

# 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

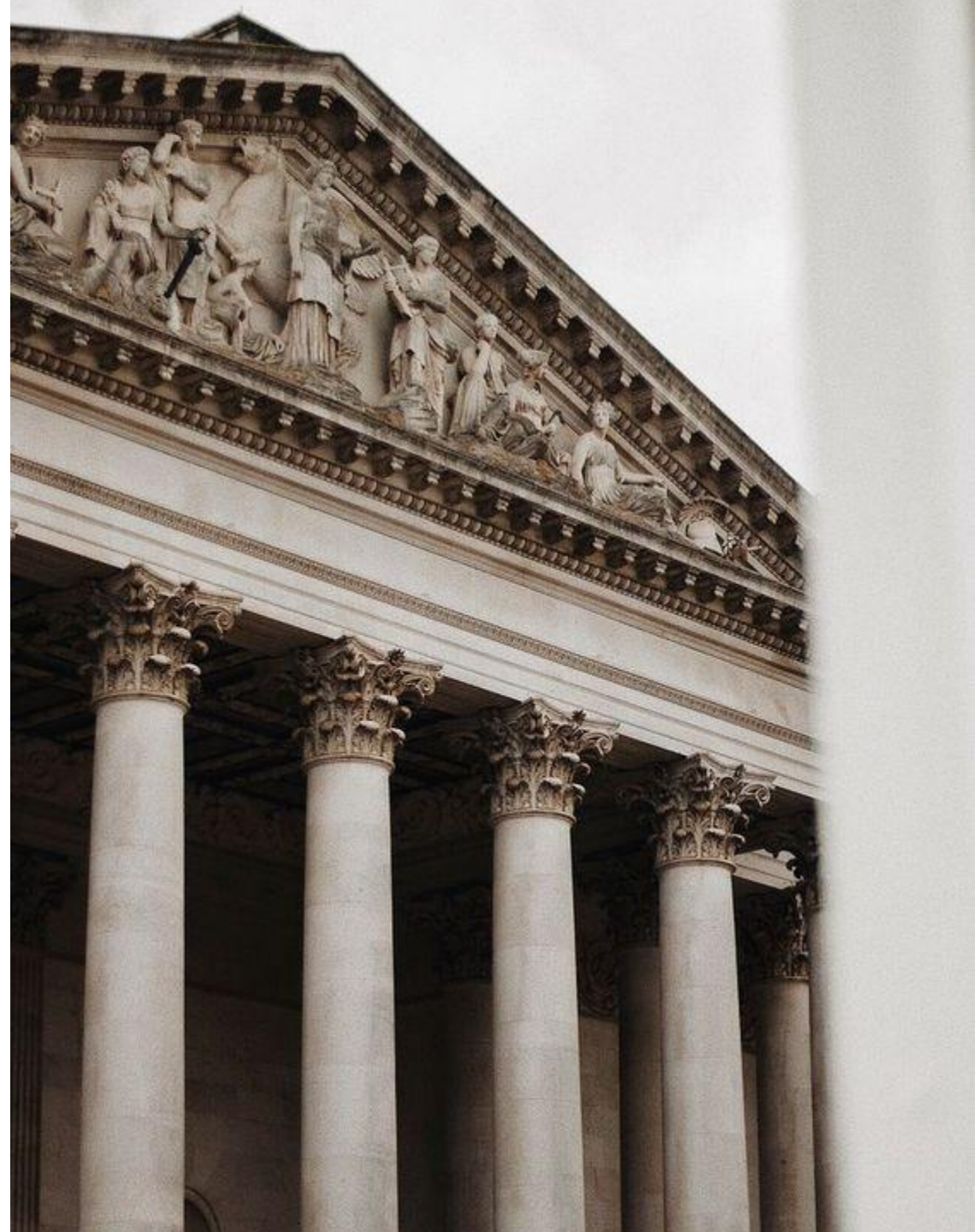
Подходит для любителей

## **Минусы:**

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

# Референсы

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



# Дополнение для сцены

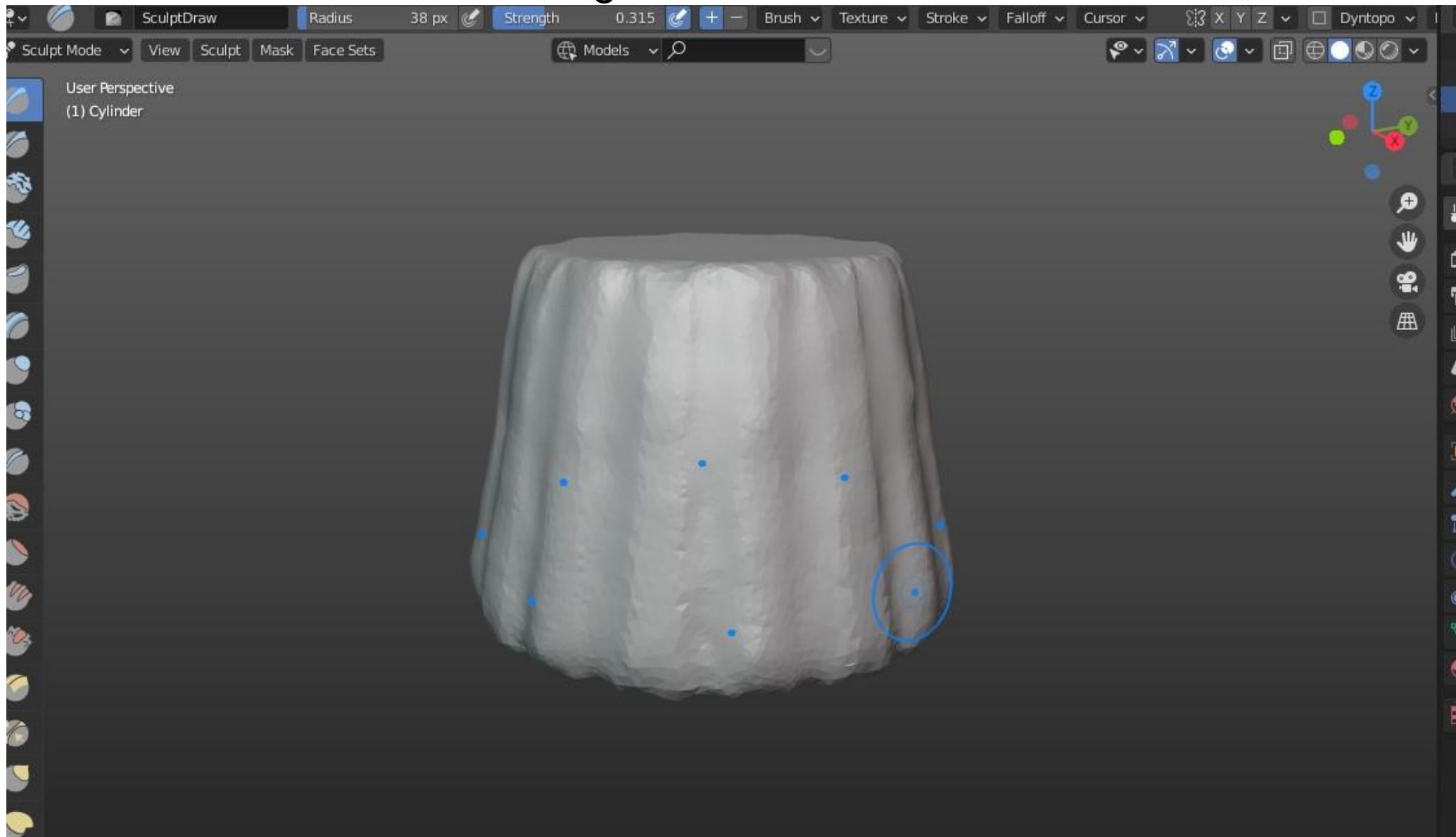


HDRI Haven

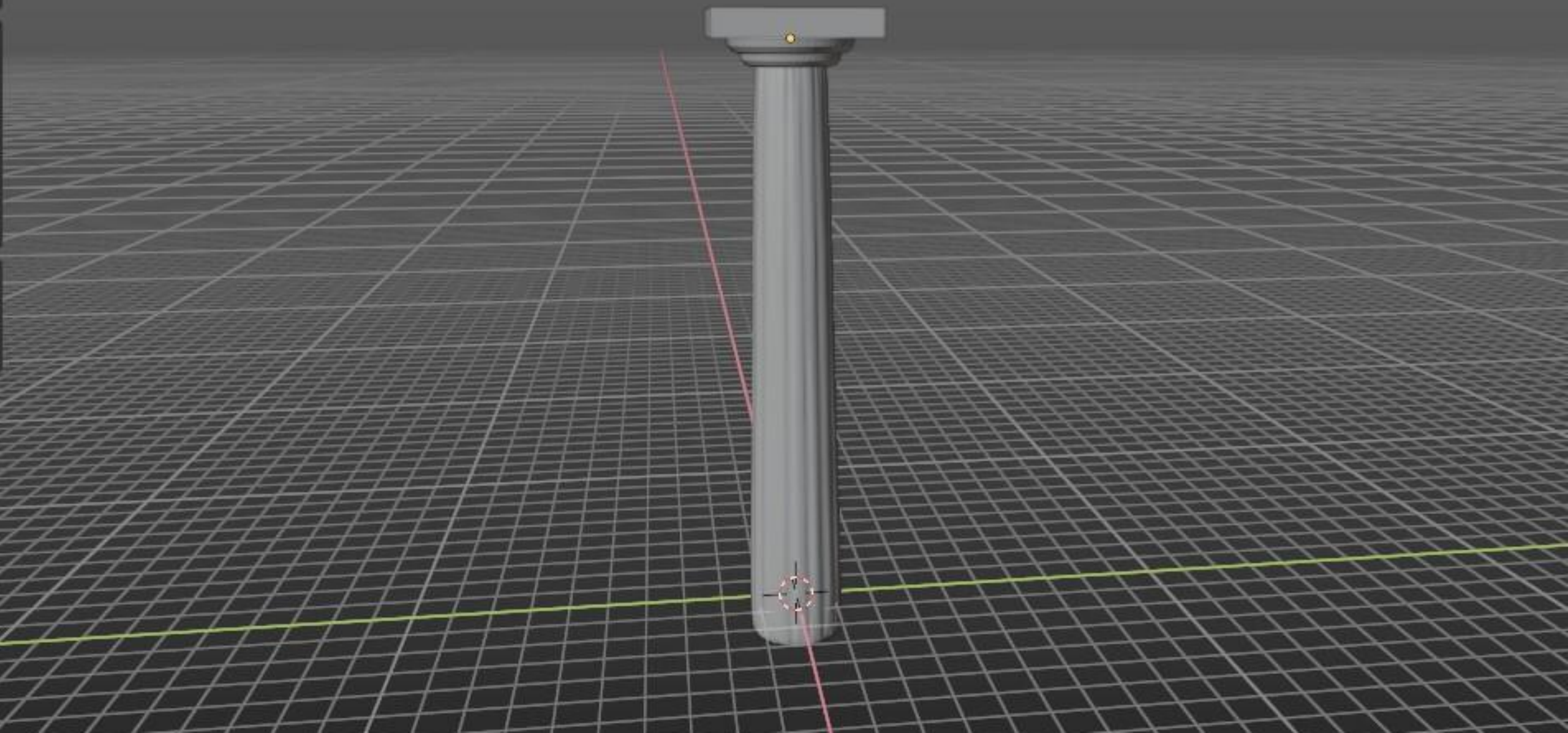


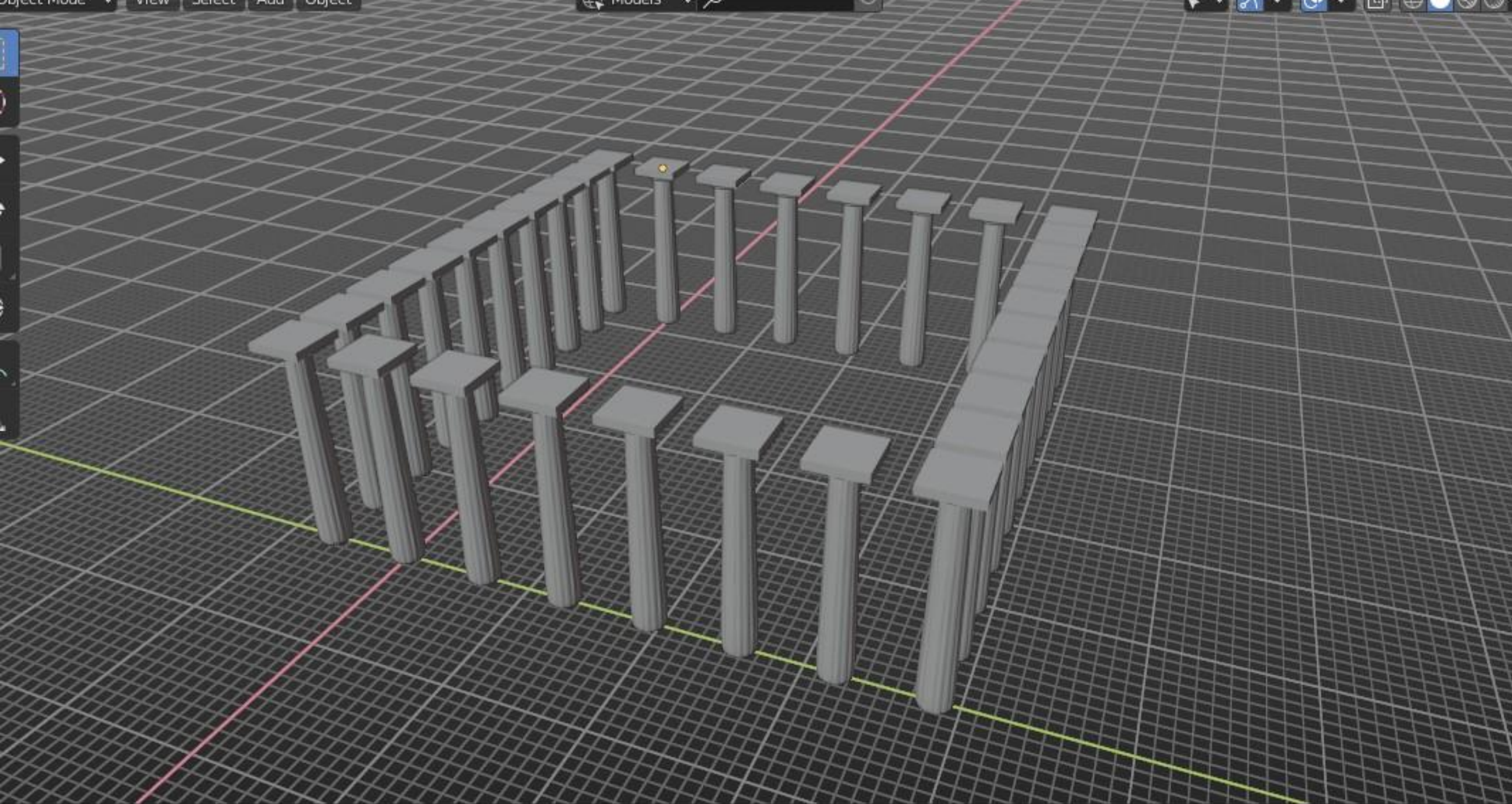
# Моделировани е

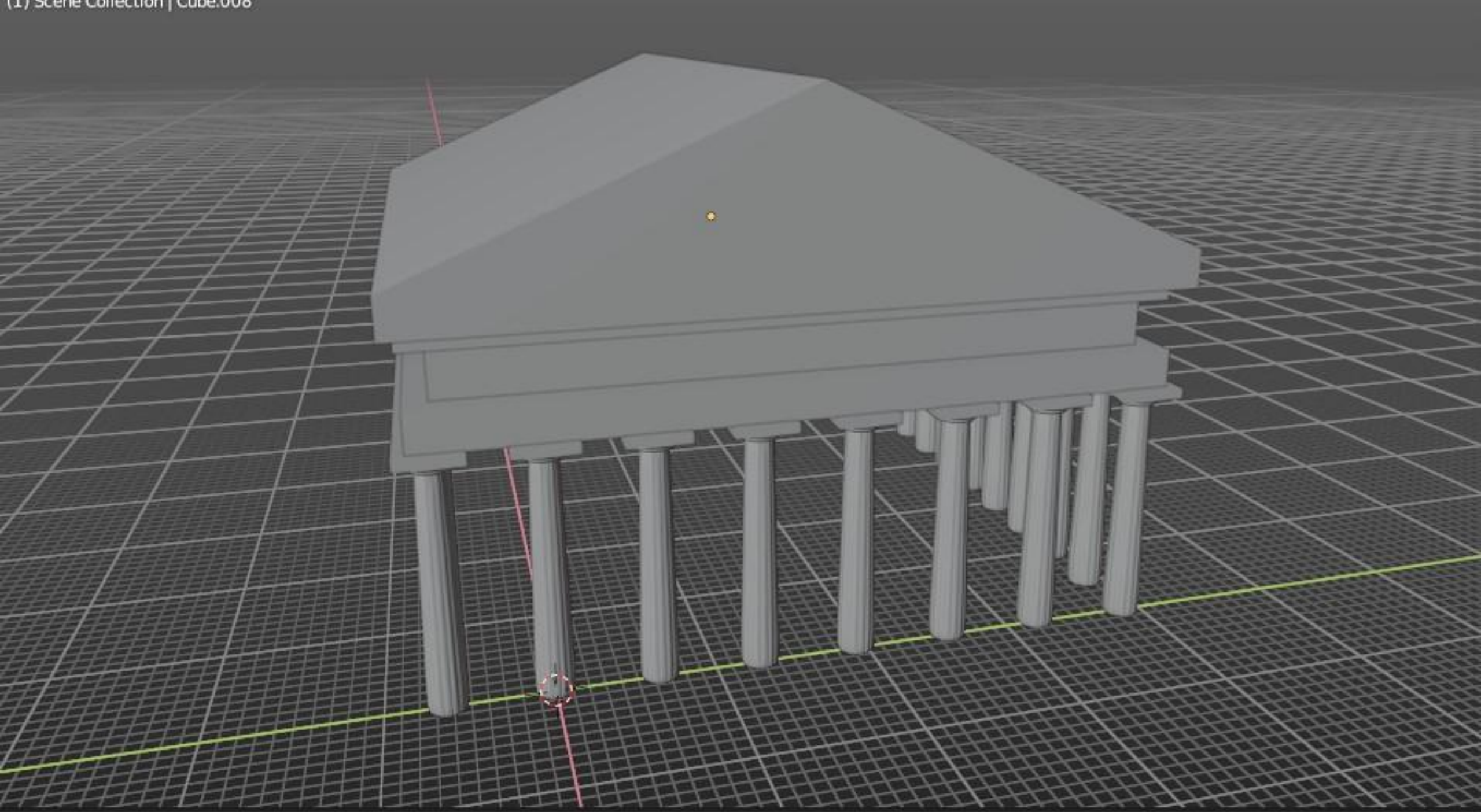
Технический этап

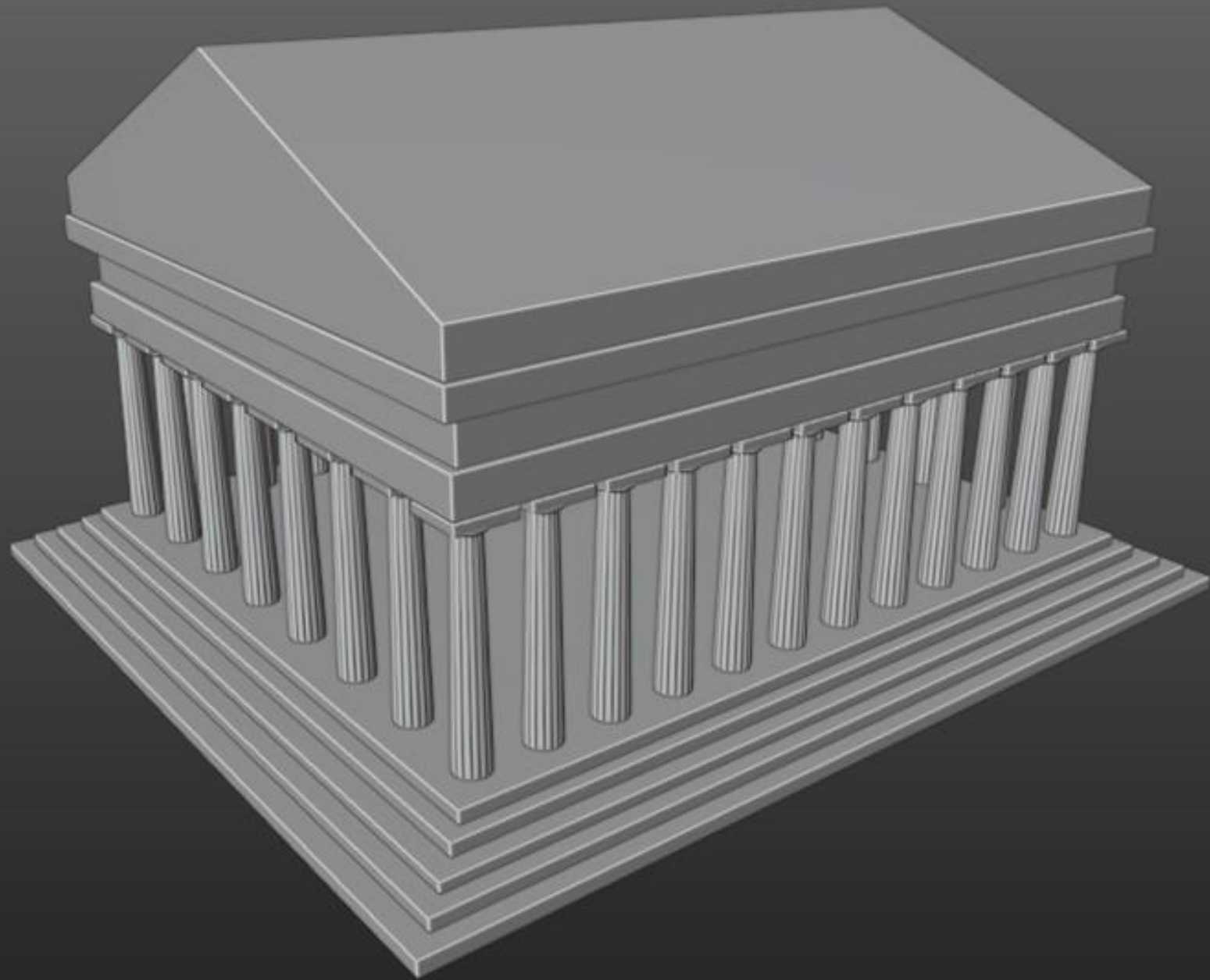


User Perspective  
(1) Collection | Torus.001





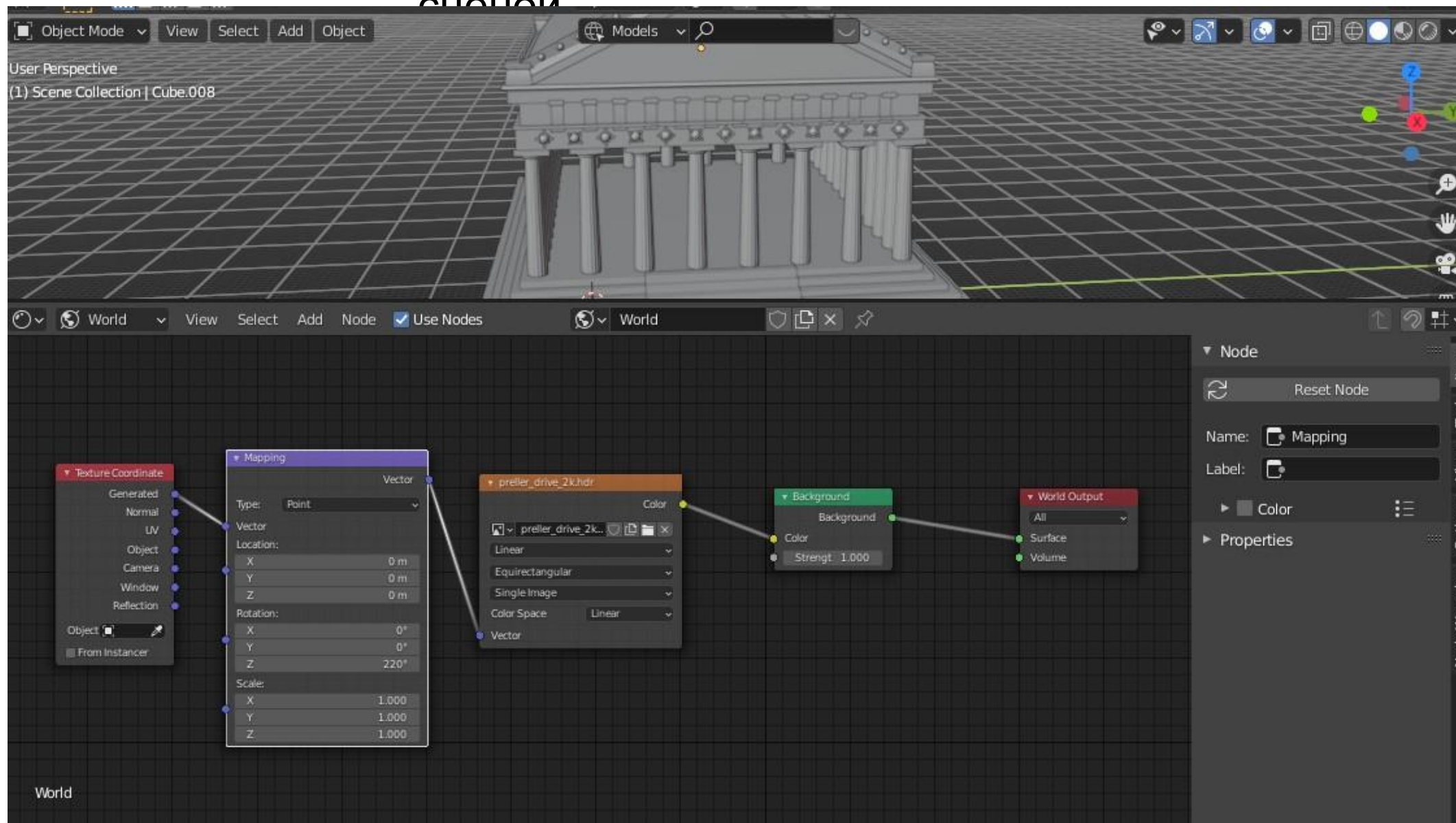






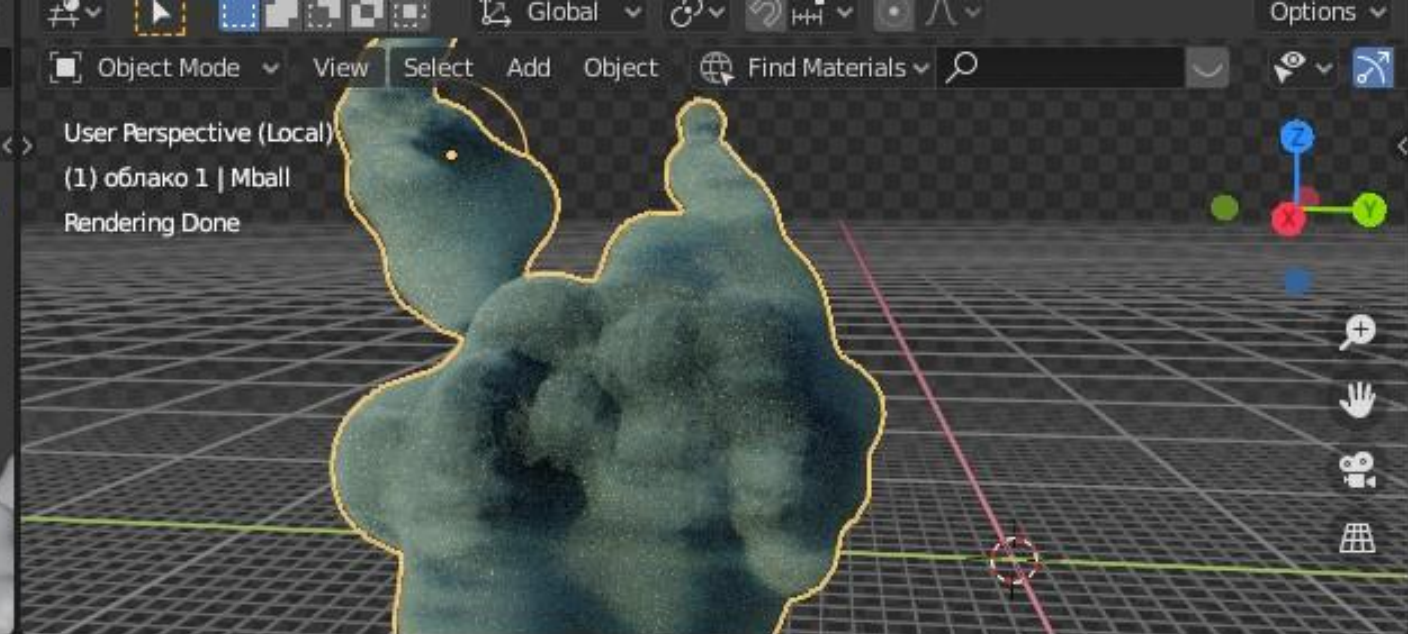


# Работа над материалами и сценами

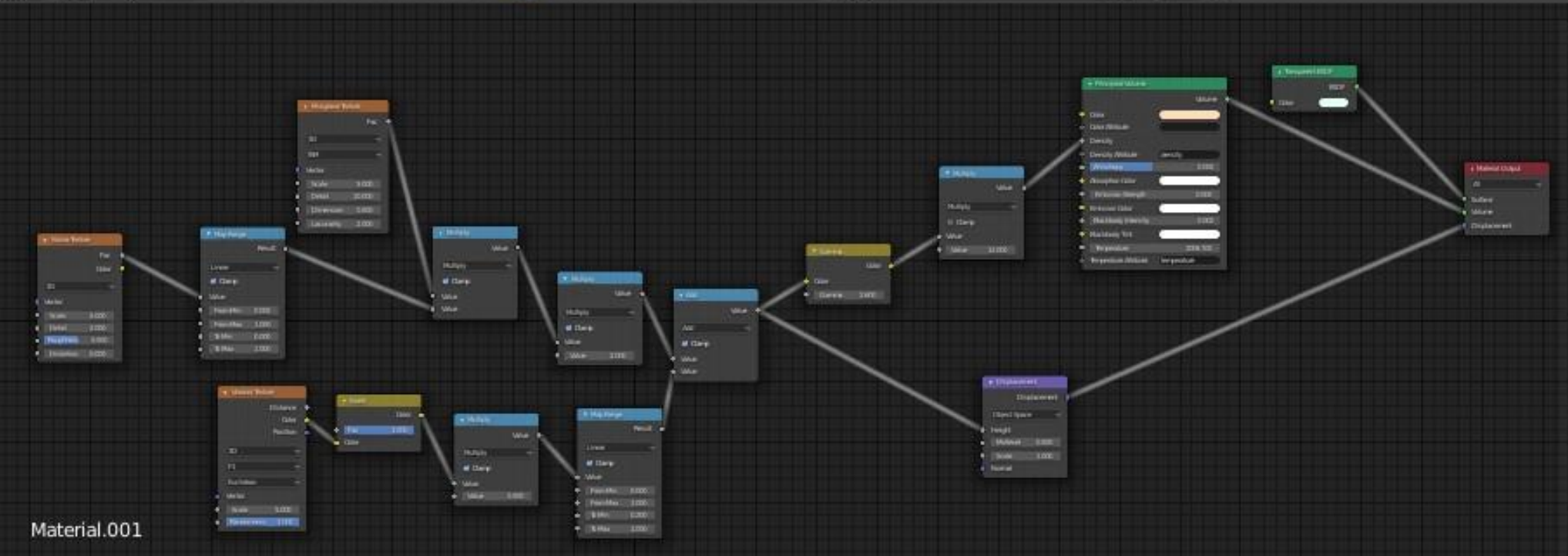








Object Mode | View | Select | Add | Object | Find Materials | Material.001 | Use Nodes | Slot 1



Node Properties Panel

Node: Transparent BSDF

Name:

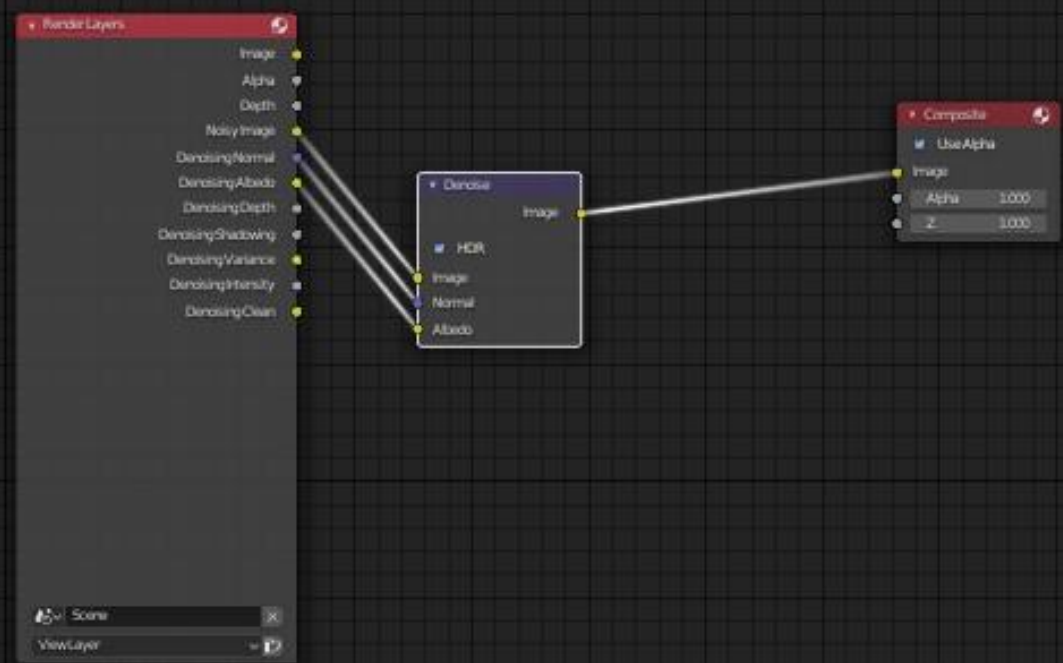
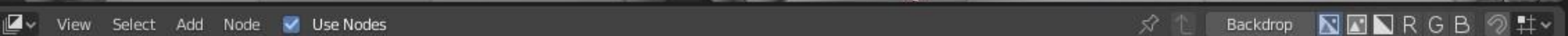
Label:

Color:

Properties:

Item | Tool | View | Options | Node Wrangler

Material.001



Node

Reset Node

Name: Denoise

Label:

Color

Properties

Node Wrangler Tool View Options

This image shows the 'Node' panel in the Blender 2.80 Node Editor. It contains a 'Reset Node' button, a 'Name' field with the value 'Denoise', and a 'Label' field. Below these are 'Color' and 'Properties' sections, each with a play button and a menu icon. On the right side of the panel, there are vertical tabs for 'Node Wrangler', 'Tool', 'View', 'Options', and 'Item'.

Scene

Рендер

