

О курсе «Игровое 3D-моделирование в редакторе Blender»

Евгений Прохоренко

Цель курса: Освоить базовые инструменты полигонального моделирования в графическом редакторе Blender, научиться создавать трёхмерные модели, текстурировать их и подготавливать к использованию в игровых движках и не только.

День первый

Обзор редактора и первые шаги в моделировании

- Задачи редактора Blender и примеры известных работ
- Ознакомление с интерфейсом, управление видом и создание объектов
- Обсуждение того, какое бывает моделирование и почему мы выбираем полигональное
- Устройство сетки и самые необходимые инструменты для работы с ней
- Общие сведения о рендеринге, простейший рендеринг модели

Задание для работы на уроке: Смоделировать хорошо знакомый предмет на выбор.

День второй

Материалы и текстуры, новая порция инструментов моделирования

- Знакомство с понятиями материала и текстуры
- Работа с текстурными координатами и развёрткой
- Наложение готовых текстур и рисование текстур на модели
- Влияние редактирования сетки на текстуры, знакомство с новыми инструментами моделирования

Задание для работы на уроке: Выбрать модели из предложенных, наложить на них готовые текстуры и нарисовать собственные.

День третий

Завершение темы моделирования, введение в трёхмерную анимацию

- Понятие топологии полигональной сетки, исправление плохой топологии и поддержание хорошей
- Знакомство с отдельными модификаторами и полезными приёмами
- Общие сведения о трёхмерной анимации, обзор инструментов аниматора

Задание для работы на уроке: Выбрать модели из предложенных, исправить в них недостатки, придумать и создать для них простейшую анимацию.

День четвертый

Закрепление изученного, контрольная работа, рекомендации по дальнейшим шагам

- Повторение тем прошлых занятий
- Применение полученных знаний в предложенных заданиях, демонстрация результатов другим ученикам
- Обсуждение экспорта моделей в различные форматы и использования их в других программах и в интернете

Задание для работы на уроке: Консультируясь с преподавателем, создать модель, текстурировать и анимировать её.

