

О курсе «Игровое 3D-моделирование в редакторе Blender» (второй уровень)

Евгений Прохоренко

Цель курса: Закрепить обширный материал первой ступени практической работой, сосредоточиться на эффективности моделирования и текстурирования, расширить знания об анимации.

День первый

Углублённое изучение приёмов моделирования

- Продвинутые инструменты выделения для полигональных сеток
- Продвинутые трансформации и клавиатурный ввод
- Принцип "от грубой формы к деталям"

Задание для работы на уроке: Смоделировать предложенные объекты самостоятельно.

День второй

Эффективное моделирование, углублённое изучение текстурирования

- Типичные ошибки моделирования и способы их исправления
- Новые инструменты моделирования
- Новые способы подготовки текстурной развёртки

Задание для работы на уроке: Исправить недочёты в предложенных моделях, отработать типовые случаи использования разных проекций текстур.

День третий

Азы скелетной анимации

- Понятие группы вершин
- Знакомство с костями
- Использование костей в анимации жёстких конструкций

Задание для работы на уроке: Настроить скелет простейшей конструкции из жёстких элементов и анимировать её работу.

День четвертый

Завершающие темы

- Дублирование геометрии
- Обсуждение проблем рендеринга в играх
- Обсуждение использования текстур-картинок не для цвета

Задание для работы на уроке: Смоделировать и текстурировать предложенный объект, состоящий из повторяющихся элементов.

