

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



Плюсы:

Огромный инструментарий

Плагины, расширяющие стандартные возможности программы

Минусы:

Стоимость

Профессиональный уровень



Плюсы:

Есть все, необходимое для создания трехмерной графики

Удобность в работе

Минусы:

Профессиональный уровень



Плюсы:

Активно развивается

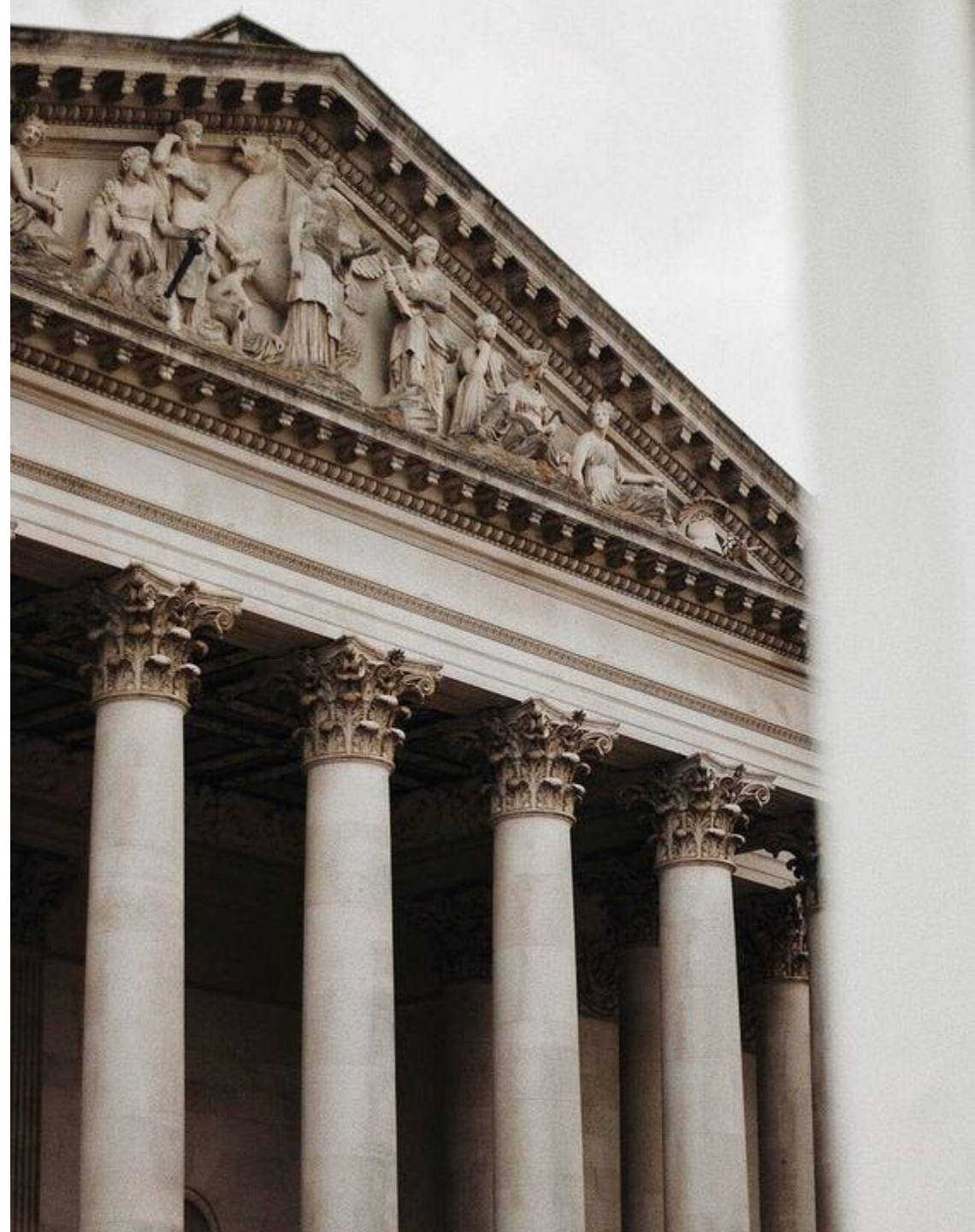
Подходит для любителей

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



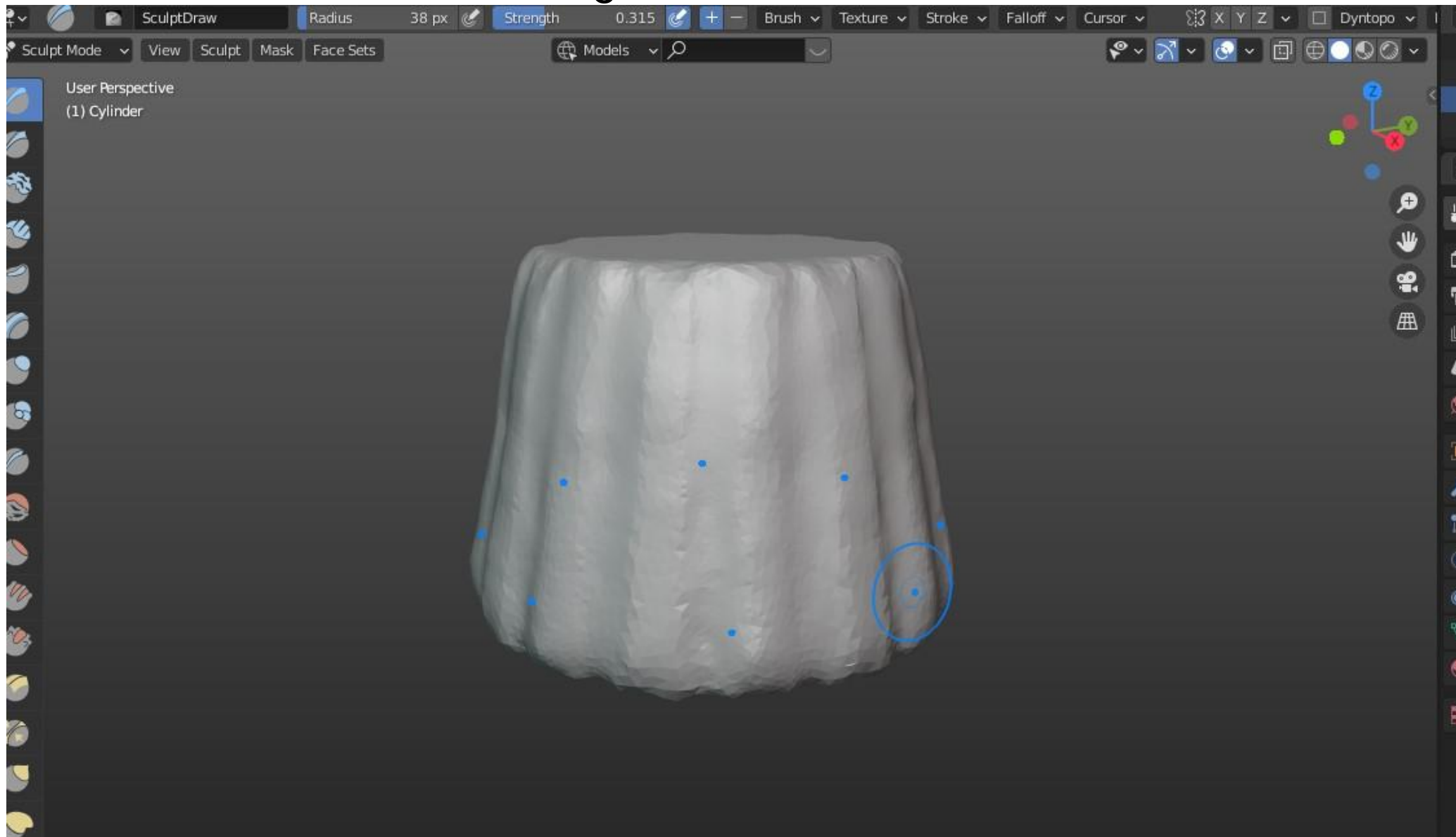
Дополнение для сцены



HDRI Haven

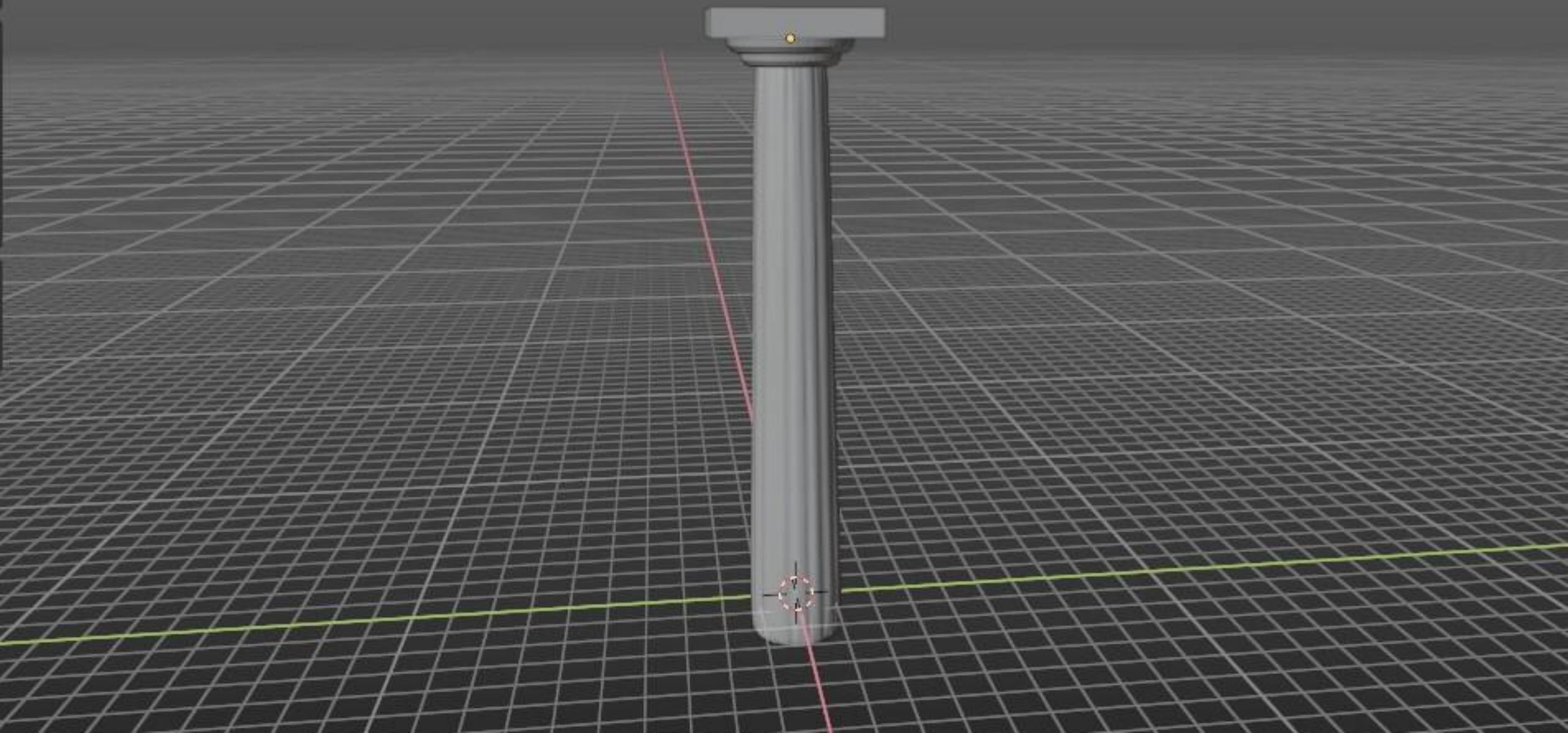
Моделирование

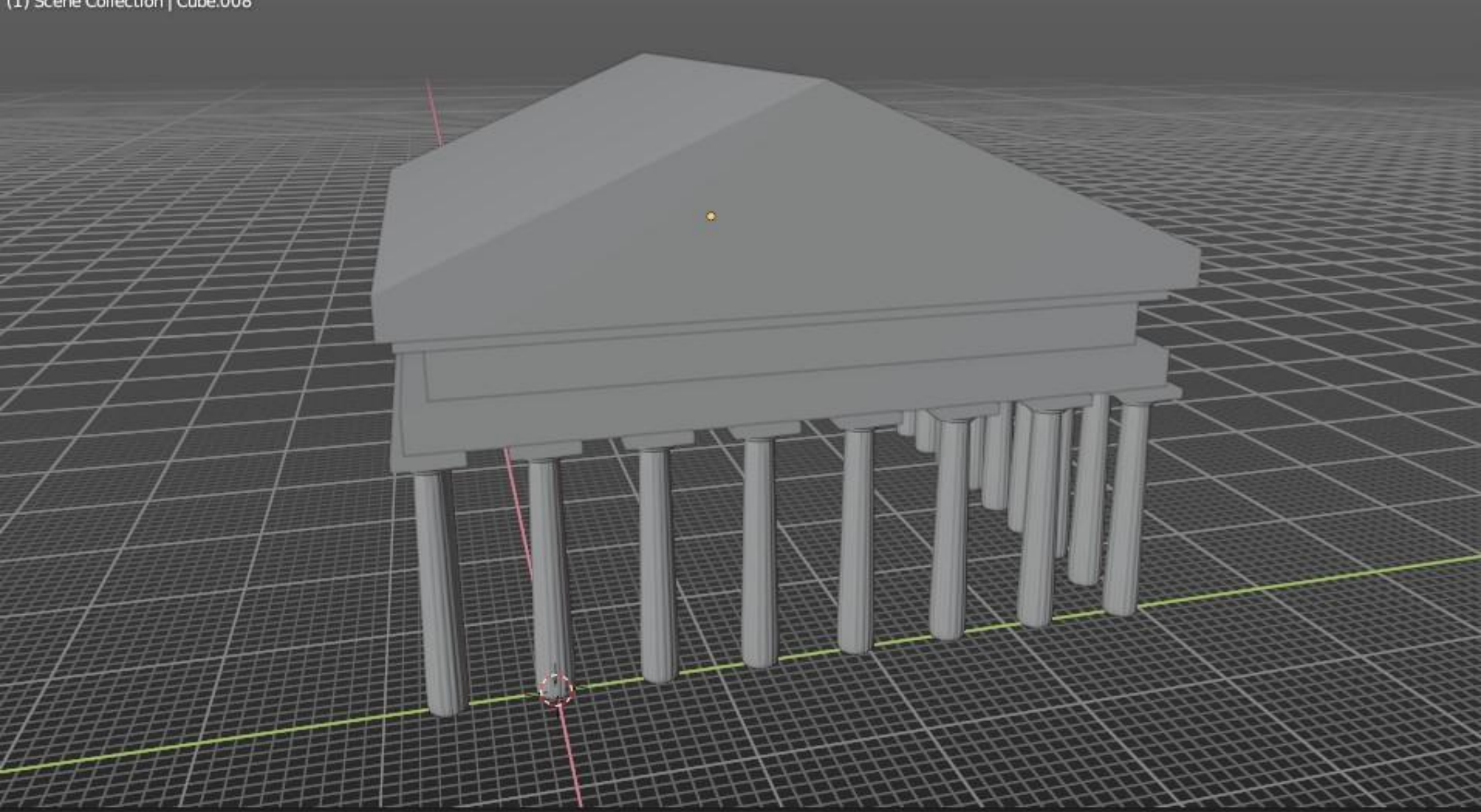
Технический этап

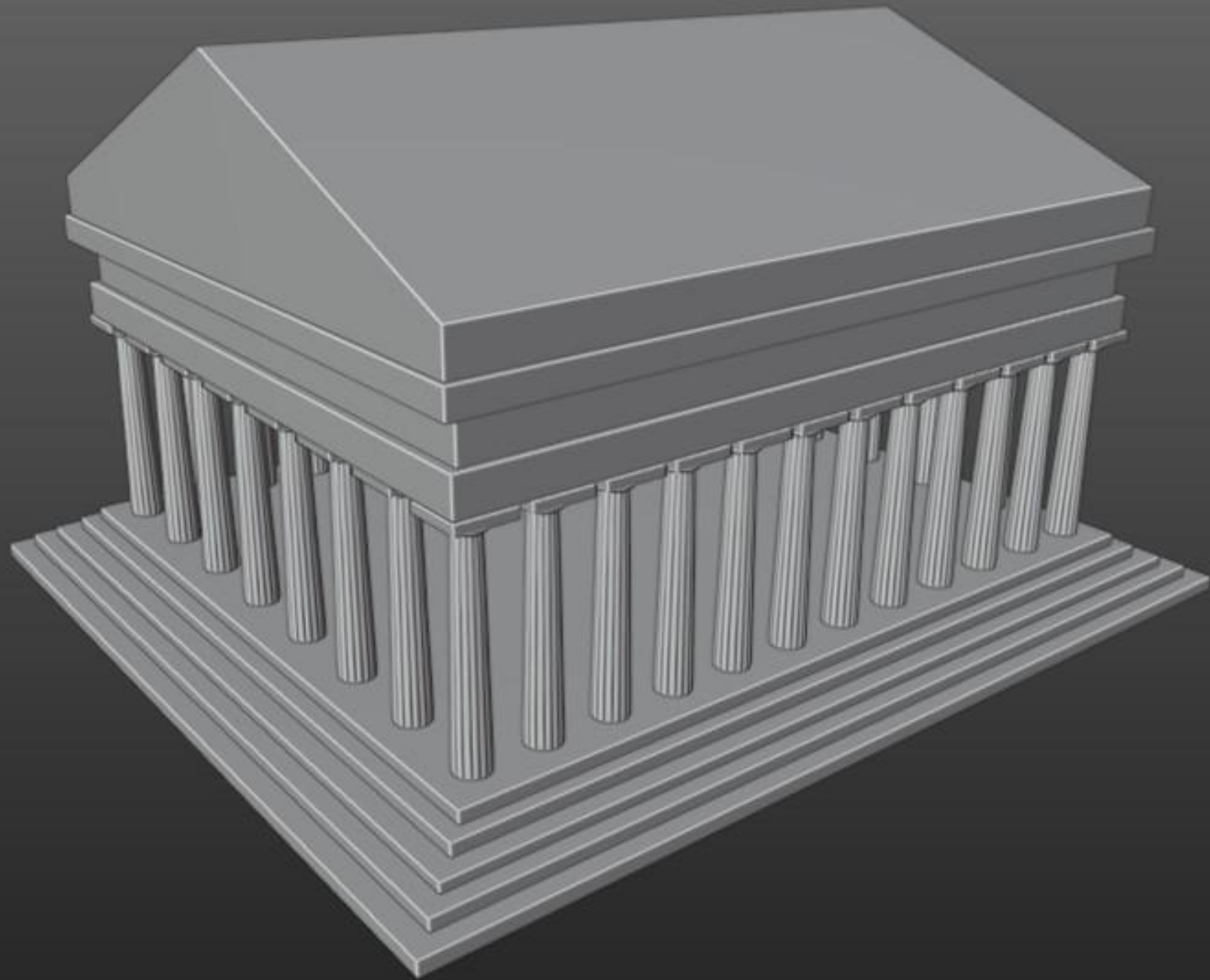


User Perspective

(1) Collection | Torus.001



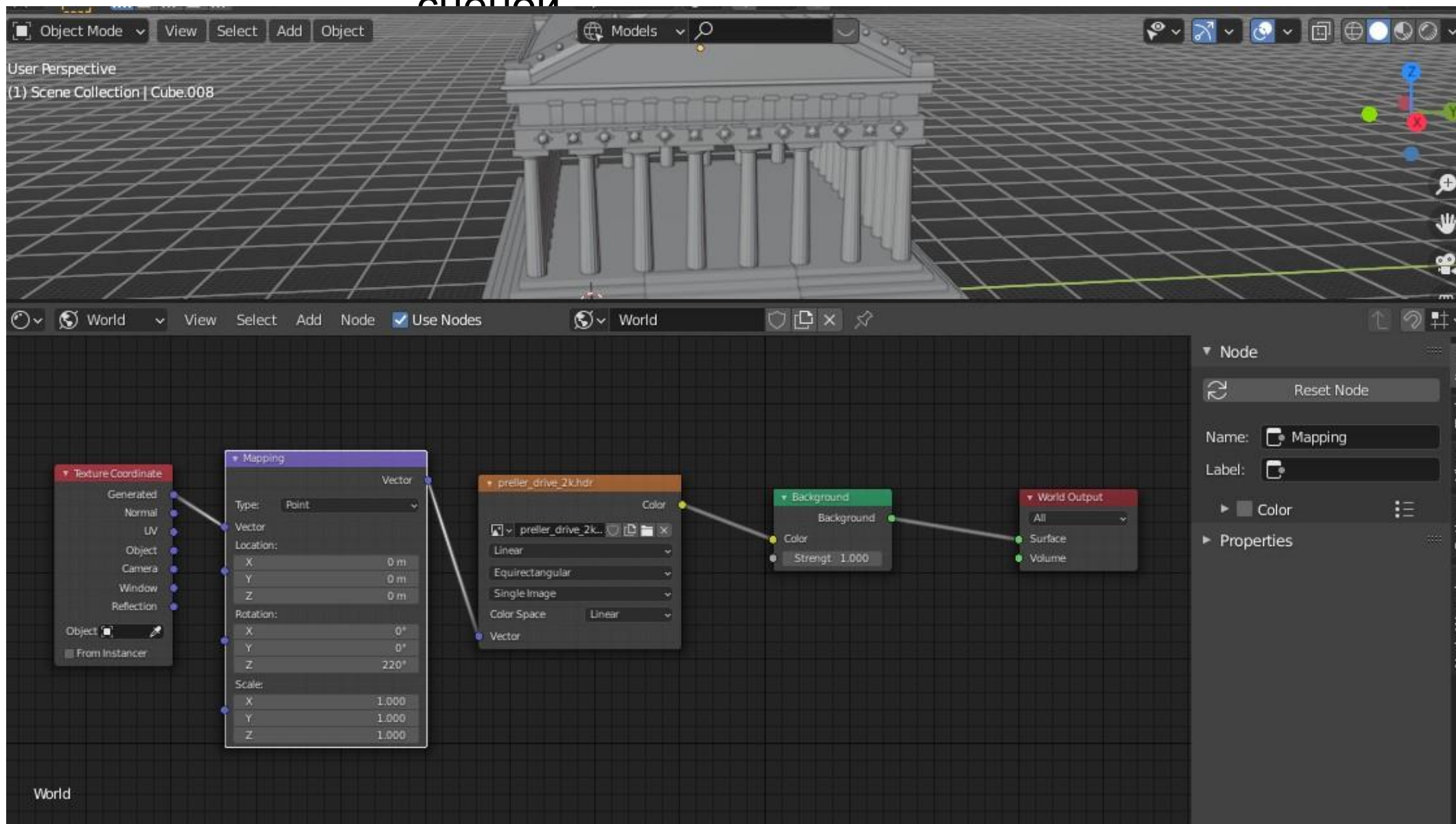


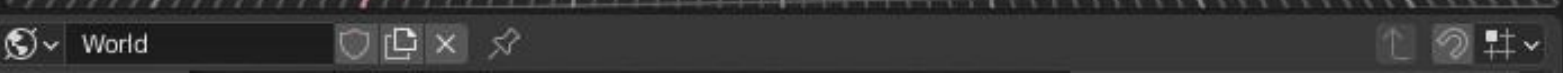


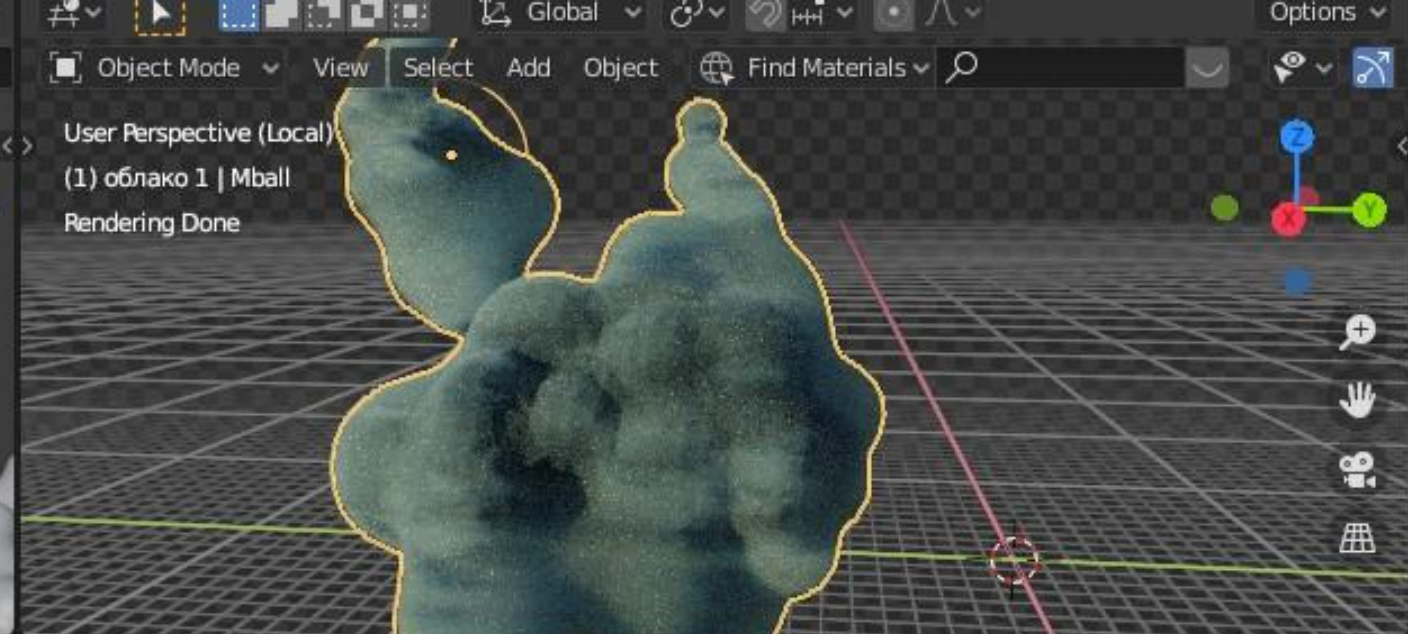




Работа над материалами и сценами



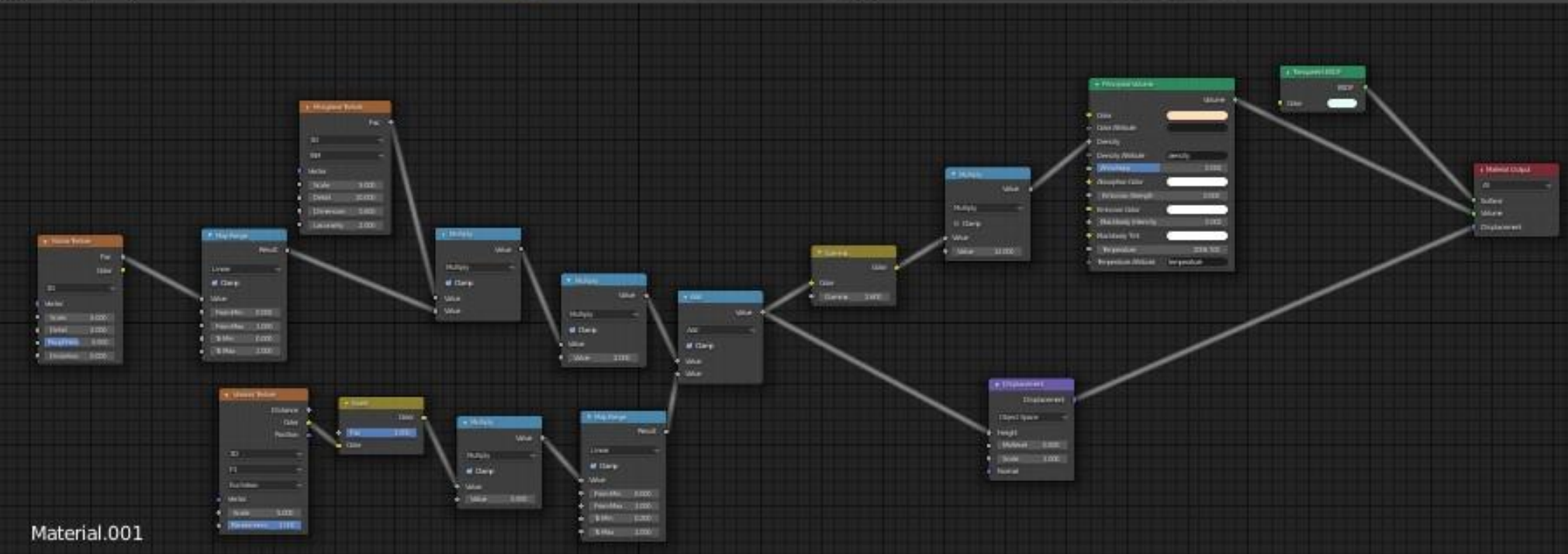




Object Mode View Select Add Object Find Materials

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

Node Wrangler

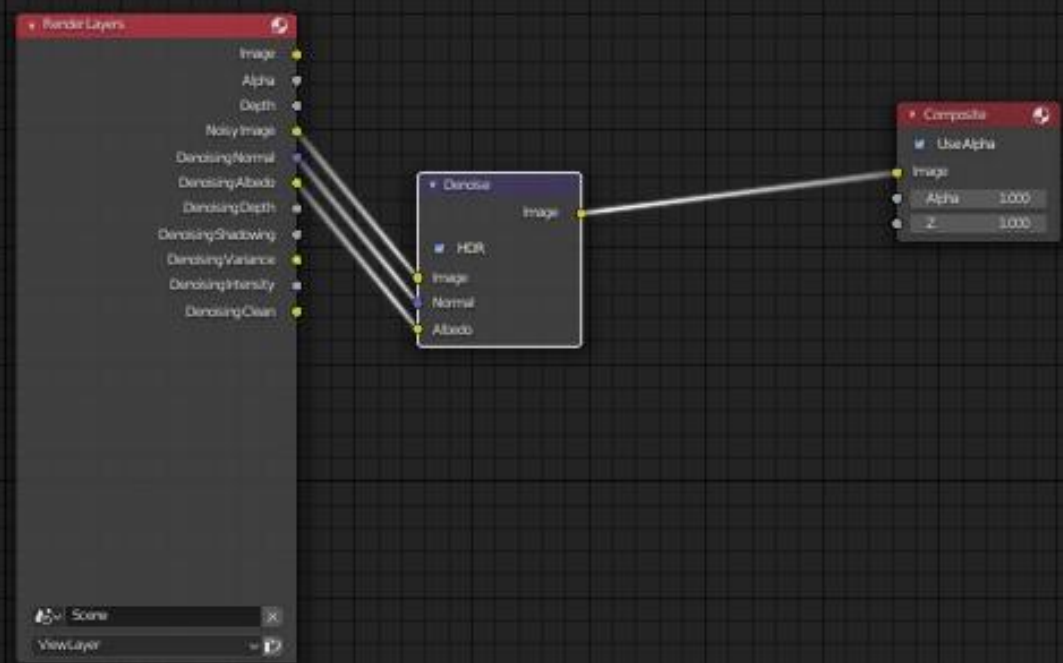
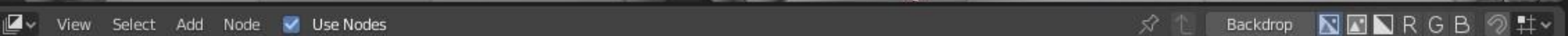
Item

Tool

View

Options

Material.001



Node

Reset Node

Name: Denoise

Label:

Color

Properties

Scene

Рендер

