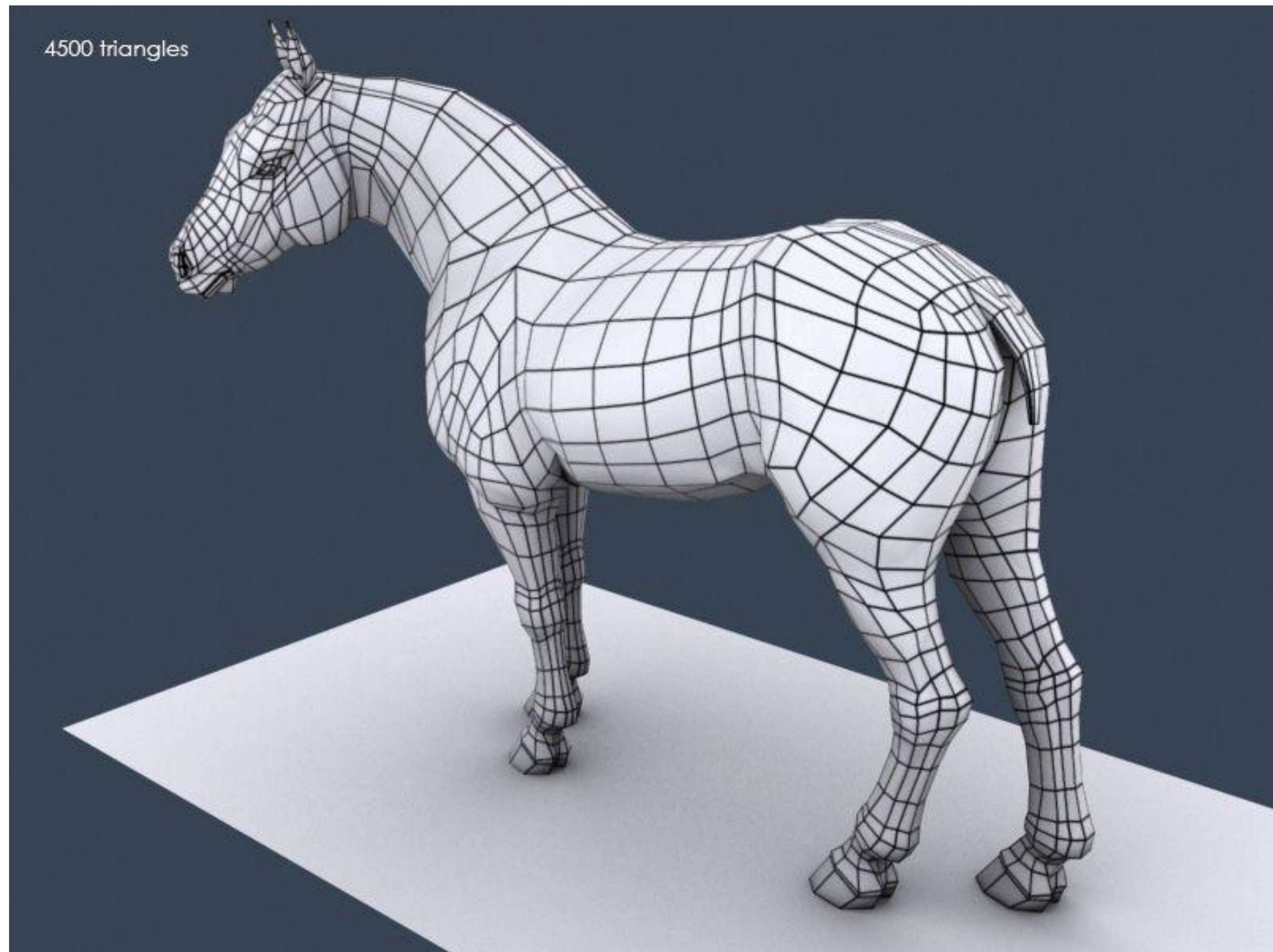
№5



№6



No7



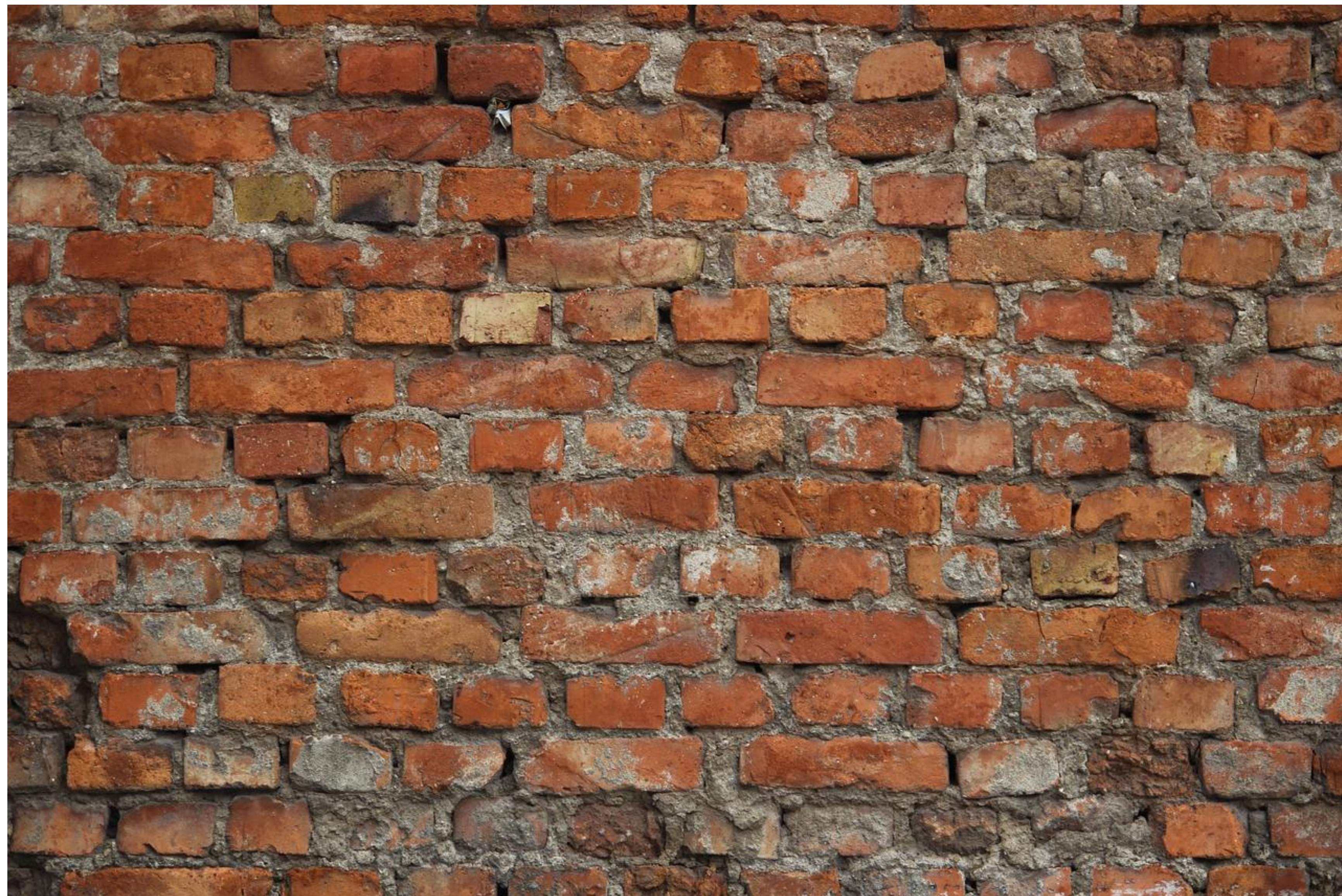
№8

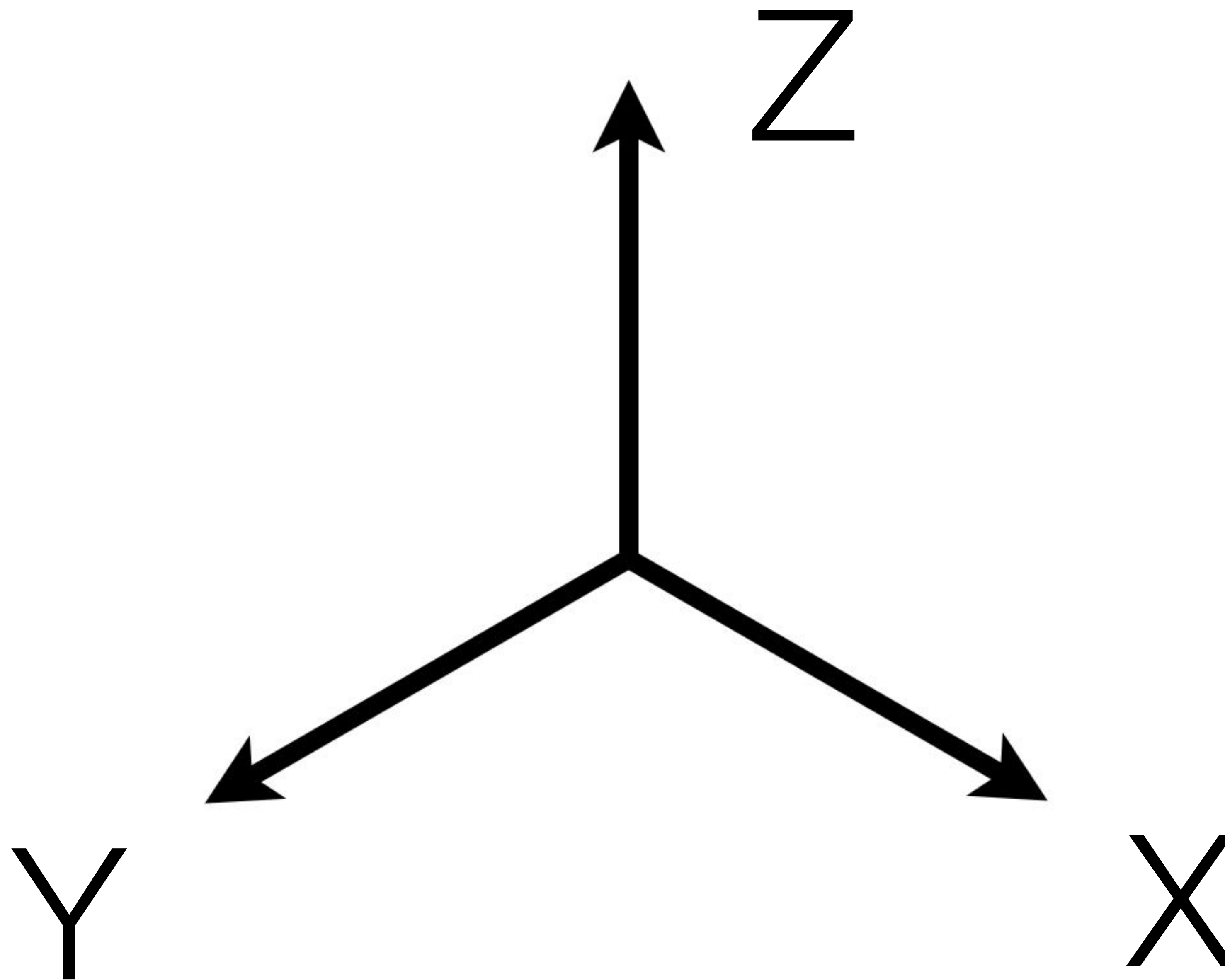


No9

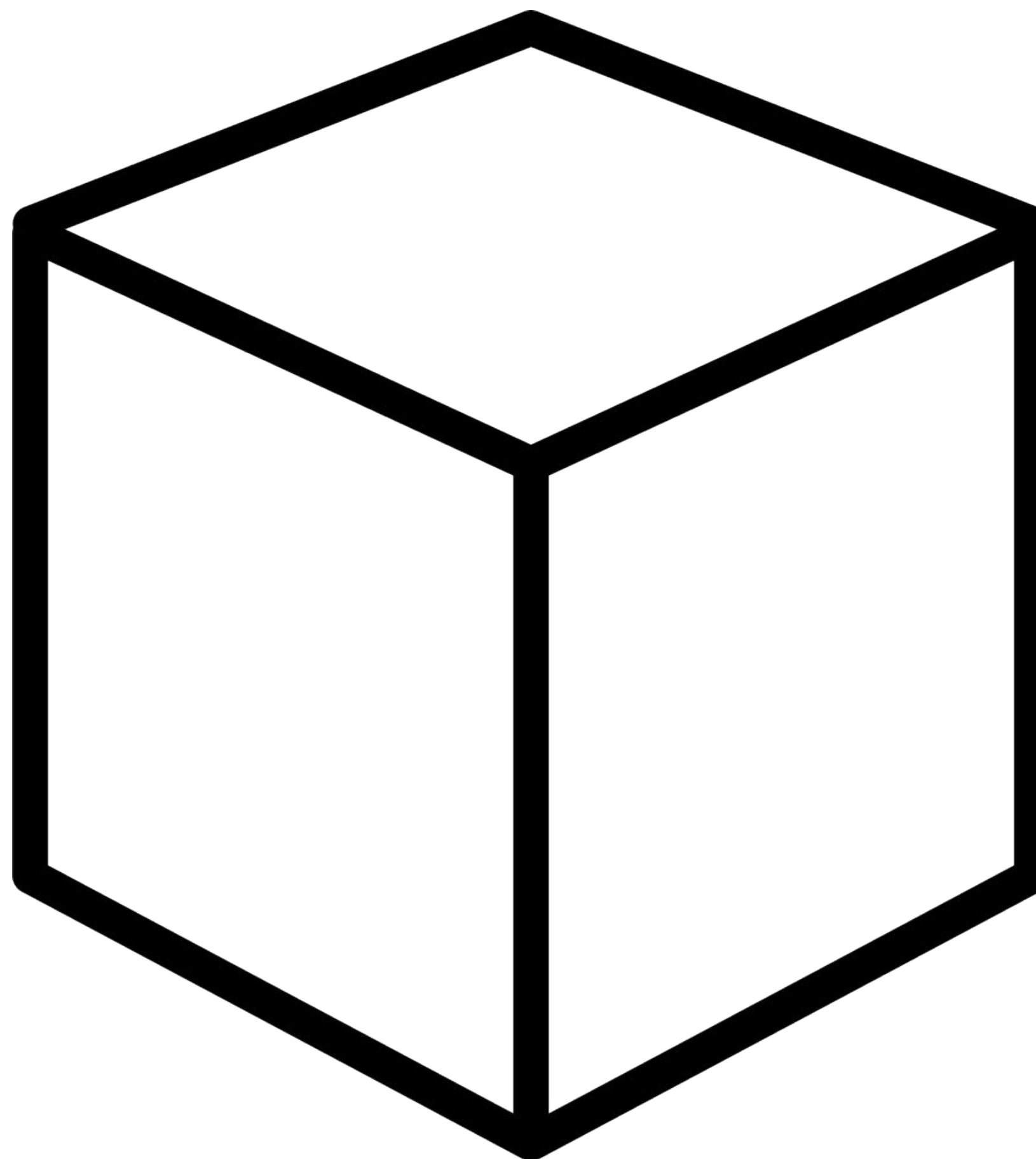
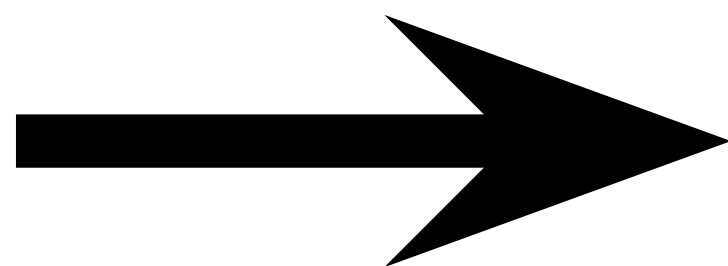
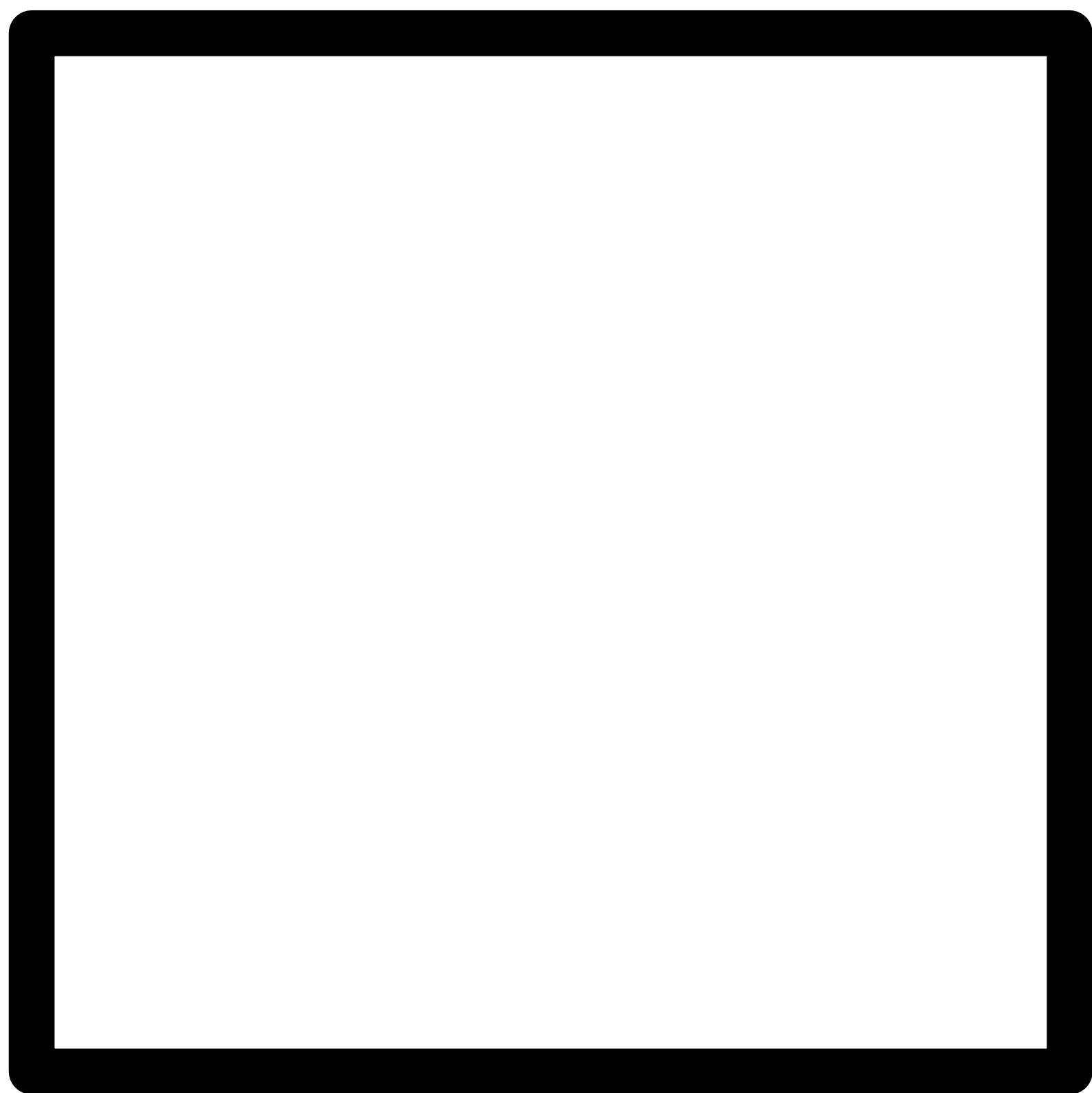


№10

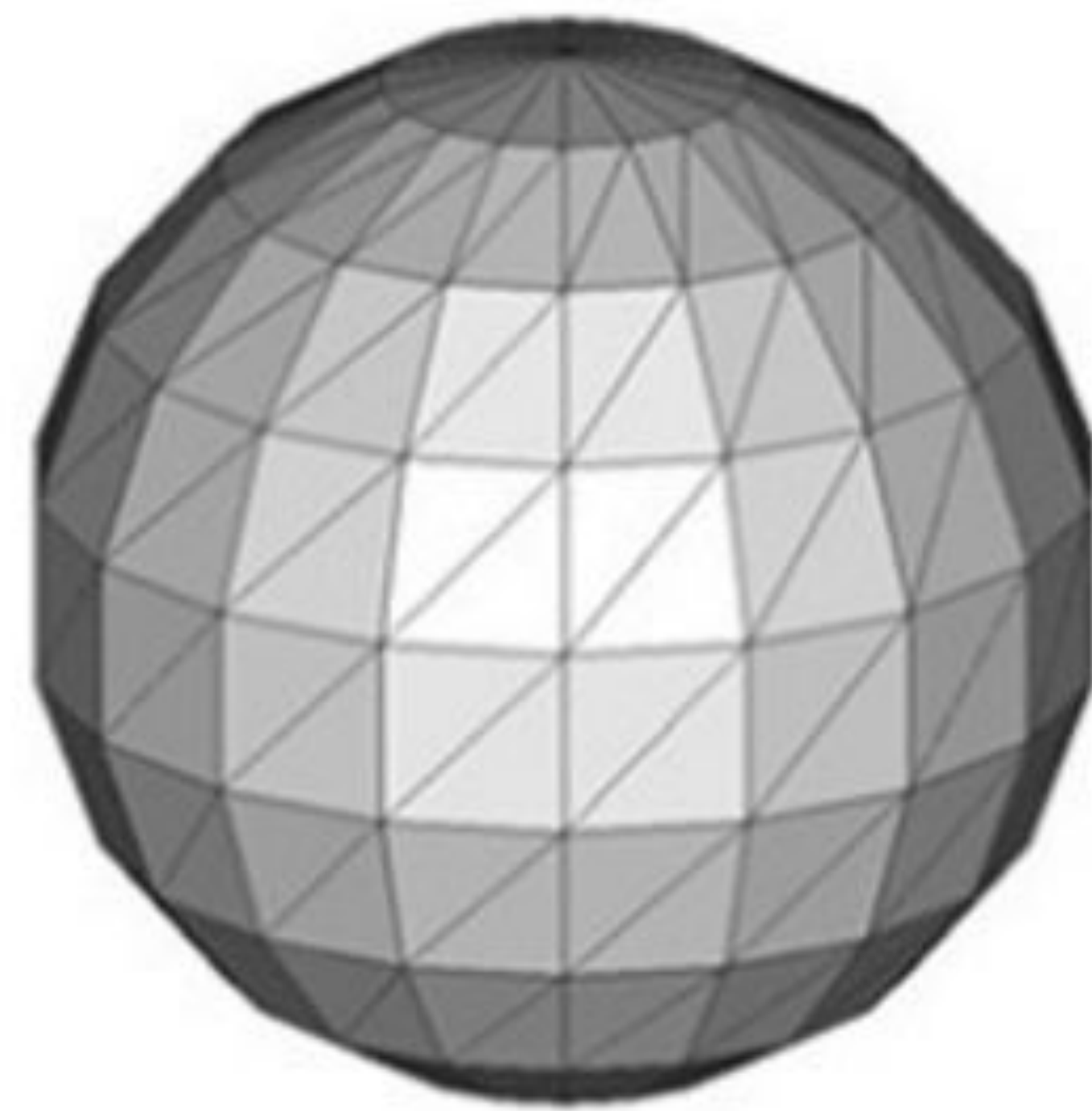
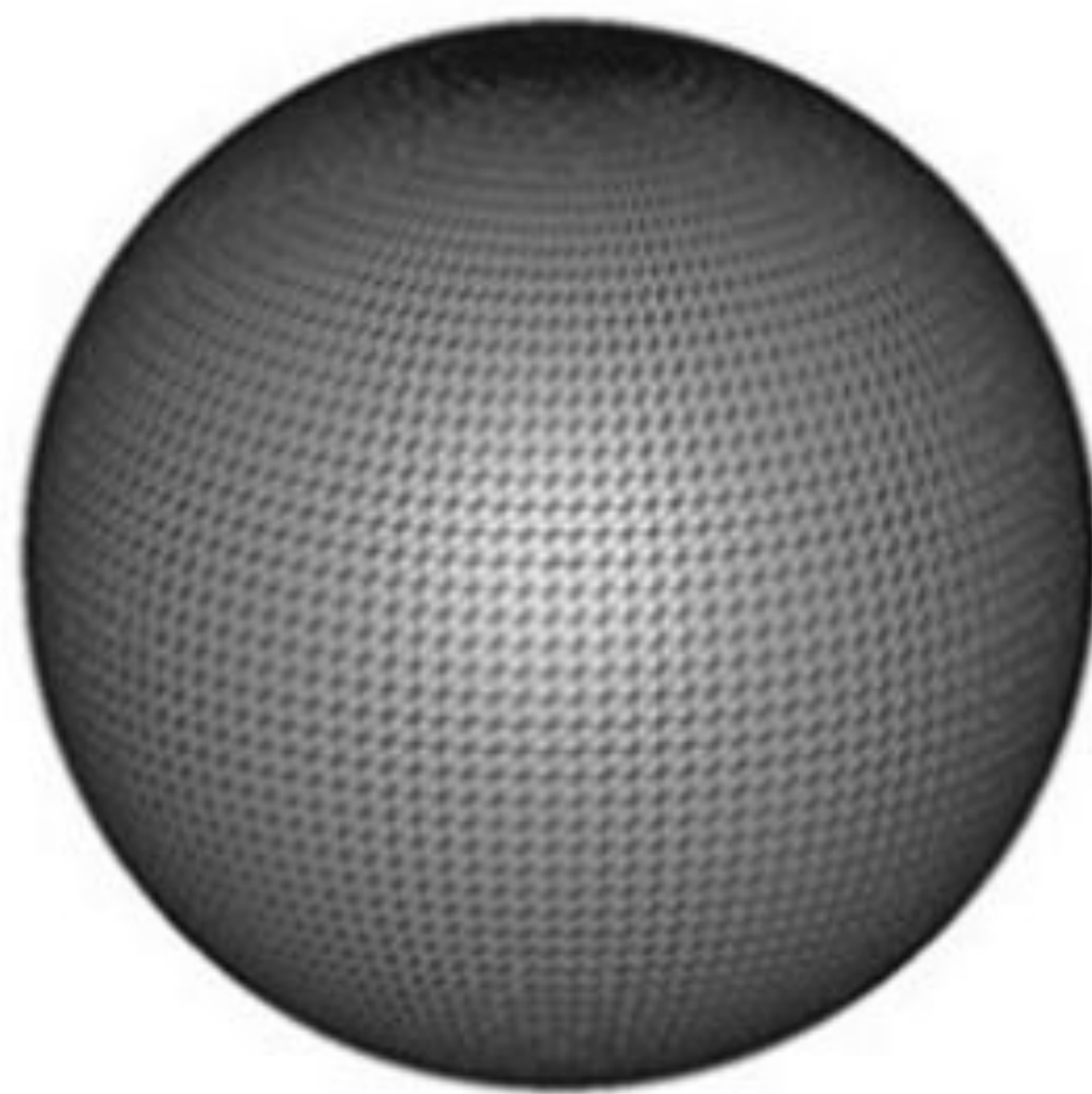


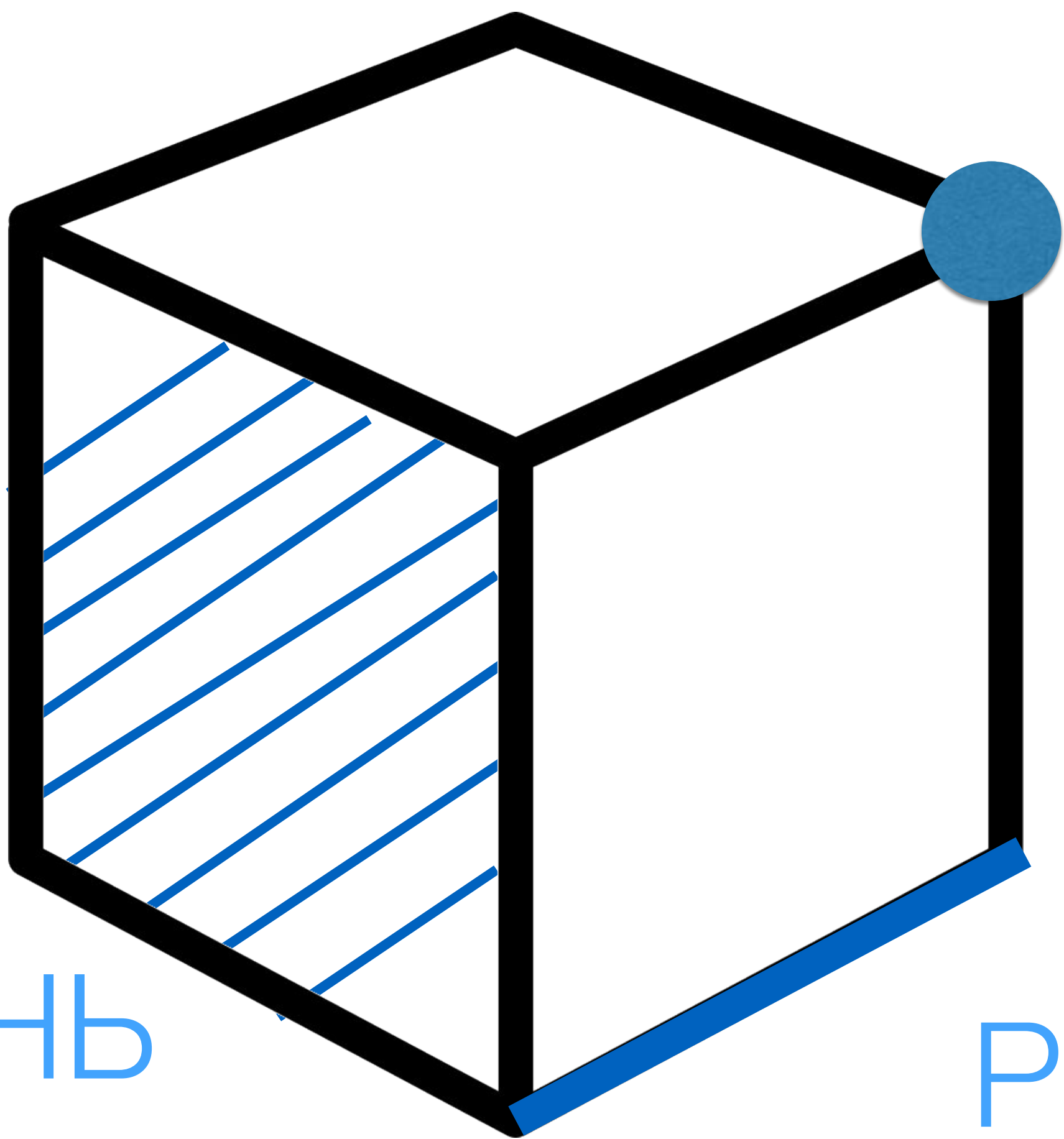


ДЛИНА
ШИРИНА
ВЫСОТА



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ





ВЕРШИНА

РЕБРО

ГРАНЬ

ВЕРШИНА – точка, которая содержит
информацию о положении

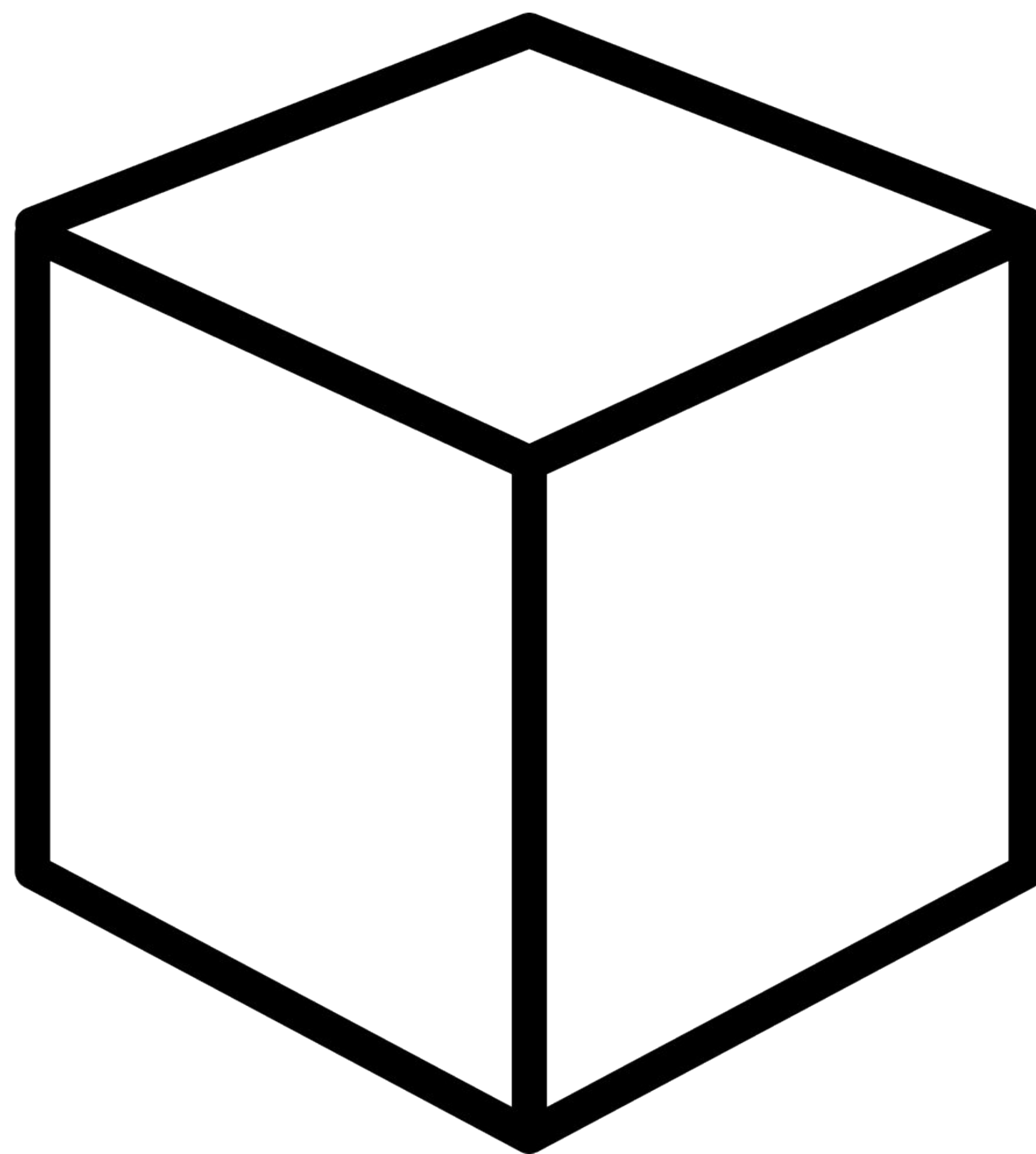
РЕБРО – отрезок, соединяющий 2 или
более вершины

ГРАНЬ – замкнутое пространство,
ограниченное ребрами

Вершины

Ребра

Грани



Вершины

8

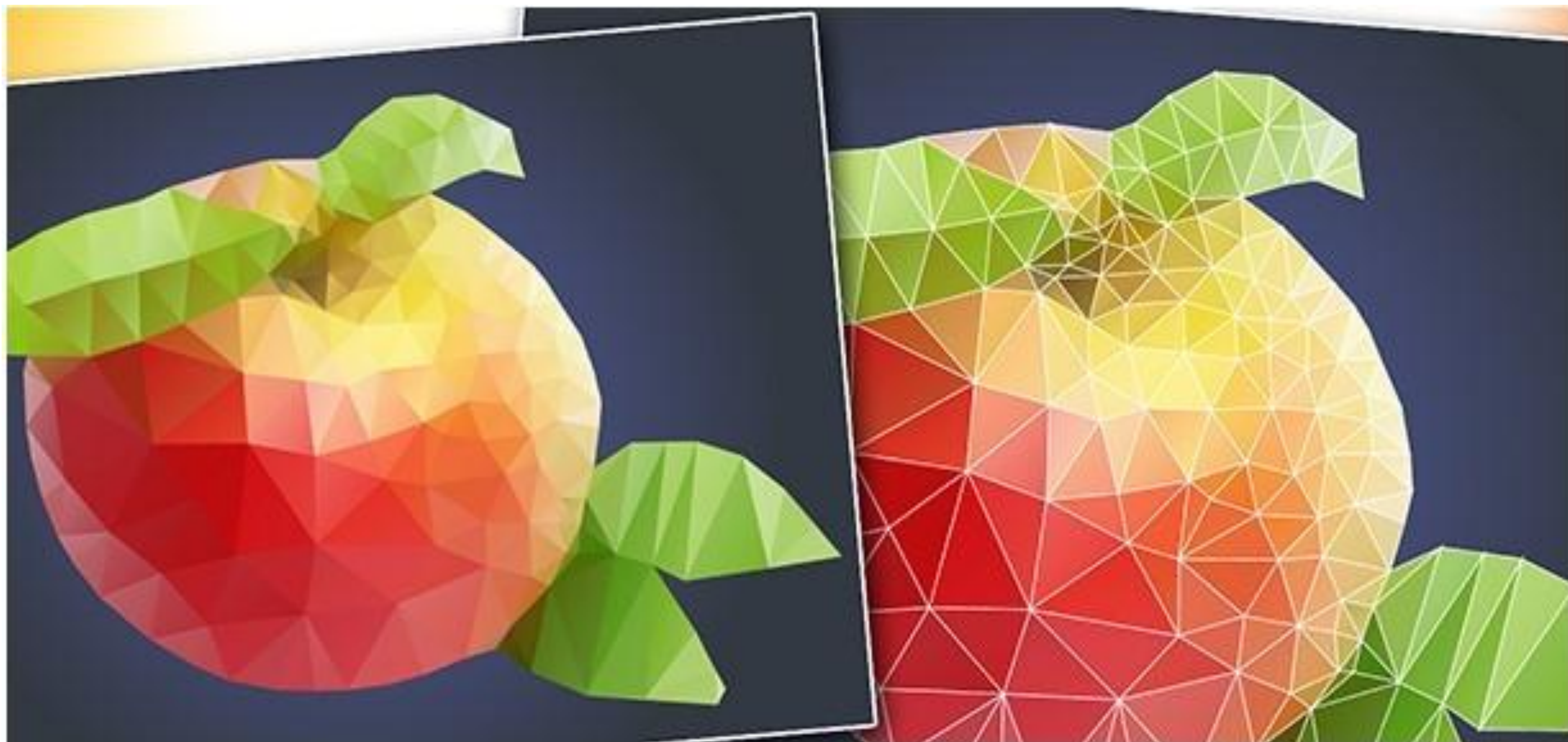
Ребра

12

Грани

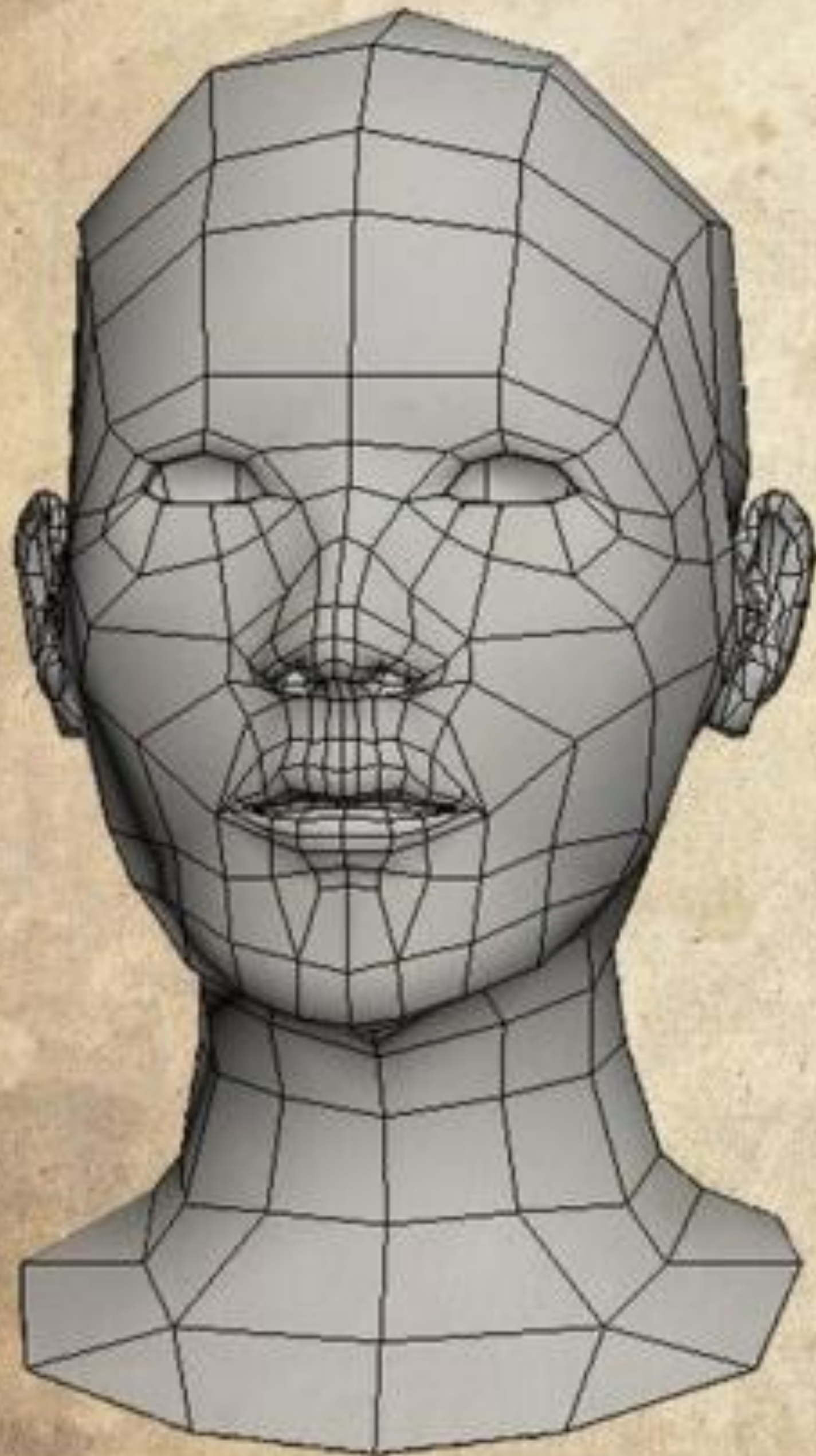
6

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.







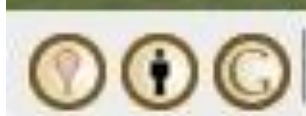






11/08 01:30 PM

Scene 1 Scene 2 Scene 3 Scene 4 Scene 5 Scene 6



Drag to orbit. Shift = Pan

Measurements

IMG_3109



ТЕКСТУРА – растровое
изображение,
накладываемое на
двухмерную поверхность

ПРИМЕРЫ ТЕКСТУР

