

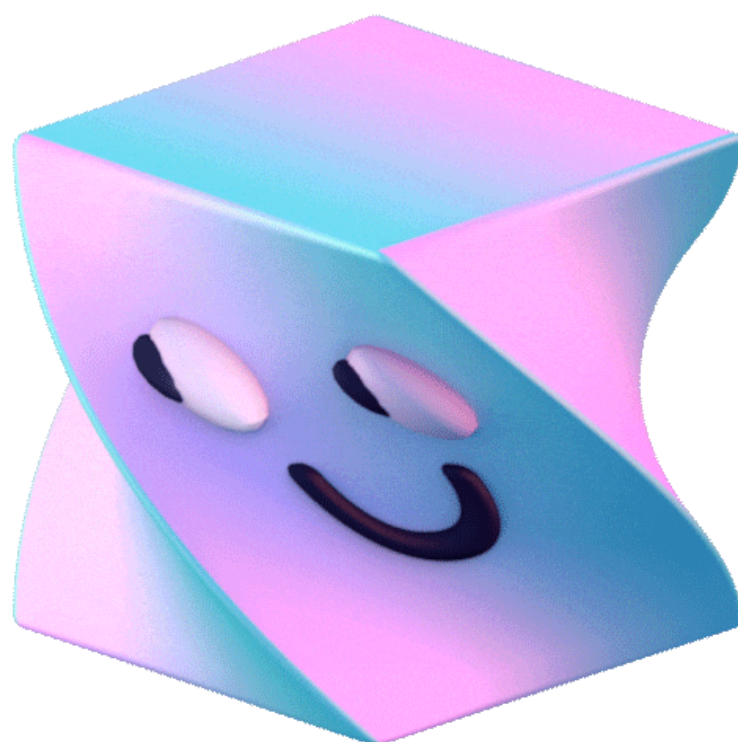


КАМПУС

ДЕТСТВА

КУРС BLENDER 3D НАЧАЛО

план занятий blender 3d



План занятий по Blender

Месяц 1: Введение в Blender

- Занятие 1: Установка Blender и знакомство с интерфейсом.
- Занятие 2: Основы навигации и управления объектами.
- Занятие 3: Создание простых объектов и работа с примитивами.

Месяц 2: Моделирование

- Занятие 4: Основы полигонального моделирования.
- Занятие 5: Работа с модификаторами (Subdivision Surface, Mirror).
- Занятие 6: Создание простых моделей (например, мебели или аксессуаров).

Месяц 3: Текстурирование и материалы

- Занятие 7: Введение в текстурирование: UV-развертка.
- Занятие 8: Создание и настройка материалов в Shader Editor.
- Занятие 9: Применение текстур к моделям.

Месяц 4: Освещение и рендеринг

- Занятие 10: Основы освещения в сцене (тип света, тени).
- Занятие 11: Настройка камеры и композиция.
- Занятие 12: Рендеринг изображений с использованием Cycles и Eevee.

Месяц 5: Анимация

- Занятие 13: Основы анимации: ключевые кадры и временная шкала.
- Занятие 14: Анимация объектов и камер.
- Занятие 15: Введение в анимацию персонажей (Rigging).

Месяц 6: Работа с персонажами

- Занятие 16: Создание базовой модели персонажа.
- Занятие 17: Риггинг персонажа (создание скелета).
- Занятие 18: Анимация персонажа: простые движения.

Месяц 7: Сложные модели и детали

- Занятие 19: Работа с Sculpt Mode для создания органических форм.
- Занятие 20: Создание сложных моделей (например, животных или персонажей).
- Занятие 21: Использование текстур для детализации моделей.

Месяц 8: Спецэффекты

- Занятие 22: Введение в систему частиц.
- Занятие 23: Создание простых эффектов (дым, огонь).
- Занятие 24: Использование физики для анимации (гравитация, столкновения).

Месяц 9: Композиция и постобработка

- Занятие 25: Основы композитинга в Blender.
- Занятие 26: Цветокоррекция и эффекты в композите.
- Занятие 27: Экспорт финальных изображений и анимаций.

Проектирование и создание игр

- Занятие 28: Введение в создание игр с использованием Blender.
- Занятие 29: Основы работы с Blender Game Engine (или экспорт в Unity/Unreal).
- Занятие 30: Создание простого игрового уровня.

Итоговый проект

- Занятие 31: Планирование и разработка итогового проекта.
- Занятие 32: Работа над проектом: моделирование, анимация, текстурирование.
- Занятие 33: Завершение проекта и подготовка к презентации.