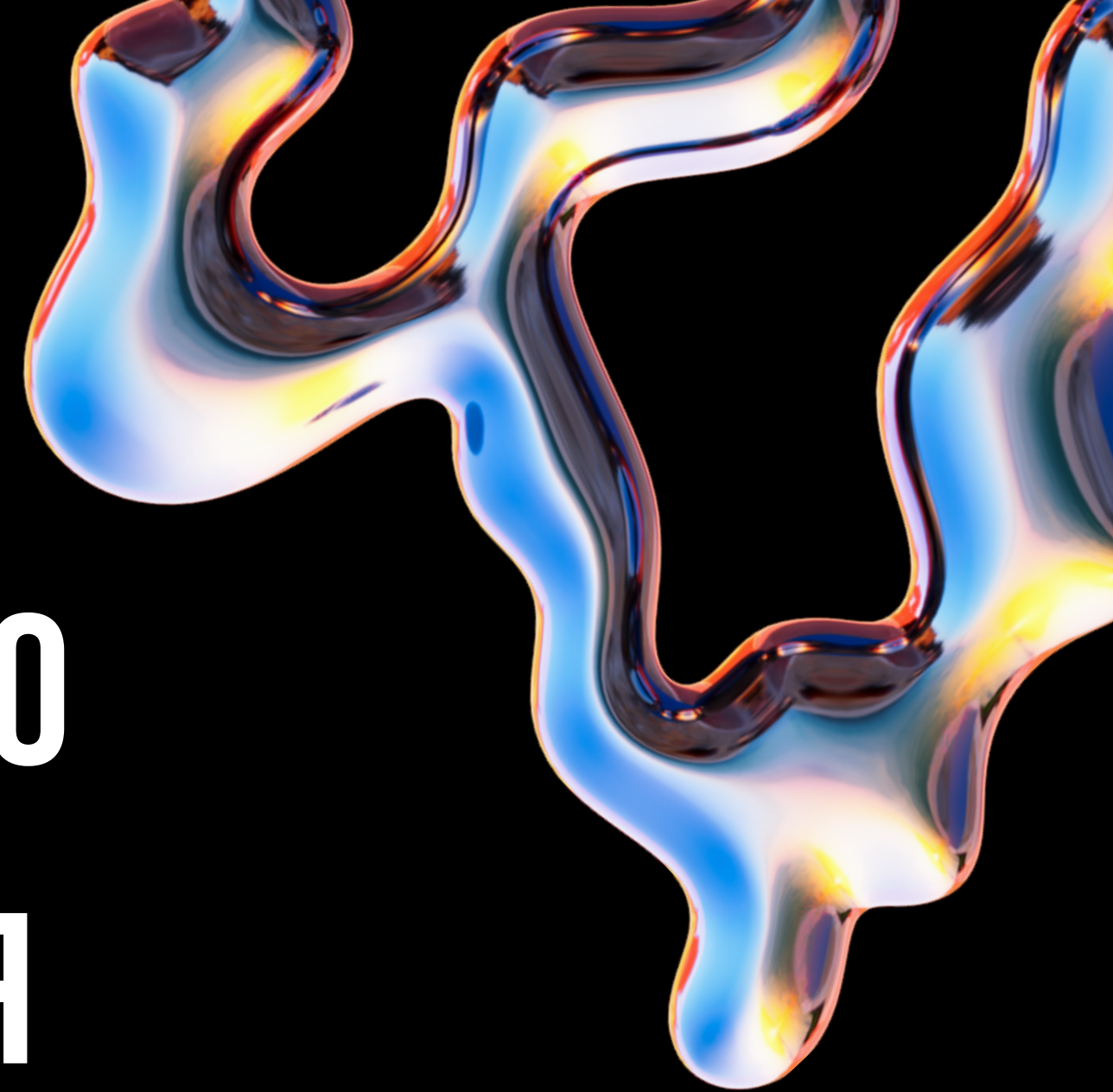


МАСТЕР-КЛАСС

ОСНОВЫ ПОЛИГОНАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В BLENDER

Педагог ДО Деброва Анна Геннадьевна
Мобильный технопарк "Кванториум"
Омской области



BLENDER

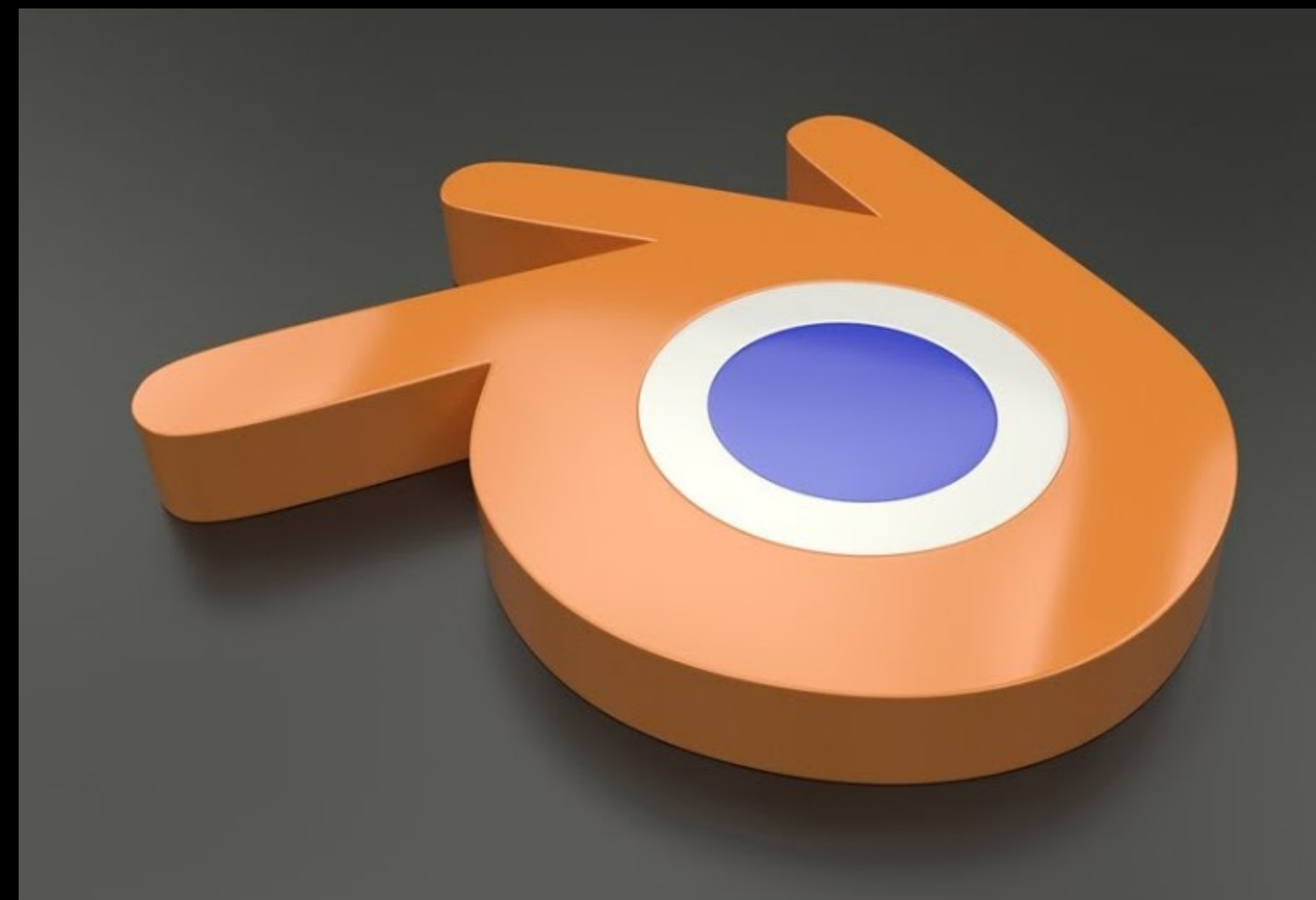
Blender - свободно распространяемый 3D редактор с открытым исходным кодом.

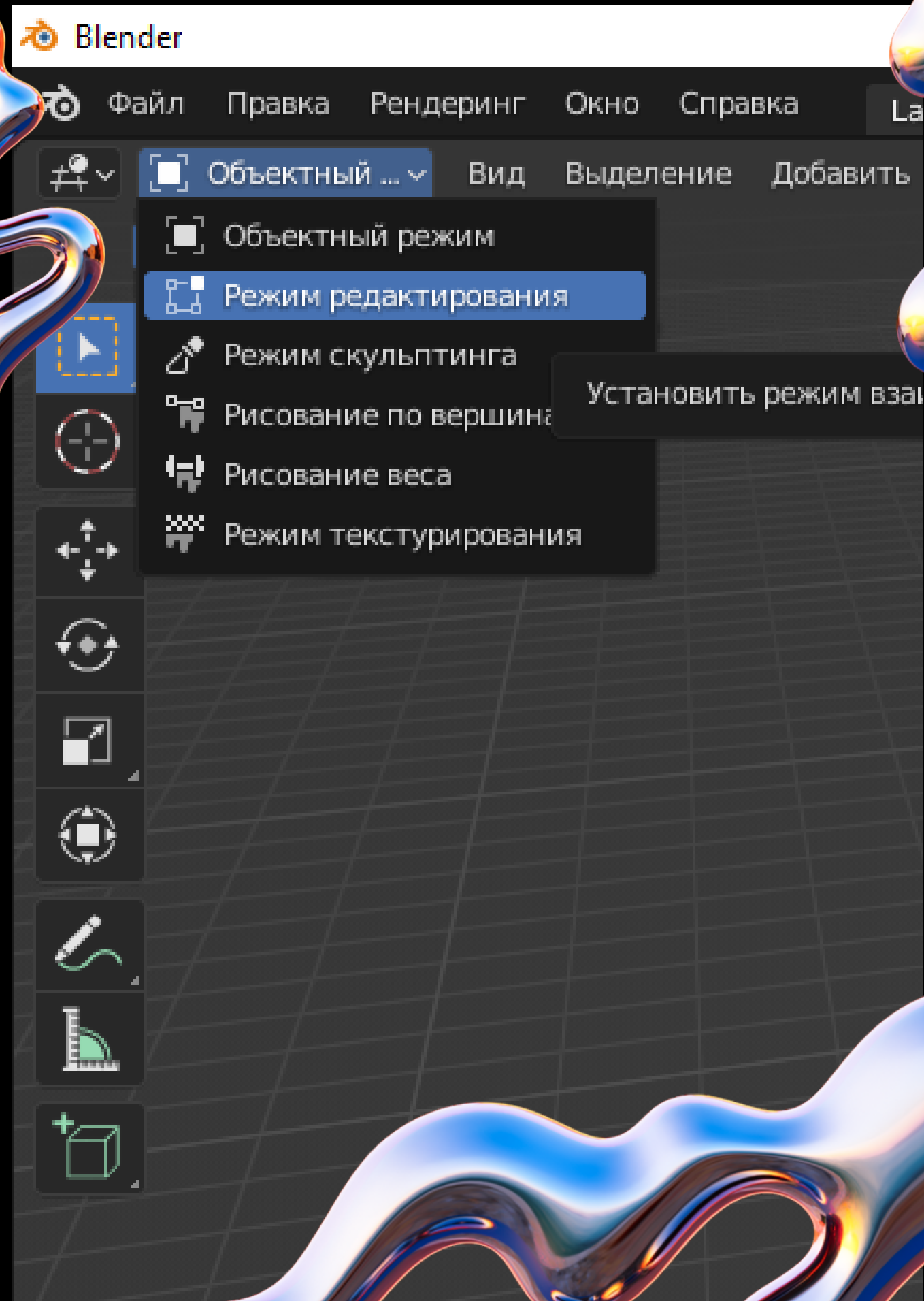
С помощью Blender можно создавать 3D-визуализации и 3D-анимацию и редактировать видео.

Будучи кроссплатформенным приложением, Blender работает в системах Linux, macOS и Windows. Он также имеет относительно небольшие требования к памяти и диску по сравнению с другими пакетами для создания 3D.

BLENDER - АБСОЛЮТНО БЕСПЛАТНОЕ ПО!

Скачать его можно на официальном сайте blender.org





ОСНОВНЫЕ РЕЖИМЫ

Объектный режим (Object mode) и **Режим редактирования** (Edit mode), которые переключаются клавишей Tab, наиболее активно используются при полигональном моделировании.

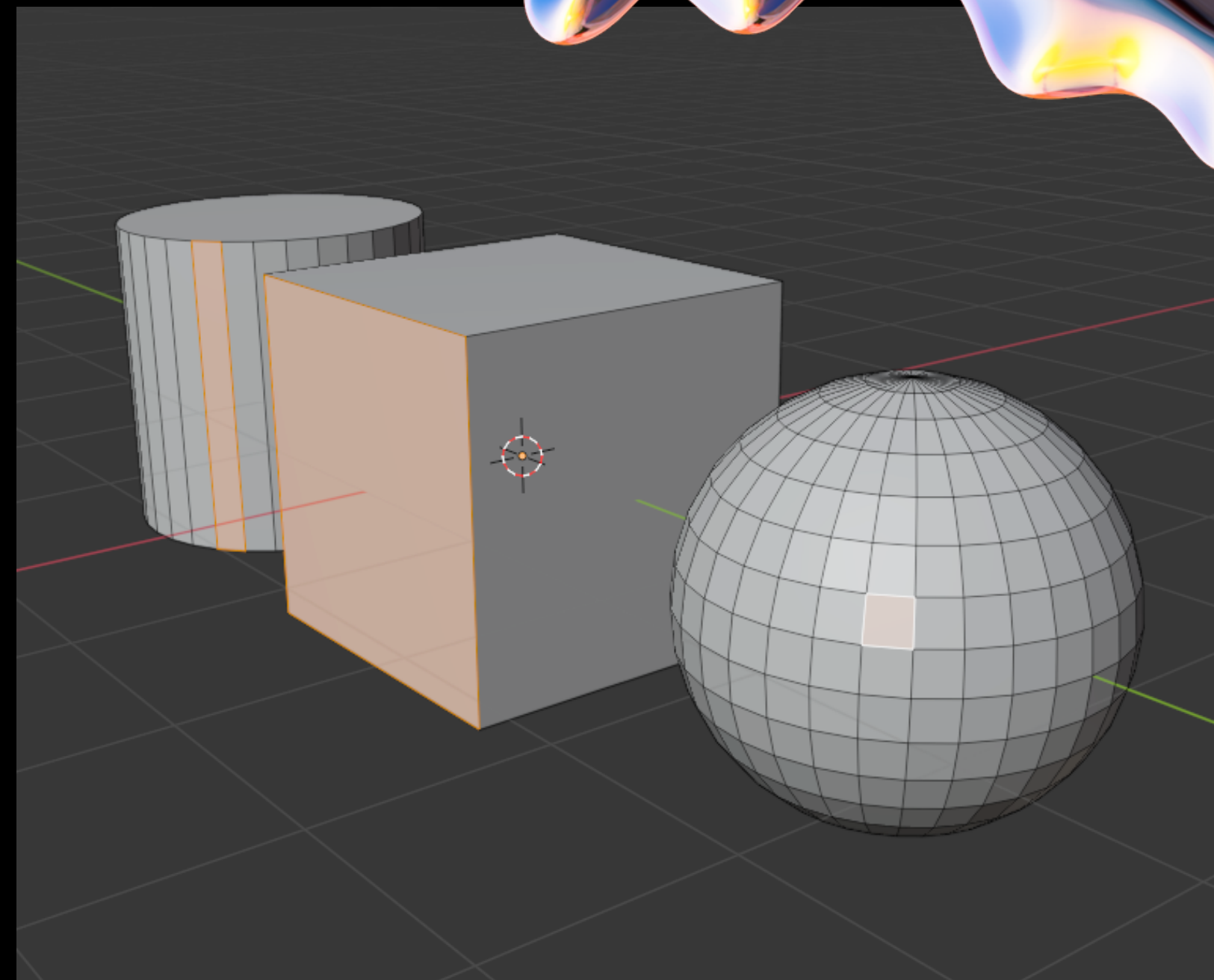
Объектный режим в основном используется для манипуляций с индивидуальными объектами, в то время как режим редактирования – для манипуляций с фактическими данными объекта.

Также имеются несколько других режимов, таких как Sculpting, Texture Paint, Vertex Paint и UV Face select.

ПОЛИГОНЫ

Полигоны являются основным элементом в создании трехмерных моделей в программе Blender. Они представляют собой геометрические фигуры, состоящие из вершин, ребер и граней. Полигоны могут иметь различное число вершин – от трех до бесконечности, но наиболее распространены треугольники и четырехугольники.

Полигональное моделирование - создание 3д-моделей различными манипуляциями с полигонами и их составляющими.





Shift+A - добавить меш

Tab - переключение режимов

G - перемещение

S - масштабирование

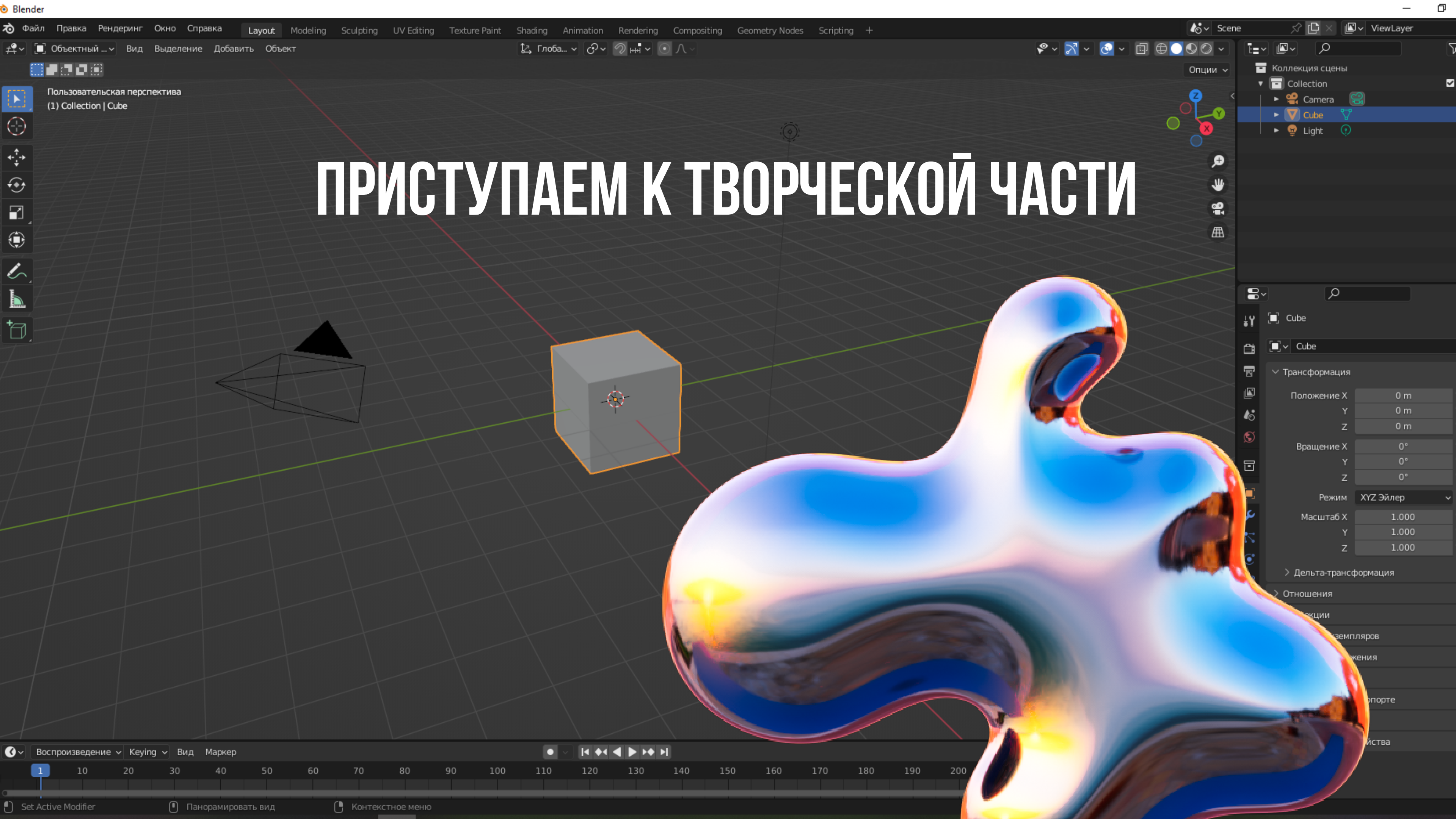
E - экструдирование

I - выдавить внутрь

Ctrl+Alt+0 - привязать камеру

к текущему виду

Blender поддерживает огромное количество горячих клавиш и слывет сложной для изучения программой, но в сегодняшнем мастер-классе мы будем использовать основные из них



ПРИСТУПАЕМ К ТВОРЧЕСКОЙ ЧАСТИ

ЗАДАНИЕ

- **Создайте свою полигональную модель по пройденному мастер-классу**
- **Сделайте рендер модели в трех ракурсах и пришлите на нашу почту kvantorium55@yandex.ru до 10 февраля 2024 г., чтобы получить сертификат о прохождении мастер-класса**

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!
ТВОРЧЕСКИХ УСПЕХОВ!

