

# 3d моделирование

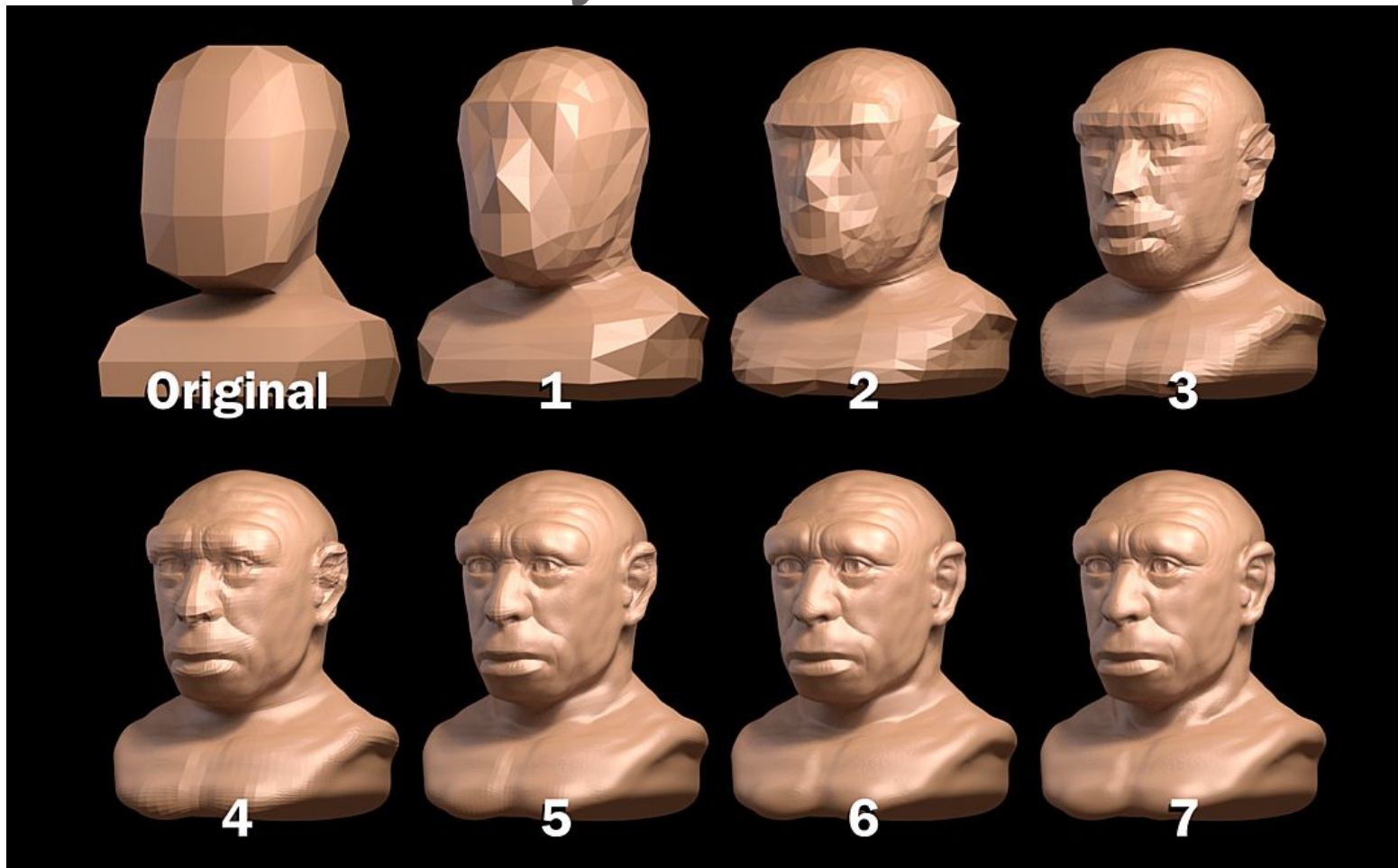
Скульптинг

Сделала Шевалкина Анна 9Б

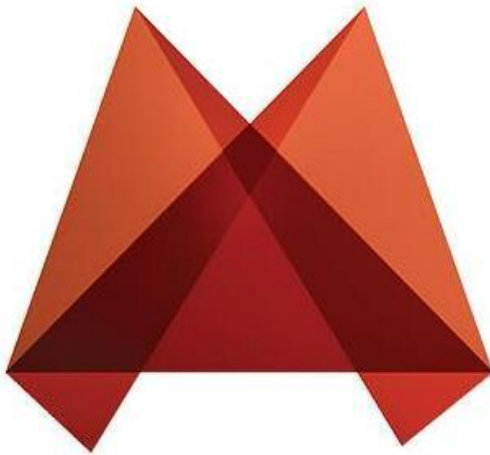
# Скульптинг

**Скульптинг** — способ моделирования объектов, который позволяет придавать форму и добавлять детали, подобно лепке из пластилина. С помощью этого метода можно создавать грубые формы модели из простого каркаса примитива или добавлять детали и улучшать форму существующих моделей.

# Пример процесса моделирования с помощью скульптинга



Программы ориентированные  
только на скульптинг: **Mudbox,**  
**Zbrush**

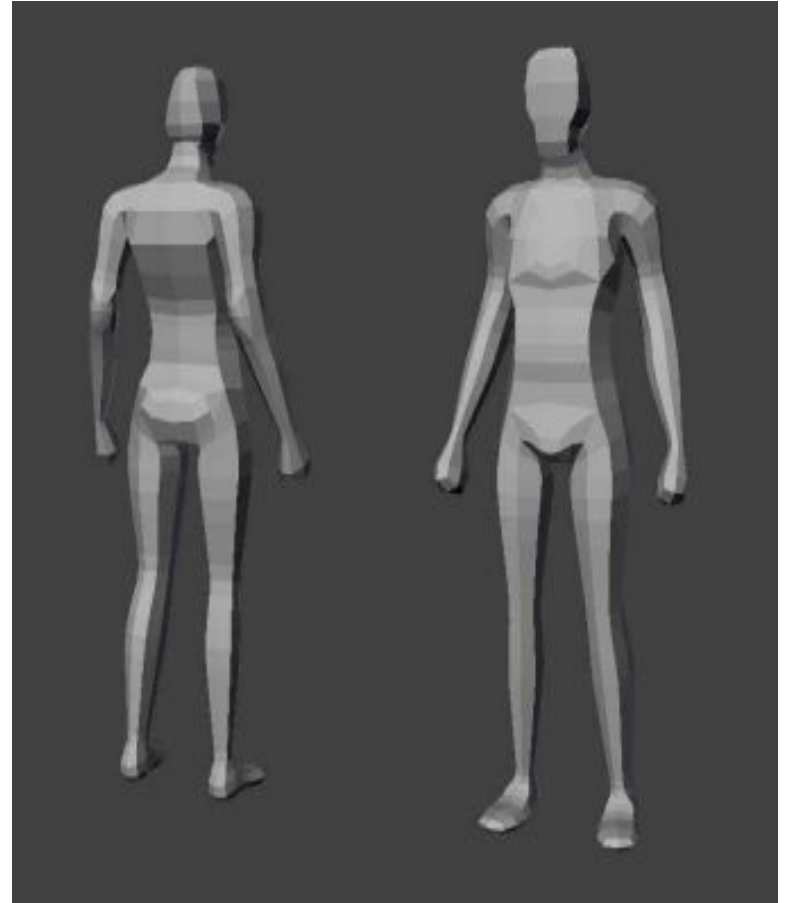


# Пример работы, сделанной с помощью скульптинга в программе Zbrush



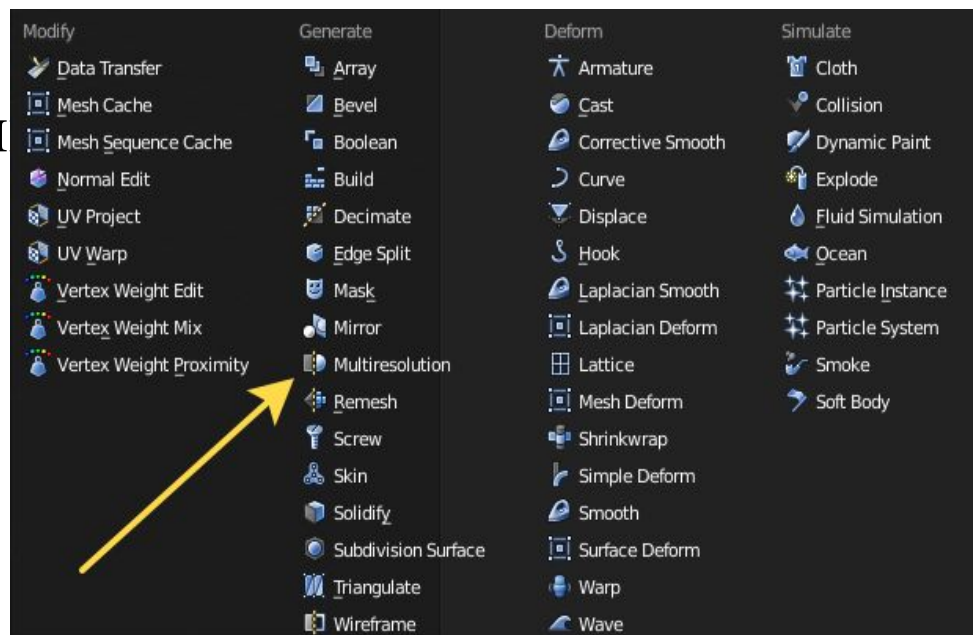
# Начало работы — заготовка

- Сначала нужно создать **заготовку** будущего объекта. Здесь нет никаких ограничений: это может быть человек, животное, растение или придуманное существо. Главное не добавлять деталей, обозначить только **общую форму**.



# Модификатор Multiresolution

- После того, как заготовка готова, добавь модификатор. Без него у тебя не получится качественная работа в режиме скульптинга



# Multires

1. Модель будет сглаживаться
2. Отображение детализации в окне превью
3. Отображение детализации в режиме скульптинга
4. Отображение детализации на рендере
5. Модель разделится, но сохранит свою форму (не сгладится)
6. Подразделение модели

