

ОСНОВЫ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ (14-16 лет)

Автор курса: Саванкова Анастасия Вадимовна

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество академических часов
1.	Введение в 3D-графику	2
2.	Композиция в трёхмерном пространстве и инструменты моделирования	4
2.1.	Базовые инструменты моделирования. Работа с модификаторами.	2
2.2.	Основы работы с материалами. Настройка света в сцене.	2
3.	Продвинутое моделирование	8
3.1.	Создание сложных моделей.	4
3.2.	Создание и редактирование текстурных карт. Работа с нодами.	2
3.3.	Работа с аддоном blender kit и paint system.	2
4.	Симуляция физических свойств	6
4.1.	Работа с Particle System	2
4.2.	Разбор методов создания шерсти или перьев.	4
5.	Процедурные материалы	10
5.1.	Работа с процедурными материалами.	2
5.2.	Работа с Toon Shader. Настройка свет в сцене.	2
5.3.	Работа с обычным и динамичным outline.	2
5.4.	Greenspencil в 2D и 3D пространствах. Комбинирование анимации greenspencil.	2
5.5.	Использование анимированных текстур для эффектов в окружении.	2
6.	Анимация в Blender	6
6.1.	Принципы анимации. Анимация в Blender.	2
6.2.	Риггинг. Аддона Rigify.	4
	Итого:	36