



Real-Time .

.

:

: : VIP

.

. . . : VIP . . . : . . . : Quad Topology Mesh UV Mapping . Texture Map

4096×4096 (4K). **PBR** . : Base Color Metallic Roughness Normal Map . Real-Time. : . Real-Time Rendering. Real-Time.

. . . Pivot Point . . .

: : : VIP . : UV Mapping . Texture 4K. PBR. . . : Mesh. Real-Time. Pivot Point. . . . :

VIP . **4K (4096×4096).** PBR . . . Real-Time Rendering. .

<https://drive.google.com/file/d/1FFekkJ83FB10purYs1FP4073BXEDQXxQ/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1yk_2vEb-XQIumfGnSnRTlmiq0LnWUOJB/view?usp=sharing

:

:

: 2

: 20 40

:

: 1
: 2026.08.02
: 2026.10.29