



Основы 3D моделирования.sa

- 1 Что такое НОРМАЛЬ в 3D - моделировании?
- 2 Кто такой 3D-Моделлер?
- 3 Что такое PINTEREST?
- 4 Что такое ArtStation?
- 5 Что такое Splash screen ?
- 6 Что такое Гизмо?
- 7 Что это такое Вершина?
- 8 Как называются горячие клавиши пользователя. Комплексное сочетание нажатий, которому назначено некое действие?
- 9 Что такое Экструд?
- 10 Что такое полигоны?
- 11 Что такое бевел?
- 12 Что такое Blender?
- 13 Что такое HighPoly?
- 14 Что такое LowPoly?
- 15 Что такое Аддон (add-on)?
- 16 Что такое Pivot Point?
- 17 Что такое Референс?
- 18 Что такое Pipeline?
- 19 Что такое PureRef?

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 Стилизация?
- 21) За что отвечает фильтр группы Sharpen?
- 22) Для чего служат Полигруппы?
- 23) Что такое UV-преобразование?
- 24) Что такое Texel Density?
- 25) Что такое Рендеринг?
- 26) Что такое Substance Painter?
- 27) Что такое текстурирование?
- 28) Для чего нужно запекать текстуры?
- 29) Что такое запекание в Blender?
- 30) Сколько полигонов в Hi-poly?

