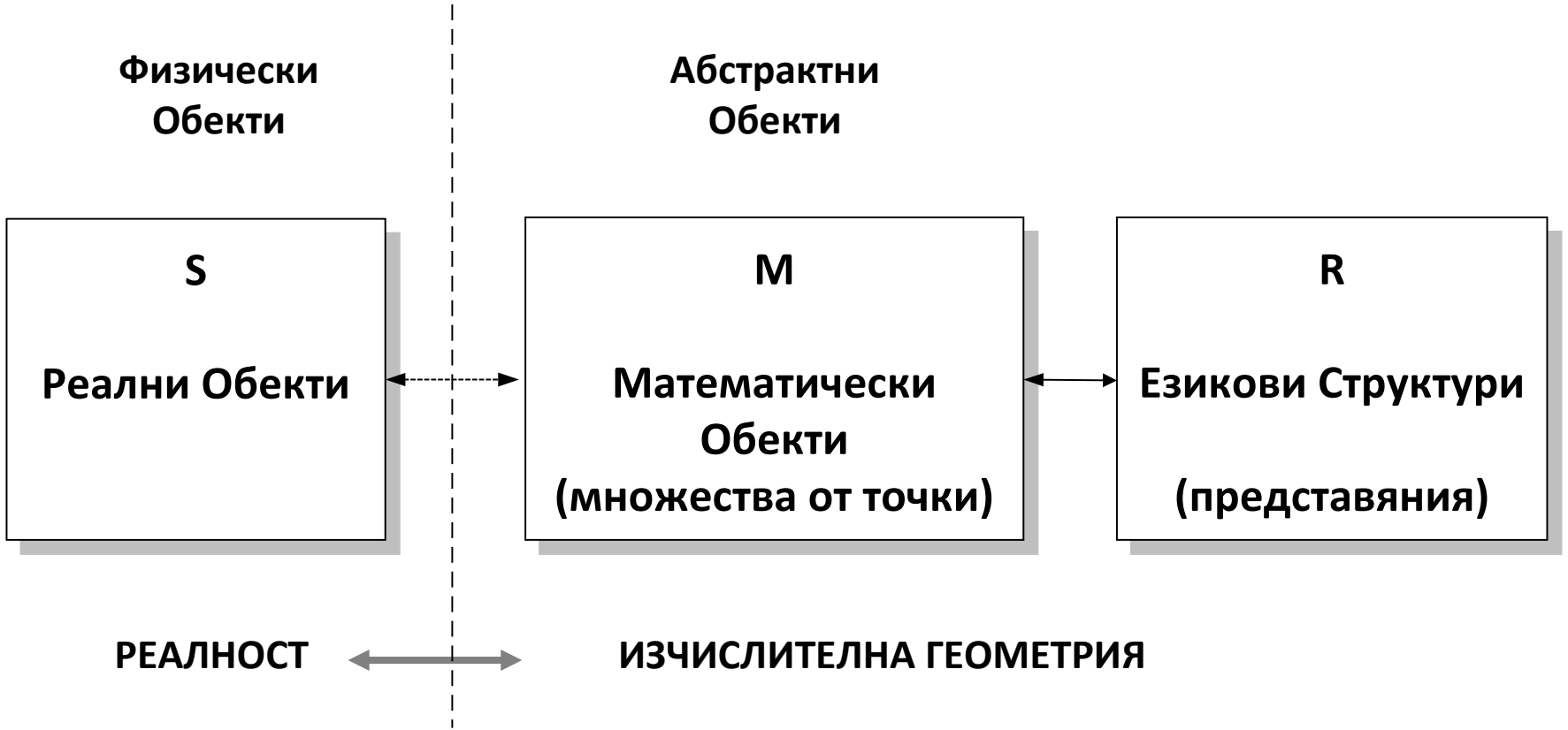
Дизайн на 3D модели

Основи на 3D моделирането

доц. д-р Александър Пенев

Подход за Геометрично моделиране



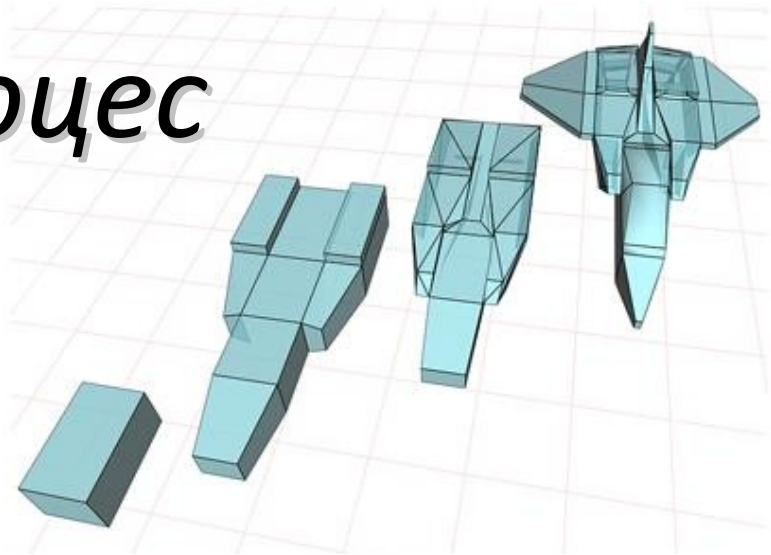
Основни Понятия

Основни понятия

- Сцена (Scene) / Модел (Model);
- Моделиране (Modelling) / Склиптуриране (Sclupting);
- Работен процес (Workflow);

- Точка (Vertex);
- Ребро (Edge);
- Лице (Face, Triangle, Poligon, ...);
- Гранично представяне – B-Rep / Меш (Mesh);
- Текстура (Texture);
- Текстурни координати (UV Map);
- Материал (Material);
- Ограничения (Constrains);
- Кости (Bones);
- Скелет (Sceleton/Armature);

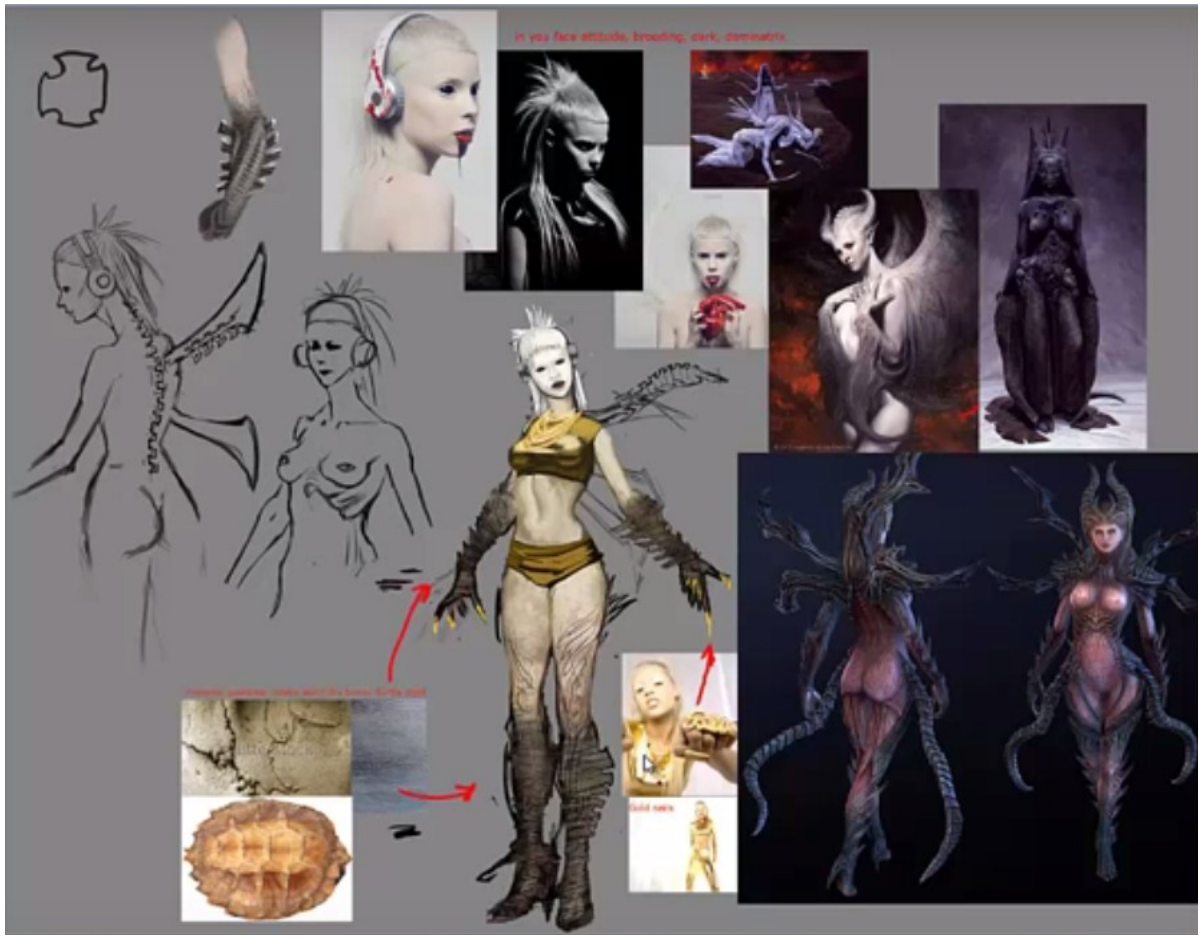
Основен Работен Процес



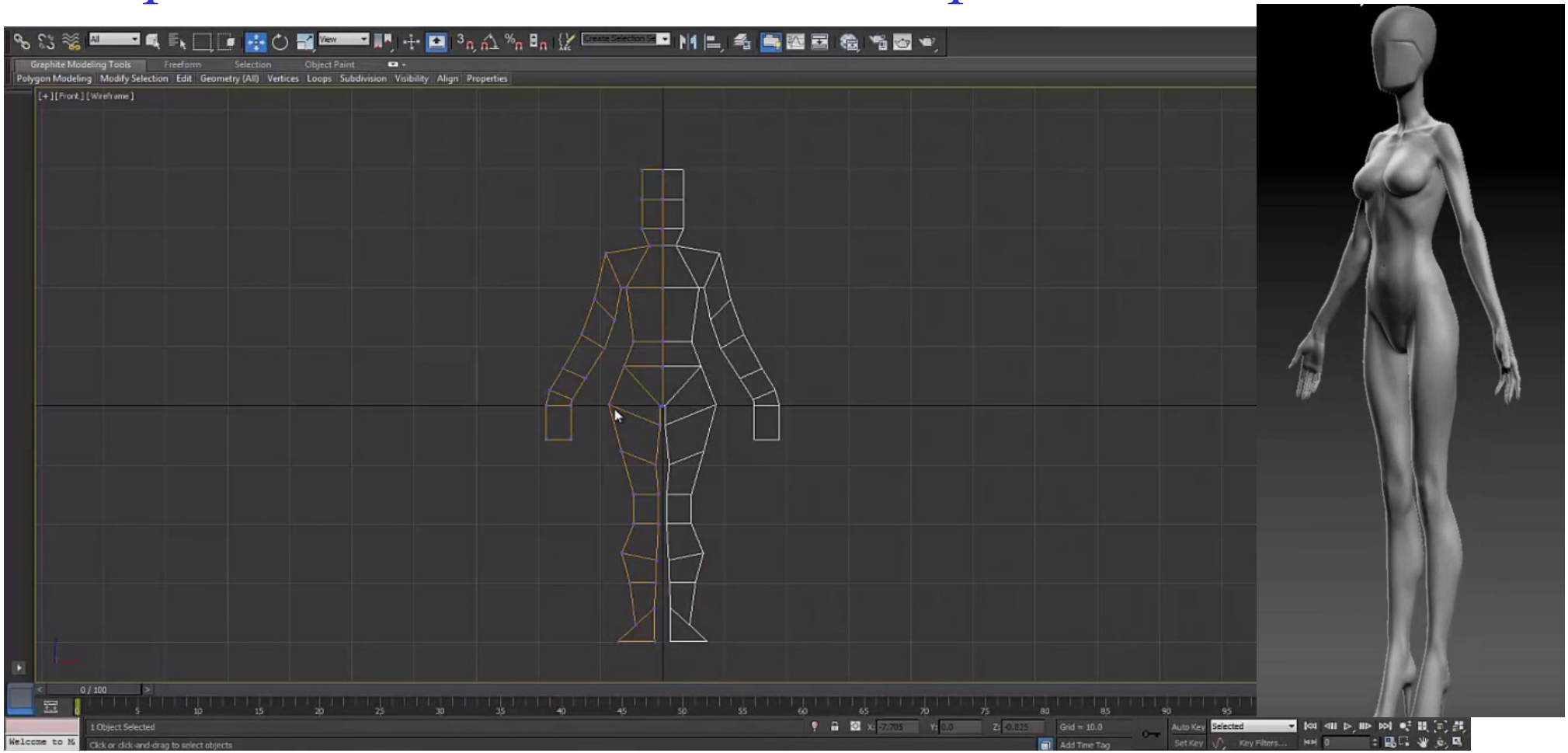
Основен работен процес

- Идеен проект (Рисунки, снимки, 3D скенове, ...);
- Изграждане на основна геометрия на модела;
- Скулптуриане на модела;
- Текстурни координати (UV mapping);
- Текстуриране и материали;
- Добавяне на скелет;
- Ограничения;
- Анимиране на пози (със или без Motion capture);
- Рендване и тестване на модела.

Идеен проект

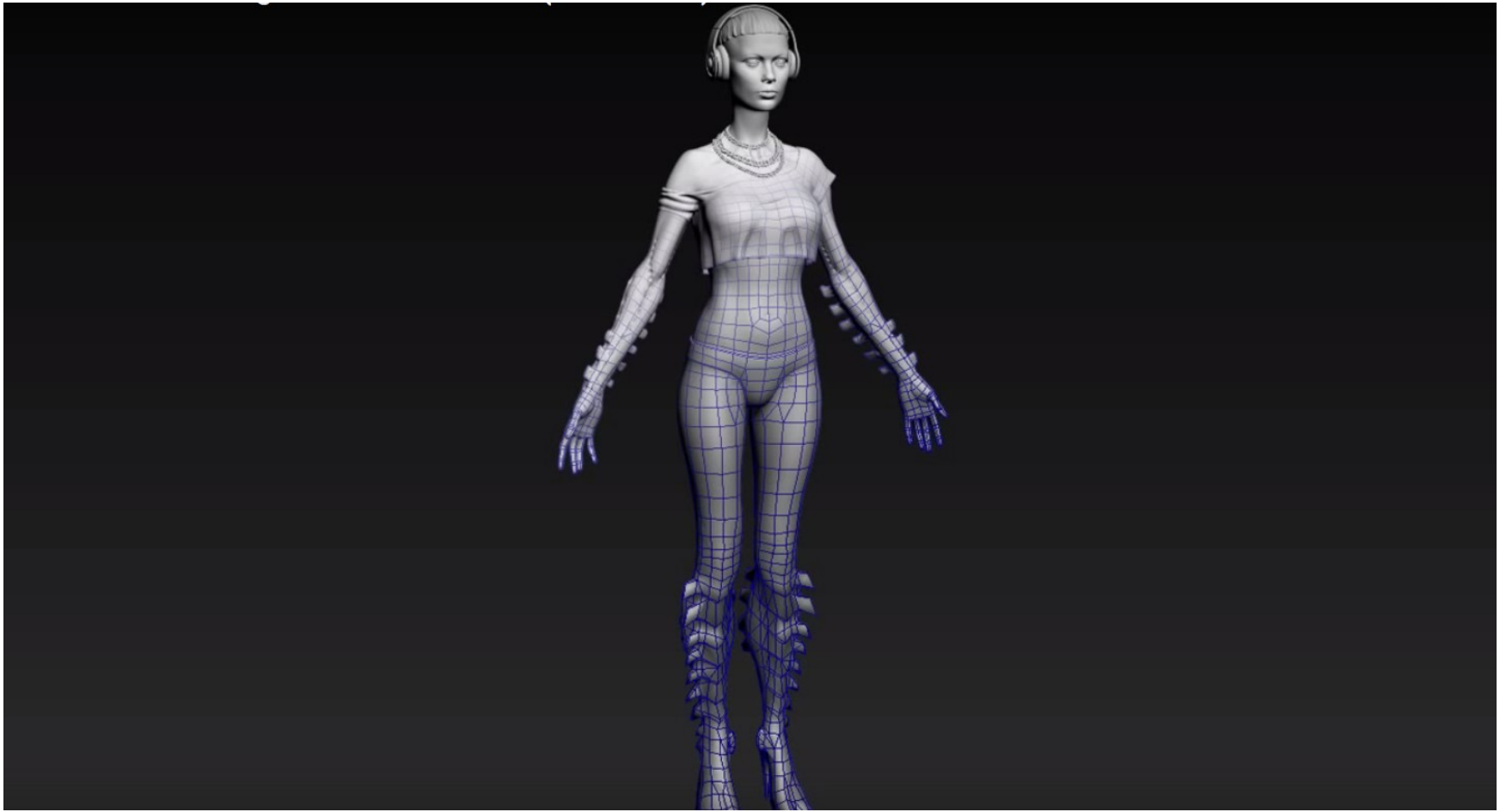


Изграждане на основна геометрия на модела



Скулптуриане на модела

Текстурни координати (UV mapping)



Текстуриране и материали

Текстуриране и материали

Въпроси?

apenev@uni-plovdiv.bg