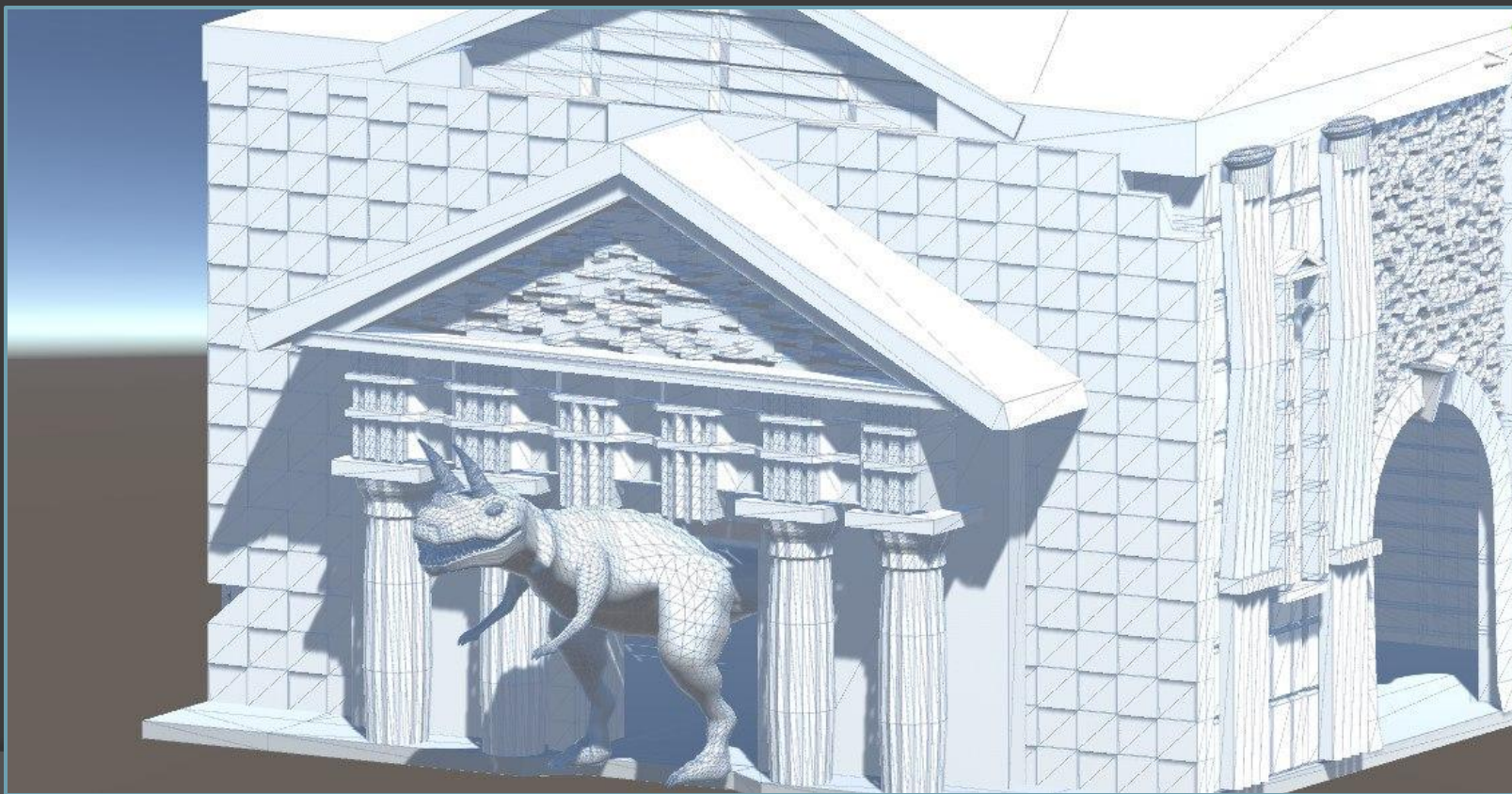
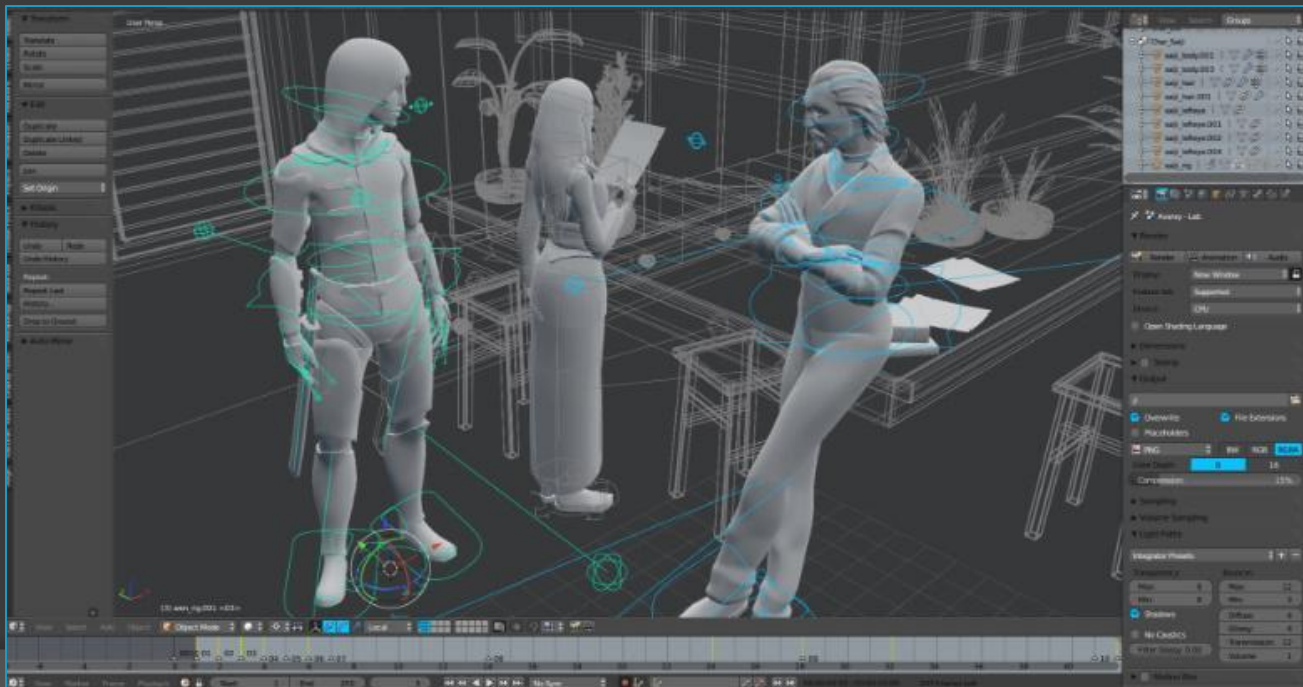


**3D-BLENDER
ВОЗМОЖНОСТИ,
НАЧАЛЬНЫЙ ЭТАП РАБОТЫ В
ПРОГРАММЕ,
ОБЗОР**

Темой сегодняшнего занятия станет программа Blender. Обзор, которой мы подготовили специально для новичков в отрасли 3D моделирования. Этот материал будет полезен каждому, кто только вступает на путь трехмерной графики и хочет узнать больше о доступном ПО и его возможностях.

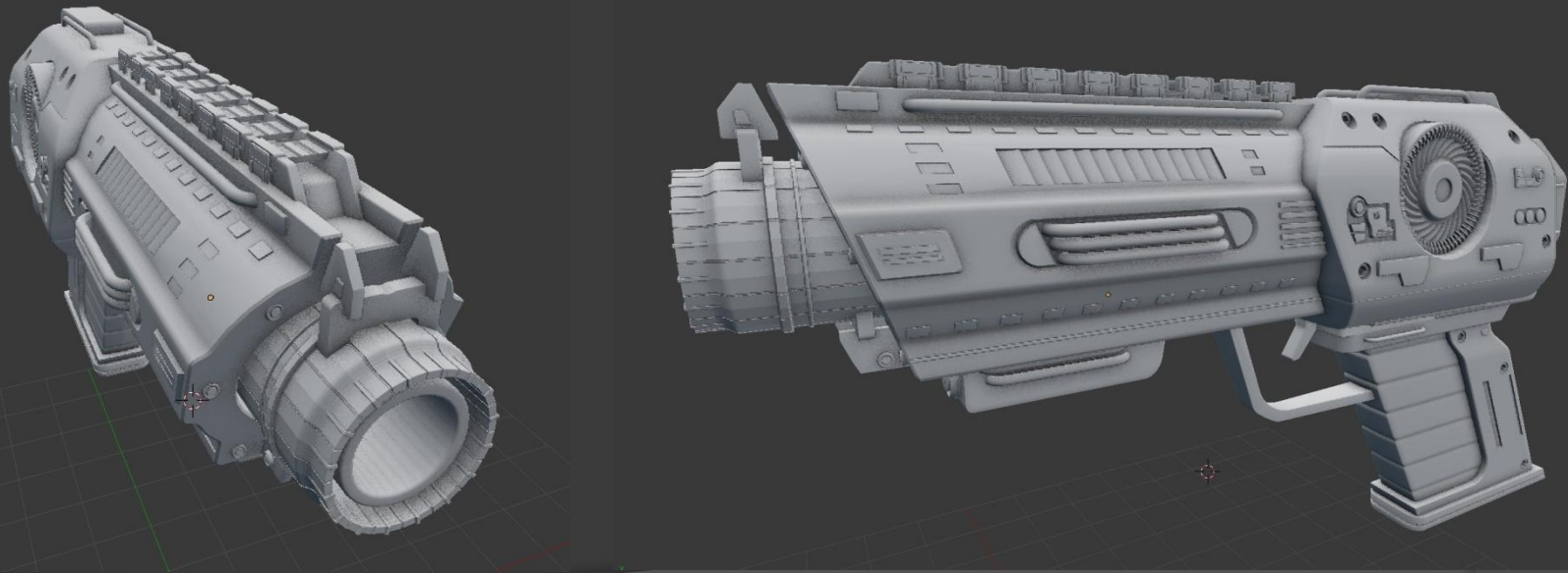


Blender — это бесплатное программное обеспечение для создания и редактирования трехмерной графики. По мере развития программы ее выбирают в качестве рабочего инструмента для все более серьезных проектов, что неудивительно. По сути, это приложение практически не уступает по количеству возможностей и функционалу более продвинутым пакетам 3D графики. И при этом все бесплатно.

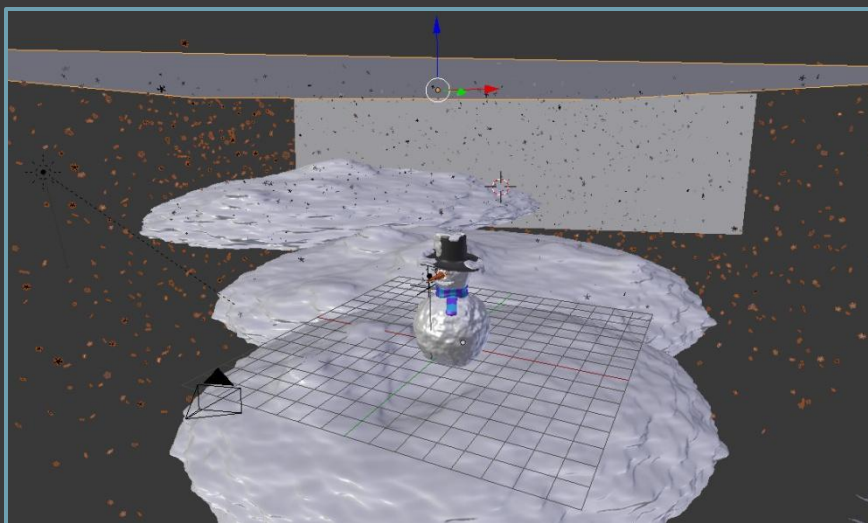


Применение 3D моделирования насчитывает множество сфер, основные из которых стоит перечислить. Разработать 3D модель можно для чего угодно. 3D-моделирование широко применяется:

- ⦿ В разработке компьютерных игр;
- ⦿ Как один из этапов 3D-визуализации;
- ⦿ Для предварительной оценки технических свойств проектируемого изделия;
- ⦿ В подготовке образцов к 3D печати;
- ⦿ Для создания прототипов изделий.

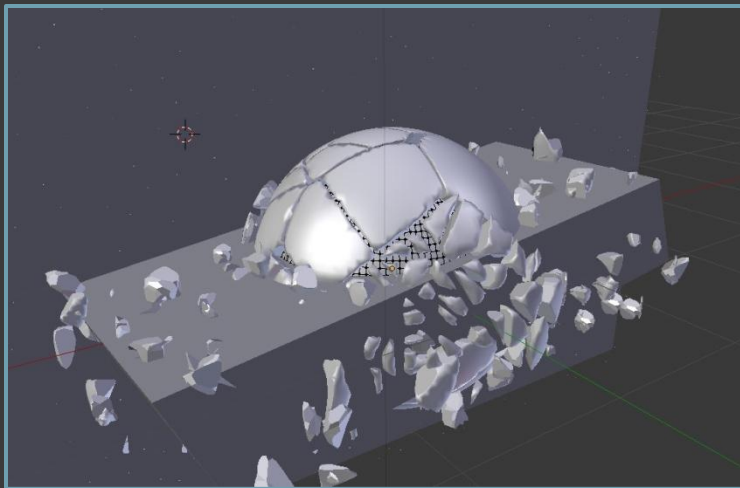


Blender позиционируется как приложение для создания и редактирования трехмерной графики, визуализации, анимации, создания компьютерных игр и даже скульптинга. Самое заметное отличие Блендера от других смежных программ – его размер составляет около 70 Мбайт. Тем не менее, разработчики умудрились снабдить программу всеми необходимыми функциями, которые полноценно функционируют и демонстрируют отличную производительность.



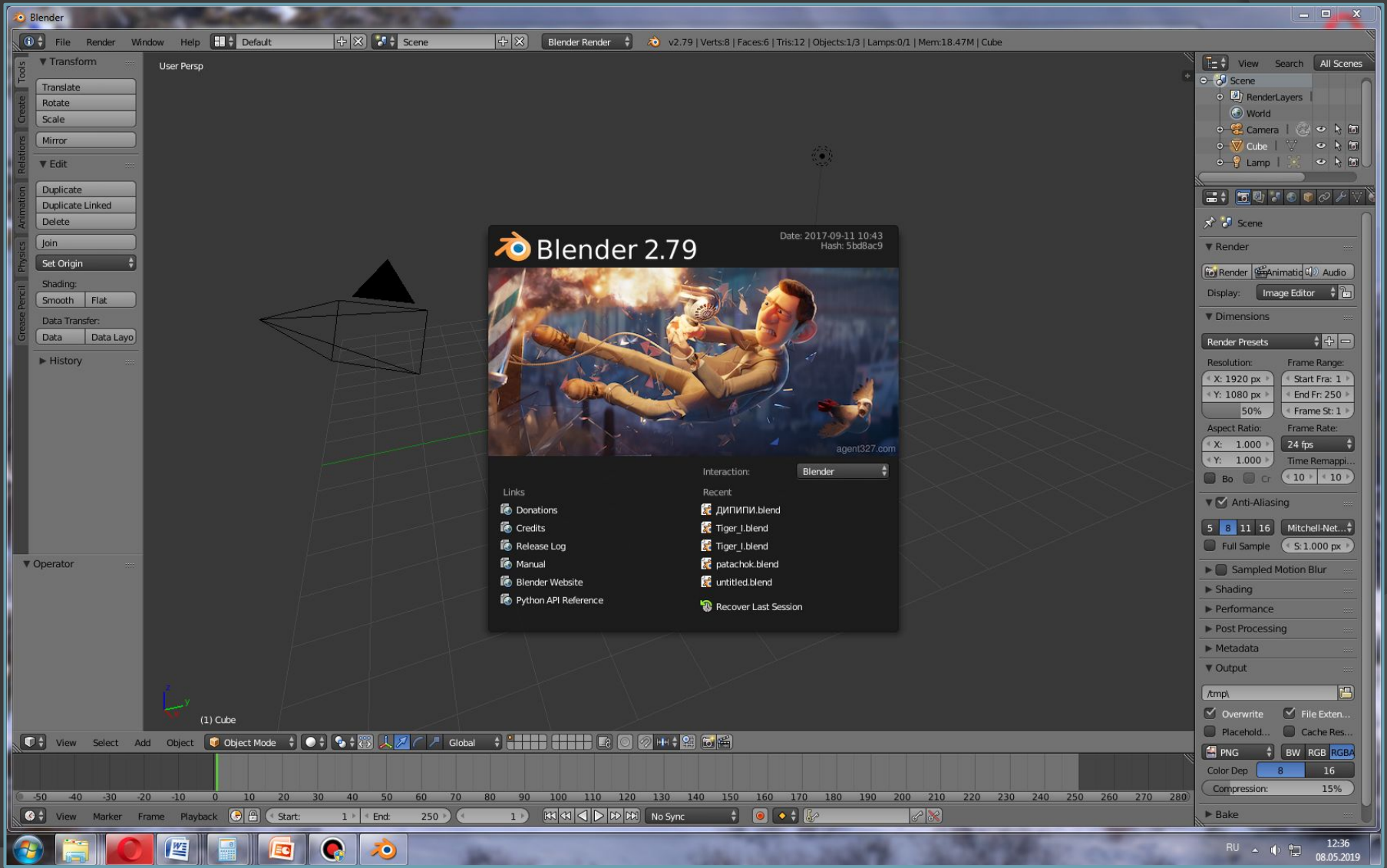
Возможности Blender:

- **Анимация**
 - **Текстурирование и наборы шейдеров**
 - **Возможность рисования**
 - **Визуализация**
 - **Базовый видеоредактор**
 - **Игровой движок**
- и конечно же **3D моделирование, чем мы и займемся.**



Приступаем к практике

Запускаем программу



Итак, сегодня мы рассмотрим:

- интерфейс;
- пивот, 3д-манипулятор;
- основные окна;
- управление сценой;
- управление объектами;
- управление камерой;
- настройка языка программы;
- основные инструменты;
- переключение между видами – спереди, сбоку, сверху;
- режим редактирования;
- режим объекта;
- манипуляции с объектами (экструдирование, перемещение, объединение);
- добавление референсов в сцену;
- слои;
- геометрические примитивы;
- основные функции ;
- основные модификаторы;
- использование горячих клавиш.