

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ В BLENDER. ВОСХОД

Научим создавать 3D-модели: моделировать объекты, настраивать текстуры и цвет, анимировать модели и внедрять их в 3D-сцену.

модуль 1

ОСНОВЫ РАБОТЫ В BLENDER

- Введение в Blender. Инструменты Move, Scale, Rotate и работа с объектами. Моделирование молота
- Работа с компонентами трехмерных объектов (точки, ребра, полигоны). Edit Mode. Моделирование учебных деталей
- Инструмент Loop Cut, система горячих клавиш в Blender. Моделирование low-poly машины
- Практическое занятие

модуль 2

ПОЛИГОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

- Инструмент Extrude. Моделирование журнального стола
- Инструмент Bridge. Моделирование интерьерной лампы
- Инструмент Bevel. Моделирование заготовки Sci-fi контейнера
- Практическое занятие

модуль 3

МОДИФИКАТОРЫ

- Введение в работу с модификаторами. Модификатор Array. Доработка сцены с домом (забор, колодец, ограждения)
- Модификаторы Mirror. Моделирование космического корабля
- Модификатор Subdivision Surface. Моделирование концепта PS5
- Практическое занятие

модуль 4

ТОПОЛОГИЯ

- Инструмент Knife. Введение в топологию. Моделирование барабана револьвера
- Операции и модификатор Boolean. Моделирование гитарной педали
- Boolean и Subdivision Surface. Исправление топологии. Решение задач на топологию
- Практическое занятие

модуль 5

МАТЕРИАЛЫ

- PBR и свойства материалов. Основные шейдеры. Сборка тайловых материалов
- Принципы UV-развертки. Практика с подготовленными моделями и текстурами
- Создание UV-развертки. Ручная развертка, швы. Развертка легкового фургона
- Практическое занятие

модуль 6

СОЗДАНИЕ ТЕКСТУР

- Режим Texture Paint и основные инструменты текстурирования. Покраска учебных моделей
- Работа с каналами материалов (Roughness, Bump, Metallic, Opacity). Текстурирование головы робота-ковбоя
- Запечка карты нормалей, Low- и High-Poly модели. Основы режима скульптинга. Скульптинг высокополигональной модели стилизованного трона
- Практическое занятие

модуль 7

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- Поиск референса, создание блокаута персонажа. Разбор основных этапов моделирования
- Доработка блокаута, моделирование конечностей и волос. Доработка топологии
- Создание одежды. Доработка базовой геометрии
- Моделирование лица, завершение модели персонажа

модуль 8

РИГГИНГ И АНИМАЦИЯ

- Риггинг персонажа. Теория, автоматический риг, правка весов (Weight Paint)
- Основы анимации. FK-анимация. Анимация поз персонажа
- IK-анимация. Анимация ходьбы и ожидания
- Анимационные клипы. Смешивание и зацикливание анимаций

модуль 9

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

- Проработка идеи презентации. Сборка блокаута сцены, подбор моделей на Sketchfab
- Настройка сцены. Выставление света, настройка материалов
- Импорт персонажа, настройка анимаций. Рендеринг видеоролика
- Презентация проекта