

О курсе «Игровое 3D-моделирование с Blender #2»

Темир Сангаджиев

Цель курса: Познакомиться с игровыми движками и целевым 3D-моделированием конкретно под игровые движки. В курсе будут задействованы также и пакеты растровой графики, такие как Photoshop и Gimp для текстур и эффектов.

День первый

Знакомство с игровыми движками и растровыми редакторами.

- Основные принципы работы игровых движков (теория + примеры).
- Знакомство с и работа с игровыми объектами (теория + практика).
- Принципы построения 3D-геометрии для игр (теория + примеры).
- Принципы работы текстур в игровых движках (теория + примеры).
- Создание, скульптинг, развертка 3D-моделей (практика).
- Создание текстуры для модели в растровом редакторе по развертке (практика).
- Экспорт своей 3D-модели в игровой движок (практика).

Задание для работы на уроке: Начать моделировать свой трехмерный объект, создать его текстурную развертку и анимацию, нарисовать текстуры и внедрить в игровой движок, чтобы в последующем наполнять свою 3D-игру различными объектами по тому же принципу.

День второй

Подробный разбор типов игровых объектов и их свойства.

- Подробный разбор игровых объектов (теория + примеры).
- Подробный разбор принципа работы текстур и игр. (теория + примеры).
- Создание, скульптинг, текстурирование 3D-моделей (практика).
- Создание текстуры для модели в растровом редакторе по развертке (практика).
- Экспорт своей 3D-модели в игровой движок (практика).

Задание для работы на уроке: Начать моделировать новый трехмерный объект, создать его текстурную развертку и анимацию, нарисовать текстуры и внедрить в игровой движок, чтобы в последующем наполнять свою 3D-игру различными объектами по тому же принципу.

День третий

Знакомство и подробный разбор деревьев анимации в игровых движках.

- Подробный разбор дерева анимации (теория + примеры).
- Подробный разбор принципа работы анимации в играх. (теория + примеры).
- Создание, скульптинг, текстурирование 3D-моделей (практика).
- Создание текстуры для модели в растровом редакторе по развертке (практика).
- Экспорт своей 3D-модели в игровой движок (практика).

Задание для работы на уроке: Начать моделировать новый трехмерный объект, создать его текстурную развертку и анимацию, нарисовать текстуры и внедрить в игровой движок, чтобы в последующем наполнять свою 3D-игру различными объектами по тому же принципу.

День четвертый

Закрепление изученного. Практика и компоновка проекта

- Работа с проектом своей игры (практика).
- Повторение и закрепление прошлых уроков (теория + практика).
- Работа над ошибками на практике (практика).
- Демонстрация родителям созданной ребенком игры.

Задание для работы на уроке: Ученик вплотную работает с преподавателем над своей игрой, закрепляет изученное, исправляет ошибки и получает практический результат.

