

М. И. Жевнов, С. В. Киргинцева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА 3D-МОДЕЛИ МЕХАНИЧЕСКОГО ПАУКООБРАЗНОГО РОБОТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ BLENDER И SUBSTANCE PAINTER

Разработана 3D-модель, созданная по готовому пайплайну. Модель готова к использованию в различных сферах деятельности, таких как кино, видеоигры, рекламные видео и т.д. При открытии модели в различных 3D-пакетах необходимо вручную подключать текстуры [1, 2]. Также можно оперативно изменять освещение и сами текстуры модели по желанию. Для использования модели необходимо запустить файл с расширением .fbx и подключить такие текстуры, как Normal map, Roughness map, BaseColor (Рисунок 1). При успешном импорте появляется готовая модель со всеми нужными средствами.



Рисунок 1 – Необходимые текстуры

Использованы следующие программы для разработки 3D-модели: программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, программа для работы с материалами и быстрого текстурирования 3D-моделей, программа для работы с референсами Pureref [3].

Литература

- 1 Белова, И. М. Компьютерное моделирование / И. М. Белова. – М. : МГИУ, 2008. – 80 с.
- 2 Феликин, Р. И. Текстурирование – создание смарт-материала в Substance Painter / Р. И. Феликин. – М. : DTF, 2021. – 100 с.
- 3 Технология трёхмерного моделирования в Blender / А. А. Кузьменко [и др]. – Изд. : Флинта, 2018. – 79 с.