МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 2 г. Надыма»

Создание 3D модели Древнего Храма Греции

Выполнила: ученица 9а класса
Попова Е. А.

Проверил: Фаткуллин В. С.

Цель

Создать Древний Храм в трехмерном пространстве

Задачи

Что такое моделирование

Подобрать программу для создания модели

Найти референсы для будущей работы

Рассмотреть дополнительные материалы для улучшения сцены

Создать 3D объект

Моделирование

3D-моделирование — процесс создания трёхмерной модели объекта. Задача 3D-моделирования — разработать зрительный объёмный образ желаемого объекта. При этом модель может как соответствовать объектам из реального мира, так и быть полностью абстрактной

Программы

AUTODESK®
3DS MAX®

Плюсы:

Огромный инструментарий

Плагины, расширяющие стандартные возможности программы

Минусы:

Стоимость

Профессиональны
й уровень

Плюсы:

Есть все, необходимое для создания трехмерной графики

Удобность в работе

Минусы:

Профессиональный уровень

Плюсы:

Активно развивается

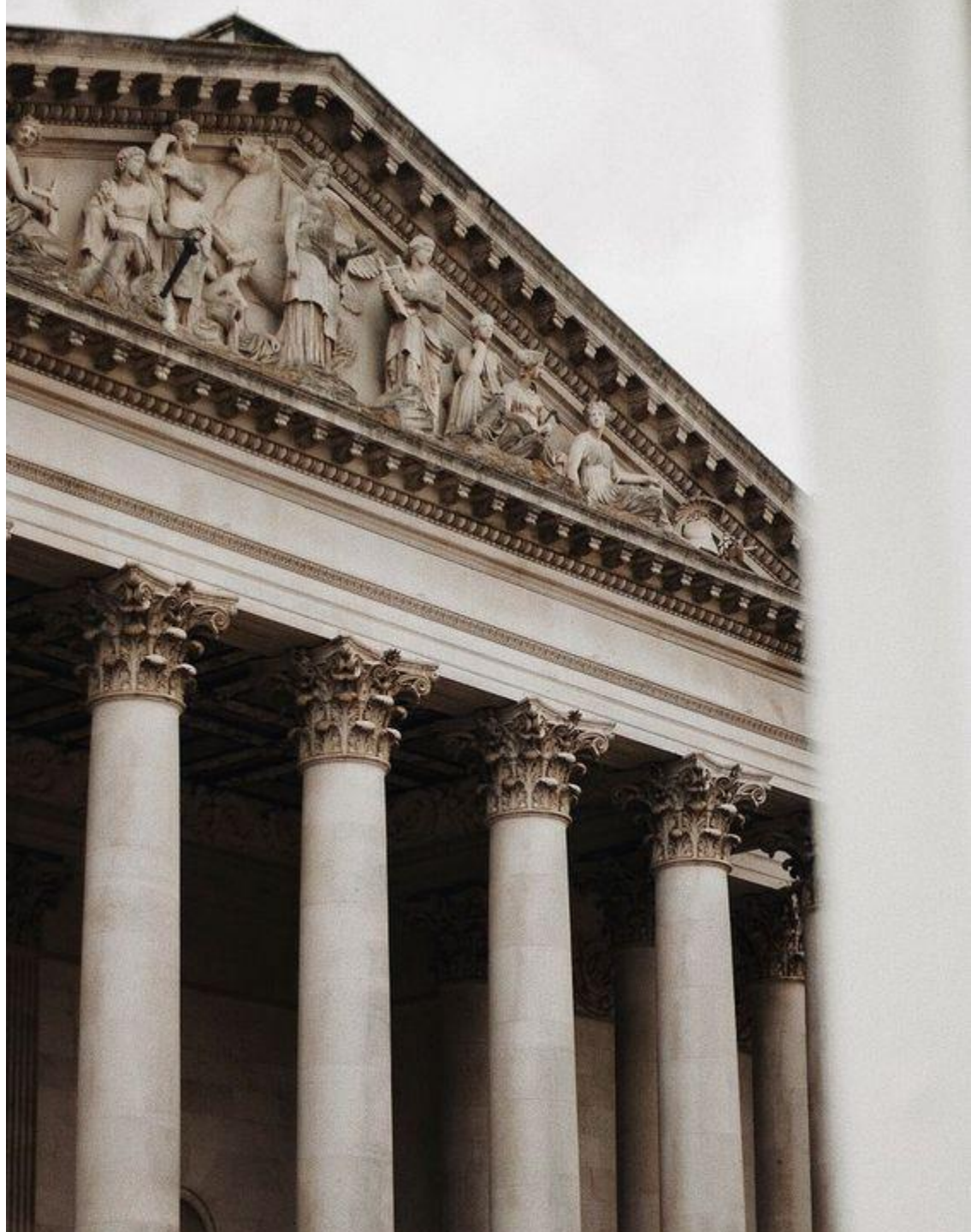
Подходит для любителей

Минусы:

Не такой большой арсенал функций, но его можно дополнить модификаторами и дополнительными программами

Референсы

Рéференс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи

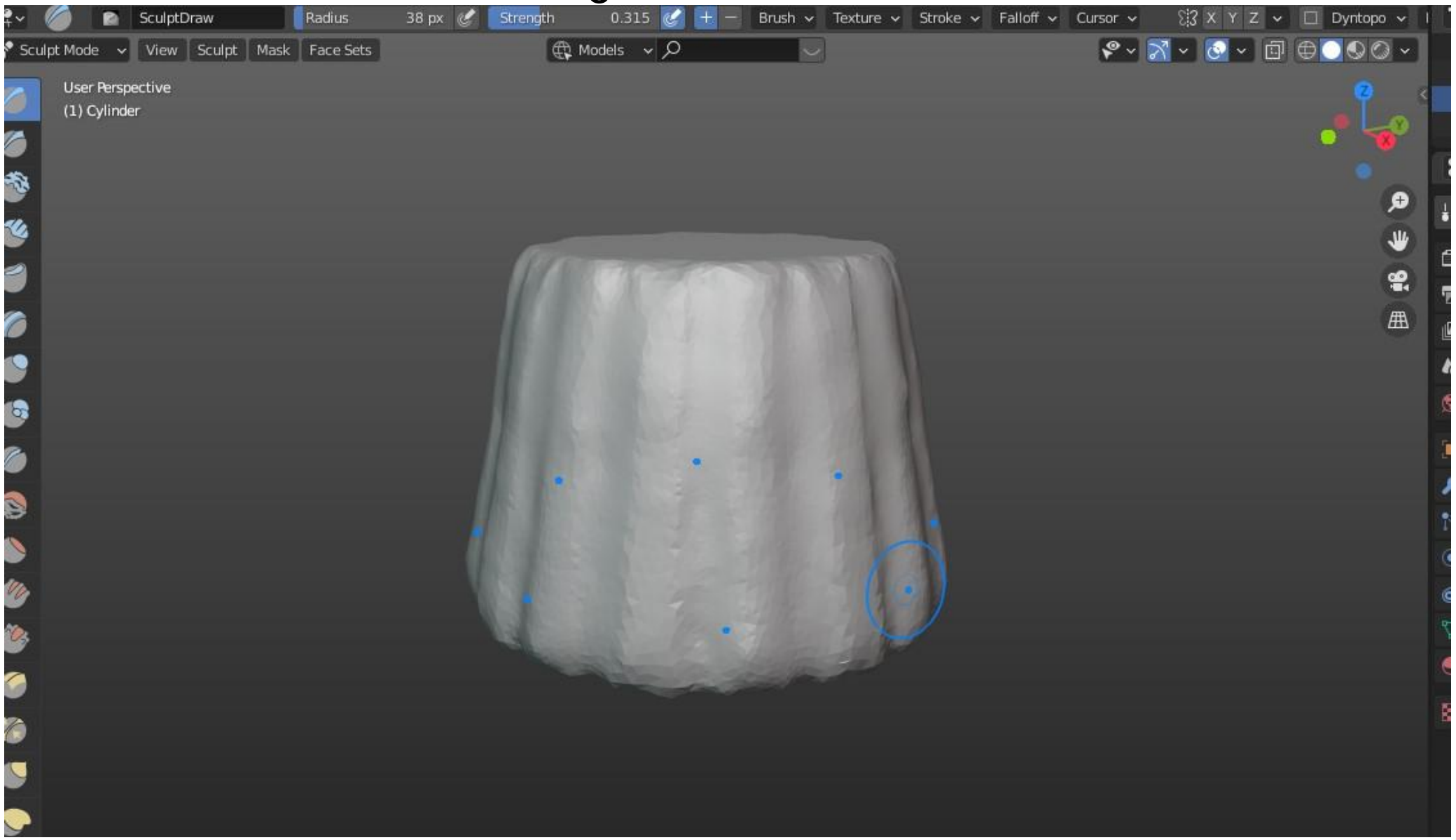


Дополнение для сцены

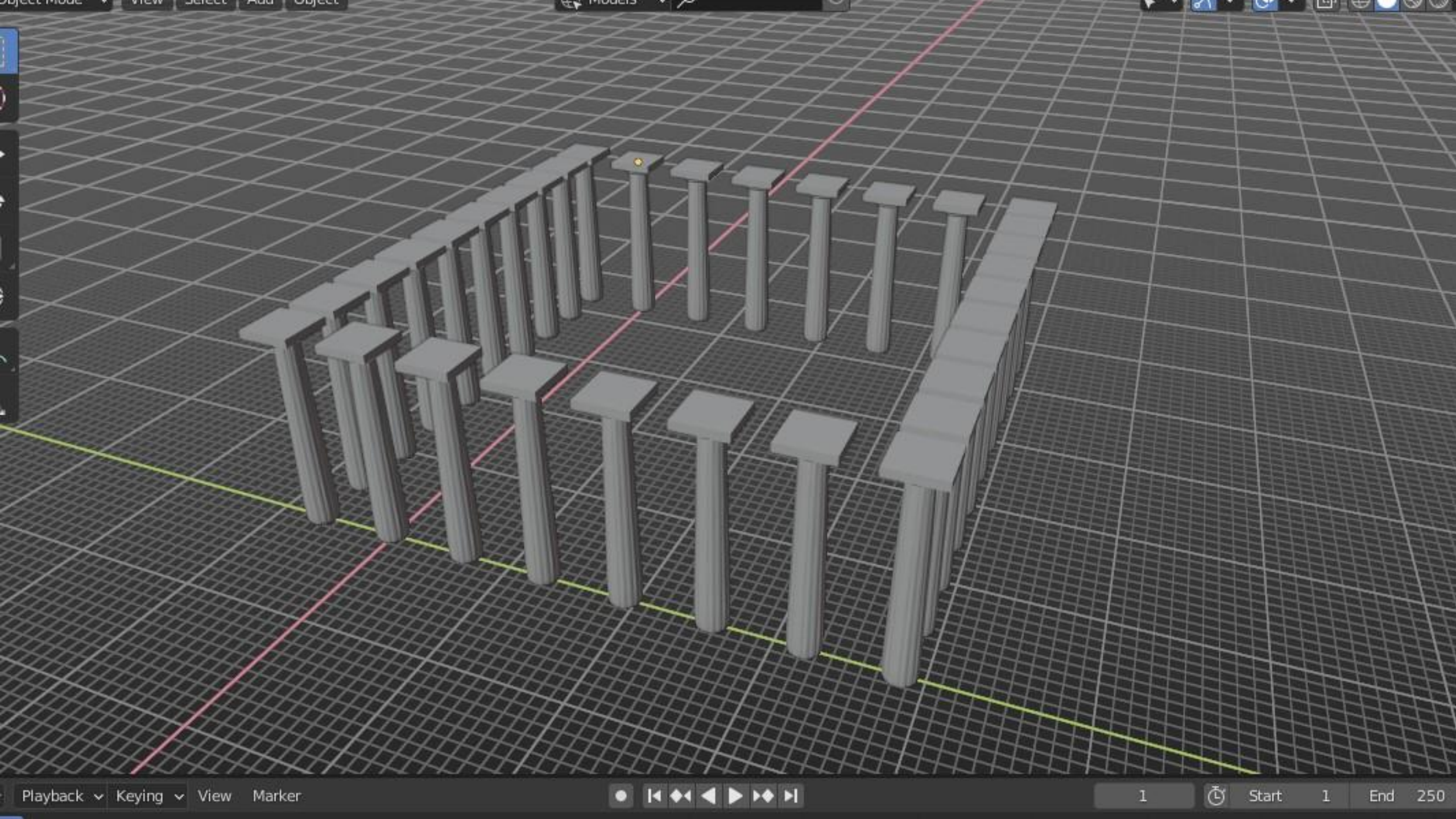
HDRI Haven

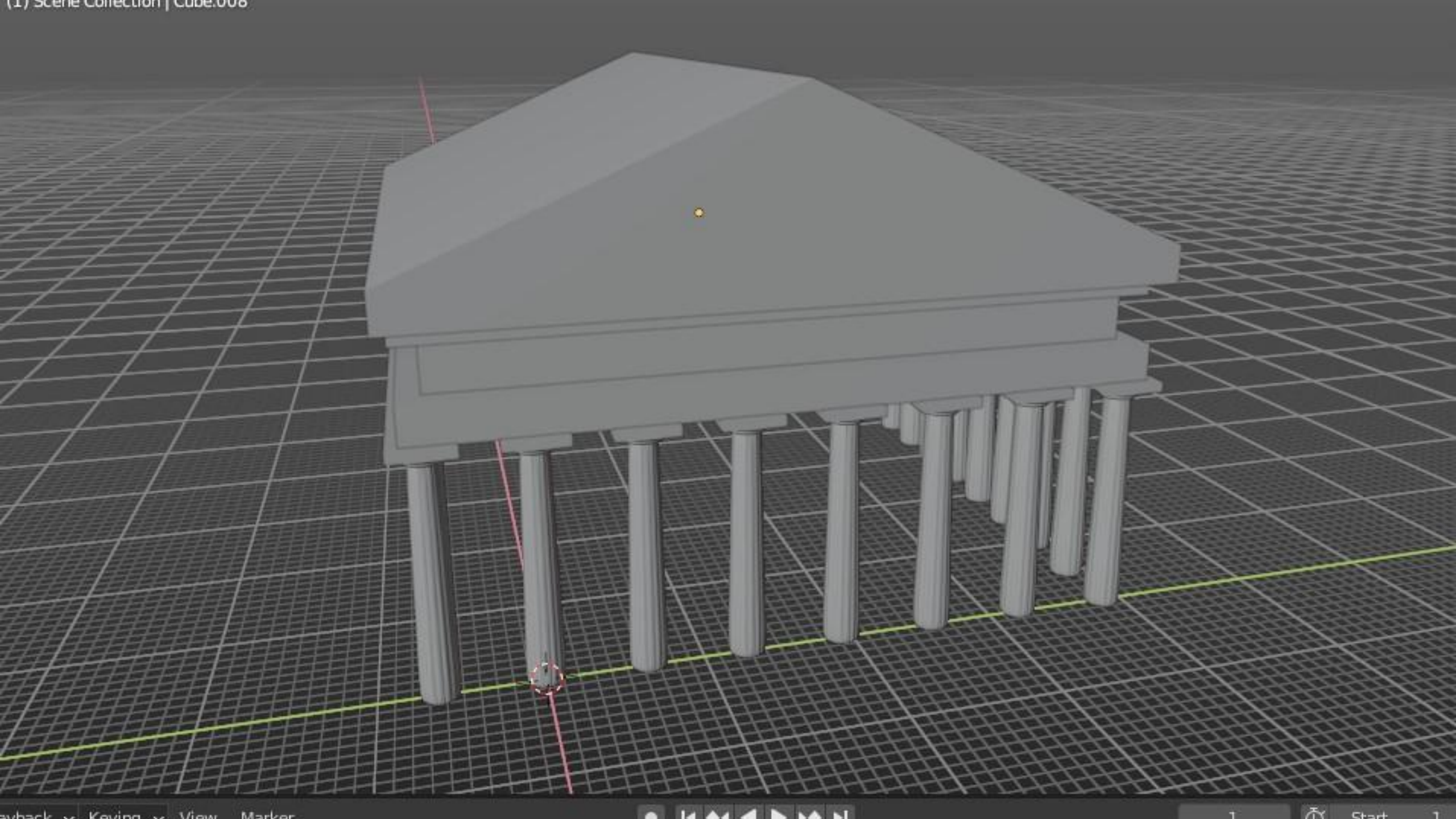
Моделирование

Технический этап

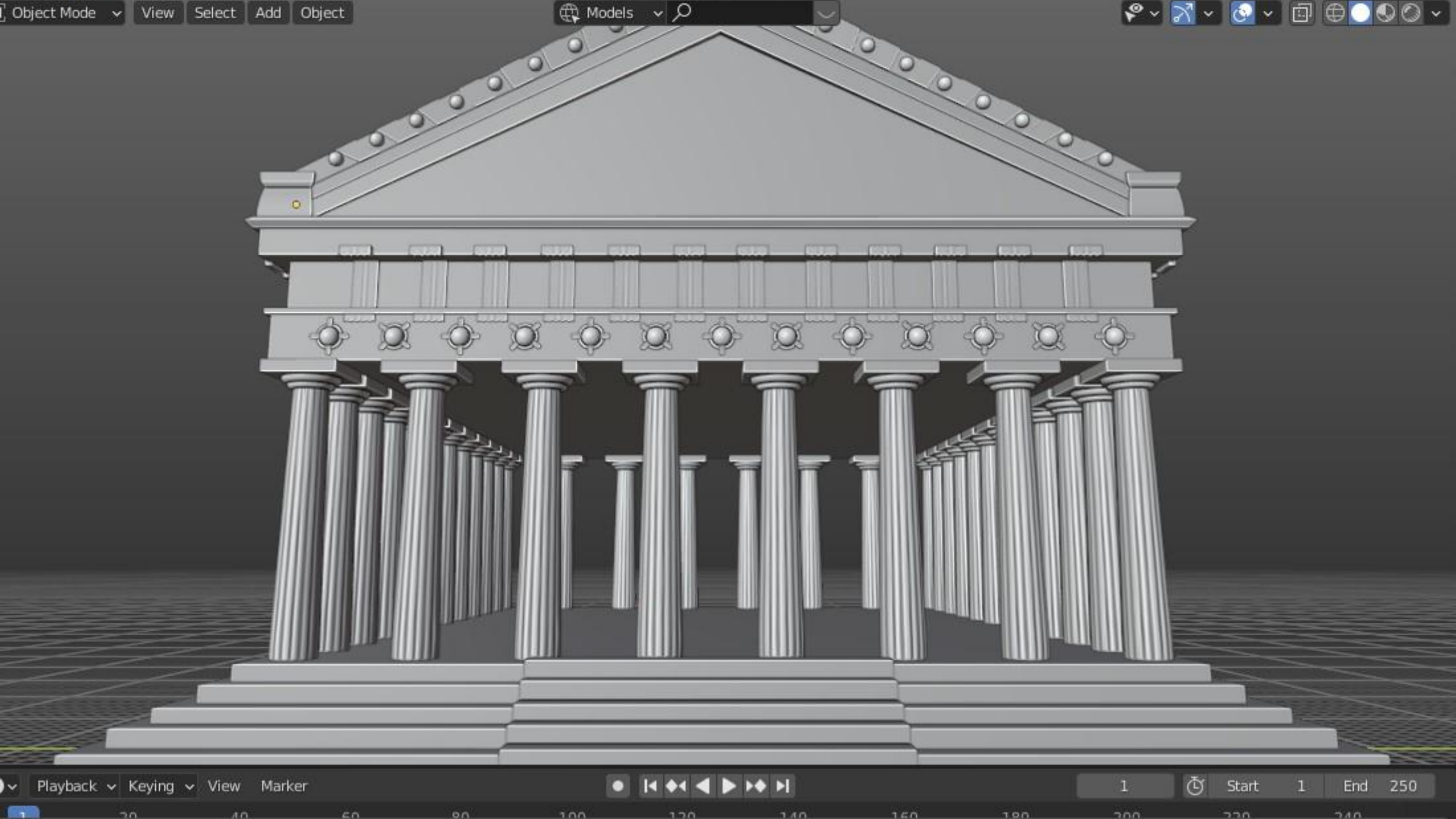


ject Mode
View
Select
Add
Object
Models
User Perspective
(1) Collection | Torus.001


Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
Playback
Keying
View
Marker
1
Start
1
End
250

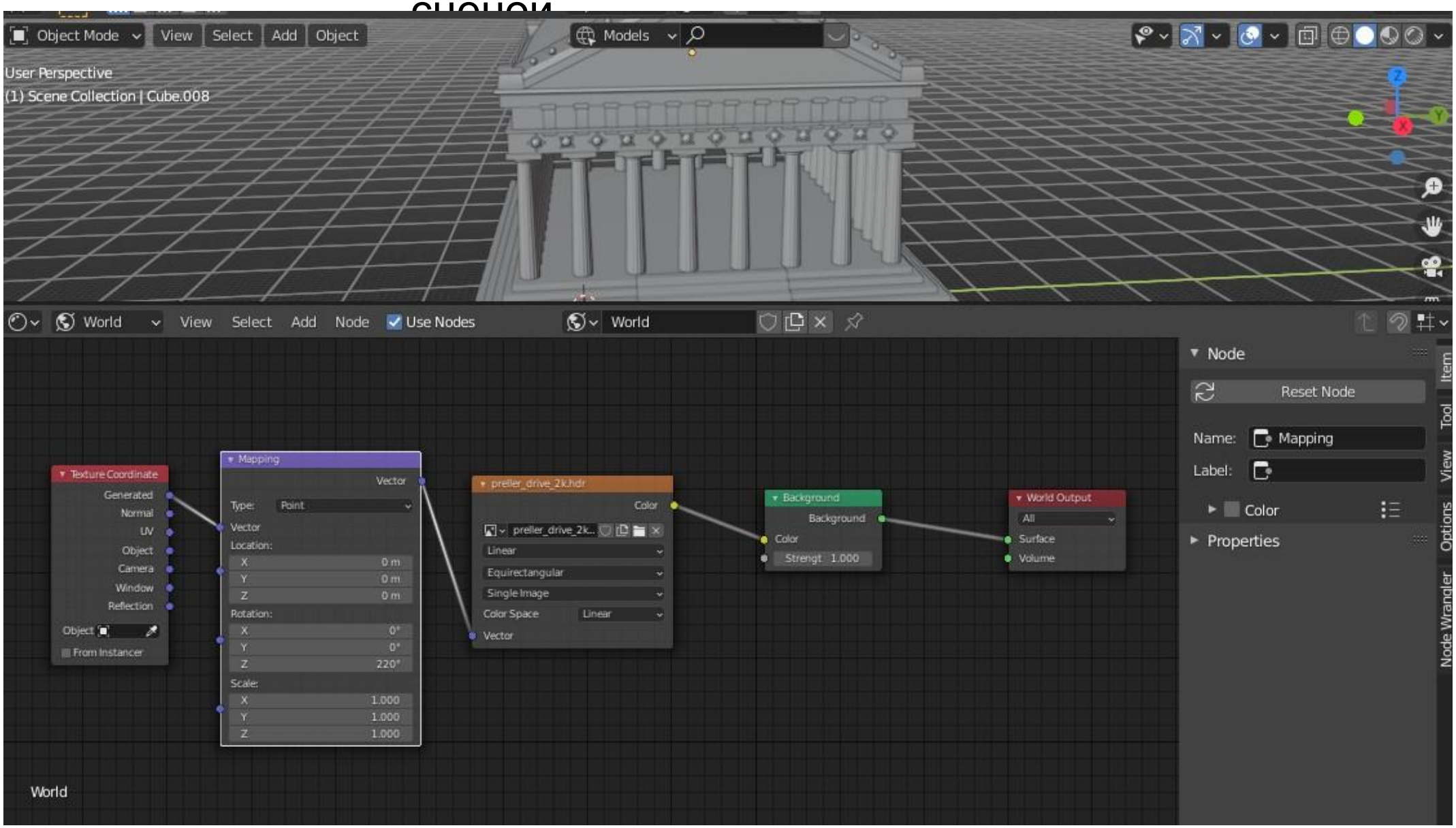

(1) Scene Collection | Cube.008
Keying
View
Marker
Start

Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
Playback
Keying
View
Marker
1
Start
1
End
250

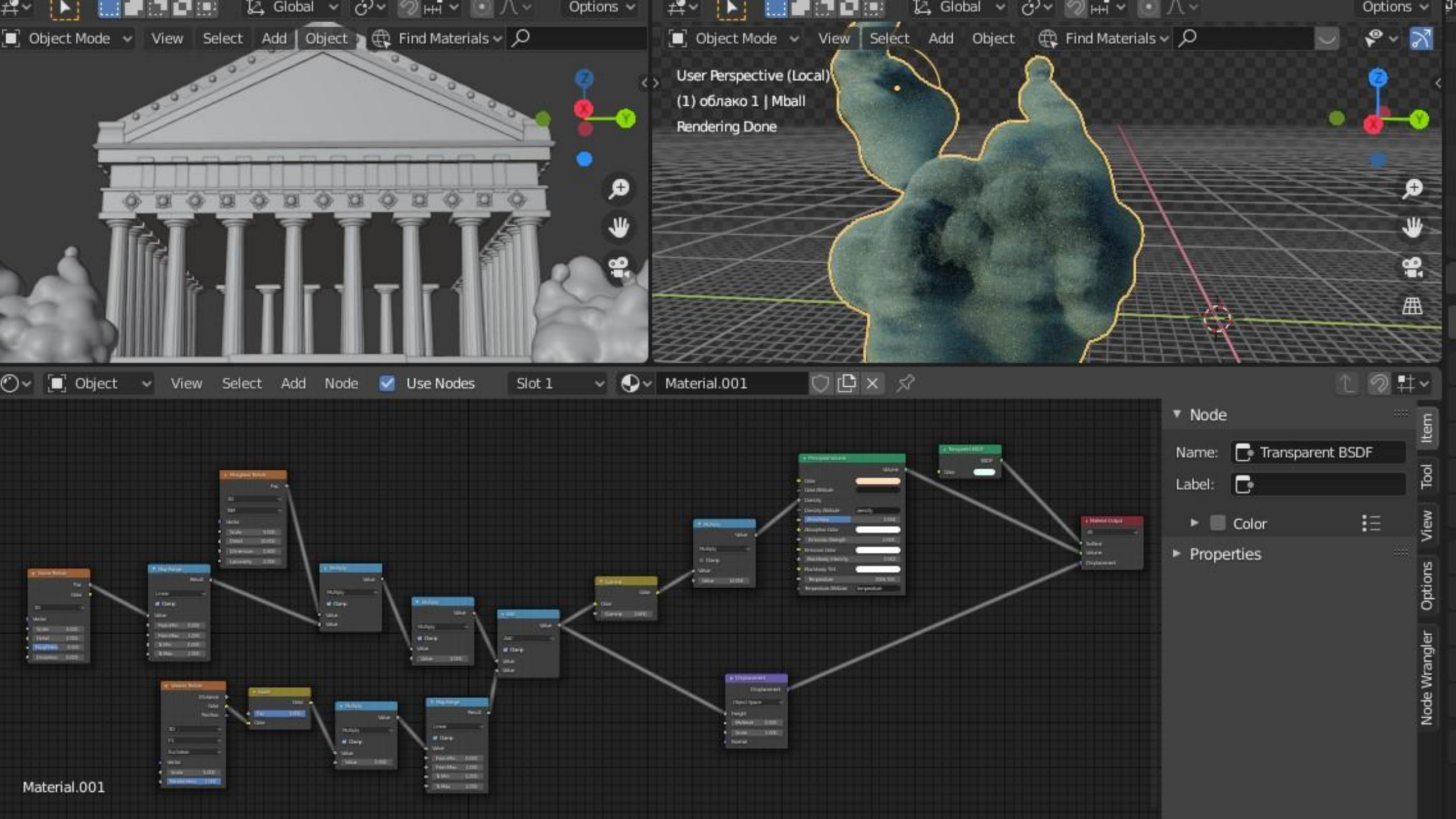

Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
Playback
Keying
View
Marker
1
Start
1
End
250

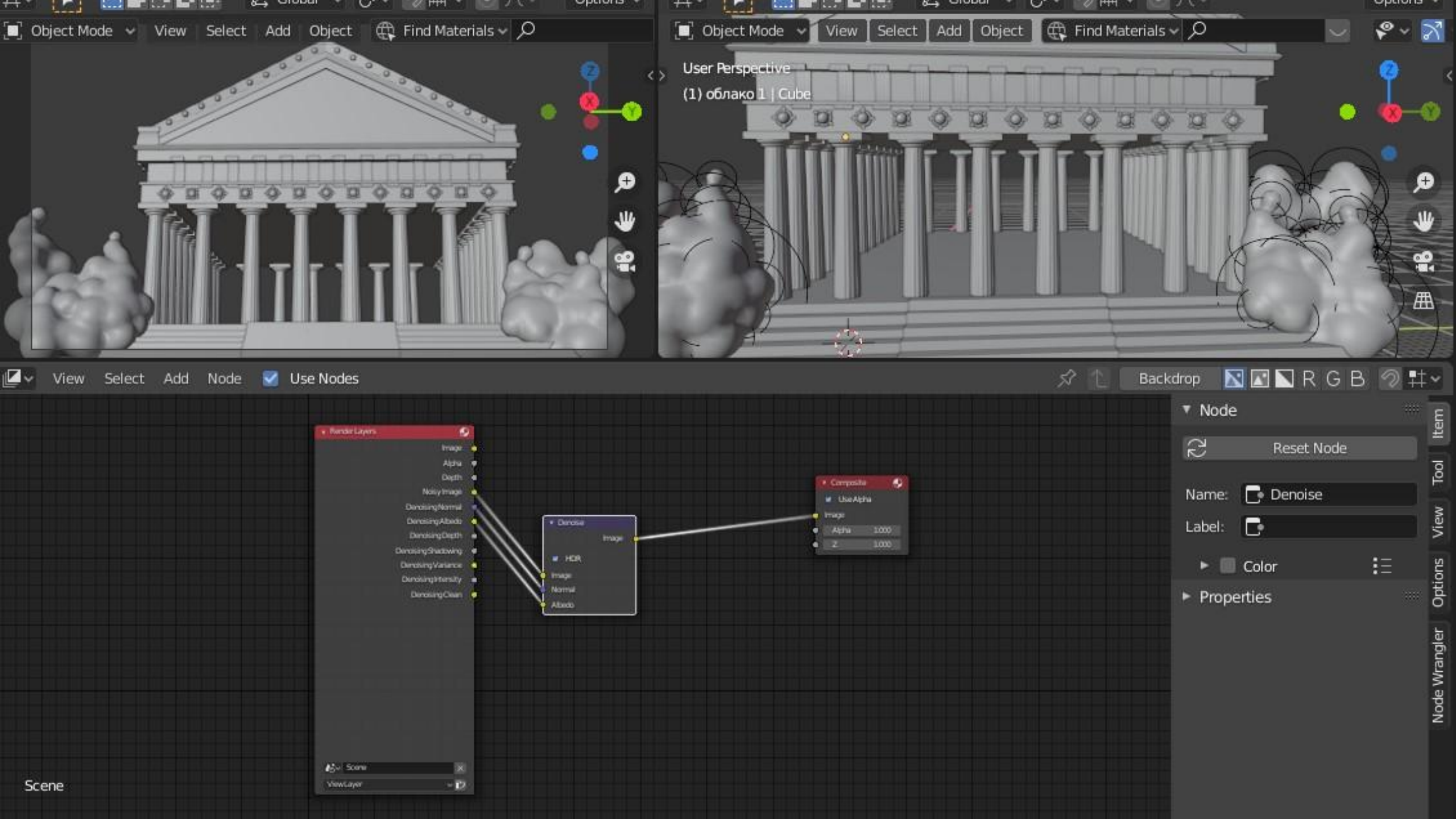
Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
Playback
Keying
View
Marker
1
Start
1
End
250

Работа над материалами и сценой



Global
Options
Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
Object Mode
View
Select
Add
Object
Models
World
View
Select
Add
Node
Use Nodes
World


Global
Options
Object Mode
View
Select
Add
Object
Find Materials
User Perspective (Local)
(1) облако 1 | Mball
Rendering Done
Object
View
Select
Add
Node
Use Nodes
Slot 1
Material.001
Node
Name:
Transparent BSDF
Label:
Color
Properties
Item
Tool
View
Options
Node Wrangler
Material.001


Object Mode
View
Select
Add
Object
Find Materials
User Perspective
(1) облако 1 | Cube
View
Select
Add
Node
Use Nodes
Backdrop
R G B
Render Layers
Image
Alpha
Depth
Noisy Image
Denoising Normal
Denoising Albedo
Denoising Depth
Denoising Shadowing
Denoising Variance
Denoising Intensity
Denoising Clean
Denoise
Image
HDR
Image
Normal
Albedo
Composite
Use Alpha
Image
Alpha
Z
Scene
View Layer
Node
Reset Node
Name:
Denoise
Label:
Color
Properties
Item
Tool
View
Options
Node Wrangler
Scene

Рендер