



Моделирование игрового оружия.цпв_ДизП

- 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?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08



- 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?