

## ЦИКЛ РАЗРАБОТКИ 3D-МОДЕЛИ

Пайплайни – это цикл разработки 3D-моделей. Процесс начинается с блокинга и заканчивается готовой моделью в проекте. Знание пайплайна упрощает процесс создания модели, потому что разбивает задачу на несколько частей, которые обязательны к выполнению.

Пайплайн состоит из 6 этапов.

### 1. Драфт.

Драфт – это упрощенная форма модели, которая делается из простых фигур. Сначала идёт этап блокинга, в котором мы делаем набросок модели из боксов, сфер и т.д. Далее проходит этап детализации – это этап, на котором набросок модели детализируют, то есть делают более правдоподобным.

### 2. Сетка.

После драфта можно приступать к работе с сеткой – топологии. Это построение модели из полигонов. Есть 3 вида топологии: легкая топология (LowPoly), средняя (MidPoly) и очень детализированная (HighPoly).

### 3. Развёртка.

На этапе развёртки нужно разрезать 3D-модель на 2D-кусочки, из которых она состоит.

### 4. Запечка.

Запечка – этап переноса детализации с high poly на low poly.

### 5. Текстуриг.

Это этап покраски low poly модели. Текстуры придают реалистичности 3D-модели.

### 6. Подача (доп. этап).

Это дополнительный этап, он не всегда необходим, но для портфолио подача обязательна.

Знание пайплайна намного упрощает процесс создания модели, потому что разбивает задачу на несколько частей, при этом позволяя не упустить ни один из пунктов создания качественной 3D модели.