

Egy kivitelező barátom felkért, hogy segítsék neki egy hamarosan épülő családi ház projektjével. Úgy döntöttünk, hogy megvizsgáljuk, érdemes-e prototípust készíteni egy valósághű **interaktív 3D sétálás bemutató**-hoz a projektről.

Biztosítottak hozzá CAD rajzokat és alaprajzot, amelyek alapján **Blender**-ben modelleztem a házat, terveztem néhány **realisztikus PBR anyagot és textúrát**, és állítottam össze egy jelenetet az Unreal Engine 4-ben. Az eredmény egy valósághű interaktív 3D sétálás bemutató volt a házról, amit még mindig kipróbálhatsz [itt](#), vagy csak nézz meg egy másik ilyen projektemet [youtube-on](#). Még egyedi modellgenerátorokat építettem konyhabútorokhoz és egy napsütés által vezérelt 3D növény-növekedési modellt **Houdini**-ben, csak szórakozásból.