



3D МОДЕЛИ В EV TOOLBOX



краткий гид для пользователей



3D МОДЕЛИ .FBX

особенности загрузки и использования



МОДЕЛИ С АНИМАЦИЕЙ

Используйте модели формата *.fbx, если в проекте вам необходимы **МОДЕЛИ С АНИМАЦИЕЙ**.

Файл FBX используется для обеспечения совместимости различных программ трехмерной графики и содержит геометрическими данные в двух или трехмерном представлении. EV Toolbox использует формат FBX как основной формат для загрузки трехмерных моделей в проект.

Модели формата *.fbx, загружаемые в конструктор EV Toolbox, могут содержать как простые анимации движения, так и сложные персонажные скелетные анимации



3D МОДЕЛИ .OBJ

особенности загрузки и использования



ФАЙЛЫ-СПУТНИКИ

если вы используете формат *.obj для загрузки моделей в проект в конструкторе EV Toolbox, **НЕ ТЕРЯЙТЕ ФАЙЛ ФОРМАТА *.MTL**, который обычно идет в связке с файлом основной модели.

Файл-спутник *.mtl передает информацию о внешнем виде объектов (материалы). Без него ваши модели в проекте будут серыми и невзрачными.



ПЛОЩАДКИ

для скачивания 3D моделей



подробный обзор
площадок



SKETCHFAB



FREE 3D MODELS



3DDD



ARCHIVE 3D



УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ

для скачанных 3D моделей



ЛИЦЕНЗИЯ “CC ATTRIBUTION-NON COMMERCIAL”

Позволяет копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате, а также создавать новые модели на основе выбранной, однако использовать загруженную модель можно только в **НЕКОММЕРЧЕСКИХ ЦЕЛЯХ**.

ПРИМЕР. Вы можете использовать такие модели при создании бесплатных обучающих приложений, однако выложить такое приложение на платной основе в онлайн сторы нельзя – это будет нарушением лицензионного соглашения по использованию загруженной модели.



УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ

для скачанных 3D моделей



ЛИЦЕНЗИЯ “CC ATTRIBUTION”

Позволяет копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате, а также видоизменять и создавать новые модели на основе выбранной и использовать их в любых целях, **ВКЛЮЧАЯ КОММЕРЧЕСКИЕ.**



ТЕХНОЛОГИЯ “МОКАП”

для костюма захвата движения NEURON



пример проекта
с motion capture



EV TOOLBOX ADVANCED

Если вы работаете в конструкторе EV Toolbox версии Advanced Edu/Advanced, и у вас есть костюм **Motion Capture Neuron***, то вы можете “оживлять” персонажа в реальном времени прямо в конструкторе! Синхронизируйте движения вашего персонажа с вашими движениями и действиями в реальном мире здесь и сейчас. Для реализации такой механики необходимы **3D МОДЕЛИ СО СКЕЛЕТОМ** для корректного позиционирования отслеживаемых частей тела.

*для работы костюма Motion Capture Neuron в конструкторе EV Toolbox необходим специальный плагин, который можно приобрести по запросу.





ШКОЛА AR/VR РАЗРАБОТКИ

EVTOOLBOX.SCHOOL



учим педагогов и школьников создавать
собственные виртуальные миры
и дополнять реальность. легко и просто.