3d моделирование

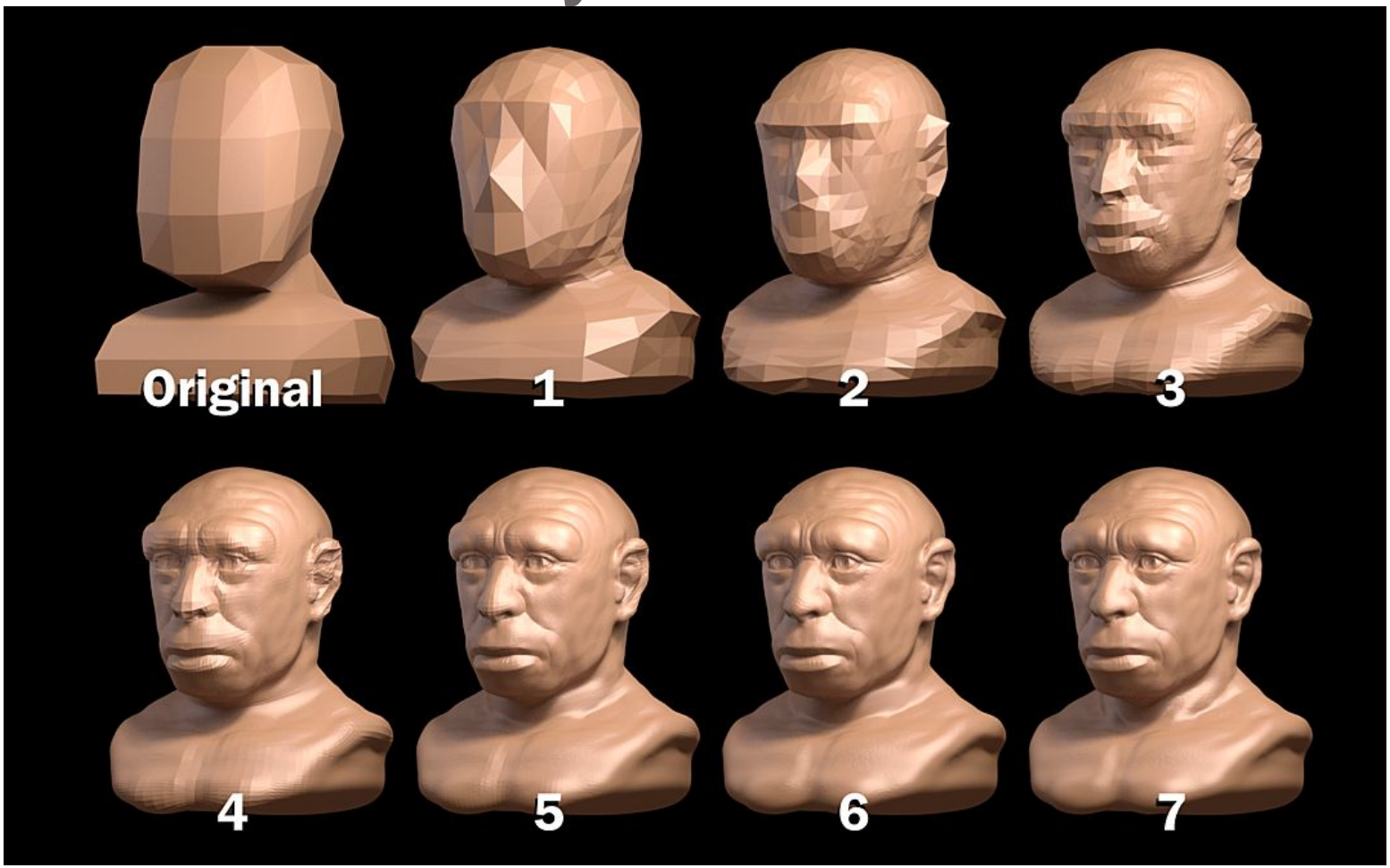
Скульптинг

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

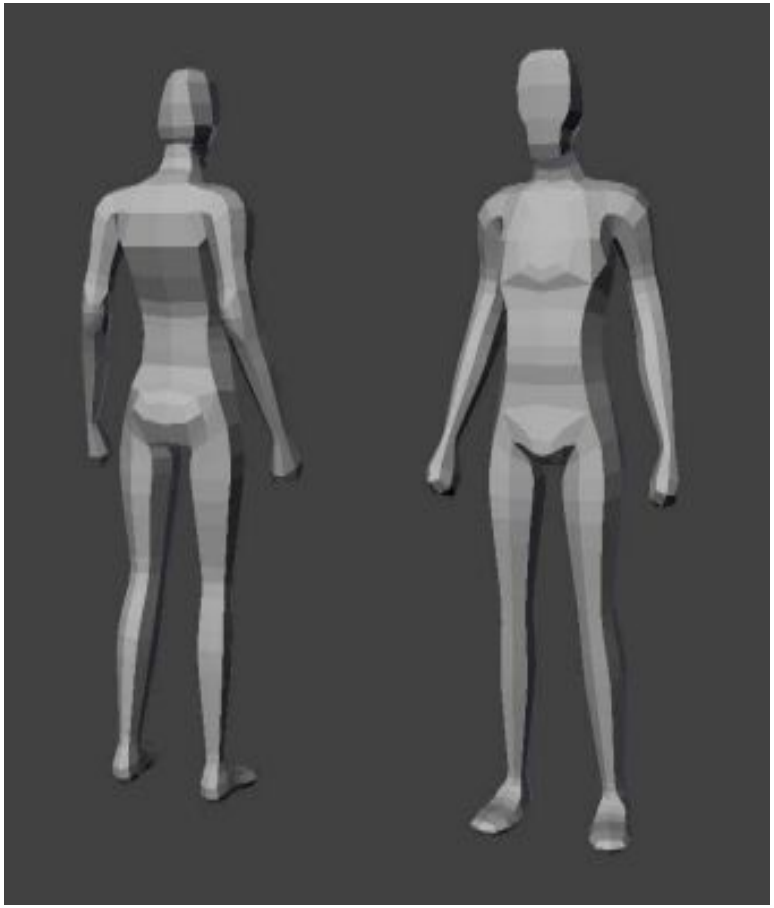


Программы ориентирующиеся только на скульптинг: **Mudbox, Zbrash**

Пример работы, сделанной с помощью скульптинга в программе Zbrush

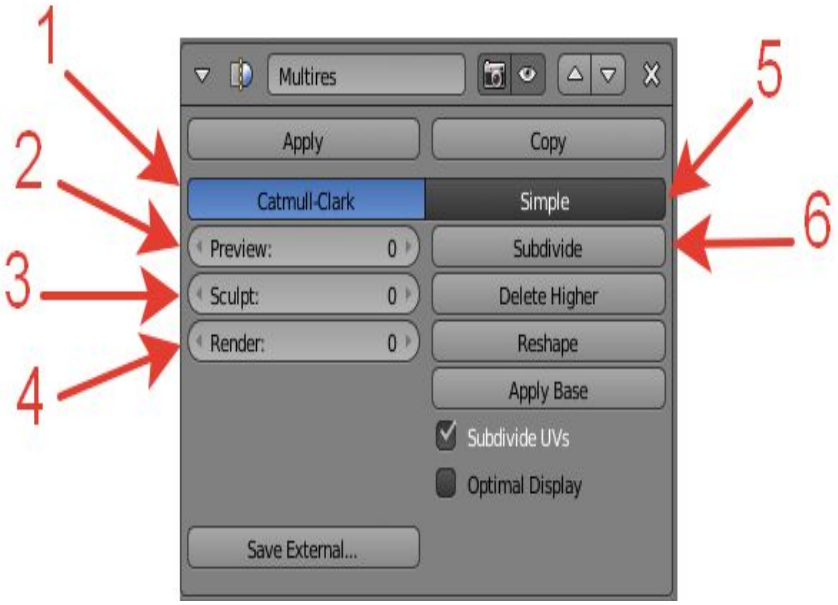
Начало работы — заготовка

- Сначала нужно создать **заготовку** буду щего 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 качествен работать 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 разделиться, но сохранит свою форму (не сгладиться)
6. Подразделение модели