Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса 3D - моделирование в Blender

Код курса: **БЛЕНДЕР1**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Знакомство с программой. Интерфейс и основные настройки • Интерфейс. • Рабочие пространства и их настройка. • Viewport. • Навигация во Viewport. • Ортографические виды и camera view. • Режимы работы (Wireframe/solid/material preview/Rendered). • Основные настройки.	**2**
Модуль 2. Типы объектов в blender • Инструменты выделения. • Создание и удаление объектов. • Базовые примитивы. • Параметры при создании объектов. • Создание объекта на базе примитивов. • Outliner. • Коллекции.	**2**
Модуль 3. Работа в объектном режиме • Move, Rotate, Scale как основные инструменты трансформации объекта. • 3d cursor и его функции. • Боковые меню. • Координаты объекта. • Глобальная и локальная система координат. • Origin (или pivot point) – центр трансформации объекта.	**4**
Модуль 4. Работа с составными частями объектов • Режимы работы blender (object mode, edit mode). • Составные части объектов. • Инструменты редактирования составных частей объектов(Extrude , Bevel и др.) • Команда Merge и ее вариации а также функция Automerge. • Присоединение и отделение объектов. • Команда Link. • Понятие нормалей и как следить за их направлением и приводить в нужное положение. • Snapping – Привязки в Blender.	**4**
Модуль 5. Построение объектов с использованием модификаторов Simple deform/Mirror/Subdivision Surface • Что такое модификаторы. • Simple deform – простое деформирование объектов. • Обнуление трансформаций для правильной работы модификаторов. • Установка референсных изображений на сцену. • Mirror – отзеркаливание модели для удобства работы. • Subdivision surface – сглаживание объекта и увеличение количества полигонов. • Стек модификаторов и логика его работы.	**4**

Модуль 6. Solodify\Boolean\Array\Scatter\Curve to pipe • Модификатор Solidify – задаем толщину плоскому объекту. • Комада Bridge Edge Loop. • Модификатор Boolean – сложение и вычитание объектов. • Аддон Bool Tool (не деструктивный метод работы). • Модификатор Array – создание массива объектов. • Модификатор Array (NEW) – создание массива объектов на основе геонод. • Модификатор разброса по поверхности Scatter on Surface. • Модификатор для создания трубок Curve to Tube. • Import\Export\Append. • Инструмент «Пропорциональное редактирование».	**4**
Модуль 7. Возможности скульптинга в Blender • Скульптурное моделирование объектов. • Инструменты лепки и варианты их использования. • Режим Dynotopo. • Relative Detail. • Constant Detail. • Stroke. • Маскирование. • Симметрия. • Практика скульптурирования объектов.	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru