



. Blender glTF 2.0 .

High Poly Low Poly .

Blender. : High Poly () Low Poly () (Topology) . UV Mapping . 4096x4096. PBR (Base Color, Roughness, Metallic, Normal).
. glTF 2.0 (GLB/GLTF). Export. High Poly Low Poly 4096 PBR UV Export glTF 2.0 Low Poly High
Poly Low Poly glTF 2.0 (GLB/GLTF) 4096 PBR Blender
:
:
: 1
: 18 30
:
: 1
: 2026.06.03
: 2026.08.26