

Kuupäev	Tunnid	Teema
06.04.2021	4t 4t	<p>1.1. Что такое полигон и полигональное моделирование.</p> <p>1.2. Знакомство с пользовательским интерфейсом Blender.</p> <p>1.3. Навигация. Клавиши быстрого доступа (горячие клавиши) для основной навигации и основные изменения объекта: Move, Scale, Rotation</p> <p>1.4. Моделирование простых объектов через основные инструменты: Extrude, Loop Cut, Subdivide, Inset Face.</p> <p>1.5. Удаление и растворение вершин, граней и рёбер. Удаление двойных вершин.</p> <p>1.6. Заполнение пустот. Создание новых рёбер и граней. (Fill)</p> <p>Создание сквозных отверстий через Bridge Edge Loops</p>
13.04.2021	4t 4t	<p>1.1. Понятие и создание дубликатов и связанных копий.</p> <p>1.2. Использование модификатора Array для создания массива связанных копий.</p> <p>1.3. Объединение и разделение объектов (J -join, L- select Linked , P – separate).</p> <p>1.4. Использование модификатора Mirror для создания симметричных объектов. Точка симметрии (Origin)</p> <p>1.5. Дополнения (Add-ons). Использование дополнительного инструмента Boolean для создания множественных отверстий в объекте.</p> <p>1.6. Источники света</p>
20.04.2021	4t 4t	<p>1.1. Инструмент Bevel (Скос)</p> <p>1.2. Модификатор Subdivision Surface</p> <p>1.3. Модификатор Solidify</p> <p>1.4. Моделирование округлённых объектов</p>
27.04.2021	4t 4t	<p>1.1. Работа материалом.</p> <p>1.2. Создание нового материала через загруженные картинки.</p> <p>1.3. Создание реалистичного материала</p> <p>1.4. UV развёртка. Создание нового материала через UV развёртку</p> <p>1.5. Материал для окружающего мира</p>
04.05.2021	8t	<p>Проект. В ходе моделирования и создания данного проекта участники курса используют все знания, полученные в течении предыдущих 4 дней.</p>