

О курсе «Blender #4/5»

Темир Сангаджиев

Цель курса: Продолжение работы с редактором трехмерной графики и анимации Blender. Практическое применение реализованных работ на игровых движках Unity, CryEngine и NeoAxis на выбор.

День первый

Создание каркаса трехмерной модели. Топология. Скульптинг и ретопология.

- Топология (правильная постановка геометрии объекта).
- Скульптинг и текстурная развертка. Работа над мелкими деталями.
- Ретопология (создание упрощенной и оптимальной геометрии объекта).

Задание для работы на уроке: Практическая работа над игровым объектом. Скульптирование детального образа для запекания карт наложения. Ретопология финального объекта и экспорт в игровой движок.

День второй

Трехмерная анимация. Скелетная анимация. Ragdoll и дерево анимаций.

- Добавление анимации для объекта и экспорт в движок.
- Привязка физической модели. Ragdoll и дерево анимаций.
- Взаимодействие с оживленным объектом в игре.

Задание для работы на уроке: Практическая работа над игровым объектом и проектом в целом. Привязка физической модели к трехмерному объекту. Разбиение объектов по типам и расстановка по игровой сцене.

День третий

Типы объектов. Привязки составных частей. Системы света и частиц.

- Практическая работа с типами объектов. Статическими и динамическими.
- Знакомство с редакторами логики и типами игровых динам.объектов.
- Знакомство с системами света и частиц в игровых движках.
- Взаимодействия между объектами в игре.

Задание для работы на уроке: Практическая работа над игровым объектом. Работа с динамическими объектами. Работа с системой освещения и системой частиц.

День четвертый

Практическая работа. Разбор и решение проблем. Сборка и дополнительные.

- Также в курсе будут дополнительно рассматриваться работа с графическим редактором GIMP и Adobe Photoshop, генераторами карт наложения.
- На протяжении курса будут проводиться бесплатные свободные индивидуальные занятия с учениками от 1 до 1.5 часов и открытые видеотрансляции с ответами на вопросы и их наглядным решением преподавателем с подробными комментариями.

Задание для работы на уроке: Практическая работа над игровым объектом. Разбор и решение проблем в проектах учеников. Изучение дополнительных тонкостей при работе над проектом.

