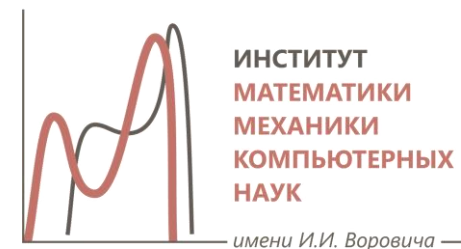


Реализация разрезания 3D объектов с адаптивной генерацией материалов

Зиннатуллин К.С.



Актуальность

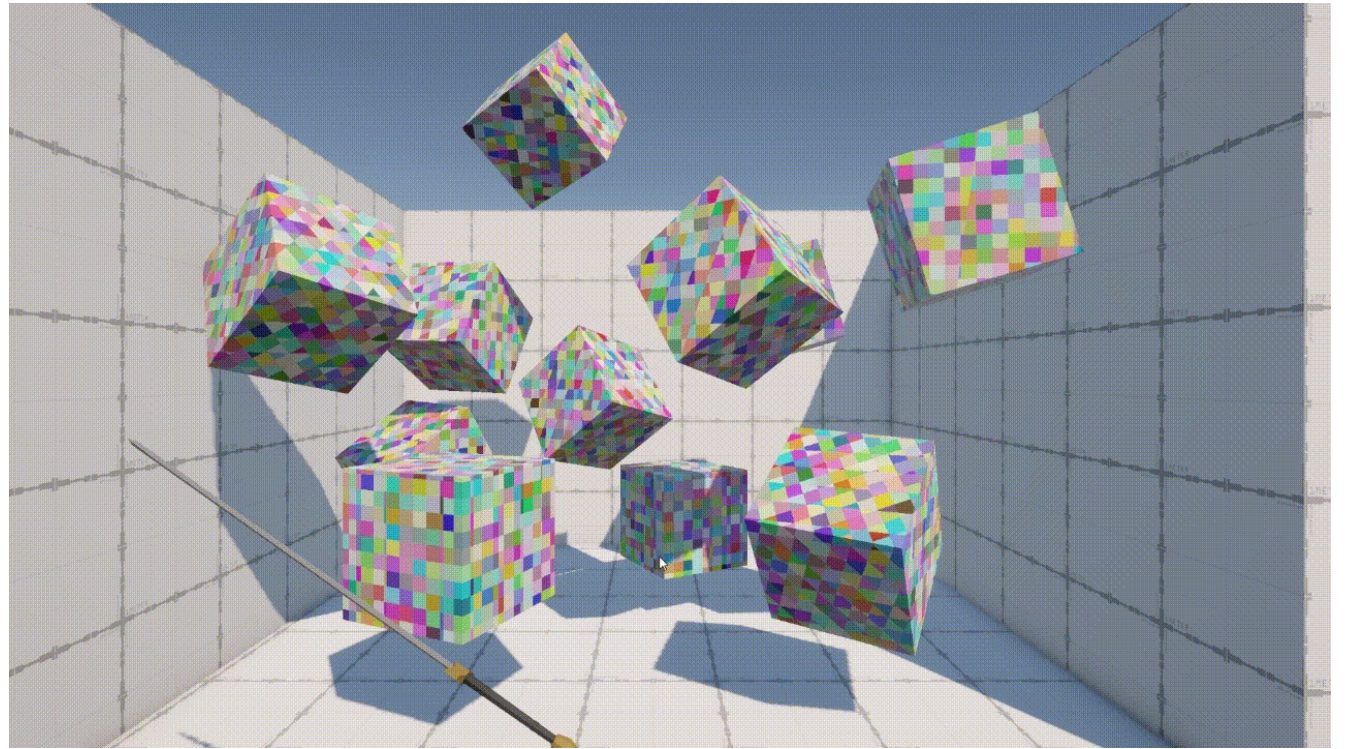
- Игры
- Системы визуализации
- Образовательные симуляторы



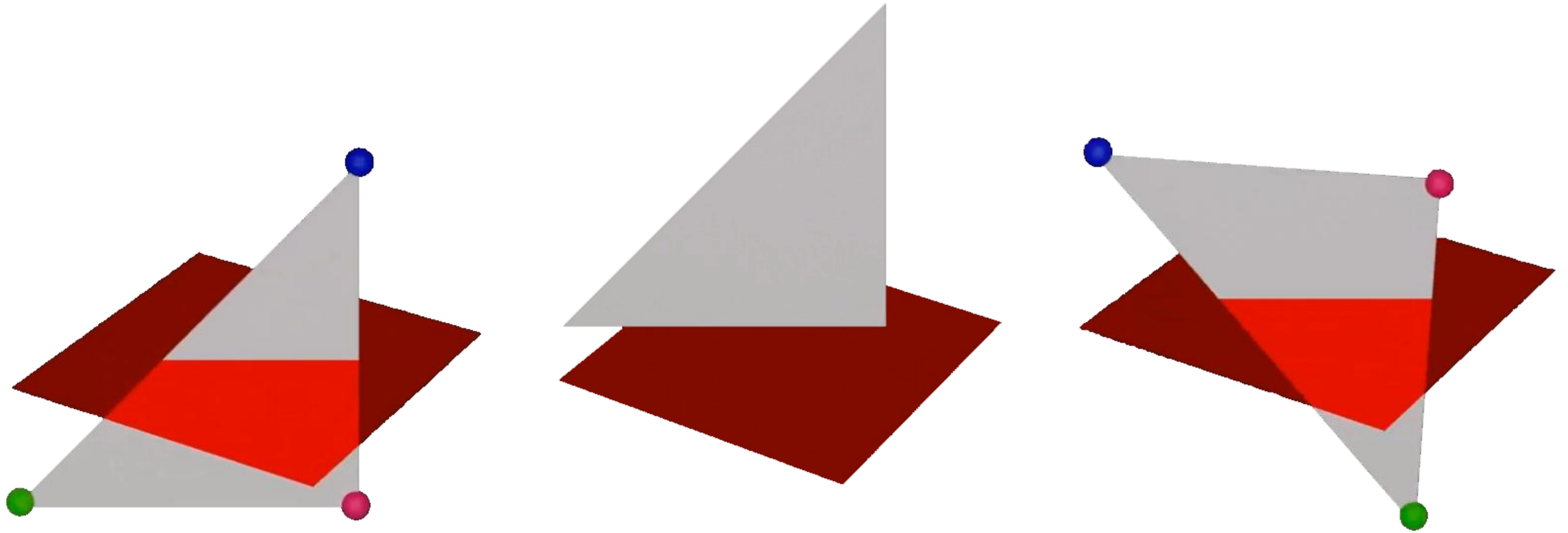
Демонстрация динамического разрезания объекта

Задачи:

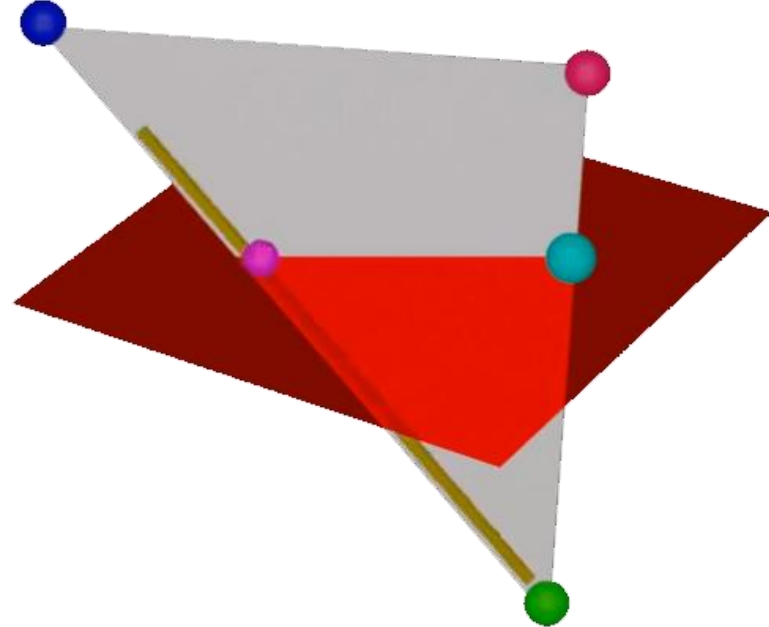
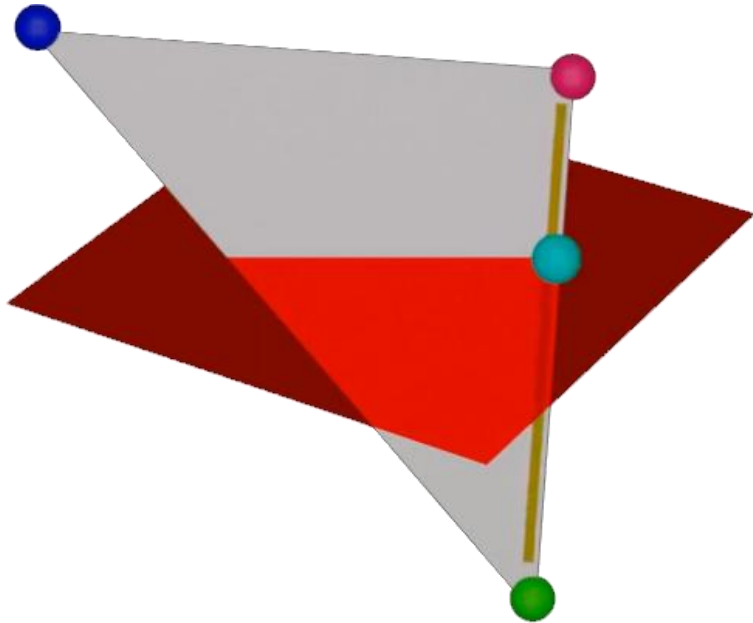
- Корректное изменение геометрии
- Заккрытие среза
- Сохранение визуальной целостности



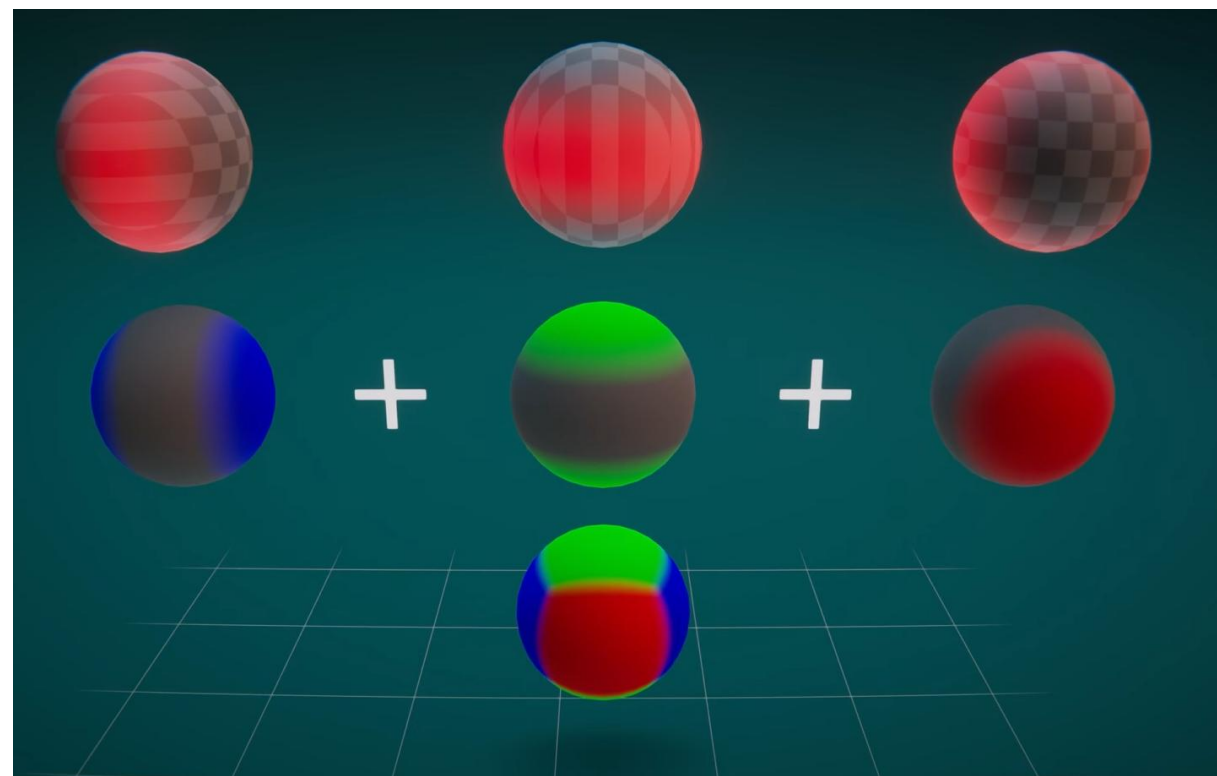
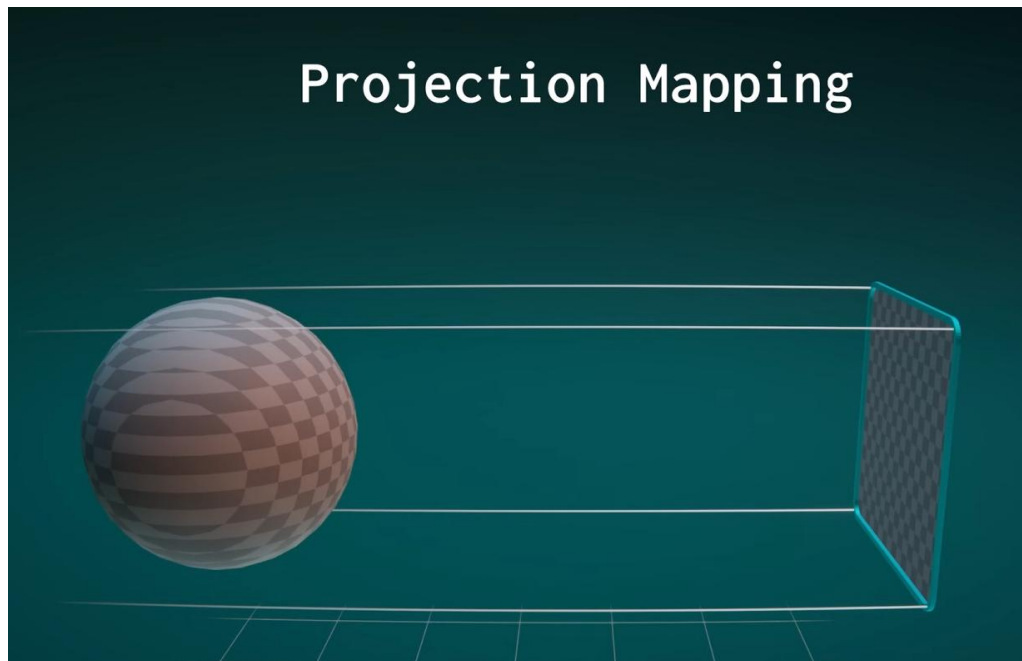
Как это работает



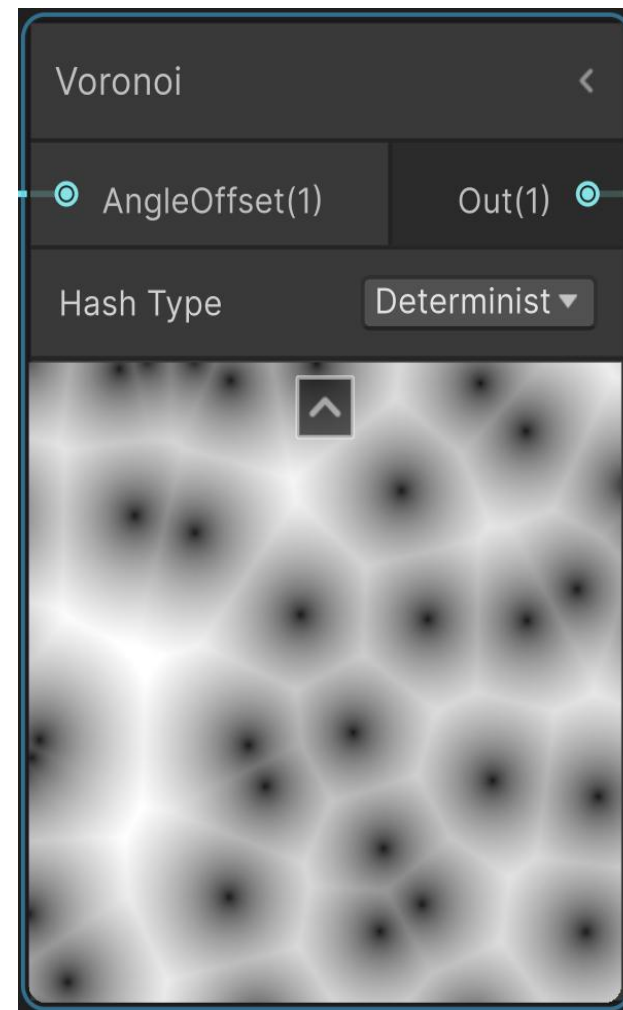
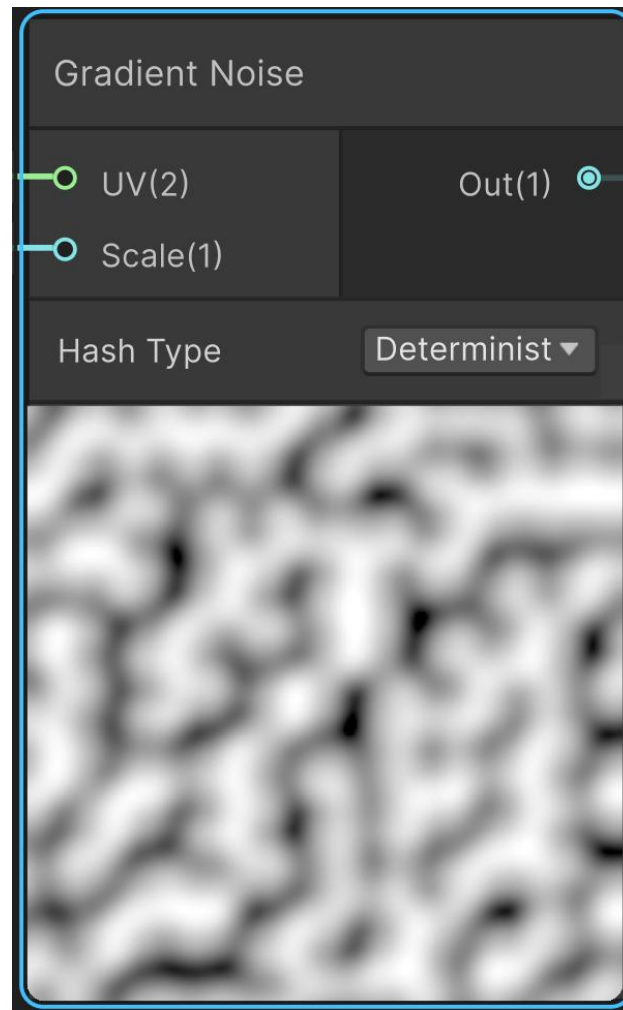
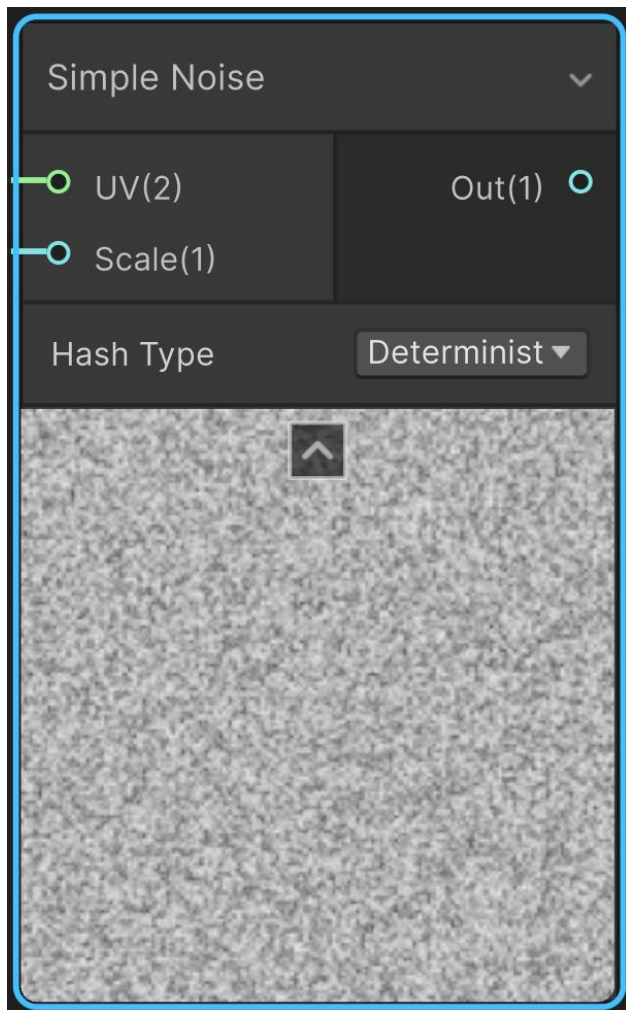
Как это работает



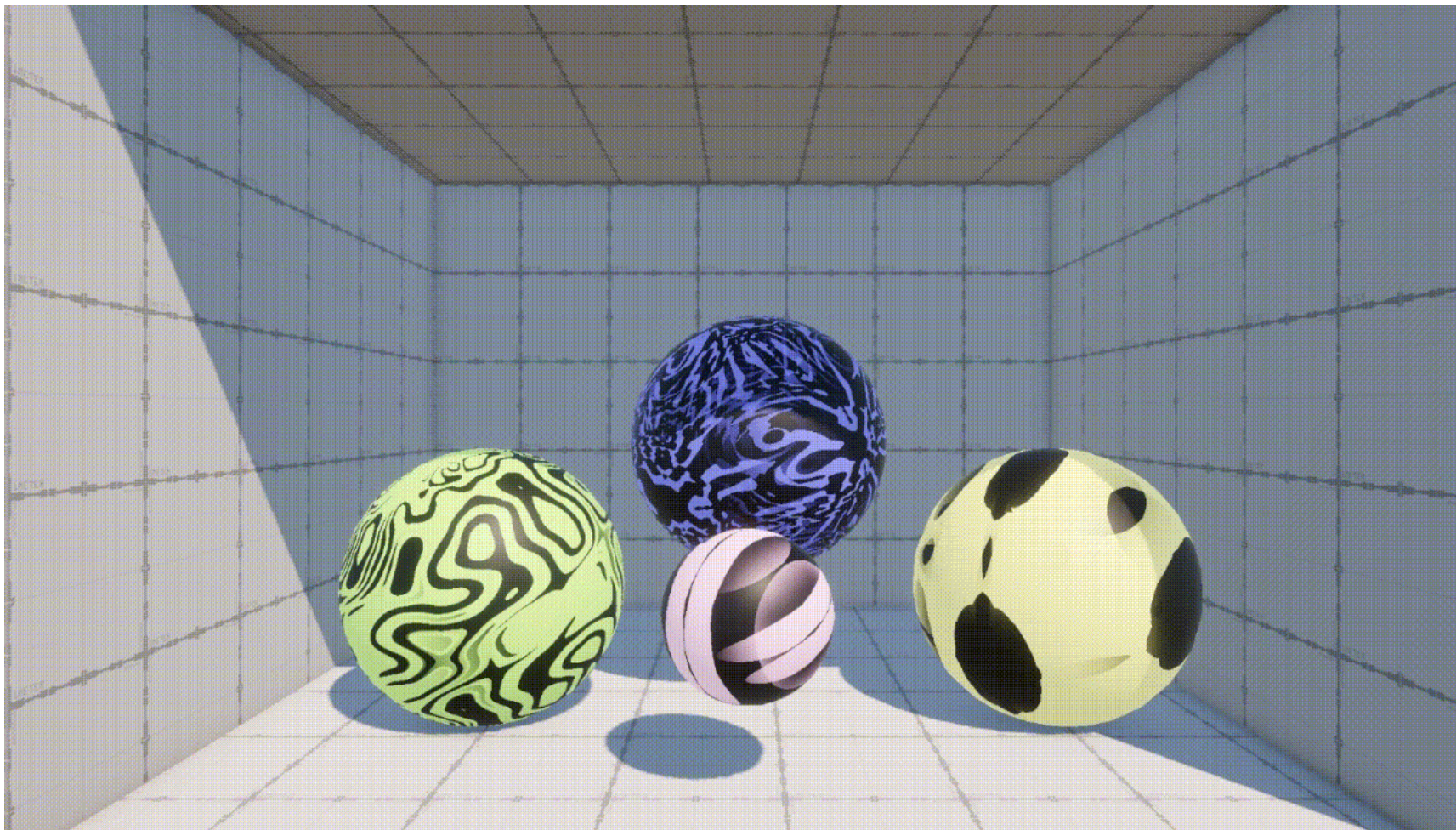
Трипланарное проецирование



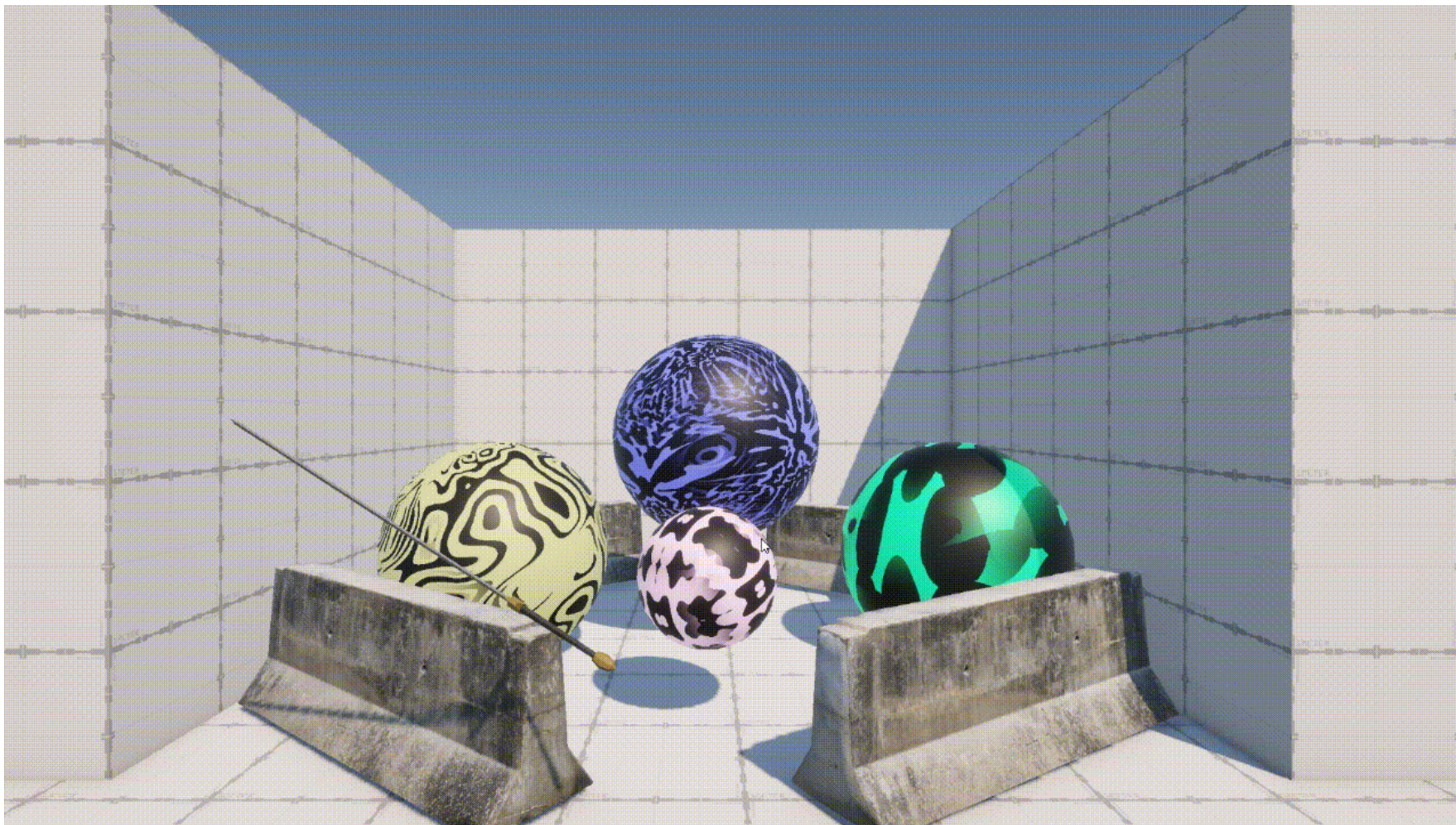
Процедурный шум



Процедурный шум

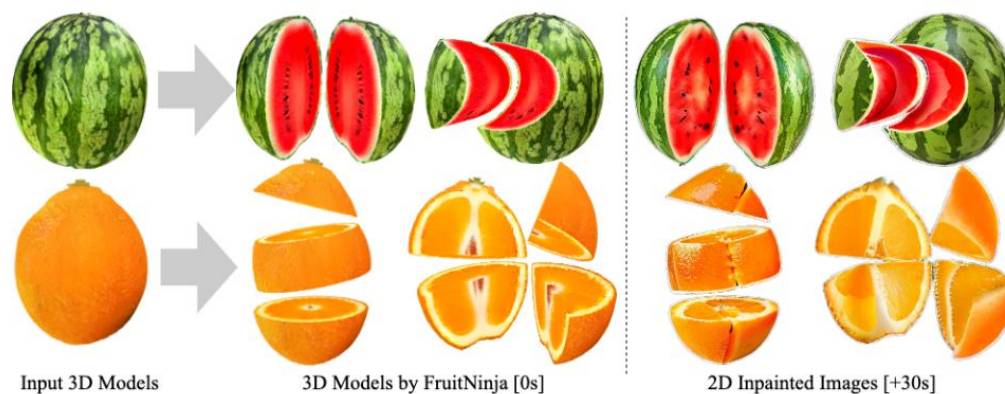


Разрезание объектов с шумом



Перспективы развития

- Реализация других типов разрушений (Voronoi Fracture, Texture/Map based fracture и другие)
- Более сложные и осмысленные материалы (слоистые структуры, неоднородность)
- Оптимизация производительности
- Применение в игровых системах



Спасибо за внимание!

