

Wie kann die Arbeitsweise von 3D Artists durch generative KI unterstützt werden?



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Related Work.....	2
Was ist generative KI?.....	3
Wie unterscheidet sich die Kreativität bei KI und Mensch?.....	3-4
KI auf dem Arbeitsmarkt.....	4-5
Potenzielle KI-3D-Modellierungstools für 3D Artists.....	5-7
Ethik und Recht.....	7-8
Schlussfolgerung: Die Zukunft von KI und 3D Artist.....	8-9
Literaturverzeichnis.....	10
Bildquellen.....	11

Schlagwörter: Generative KI, 3D Artist, künstliche Kreativität, Deep Learning, 3D Modellierung, Kreativität, Urheberrecht

Einleitung

Eine Studie von Sopra Steria zeigt, dass rund ein Drittel der Befragten (n=203, Mehrfachbenennung) durch KI-Systeme das Potenzial sehen, Kunden zielgenauer ansprechen zu können und dadurch Dienstleistungen besser auf Kundenanforderungen anpassen zu können (37 Prozent). Dabei wurde festgestellt, dass Unternehmen in KI nicht nur die Chance sehen, ihr Dienstleistungsangebot besser an die Kundenbedürfnisse auszurichten, sondern gleichzeitig Potenzial für ein erweitertes Dienstleistungsangebot sehen (17 Prozent) [1].

Als 3D Artist bewegt man sich im Bereich der kreativen Arbeit, wobei sich nun die Frage stellt, ob eine unterstützende KI kreativ sein kann oder ob die Kreativität eine Sache des Menschen bleibt.

In diesem Paper wird der Begriff der generativen KI erläutert und ein Blick auf die aktuellen Möglichkeiten einer generativen KI als Tool für 3D Modellierung geworfen. Außerdem wird der Begriff der Kreativität und der damit verbundenen künstlichen Kreativität erklärt. Des Weiteren wird der Einfluss auf den entsprechenden Arbeitsmarkt beleuchtet und diskutiert, inwiefern diese Möglichkeiten ethisch und rechtlich gehandhabt werden. Das Ziel des Papers ist es, Entwicklungen in diesem Bereich zu analysieren und daran zu forschen wie sich der Beruf eines 3D Artist durch generative KI potentiell verändern kann.

Related Work

Die Forschungsfrage dieses Papers wurde noch nicht in diesem Maße behandelt.

Einen sehr ähnlichen Ansatz liefern die Quellen [13], [14], [15] und [16], welche sich tiefgehend mit den einzelnen 3D-Modellierungs-KIs auseinandersetzen. Dort wird das Thema detailliert aus mathematischer als auch technischer Sicht behandelt. Anders als in diesen Arbeiten geht dieses Paper um das große Bild von menschlichen Fähigkeiten bis hin zu KI als Tool für das Arbeitsfeld des 3D Artists und schafft einen Zusammenhang im Sinne der Kreativität und der Arbeitswelt bezogen auf generative KI.

[1]
Abdelkafi, N., Döbel, L.,
Drzewiecki, J.D.,
Meironke, A., Niekler,
A., & Ries, S. (2019).
Künstliche Intelligenz
(KI) im
Unternehmenskontext.

Was ist generative KI?

Generative künstliche Intelligents (KI) hat die Fähigkeit, autonom Inhalte und Informationen zu generieren auf Basis von zuvor eingefütterten Daten. Durch eine trainierte generative KI sollen komplett neue und zuvor ungesehene Inhalte entstehen können, in Form von Text-, Video-, Bild- und Audioformat [2].

Es ist möglich, KI in bestehende Technologien einzupflegen und dies gebündelt zu nutzen um damit den Arbeitsprozess zu verändern bzw. zu beschleunigen. Ein Beispiel hierfür ist Code Generierung durch die Unterstützung von KI. Da KI Informationen und Daten um einiges schneller verarbeiten kann als das menschliche Gehirn, trägt es zur Beschleunigung der Arbeitsprozesse bei. Auch Kunstwerke können mittels einer generativen KI erstellt werden, indem sie durch die Beschreibung eines gestellten Benutzereingaben auf Grundlage von Bildern etwas Neues erschafft. Es ist einer generativen KI ebenfalls möglich, Lieder zu komponieren oder zu verändern, mit einer trainierten Basis an Audiostücken.

Eine KI lernt mit der Methode des Deep Learnings, wobei gelernt wird, komplexe Strukturen in Daten aufspüren. Es werden Rechenmodelle erstellt, welche aus mehreren Verarbeitungsschichten zusammengesetzt sind und so verschiedene Abstraktionsebenen zu den Daten anlegen können. Menschen lernen aus Erfahrung. Die Erfahrungen, aus denen Maschinen lernen, sind definiert durch die von ihnen erfassten Daten. Die Datenmenge und Datenqualität sind maßgeblich dafür, was erlernbar ist [3].

Wie unterscheidet sich die Kreativität bei KI und Mensch?

Kreativität ist eine Eigenschaft, mit welcher der Mensch fähig ist, neue Perspektiven und Lösungen zu erschaffen. Ohne kreatives Denken können auch keine Innovationen entstehen. Es gibt keine eindeutige Definition für Kreativität, da sie sehr komplex und vielschichtig ist.

Aus psychologischer Forschung heraus geht man von fünf Phasen des kreativen Prozesses aus: Vorbereitung, Inkubation, Einsicht, Bewertung und Ausarbeitung. In Phase 1 geht es darum, sich mit dem entsprechenden Themengebiet auseinanderzusetzen, welches man für seine kreative Arbeit benötigt. Danach kann es helfen, die Problemstellung liegen zu lassen, denn in Phase 2 setzt sich das Gehirn unterbewusst weiter mit dem Thema auseinander, ohne das wir aktiv Entscheidungen treffen. Hier lässt das Gehirn äußere Einflüsse und innere Empfindungen auf den kreativen Prozess und die Problemstellung Einfluss nehmen. Phase 3 ist der Moment der Bewusstwerdung und des schöpferischen Augenblicks, worauf in Phase 4 die Bewertung

[2]
Kurpicz-Briki, M. (2023). Generative AI: was ist das und was kann sie bereits?. *SocietyByte-Wissenschaftsmagazin der Berner Fachhochschule*.

[3]
Wittpahl, V. (2019). Künstliche Intelligenz: Technologien| Anwendung| Gesellschaft (p.270). Springer Nature.

dieses Schöpfens durch Normen und Werte folgt. In der letzten Phase wird die Idee schlussendlich umgesetzt [4].

Kreatives Schaffen eines Menschen entsteht nicht allein von innen heraus, sondern viel mehr durch Anreize und Interaktionen von außen mit dem Umfeld oder anderen Lebewesen [5].

Der kreative Prozess des Menschen ist ein sehr langwieriger Prozess, welcher zeitlich nicht genau definiert werden kann.

Bei KIs spricht man von künstliche Kreativität, welche nicht durch eigenständige Ideen entsteht, sondern durch eine Basis aus ausgewählten Daten. Künstliche Kreativität bezeichnet maschinenbasierte Vorgänge, die menschliches Problemlösen und Lernen sowie andere Bestandteile der menschlichen Intelligenz simulieren sollen [6].

Der künstliche kreative Prozess, welcher KIs innewohnt, ist deutlich schneller und messbarer als der des Menschen. Ein Kunstwerk, welches ein Mensch in mehreren Tage erschafft, schafft eine KI in wenigen Sekunden, auch wenn hier die Qualität und der Tiefgang einen Unterschied machen kann. Eine Grenze von künstlicher Kreativität ist der unmögliche Einfluss von Persönlichkeit, welcher beim Menschen eine große Rolle spielt.

Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit, Messbarkeit und Einfluss von Persönlichkeitsmerkmalen und Umgebung sind markante Unterschiede im kreativen Prozess von Mensch und KI.

KI auf dem Arbeitsmarkt

Der Einsatz von KI könnte zur Unterstützung des Arbeitsmarktes beitragen, jedoch ebenfalls zur weitreichenden Verdrängung von Arbeitskräften führen.

Tatsächlich ist KI momentan noch nicht weit verbreitet auf dem Arbeitsmarkt. Statt einem schnellen Wandel zeichnet sich eher eine langsame und gezielte Einarbeitung von KI ab, welche auf bestimmte Anwendungsbereiche zugeschnitten wird [7].

Unternehmen prüfen sukzessive, für welche Aufgaben KI nützlich sein könnte und inwiefern der Kunde damit einverstanden wäre.

Die Motivation für KI auf dem Arbeitsmarkt besteht aus zwei Aspekten: einerseits dem Effizienzgedanken und andererseits einem erweiterten Dienstleistungsangebot. Abhängig von Land, Branche, firmenspezifischen Gegebenheiten und Kundenakzeptanz hat KI das Potenzial, das Dienstleistungsangebot mehr auf den Kunden zuzuschneiden. Hierbei können KIs als KI-as-a-Service angeboten werden, um bestehende Dienstleistungen zu unterstützen [1].

[4]
Funke, J. (2008). Zur Psychologie der Kreativität.

[5]
Oppenlaender, J. (2022, November). The creativity of text-to-image generation. In *Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference* (pp. 192-202).

[6]
Landes, M., Steiner, E., & Utz, T. (2022). *Kreativität und Innovation in Organisationen* (Vol. 4). Springer Gabler.

[7]
Bildung, B. F. P. (2023, 18. August). *Die Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz auf den Arbeitsmarkt*. bpb.de.
<https://www.bpb.de/themen/arbeit/arbeitsmarkt/politik/522513/die-auswirkungen-von-kuenstlicher-intelligenz-auf-den-arbeitsmarkt/#node-content-title-1>

Eine 2020 veröffentlichte Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) hat ermittelt, dass bis zum Jahr 2019 nur knapp 6 % der Unternehmen in Deutschland KI in Produktion, Dienstleistungen oder internen Prozessen eingesetzt haben. Bei nur 12 % dieser Unternehmen ist KI ein wesentlicher Teil des Geschäftsmodells. KI wird etwa für die Verarbeitung und Analyse von Daten in der Produktentwicklung und Fertigung oder im Materialmanagement genutzt, zur Unterstützung beim Verkauf, in der Kundenbetreuung, zur Personalisierung von Werbung sowie in der Personalarbeit und zum Teil zur Überwachung der Mitarbeitenden [8].

[8]
bpb.de.
<https://www.bpb.de/themen/arbeit/arbeitsmarkt/politik/522513/die-auswirkungen-von-kuenstlicher-intelligenz-auf-den-arbeitsmarkt/#node-content-title-1>

Potenzielle KI-3D-Modellierungstools für 3D Artists

3D Artists arbeiten mit Computersoftware, um Modelle, Objekte und Szenen in 3D umzusetzen. Verwendung findet das Ganze in Computerspielen, Simulationen, Filmen oder Grafiken oder ähnlichem.

Es gibt 3D Artists, welche sich nur um das Lighting und das Shading kümmern, andere modellieren Gegenstände und Charaktere oder sind nur für die Animation zuständig. Durch technischen Fortschritt und der Weiterentwicklung der Hard- und der Software in den letzten Jahren ist es weniger zeitintensiv, 3D Renderings zu erstellen und Daten zu verarbeiten. Diese Entwicklung hat dazu geführt, dass 3D Artists immer wichtiger geworden sind. Durch den steigenden Trend der Computerspiele und neuen Technologien wie VR und AR werden in Zukunft immer mehr 3D Artists gebraucht.

KIs, welche 3D modellierte Objekte erschaffen, sind technologisch gesehen nicht so weit ausgeprägt wie beispielsweise Bild oder Text Generation. An den folgendem Beispielen sieht man, wie weit 3D-Generierungs-KI-Tools momentan sind.

Es gibt zahlreiche KI Modelle, welche 3D Modellierung anbieten. Hier die Aufführung einiger bekannter Modelle: OpenAI Shap-E, Luma AI Genie, 3DFY Prompt, Spline AI, KAED>IM 3D, CSM, VoxCraft, Meshy.AI, Stable 3D, MeshGPT, Tripo AO, Alpha 3D, neThing.xyz, 3D AI Studio, LATTE3D, CADScribe, 3DTopia.

Zwischen den verschiedenen Modellen sind mehr oder weniger deutliche Qualitätsunterschiede festzustellen, da die KIs in ihrem Entwicklungsprozess verschieden weit fortgeschritten sind. Darunter finden sich unter anderem auch Open Source Projekte.

Hier sind einige Generierungsbeispiele von (momentan) schwachen und (momentan) starken 3D Ergebnisse im Vergleich mit manuell modellierten Objekten aus Blender:

3DTopia

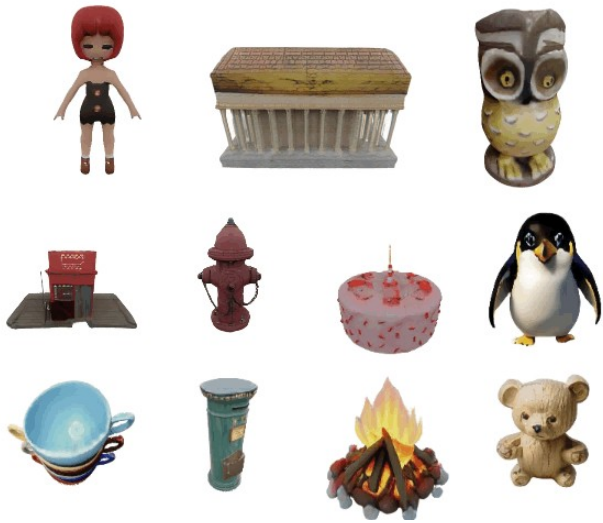


Abb. 1

Meshy AI



Abb. 2

Stable 3D



Abb. 3

Modelliert in Blender

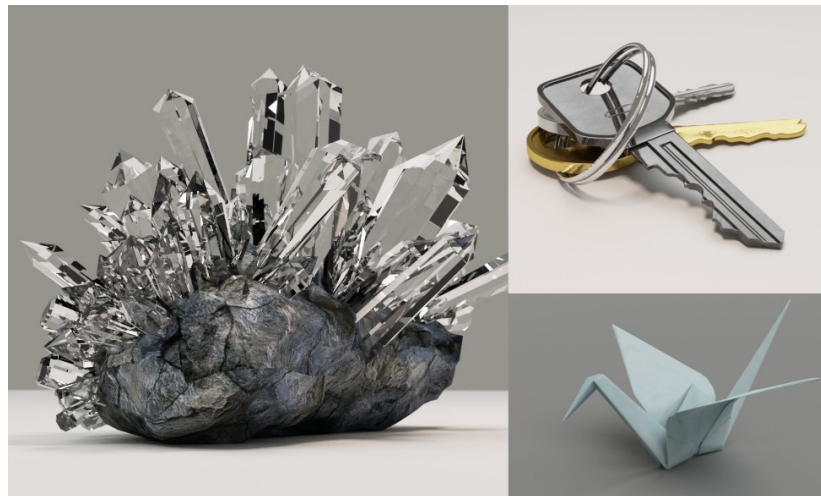


Abb. 4

Für Produktvisualisierungen, Film-, Architektur- und Spielebranchen bietet die KI Unterstützung im bisher gewohnten Arbeitsweg. Praktische Beispiele, bei welchen sich KI erfolgreich etabliert, ist Optimierung und Texturierung von 3D Modellen. Hier bieten die Tools Beschleunigung von routinierten Prozessen, welche in logischen Mustern für eine KI abzubilden sind und sich gut automatisieren lassen.

KI kann den Prozess der 3D-Visualisierung erheblich beschleunigen, indem sie komplexe Berechnungen und Analysen schneller durchführt als herkömmliche Methoden. KI gestützte Visualisierungsmethoden können dazu beitragen, realistischere und detailreichere Bilder und Animationen zu erzeugen, indem sie auf umfangreiche Datenbanken und Lernalgorithmen zurückgreifen. KI kann einige der zeitaufwendigen und sich wiederholenden Aufgaben automatisieren, die im 3D-Visualisierungsprozess anfallen und so den Designern mehr Raum für Kreativität und Innovation bieten, durch die Automatisierung von Prozessen und die Verbesserung von Arbeitsabläufen. Es kann dazu führen, Kosten zu senken und die Effizienz von Designprojekten zu steigern [10].

[10]
[Die Rolle von künstlicher Intelligenz in der 3D-Visualisierung. (2024, 24. Januar). <https://www.rhinerend.de/post/die-rolle-von-kunstlicher-intelligenz-in-der-3d-visualisierung>

Auch wenn KI 3D Modellierungstools erst langsam an Qualität gewinnen, können andere generative KIs wie Bild/Video Generierung 3D Artists in ihrem Arbeiten unterstützen. Beispielsweise für Concept Art oder anderweitig benötigten Zeichnungen. Die stetige Weiterentwicklung von 3D KI Tools bietet Einarbeitungspotenzial für zukünftige Arbeitsweisen eines 3D Artists.

Ethik und Recht

Aus der Sicht eines Betreiber einer generativen KI stellt sich die Frage, inwiefern sie fremde Inhalte nutzen dürfen, um ihre eigene KI zu trainieren. Unter geltendem EU-Urheberrechtlich ist dies momentan gestattet.

Aus der Nutzerperspektive gibt es beim Einsatz einer KI mit Hinblick auf fremde Rechte einiges zu beachten. Einzelne fremde Werke sind vor einer Übernahme geschützt. Wer beispielsweise einen literarischen Text verfasst und dafür Werke anderer Autoren als Vorlage verwendet, muss einen „hinreichenden Abstand“ zu den verwendeten Vorbildern behalten, um von Inspiration sprechen zu können und nicht Werke anderer zustimmungspflichtig zu bearbeiten [11].

[11]
Rack, F. (2024). Rechtsfragen zur generativen KI. *ABI/Technik*, 44(1), 39-47.

Die Gefahr, ein urheberrechtlich geschütztes Werk zu verwenden ist vom Ergebnis und der Arbeitsweise der KI abhängig, indem sie entweder die Wahrscheinlichkeit berechnet, inwiefern das Ergebnis von einem bestimmten Künstler erschaffen worden sein könnte oder eine exakte Kopie vom ursprünglichen Werk anfertigt. Solange der Output den gewissen Abstand zu original

Werken des ursprünglichen Erschaffers hat, desto sicherer kann ein Nutzer bei der Benutzung dieses Werkes sein nicht gegen das Urheberrecht zu verstoßen.

Um als Unternehmen auf der sicheren Seite zu sein, kann man die Möglichkeit einer lokalen generativen KI nutzen. Mittlerweile existieren offene und frei lizenzierte Large-Language-Modelle (LLM). Mit ihnen rückt die Möglichkeit stärker in den Fokus, generative KI lokal zu betreiben. So behält man bei lokalem Betrieb der KI, welcher offline ist, die Herrschaft über die Datenverarbeitung. Aus Sicht des Datenschutzrechts ist man so sicherer vor Verletzung des Urheberrechts. Im Falle von Nutzung von sensiblen persönlichen Informationen kann der lokale Betrieb auch eine zwingende Anforderung der Datensicherheit darstellen [11].

Ethisch gesehen kann KI das Risiko beinhalten, dass verschiedene Arbeitsbereiche für Menschen wegfallen, da eine KI diese Aufgaben übernehmen kann. Als Betreiber oder Bereitsteller einer KI trägt man eine große Verantwortung mit sich, da man diese Technologie ins Leben gerufen und verfügbar gemacht hat. Als Erschaffer als auch Benutzer einer KI sollte man auf Normen und Werten achtgeben und gerade als Unternehmen sollte man überlegen, inwiefern KI Berufe ersetzen sollte. KI übernimmt nach einer Anweisung den Prozess als auch das Resultat. Die Unselbstständigkeit des Menschen wird durch den Gebrauch dieser Werkzeuge zunehmen [12].

[12]

Grimm, P., Pechlaner, H., & Zöllner, O. Medien-Ethik-Digitalisierung. *Medien-Ethik-Digitalisierung*, 7.

Fazit

Oft stehen KI Lösungen den hohen Kosten oder dem hohen Aufwand von spezifischen Aufgaben gegenüber. Die Automatisierung von Prozessen oder die Abnahme von Aufwand machen es für attraktiv, eine KI in das Arbeitsumfeld einzubinden. Es ist wichtig, die KI nicht grundlos in den Arbeitsprozess einzubinden, sondern erst nach sorgfältiger Prüfung durch alle Beteiligten eines bestimmten Aufgabengebietes. Nur so kann die Qualität der erbrachten Leistungen gewährleistet werden.

Anders als bei künstlicher Kreativität von KI Modellen sind der Kreativität von Menschen keine Grenzen gesetzt. Durch diese gegenseitige Ergänzung von Schnelligkeit und Menschlichkeit entwickelt sich ein Potenzial für eine gemeinsame Arbeitsweise, welche 3D Artists die Möglichkeit gibt, ihren Beruf auf eine neue Ebene zu heben. Es geht nun nicht mehr um das bloße Konstruieren an sich, sondern eher um die treffende Bedienung einer generativen KI und eine manuelle Optimierung des Ergebnisses. Das Ergebnis einer KI kann durch den professionellen Blickwinkel des 3D Artists begutachtet und potenziell angepasst werden, sodass es durch Aspekte bereichert wird, welche nur der Mensch hervorbringen kann.

In Zukunft könnte der Beruf des 3D Artist also in Richtung der Bedienung einer generativen KI gehen und nur noch manuelle Arbeit in der Nachbesserung einer KI Lösung erfordern. Komplette händische eine gesamte Lösung erschaffen, könnte aufgrund

der verglichenen zeitlichen Aspekte zu einem schwächeren Dienstleistungsangebot führen, welcher eine schlechte Auswirkung auf den spezifischen Marktanteil haben kann. Trotz allem muss eine Kundenakzeptanz für KI eingebundene Prozesse vorhanden sein.

Um als Mitglied eines Unternehmens die Urheberrechte nicht zu verletzen, sollte man das Ergebnis einer KI immer infrage stellen und bei zu viel Ähnlichkeit mit dem Original anpassen oder verwerfen. Bei Verarbeitung von sensiblen Daten könnte man auf einen lokalen Betrieb eines LLMs ausweichen.

Auch hier ist zu beachten, dass KI rasante Fortschritte macht und die Möglichkeiten sich zunehmend qualitativ verbessern. Selbst wenn gegenwärtige 3D Modellierungstools nicht die gleiche Qualität wie das menschliche Erschaffen haben, könnte dies in Zukunft erreicht werden. Andere Arten der generativen KI wie Bild oder Video Generierung tragen auch viel Potenzial, einen 3D Artist in seiner Arbeit zu unterstützen, da sich dieser Beruf nicht nur auf 3D Modellierung an sich fokussieren muss.

Kreativität ist vielschichtig und unergründlich. Man kann sich ihr nur annähern und sie versuchen in Definitionen zu fassen. Die künstliche Kreativität und KI entstand durch Menschenhand und nährt sich durch unsere Ideen und Leistungen. Sie ist viel mehr ein Spiegel, welcher auf Basis von gesehenem neue Inhalte hervorbringt. Die Kreativität und das kreative Schaffen ist eine Sache der Lebewesen und somit auch des Menschen. KI kann uns in unserem Vorhaben unterstützen und diese Fähigkeit mit ihren Methoden noch vielfältiger gestalten.

Literaturverzeichnis

- [1] Kurpicz-Briki, M. (2023). Generative AI: was ist das und was kann sie bereits?. *SocietyByte-Wissenschaftsmagazin der Berner Fachhochschule*.
- [2] Wittpahl, V. (2019). Künstliche Intelligenz: Technologien| Anwendung| Gesellschaft (p.270). Springer Nature.
- [3] Funke, J. (2008). Zur Psychologie der Kreativität.
- [4] Oppenlaender, J. (2022, November). The creativity of text-to-image generation. In *Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference* (pp. 192-202).
- [5] Landes, M., Steiner, E., & Utz, T. (2022). *Kreativität und Innovation in Organisationen* (Vol. 4). Springer Gabler.
- [6] Abdelkafi, N., Döbel, I., Drzewiecki, J. D., Meironke, A., Niekler, A., & Ries, S. (2019). Künstliche Intelligenz (KI) im Unternehmenskontext.
- [7] Bildung, B. F. P. (2023, 18. August). *Die Auswirkungen von Künstlicher Intelligenz auf den Arbeitsmarkt*.
- [8] bpb.de. <https://www.bpb.de/themen/arbeit/arbeitsmarktpolitik/522513/die-auswirkungen-von-kuenstlicher-intelligenz-auf-den-arbeitsmarkt/#node-content-title-1>
- [9] 3D Artist: Infos zum Beruf. (o. D.). <https://www.absolventa.de/jobs/channel/medien/beruf/3d-artist/thema/beruf>
- [10] Die Rolle von künstlicher Intelligenz in der 3D-Visualisierung. (2024, 24. Januar). <https://www.rhinerender.de/post/die-rolle-von-kunstlicher-intelligenz-in-der-3d-visualisierung>
- [11] Rack, F. (2024). Rechtsfragen zur generativen KI. *ABI Technik*, 44(1), 39-47.
- [12] Grimm, P., Pechlaner, H., & Zöllner, O. Medien-Ethik-Digitalisierung. *Medien-Ethik-Digitalisierung*, 7.
- [13] Li, C., Zhang, C., Waghvase, A., Lee, L. H., Rameau, F., Yang, Y., ... & Hong, C. S. (2023). Generative AI meets 3D: A Survey on Text-to-3D in AIGC Era. *arXiv preprint arXiv:2305.06131*.
- [14] Liu, V. (2023, April). Beyond text-to-image: Multimodal prompts to explore generative AI. In *Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-6).
- [15] Faruqi, F., Katary, A., Hasic, T., Abdel-Rahman, A., Rahman, N., Tejedor, L., ... & Mueller, S. (2023, October). Style2Fab: Functionality-Aware Segmentation for Fabricating Personalized 3D Models with Generative AI. In *Proceedings of the 36th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology* (pp. 1-13).
- [16] Liu, V., Vermeulen, J., Fitzmaurice, G., & Matejka, J. (2023, July). 3DALL-E: Integrating text-to-image AI in 3D design workflows. In *Proceedings of the 2023 ACM designing interactive systems conference* (pp. 1955-1977).

Bildquellen

[Titelbild] <https://www.ki-im-alltag.de/images/icons/kreativ-icon.png>

[Abb. 1] https://raw.githubusercontent.com/3DTopia/OpenLRM/main/assets/rendered_video/teaser.gif

[Abb. 2] <https://3druck.com/wp-content/uploads/2023/10/meshy-ai.jpg>

[Abb. 3] <https://3druck.com/wp-content/uploads/2023/11/stable3d-1024x566.jpg>

[Abb. 4] <https://www.shutterstock.com/de/blog/wp-content/uploads/sites/3/2022/01/free-3d-models-blender.jpg>