



Создание персонажей и моделей на Roblox: Руководство по 3D-моделированию

Open Gamer

Open Gamer

**Создание персонажей и
моделей на Roblox: Руководство
по 3D-моделированию**

«Автор»

2025

Gamer O.

Создание персонажей и моделей на Roblox: Руководство по 3D-моделированию / О. Gamer — «Автор», 2025

Эта книга предназначена для начинающих и опытных пользователей Roblox, которые хотят научиться создавать свои собственные персонажи и модели в 3D. В книге подробно описаны все этапы создания 3D-моделей, от базовых концепций до продвинутых техник. Вы узнаете, как использовать инструменты и программы для создания 3D-моделей, как работать с текстурами и материалами, и как импортировать свои модели в Roblox.

© Gamer O., 2025

© Автор, 2025

Содержание

Глава 1. Введение в 3D-моделирование на Roblox	5
Глава 2. Основы 3D-моделирования	10
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Open Gamer

Создание персонажей и моделей на Roblox: Руководство по 3D-моделированию

Глава 1. Введение в 3D-моделирование на Roblox

1.1. Что такое 3D-моделирование и как оно используется на Roblox

В мире цифровых технологий 3D-моделирование стало неотъемлемой частью создания виртуальных миров, персонажей и объектов. Roblox, как одна из самых популярных платформ для обмена играми, также широко использует уникальных увлекательных игровых опытов. этой главе мы рассмотрим, что такое 3D-моделирование, оно используется на Roblox какие возможности предлагает создателям игр моделей.

Что такое 3D-моделирование?

3D-моделирование – это процесс создания трехмерных цифровых моделей объектов, персонажей или окружений с помощью специальных программных инструментов. Эти модели могут быть использованы в различных областях, таких как архитектура, инженерия, кинематография, видеоигры и многое другое. позволяет создавать реалистичные детализированные модели, которые вращены, масштабированы просмотрены разных сторон.

Как используется 3D-моделирование на Roblox?

На Roblox 3D-моделирование используется для создания игровых объектов, персонажей, зданий и окружений. Создатели игр могут использовать различные инструменты программы 3D-моделей, которые затем быть импортированы в Studio, официальный инструмент на Roblox. В Studio создатели настраивать редактировать 3D-модели, добавлять текстуры, анимации другие эффекты, чтобы создать уникальный увлекательный игровой опыт.

Возможности 3D-моделирования на Roblox

3D-моделирование на Roblox предлагает множество возможностей для создателей игр и моделей. Некоторые из этих включают:

Создание уникальных персонажей: с помощью 3D-моделирования создатели игр могут создавать персонажей разными формами, размерами и текстурами.

Создание детализированных окружений: 3D-моделирование позволяет создавать детализированные окружения, такие как здания, улицы, парки и многое другое.

Добавление анимаций и эффектов: создатели игр могут добавлять анимации эффекты к 3D-моделям, чтобы создать более реалистичный увлекательный игровой опыт.

Создание интерактивных объектов: 3D-моделирование позволяет создавать интерактивные объекты, такие как двери, кнопки и другие элементы, которые могут быть использованы в игре.

В заключении, 3D-моделирование – это мощный инструмент, который позволяет создавать уникальные и увлекательные игровые опыты на Roblox. следующей главе мы рассмотрим основы 3D-моделирования как начать свои собственные 3D-модели для

1.2. Основные концепции 3D-моделирования

В предыдущей главе мы познакомились с основами Roblox и его возможностями в области 3D-моделирования. Теперь давайте погрузимся глубже мир 3D-моделирования изучим основные концепции, которые помогут вам создавать удивительные персонажи модели.

Что такое 3D-моделирование?

3D-моделирование – это процесс создания трехмерных объектов с помощью специальных программных инструментов. В контексте Roblox используется для персонажей, зданий, транспортных средств и других объектов, которые населяют виртуальный мир.

Основные элементы 3D-моделирования

Чтобы начать создавать 3D-модели, вам необходимо понять основные элементы, которые составляют трехмерный объект. Эти элементы включают:

Точки: Точки – это основные строительные блоки 3D-моделирования. Они представляют собой координаты в трехмерном пространстве и используются для определения формы размера объекта.

Линии: Линии – это соединения между точками. Они используются для создания контура объекта и определения его формы.

Поверхности: Поверхности – это плоскости, которые соединяют линии и точки. Они используются для создания гладкой, непрерывной поверхности объекта.

Объемы: Объемы – это трехмерные пространства, которые ограничиваются поверхностями. Они используются для создания солидных объектов, имеют размер и форму.

Типы 3D-моделирования

Существует несколько типов 3D-моделирования, которые используются в Roblox. Эти типы включают:

Моделирование на основе полигонов: Этот тип моделирования использует полигоны (многогранные фигуры) для создания объектов. Полигоны соединяются формирования поверхности объекта.

Моделирование на основе NURBS: Этот тип моделирования использует математические кривые (NURBS – неуниформные рациональные В-сплайны) для создания гладких, кривых поверхностей.

Моделирование на основе вокселей: Этот тип моделирования использует трехмерные пиксели (воксели) для создания объектов. Воксели соединяются формирования поверхности объекта.

Инструменты 3D-моделирования в Roblox

Roblox предоставляет несколько инструментов для 3D-моделирования, включая:

Studio: Это основной инструмент для 3D-моделирования в Roblox. Studio позволяет создавать и редактировать 3D-модели, а также добавлять текстуры, материалы другие эффекты.

Model Maker: Этот инструмент позволяет создавать 3D-модели с помощью простого и интуитивного интерфейса.

Plugin: Roblox также поддерживает плагины, которые могут быть использованы для расширения функциональности 3D-моделирования.

В следующей главе мы изучим основы работы с Studio и начнем создавать свои первые 3D-модели. Но сейчас давайте подведем итог основным концепциям 3D-моделирования, которые изучили в этой главе:

3D-моделирование – это процесс создания трехмерных объектов с помощью специальных программных инструментов.

Основные элементы 3D-моделирования включают точки, линии, поверхности и объёмы.

Существует несколько типов 3D-моделирования, включая моделирование на основе полигонов, NURBS и вокселей.

Roblox предоставляет несколько инструментов для 3D-моделирования, включая Studio, Model Maker и плагины.

Теперь вы готовы начать создавать свои собственные 3D-модели и персонажи в Roblox!

1.3. Необходимое программное обеспечение и инструменты

Добро пожаловать в мир 3D-моделирования на Roblox! Чтобы начать создавать свои собственные персонажи и модели, вам понадобится несколько необходимых инструментов программных продуктов. В этой главе мы рассмотрим основные программы инструменты, которые понадобятся для начала работы.

Программное обеспечение для 3D-моделирования

Для создания 3D-моделей на Roblox вам понадобится специальное программное обеспечение, которое позволит создавать и редактировать трехмерные объекты. Существует несколько вариантов программного обеспечения, которые можно использовать для 3D-моделирования, но мы рекомендуем следующие:

Blender: это бесплатное и открытое программное обеспечение, которое широко используется в индустрии 3D-моделирования. Blender имеет широкий спектр функций инструментов, которые позволяют создавать сложные 3D-модели.

Autodesk Maya: это профессиональное программное обеспечение, которое широко используется в индустрии компьютерной графики. Maya имеет широкий спектр функций и инструментов, которые позволяют создавать сложные 3D-модели.

SketchUp: это программное обеспечение, которое предназначено для создания 3D-моделей архитектуры и интерьера. SketchUp имеет простой интуитивный интерфейс, который делает его легко доступным начинающим.

Инструменты для текстурирования и раскраски

После создания 3D-модели вам понадобится добавить текстуры и раскраску, чтобы придать ей реалистичный вид. Для этого специальное программное обеспечение, которое позволит создавать редактировать раскраску. Мы рекомендуем следующие инструменты:

Adobe Photoshop: это профессиональное программное обеспечение, которое широко используется в индустрии графического дизайна. Photoshop имеет широкий спектр функций и инструментов, которые позволяют создавать редактировать текстуры раскраску.

GIMP: это бесплатное и открытое программное обеспечение, которое имеет широкий спектр функций инструментов, которые позволяют создавать редактировать текстуры раскраску.

Инструменты для импорта и экспорта

Чтобы импортировать и экспортировать 3D-модели в Roblox, вам понадобится специальное программное обеспечение, которое позволит конвертировать формат, совместимый с Roblox. Мы рекомендуем следующие инструменты:

Roblox Studio: это официальное программное обеспечение, которое предоставляется для создания и редактирования 3D-моделей. Studio имеет широкий спектр функций инструментов, которые позволяют создавать редактировать 3D-модели, а также импортировать экспортировать их в формате, совместимом с Roblox.

FBX Converter: это программное обеспечение, которое позволяет конвертировать 3D-модели в формат FBX, который совместим с Roblox.

В заключение

В этой главе мы рассмотрели основные программы и инструменты, которые вам понадобятся для начала работы с 3D-моделированием на Roblox. Мы рекомендуем использовать

Blender или Autodesk Maya 3D-моделирования, Adobe Photoshop GIMP текстурирования раскраски, Roblox Studio FBX Converter импорта экспорта 3D-моделей. следующей рассмотрим основы 3D-моделирования начнем создавать свои собственные 3D-модели.

Глава 2. Основы 3D-моделирования

2.1. Создание базовых форм и объектов

В предыдущей главе мы познакомились с основными понятиями 3D-моделирования и инструментами Roblox Studio. Теперь готовы приступить к созданию своих первых 3D-объектов. Этим научимся создавать базовые формы объектов, которые будут служить основой для более сложных моделей.

Базовые формы

Базовые формы – это простые геометрические объекты, такие как кубы, сферы и цилиндры. Они являются фундаментальными элементами 3D-моделирования и используются для создания более сложных форм. В Roblox Studio мы можем создавать базовые с помощью инструмента "Форма" (Shape).

Чтобы создать базовую форму, выполните следующие шаги:

1. Откройте Roblox Studio и создайте новый проект.
2. В меню "Инструменты" (Tools) выберите "Форма" (Shape).
3. В окне "Форма" выберите тип формы, которую вы хотите создать (например, куб, сфера или цилиндр).
4. Установите размеры формы с помощью полей "Размер" (Size).
5. Нажмите кнопку "Создать" (Create), чтобы создать форму.

Объекты

Объекты – это более сложные 3D-модели, которые состоят из нескольких базовых форм. В Roblox Studio мы можем создавать объекты с помощью инструмента "Объект" (Object).

Чтобы создать объект, выполните следующие шаги:

1. Создайте несколько базовых форм с помощью инструмента "Форма" (Shape).
2. Выберите все формы, которые вы хотите объединить в объект.
3. В меню "Инструменты" (Tools) выберите "Объект" (Object).
4. В окне "Объект" выберите тип объекта, который вы хотите создать (например, модель, скрипт или анимация).
5. Установите свойства объекта с помощью полей "Свойства" (Properties).

6. Нажмите кнопку "Создать" (Create), чтобы создать объект.

Пример: Создание простого здания

Давайте создадим простое здание с помощью базовых форм и объектов. Мы будем использовать кубы цилиндры для создания стен крыши здания.

1. Создайте новый проект в Roblox Studio.

2. Создайте четыре куба с помощью инструмента "Форма" (Shape) и установите их размеры на 10x10x10.

3. Создайте цилиндр с помощью инструмента "Форма" (Shape) и установите его размеры на 10x10x5.

4. Выберите все формы и объедините их в объект с помощью инструмента "Объект" (Object).

5. Установите свойства объекта, такие как цвет и текстура.

6. Нажмите кнопку "Создать" (Create), чтобы создать здание.

В этой главе мы научились создавать базовые формы и объекты в Roblox Studio. Мы также создали простое здание с помощью кубов цилиндров. следующей научимся более сложные 3D-модели инструментов

2.2. Работа с вершинами, ребрами и гранями

В предыдущей главе мы познакомились с основными понятиями 3D-моделирования и научились создавать простые формы. Теперь перейдем к более детальному изучению элементов 3D-модели: вершин, ребер граней. Эти элементы являются фундаментом любой 3D-модели, умение работать ними является ключевым навыком для создания сложных детализированных моделей.

Вершины

Вершины (или точки) – это основные элементы 3D-модели. Они представляют собой точки в 3D-пространстве, которые соединяются ребрами и образуют грани. могут быть добавлены, удалены или изменены, чтобы создать разные формы структуры.

В Roblox вы можете работать с вершинами, используя инструмент "Вершина" (Vertex Tool). Этот позволяет вам создавать новые вершины, удалять существующие и изменять их положение в 3D-пространстве.

Ребра

Ребра – это линии, которые соединяют вершины и образуют грани. могут быть прямыми или кривыми, они использованы для создания сложных форм структур.

В Roblox вы можете работать с ребрами, используя инструмент "Ребро" (Edge Tool). Этот позволяет вам создавать новые ребра, удалять существующие и изменять их форму положение в 3D-пространстве.

Грани

Грани – это поверхности, которые образуются ребрами и вершинами. могут быть плоскими или кривыми, они использованы для создания сложных форм структур.

В Roblox вы можете работать с гранями, используя инструмент "Грань" (Face Tool). Этот позволяет вам создавать новые грани, удалять существующие и изменять их форму положение в 3D-пространстве.

Примеры работы с вершинами, ребрами и гранями

Давайте рассмотрим пример работы с вершинами, ребрами и гранями. Предположим, мы хотим создать простую модель куба.

1. Создайте новую вершину, используя инструмент "Вершина" (Vertex Tool).
2. Создайте еще три вершины, используя инструмент "Вершина" (Vertex Tool), и расположите их так, чтобы образовать квадрат.
3. Создайте ребра, соединяющие вершины, используя инструмент "Ребро" (Edge Tool).
4. Создайте грани, используя инструмент "Грань" (Face Tool), и расположите их так, чтобы образовать куб.

Заключение

В этой главе мы изучили основы работы с вершинами, ребрами и гранями в Roblox. Мы научились создавать новые вершины, ребра грани, изменять их положение форму 3D-пространстве. следующей будем изучать более сложные техники 3D-моделирования, такие как создание сложных форм структур, использование текстур материалов для создания реалистичных моделей.

2.3. Основные техники моделирования

Теперь, когда мы познакомились с основными инструментами и программами для 3D-моделирования, давайте перейдем к основным техникам, которые помогут вам создать удивительные персонажи модели вашей игры на Roblox.

2.3.1. Создание базовой формы

Первый шаг в создании любой модели – это создание базовой формы. Это может быть простой куб, сферой или цилиндром, зависимости от того, что вы хотите создать. Для персонажей часто используется базовая форма человека, которая включает себя голову, тело, руки и ноги.

Чтобы создать базовую форму, вы можете использовать инструмент "Базовая форма" в программе Blender или аналогичный другой программе. Этот позволяет вам простую которую можно затем модифицировать и детализировать.

2.3.2. Добавление деталей

После создания базовой формы, вы можете начать добавлять детали к вашей модели. Это может включать в себя добавление глаз, носа, рта и других черт лица, а также одежды, аксессуаров деталей.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.