



Моделирование игрового оружия.sa

- 1 Что такое Splash screen?
- 2 Что такое Shortcut?
- 3 Что такое Референс?
- 4 Что такое Pipeline?
- 5 Что такое PureRef?
- 6 Что такое Стилизация?
- 7 Для чего служат Полигруппы?
- 8 Что такое Texel Density?
- 9 Что такое Рендеринг?
- 10 Что такое PINTEREST?
- 11 Что такое Концепт-арт?
- 12 Что такое Реализм?
- 13 Что такое Пресеты?
- 14 Для чего используют Unreal Engine 4?
- 15 Что позволяет делать режим Текстурированные в программе Blender?
- 16 Что такое скульптинг?
- 17 Что такое ZBrush?
- 18 Что такое UV?
- 19 Что такое Substance Painter?



- 20) Что такое Marmoset Toolbag?
- 21) Что такое LowPoly?
- 22) Что такое HighPoly?
- 23) Сколько углов должен иметь полигон для использования в игровых движках?
- 24) Какой модификатор используется для отзеркаливания объекта в Blender?
- 25) Что такое SubTools?
- 26) Какое дополнение не входит в официальный релиз Blender?
- 27) Что такое запекание текстуры?
- 28) кто такой 3D-Моделлер?
- 29) Как включить симметрию в ZBrush?
- 30) Как отразить зеркально в Blender?
- 31) Какого примитива в блендер не существует?