

Педагог: Власова Людмила Николаевна

МАУ ДО ЦРТДиЮ Полярис г. Мончегорска Мурманской области

3D моделирование в программе Blender

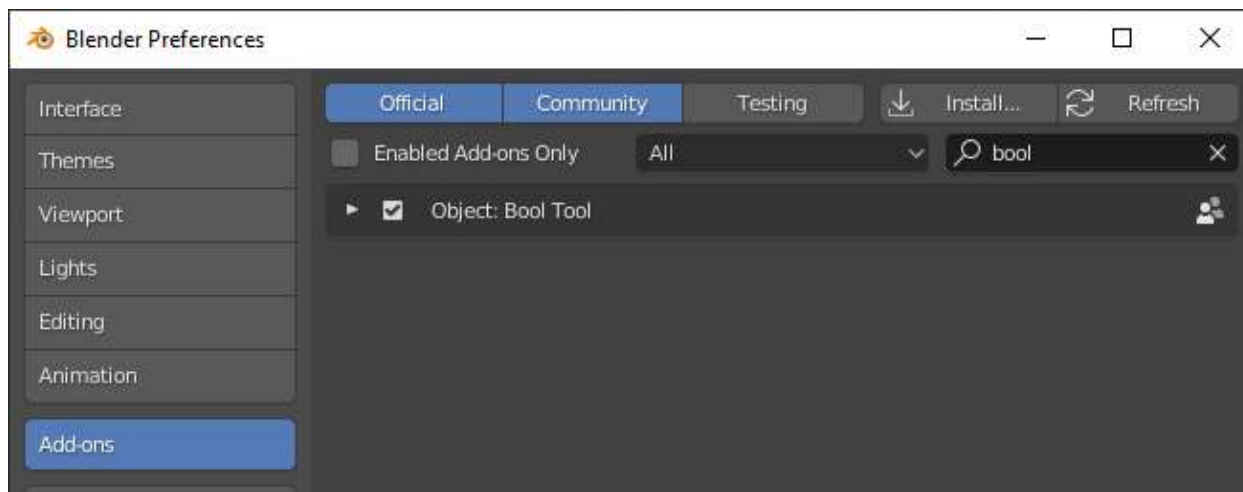
Обучающая практическая работа: «Стеклянный снежный шар». Blender 2.8

Возраст: 13-16 лет

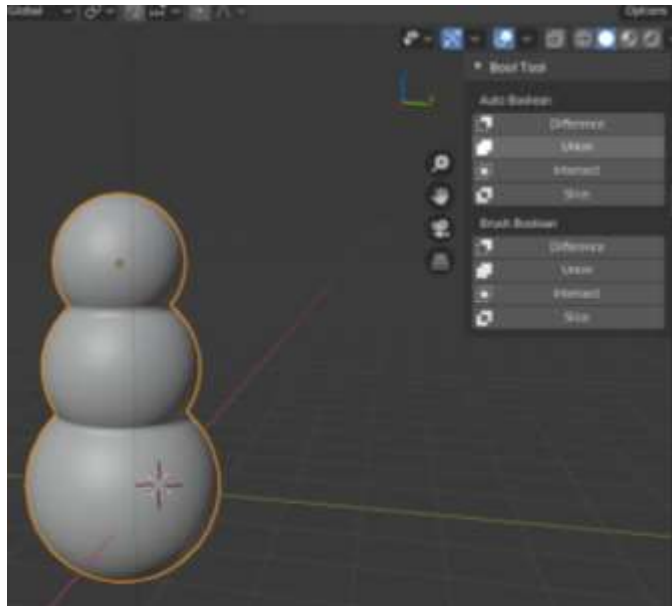
Уровень знаний программы Blender версия 2.8: продвинутый.



Активировать аддон Bool-Tool (Работает аналогично модификатору Boolean) Использовать аддон для объединения сфер-тела снеговика.



Создать снеговика.



Добавить глаза, пуговицы, нос



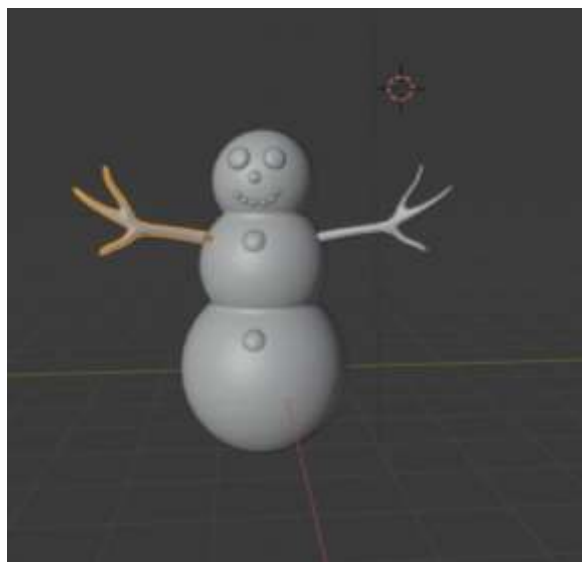
Руки снеговика проэкструдировать из квадрата.



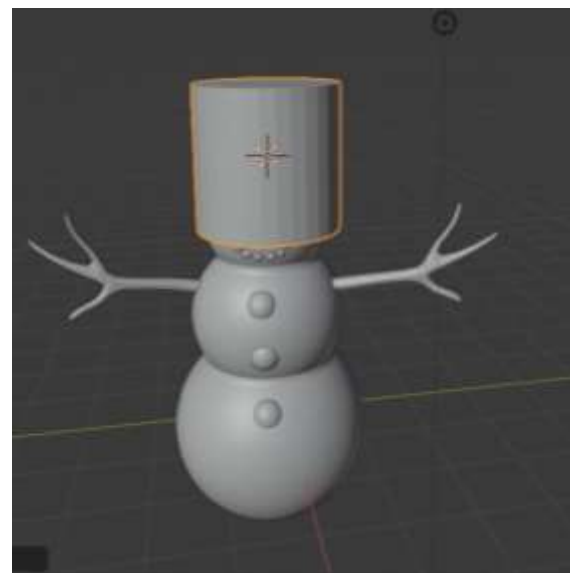
Сгладить руки модификатором сглаживания.

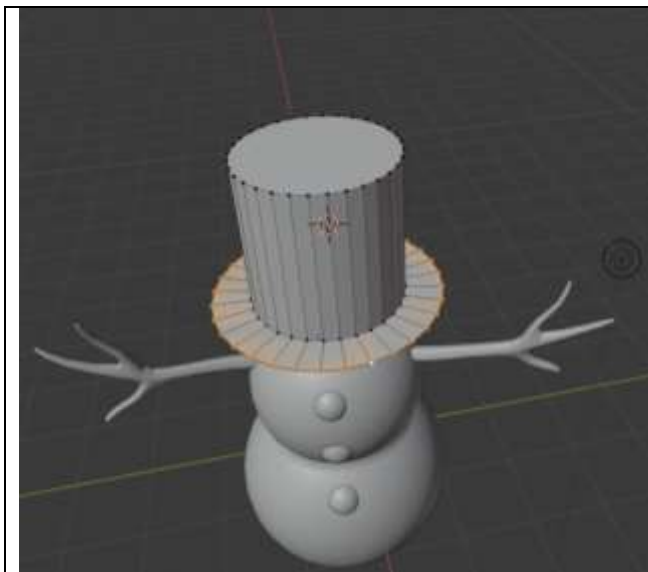


Дублировать вторую руку.



Создать шляпу с помощью цилиндра.

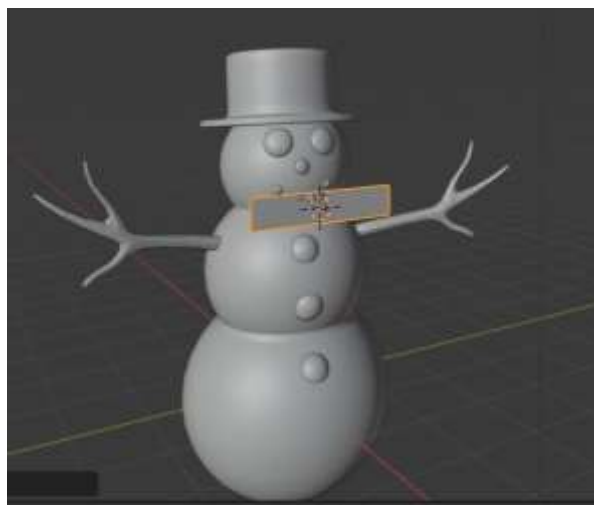




Сгладить шляпу. Создать ребра жесткости.



Шарф создать с помощью экструдирования грани плоскости. Нос может быть и конусом.

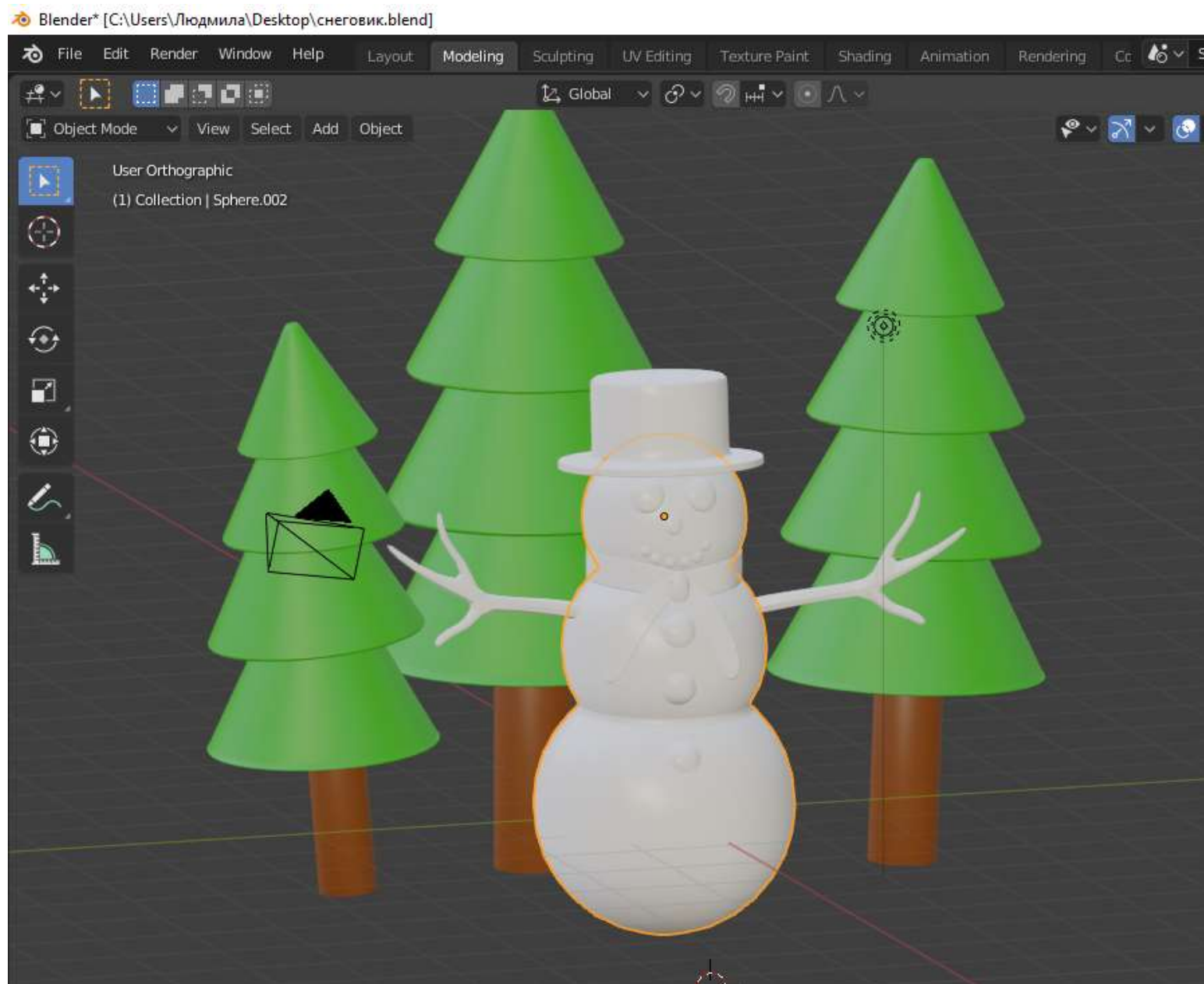


Создать ели.

Для того, чтобы иметь возможность создавать лупкаты: CTRL+R, создать усеченный конус, который имеет в вершине не одну точку, а кольцо вершин.



Создать материалы объектам.

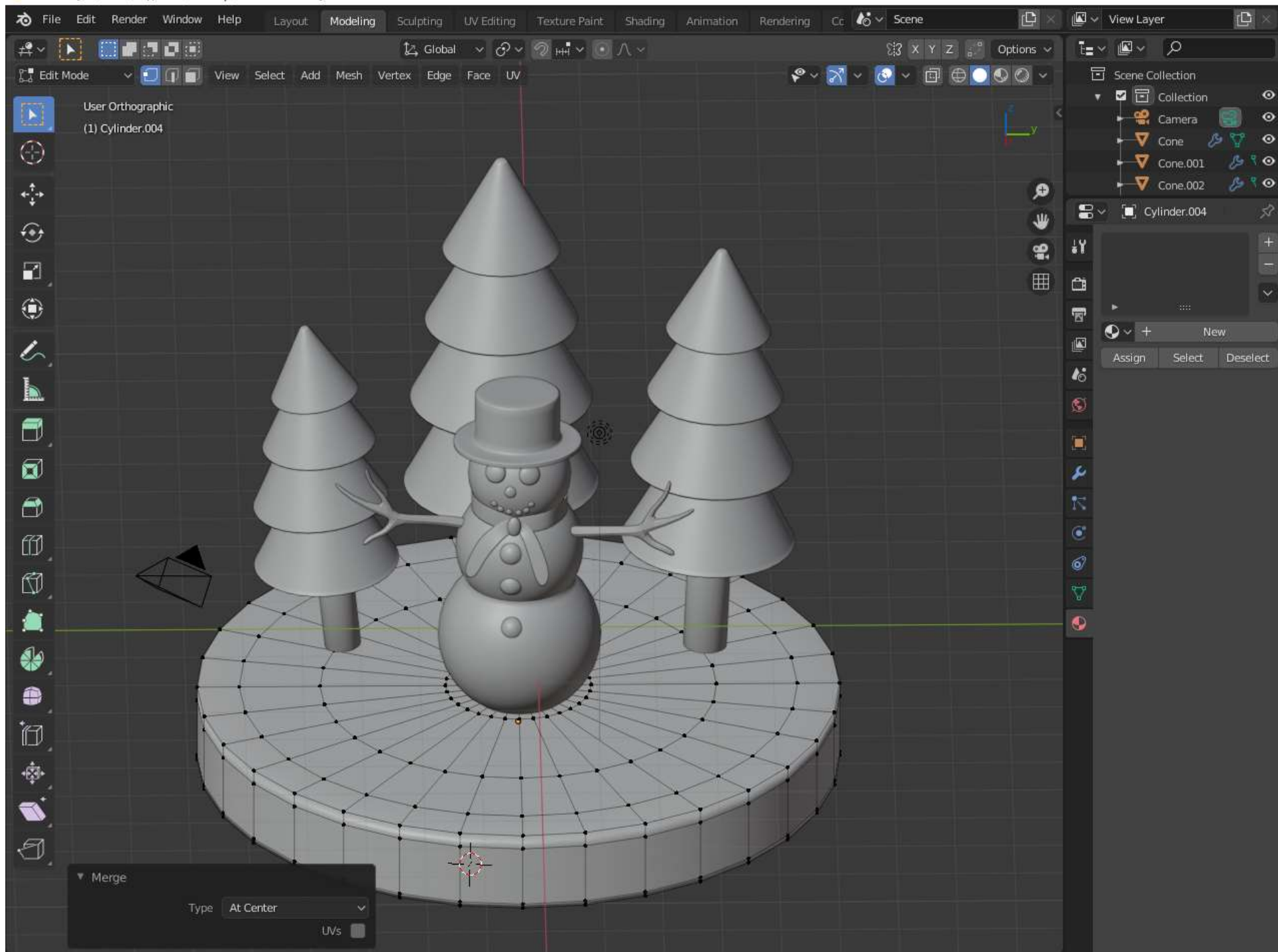


Создать подставку из цилиндра.



У цилиндра верхний полигон состоит из прямоугольников.

(Учесть это при создании цилиндра, либо проэкструдировать самостоятельно.)

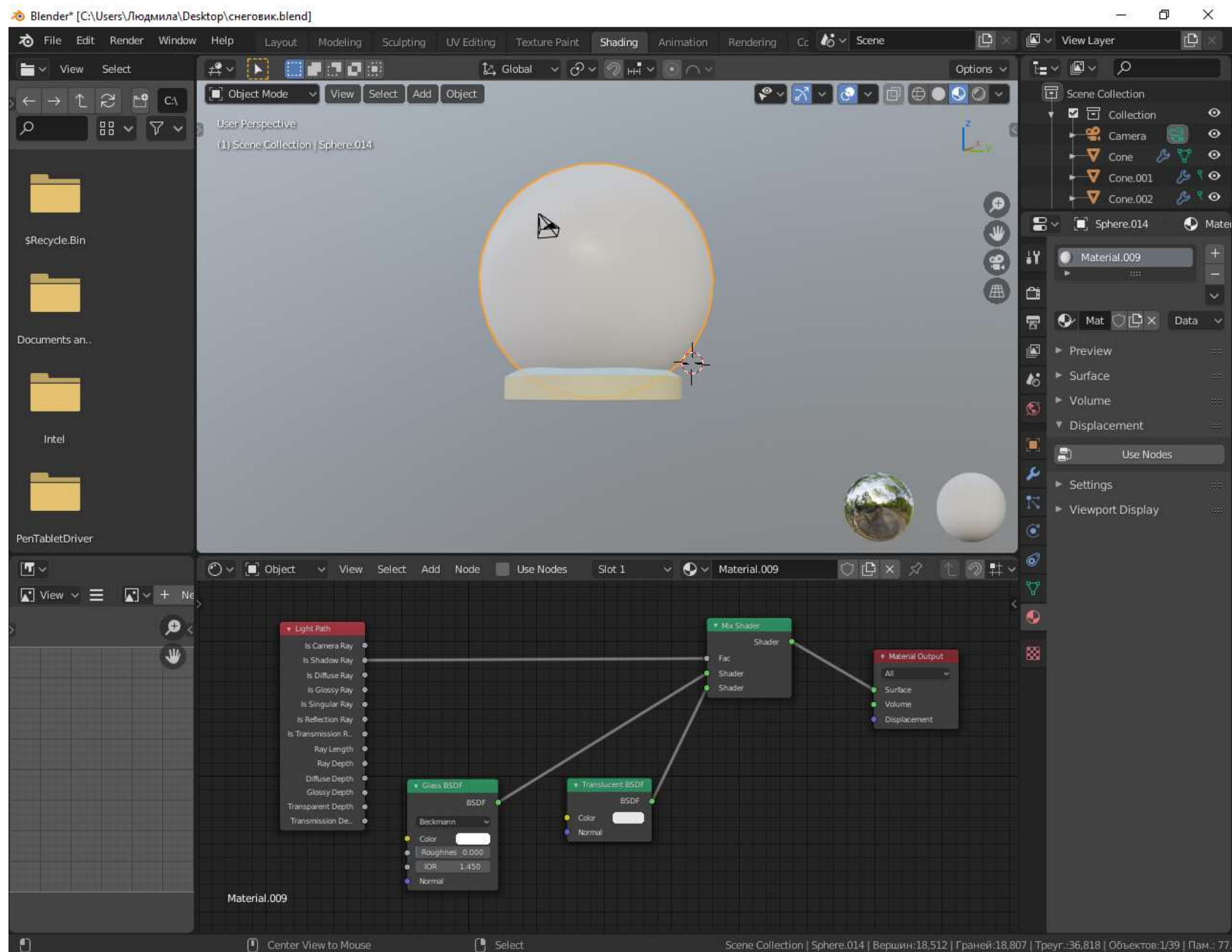


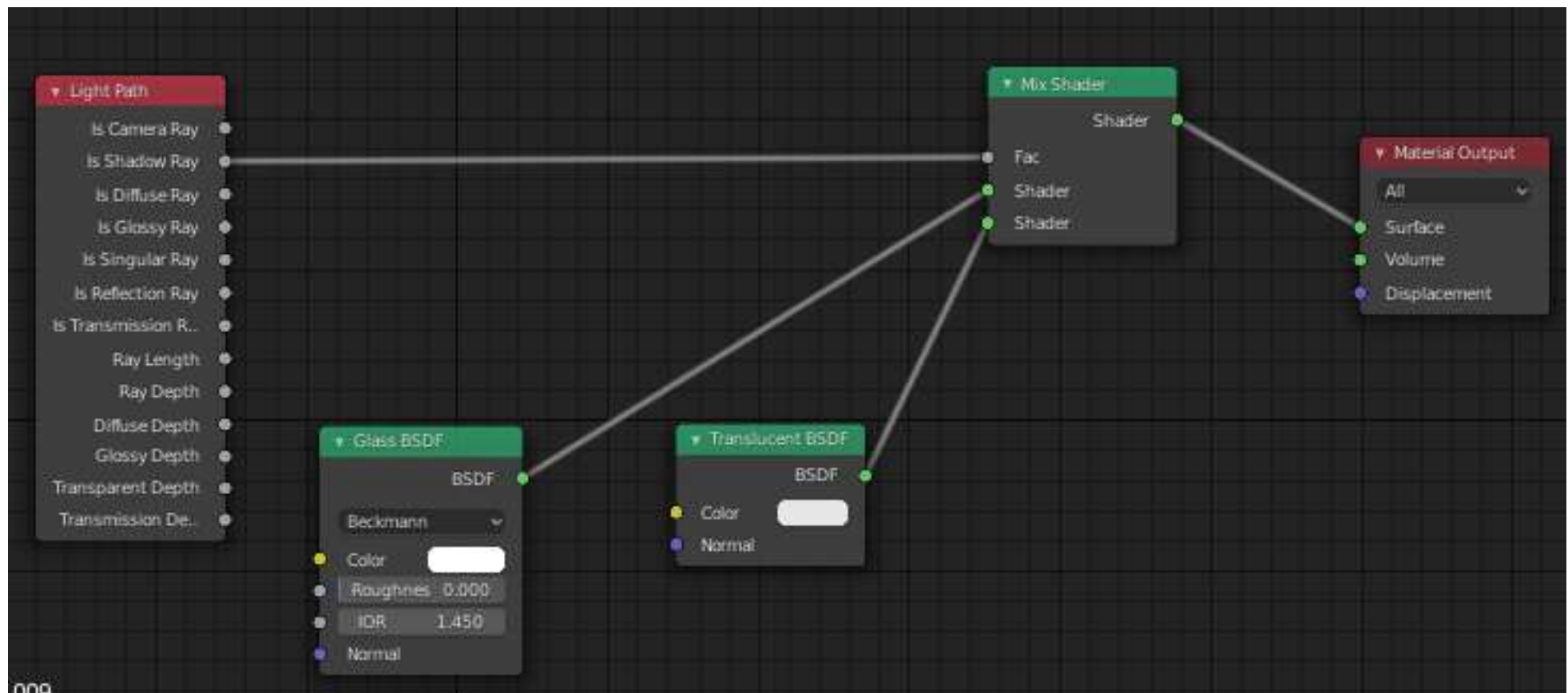
▼ Merge

Type At Center ▼

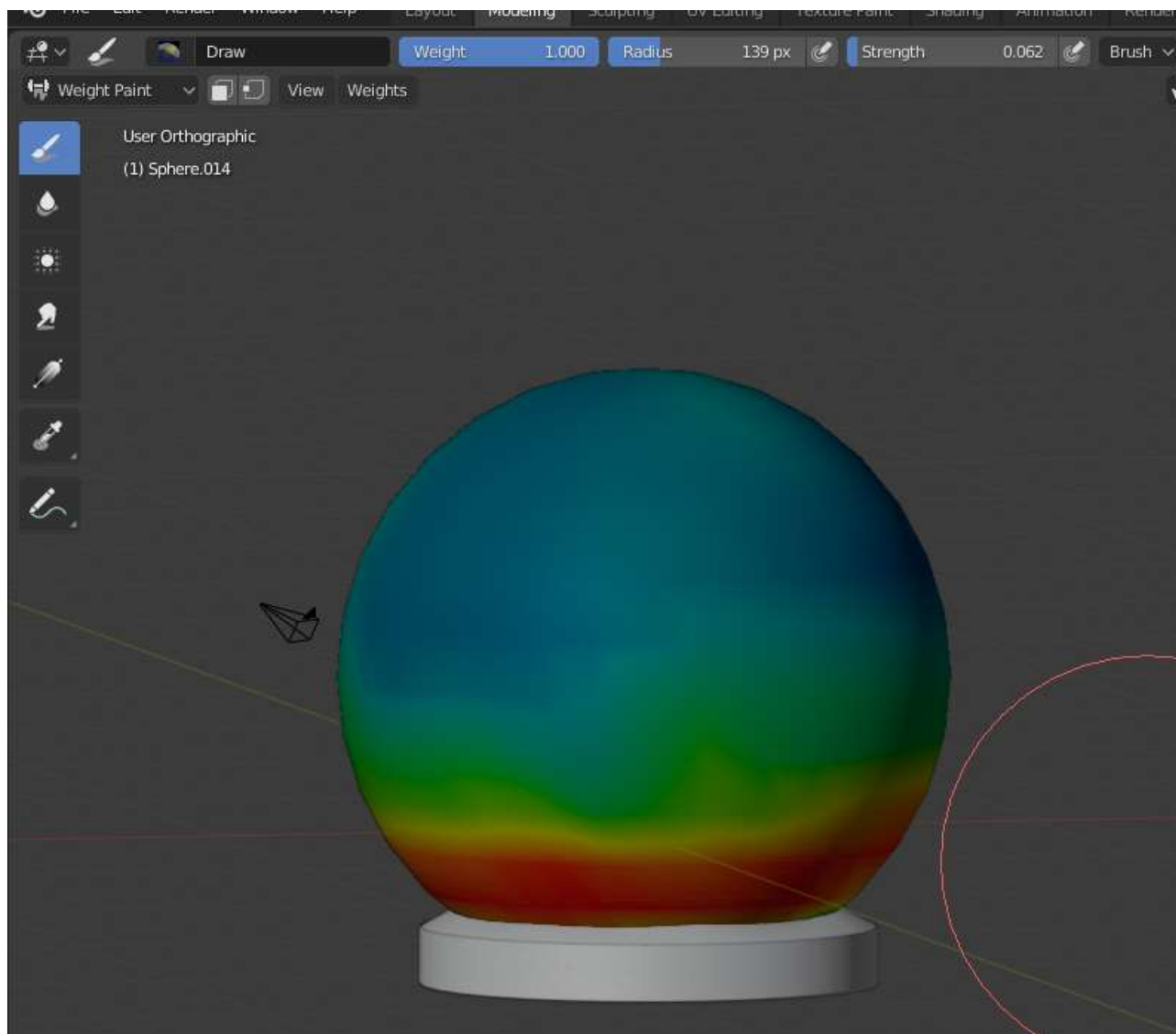
UVs ☒

Создать купол-сферу. Удалить нижние вершины с учетом размеров цилиндра-подставки. Для сферы создать материал –стекло.

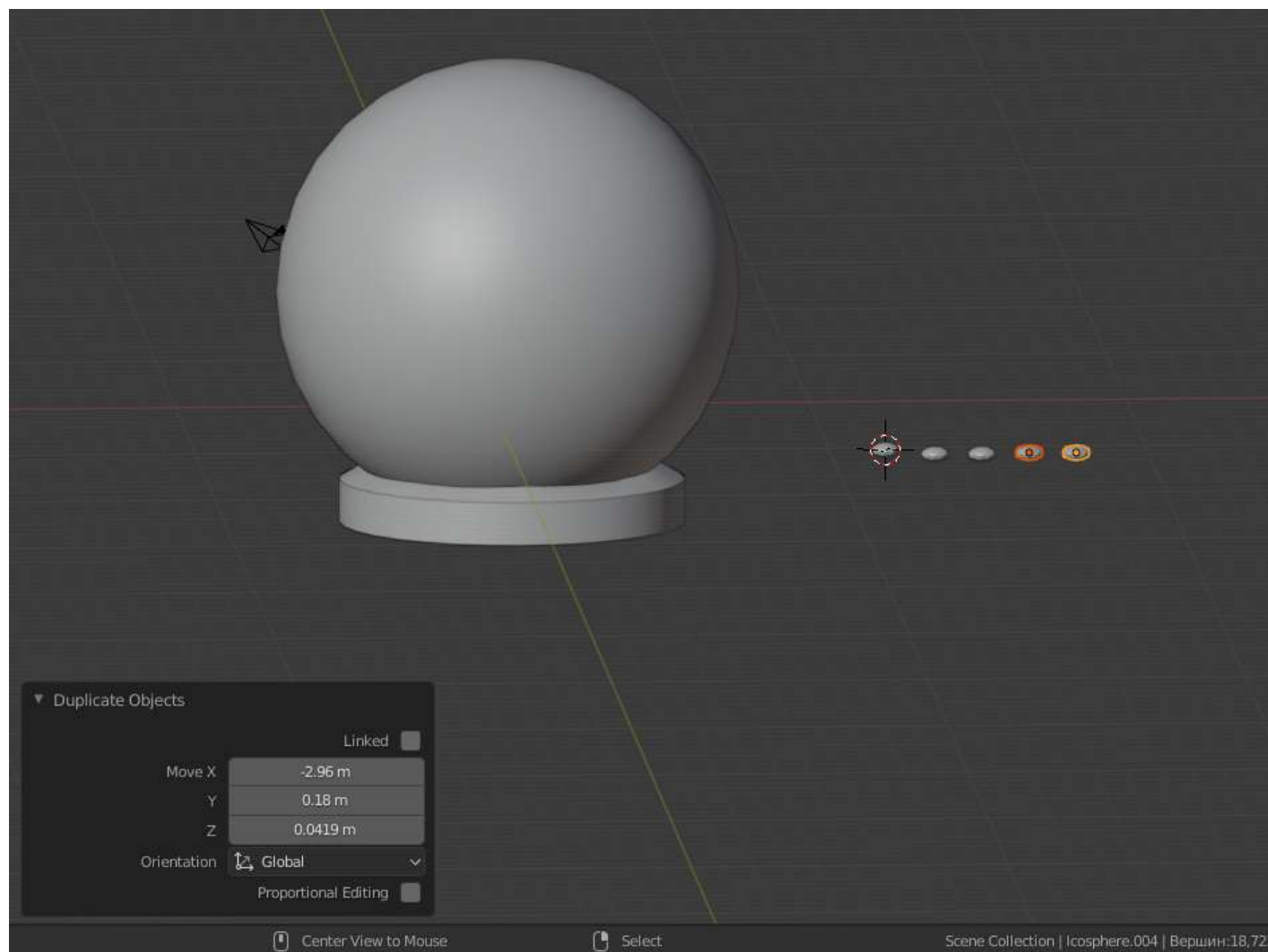


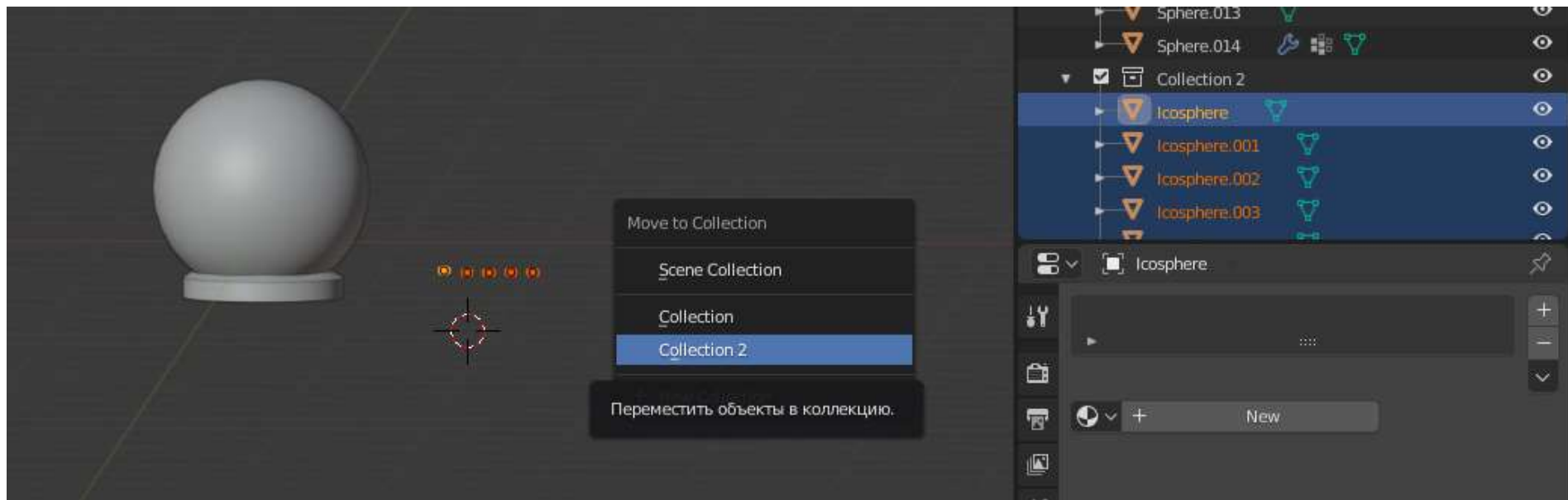


С помощью Weight Paint раскрасить зоны. Красный цвет- сильное влияние. Голубой –слабое влияние. В верхнем меню выбирать силу нажатия кисти, и размер. В зоне сильного влияния будет больше снега.

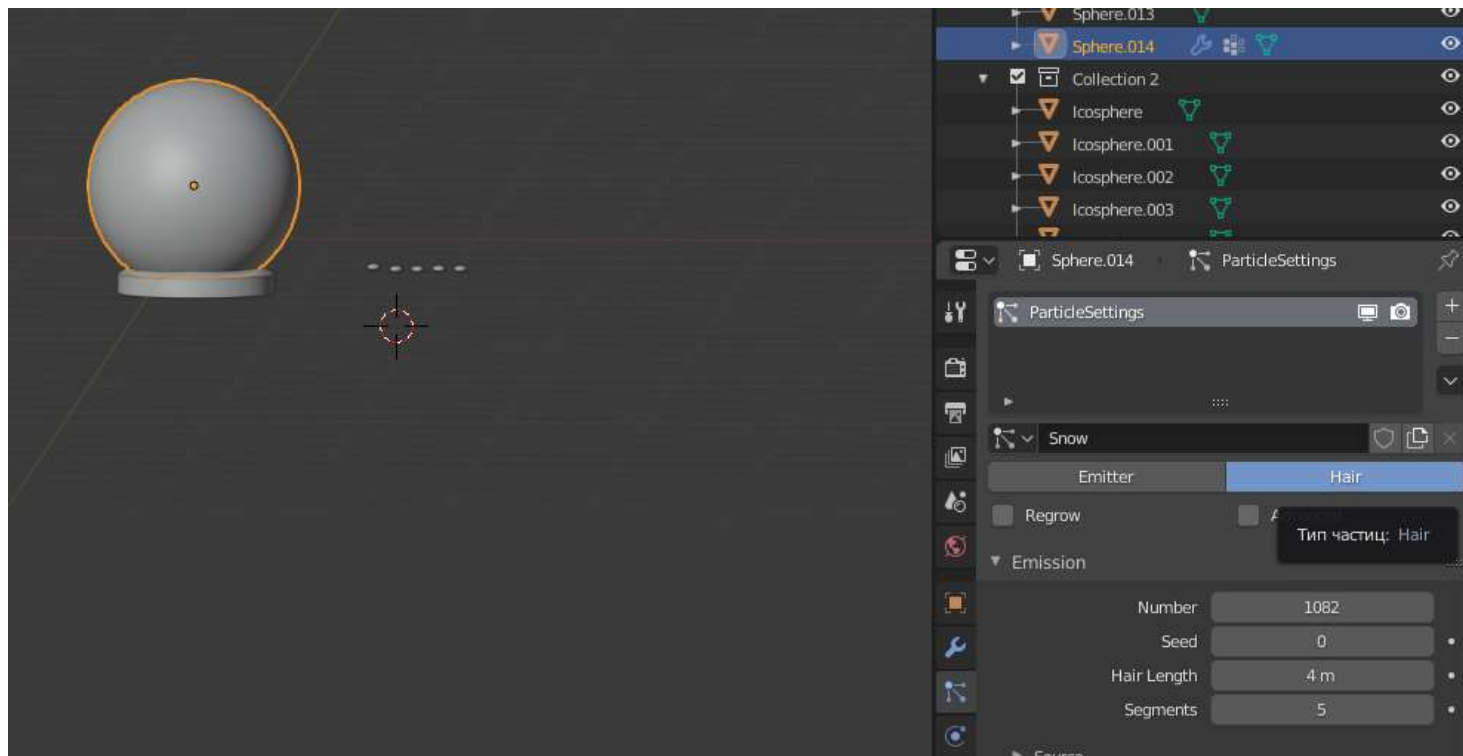


Снег создать с помощью частиц. Создать частицы из новой сферы или снежинки. Поместить их в новую. коллекцию
(Выделить снежинки, нажать клавишу M выбрать коллекцию или создать новую коллекцию)

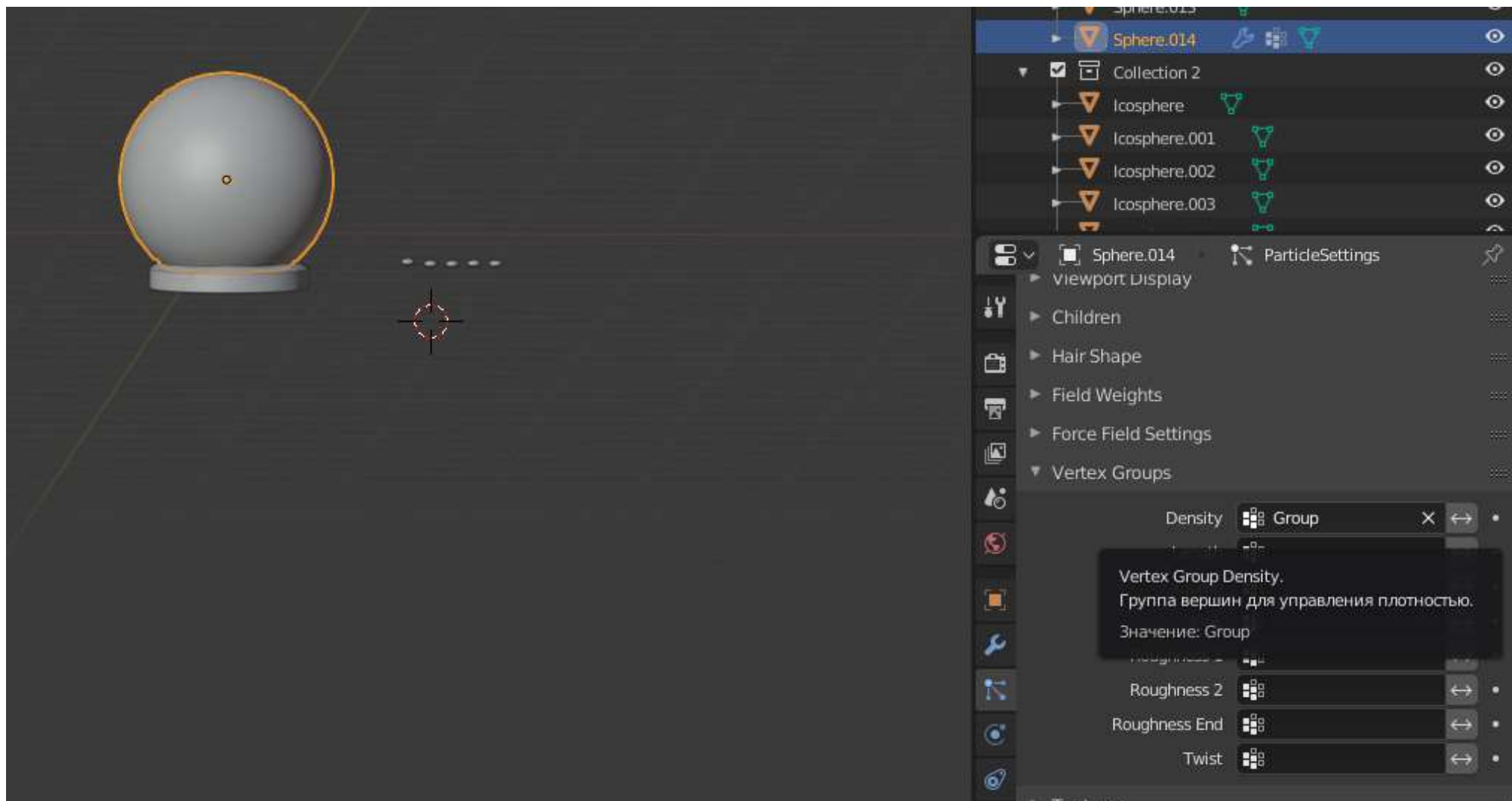


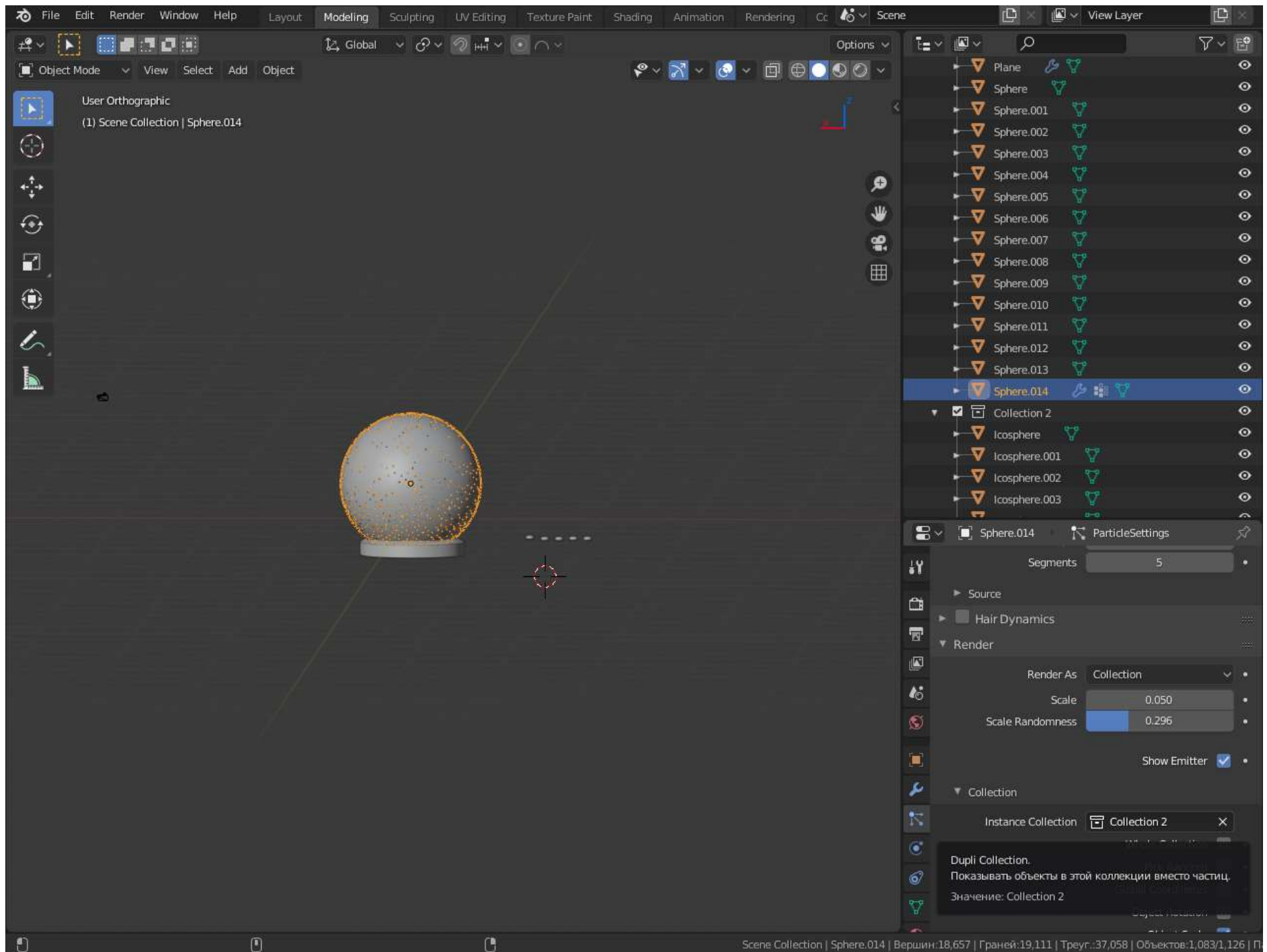


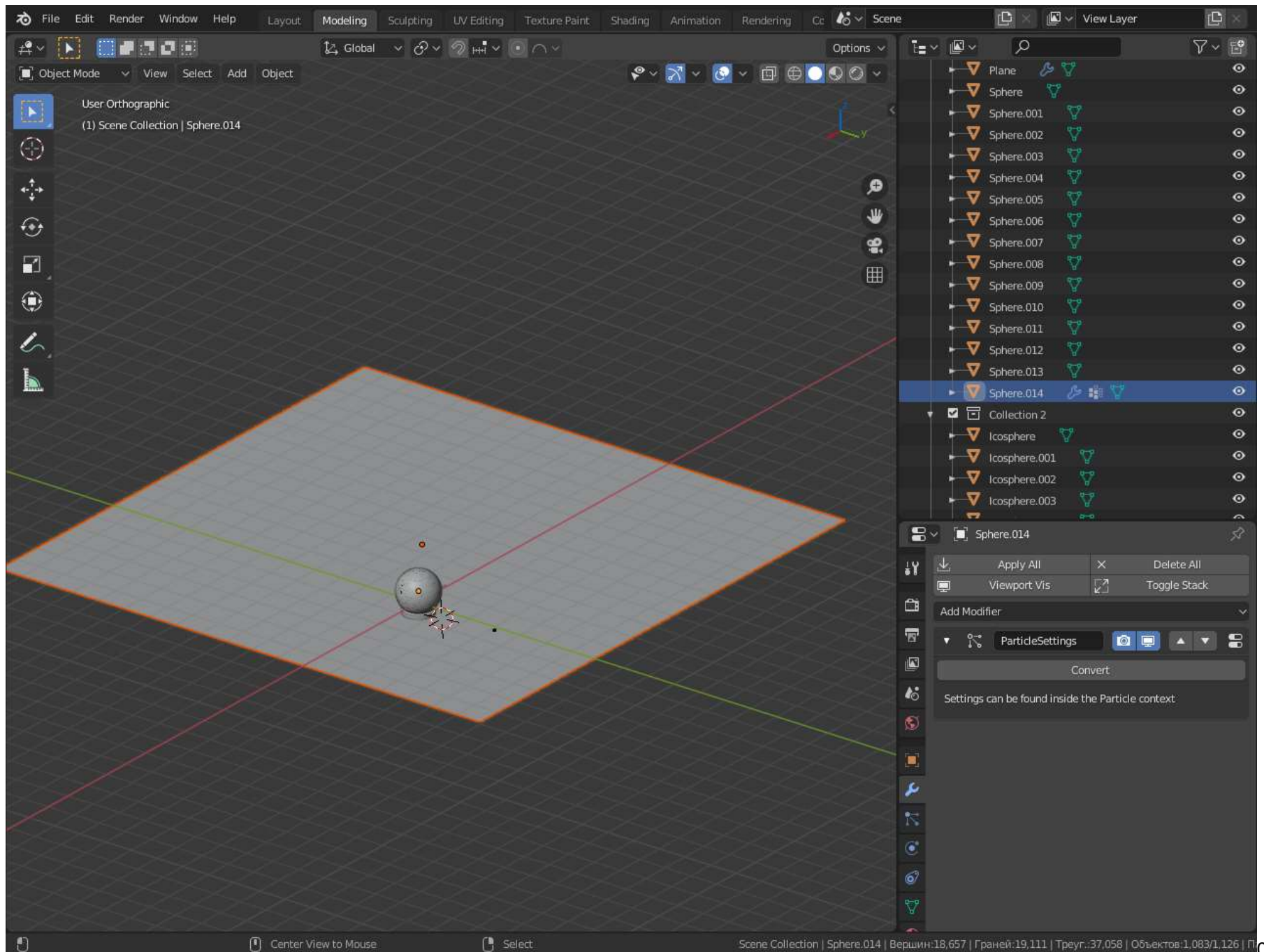
Создать систему частиц. Выбрать вариант Hair.

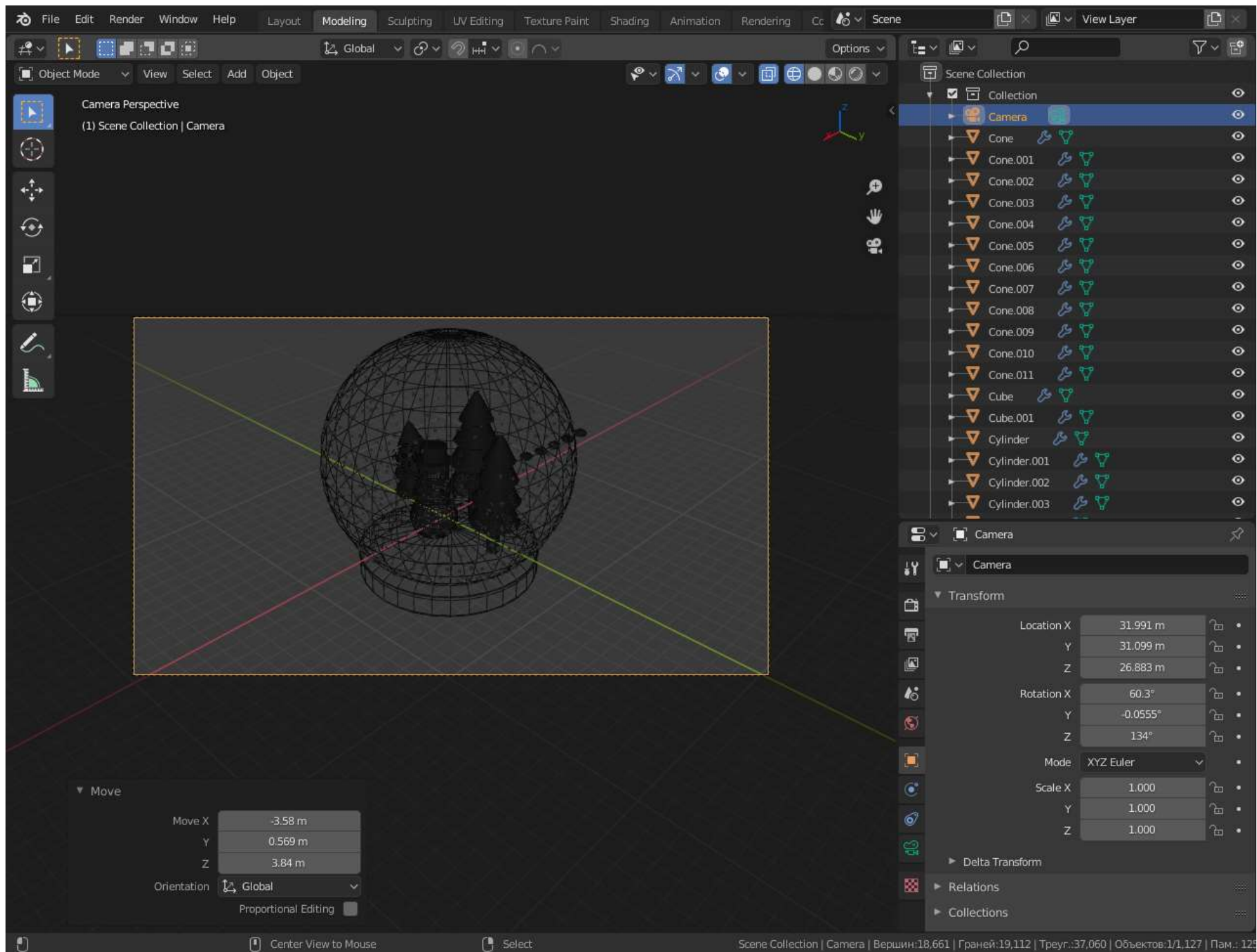


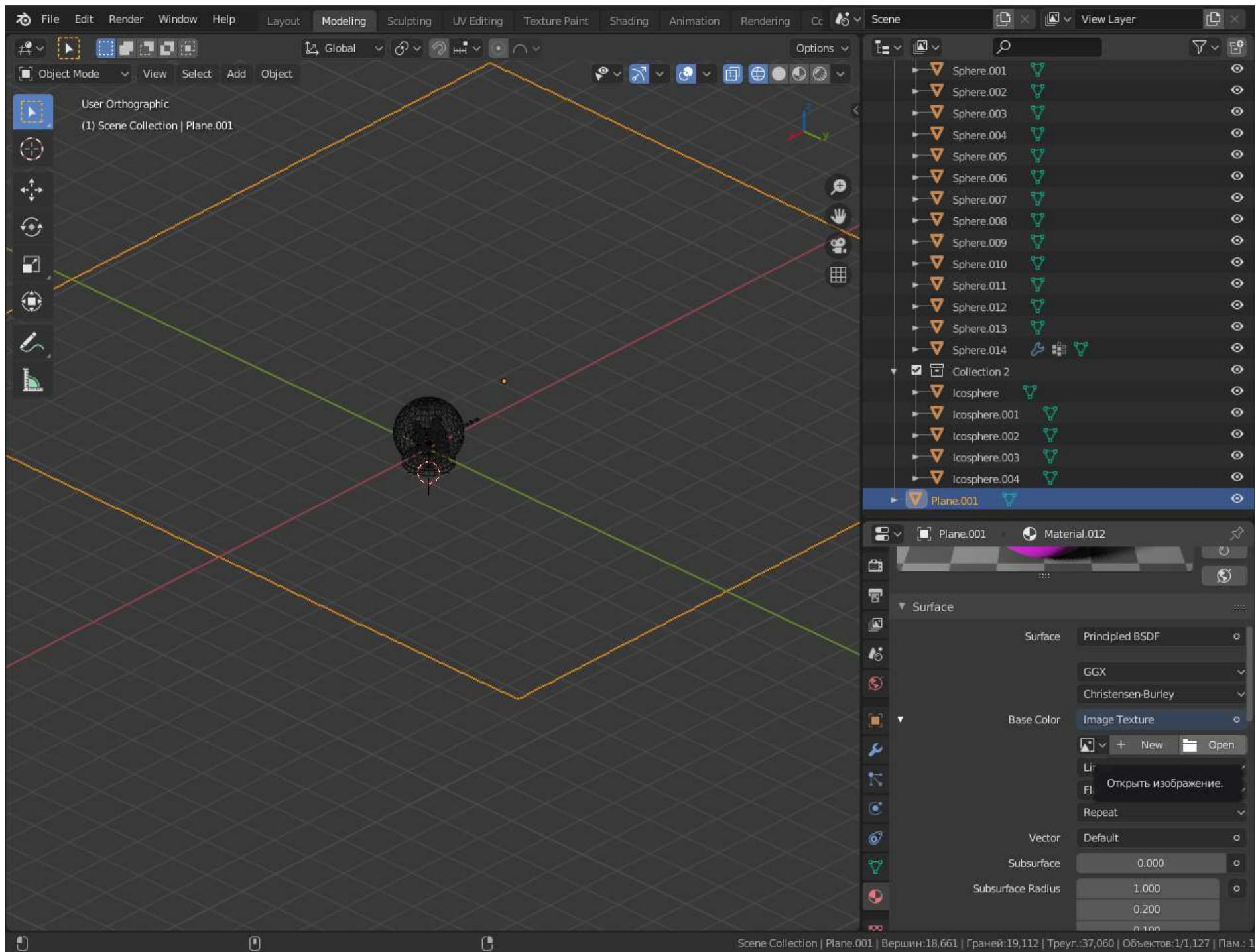
В меню **Vertex Group** указать Group



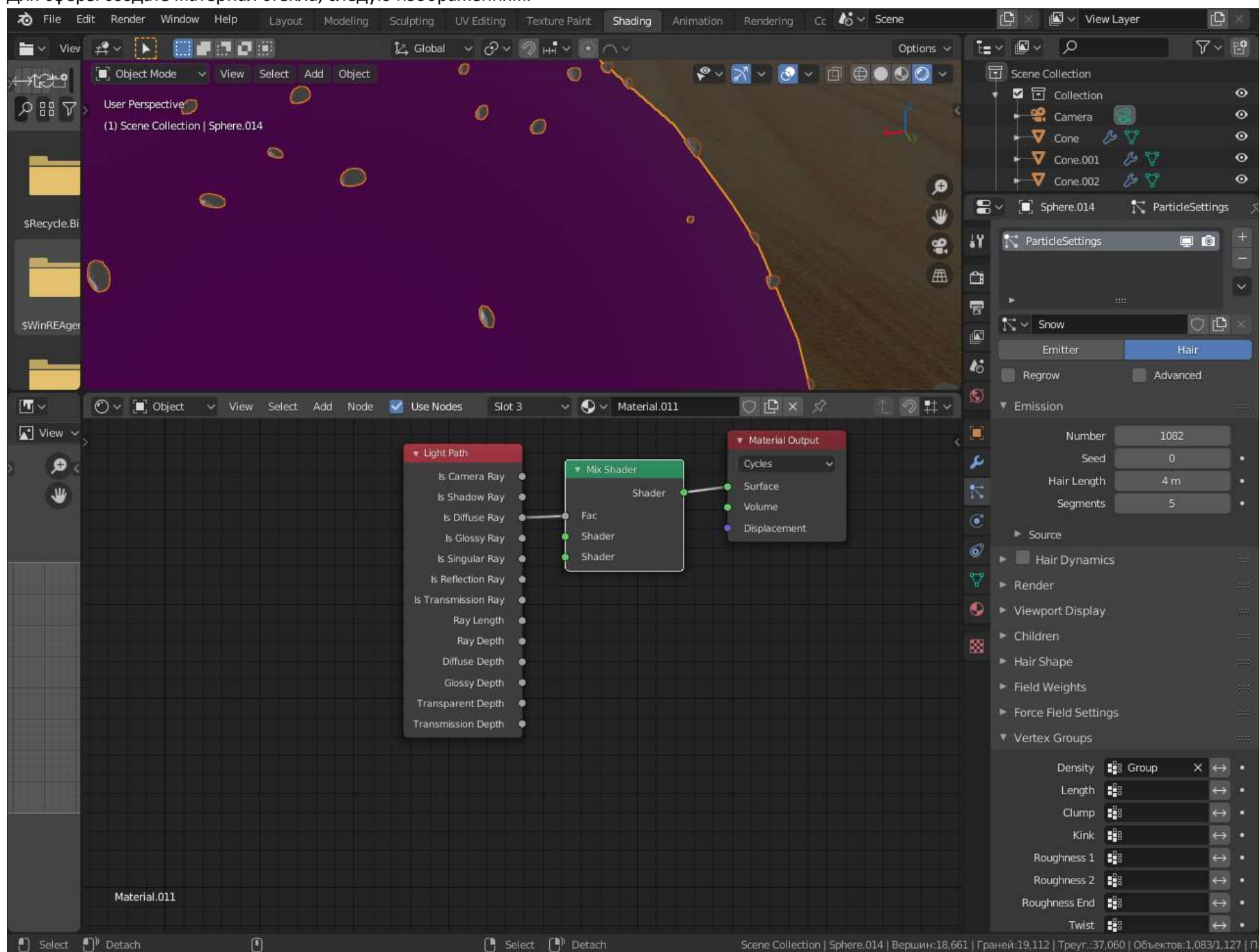


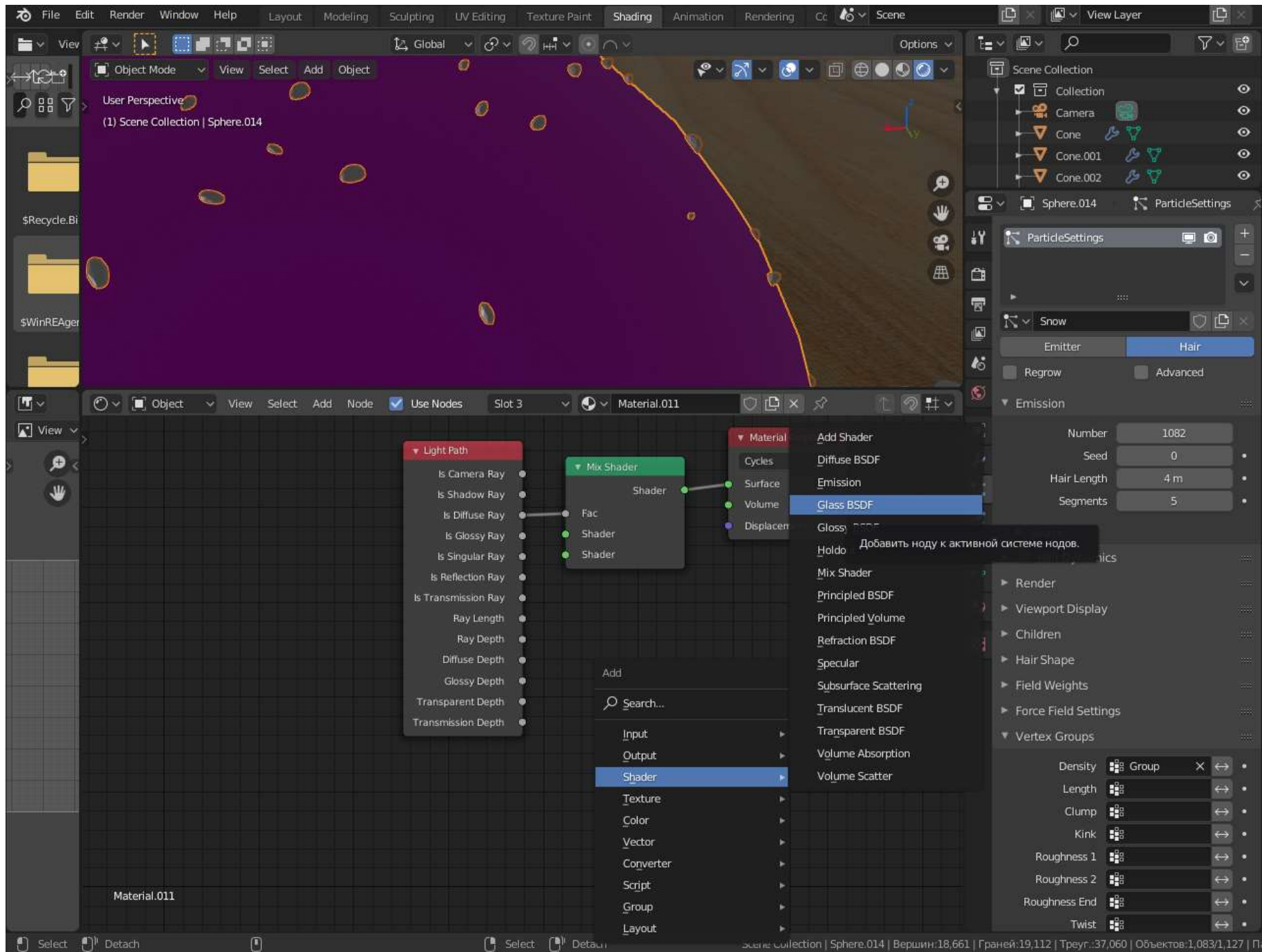




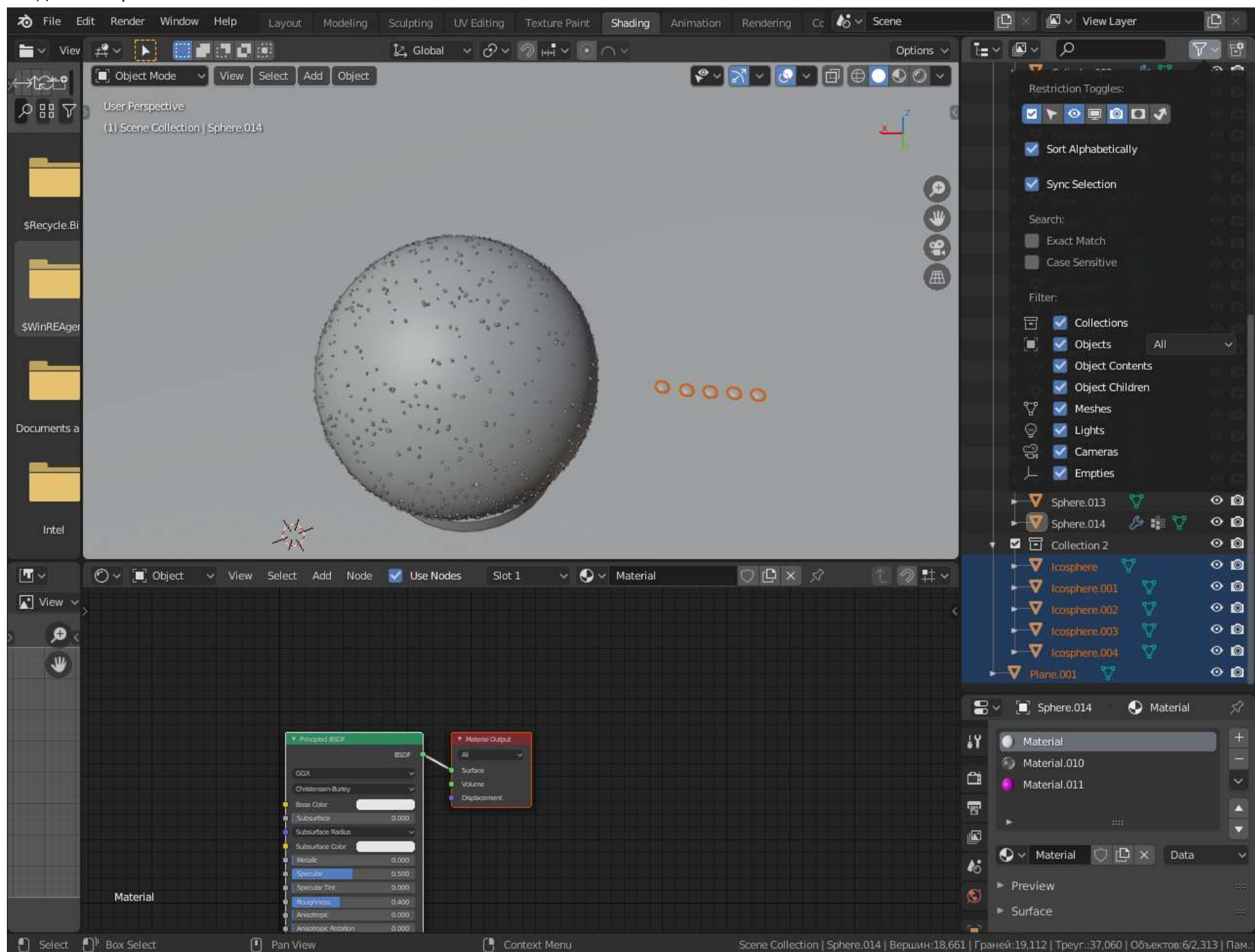


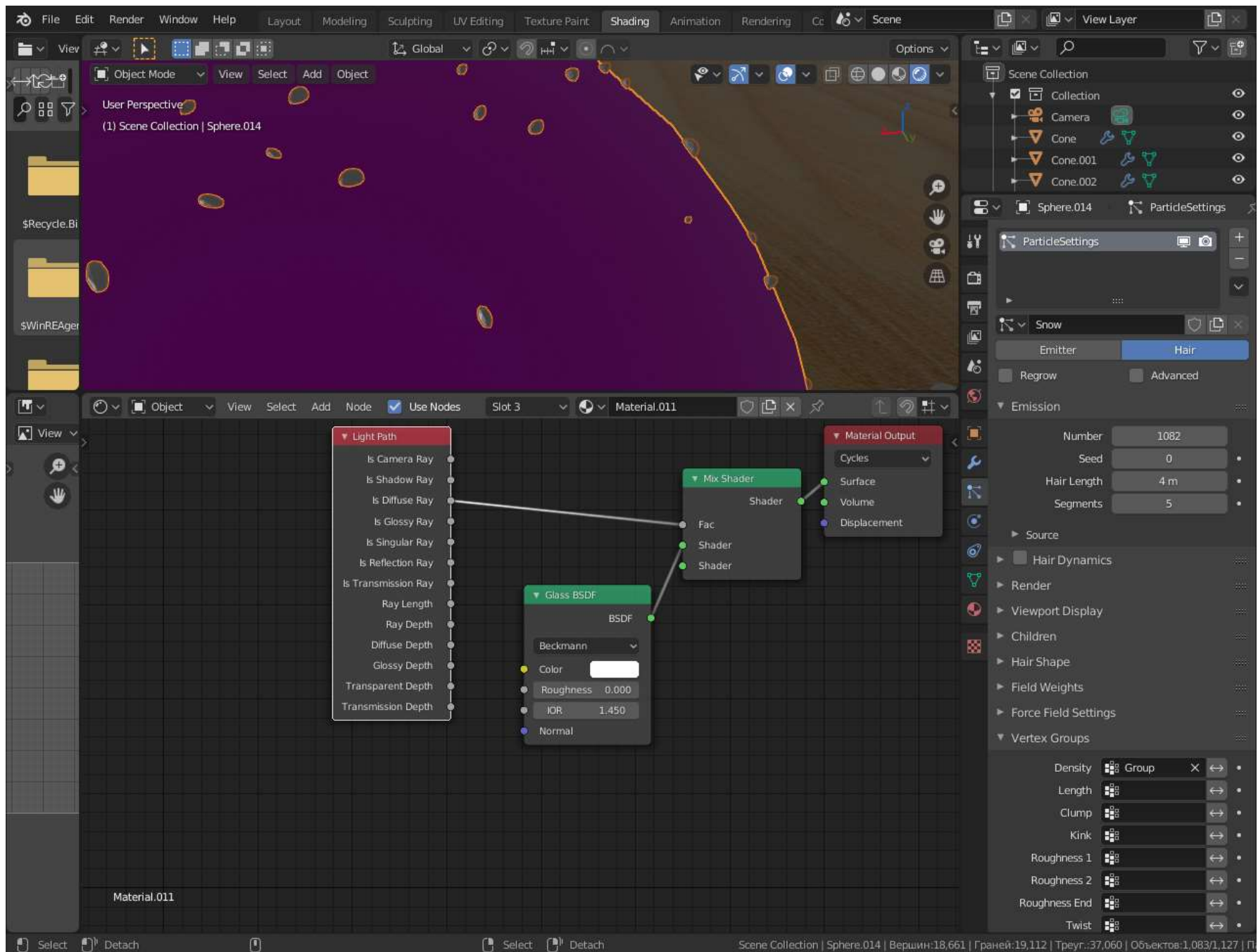
Для сферы создать материал стекла, следуя изображениям.

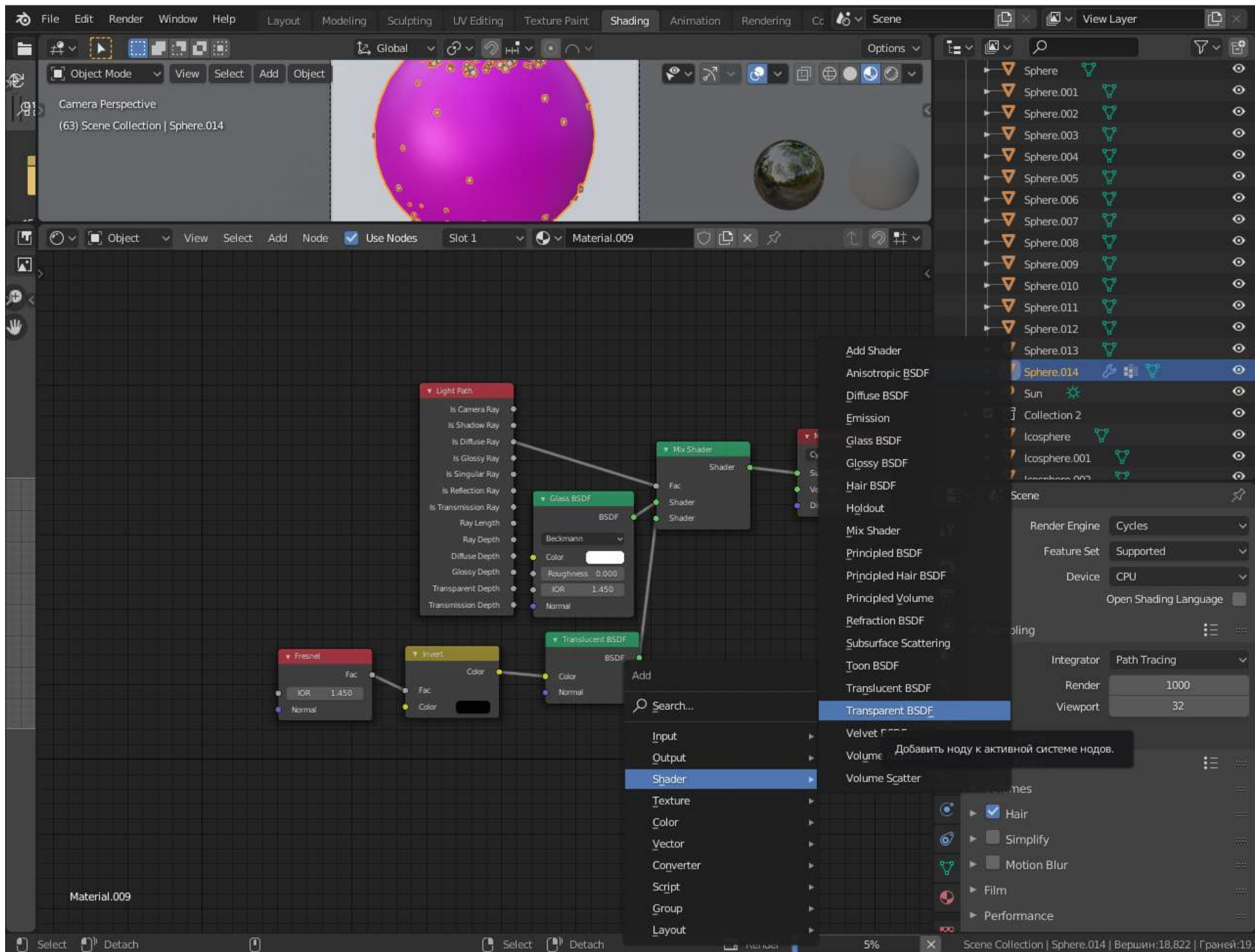


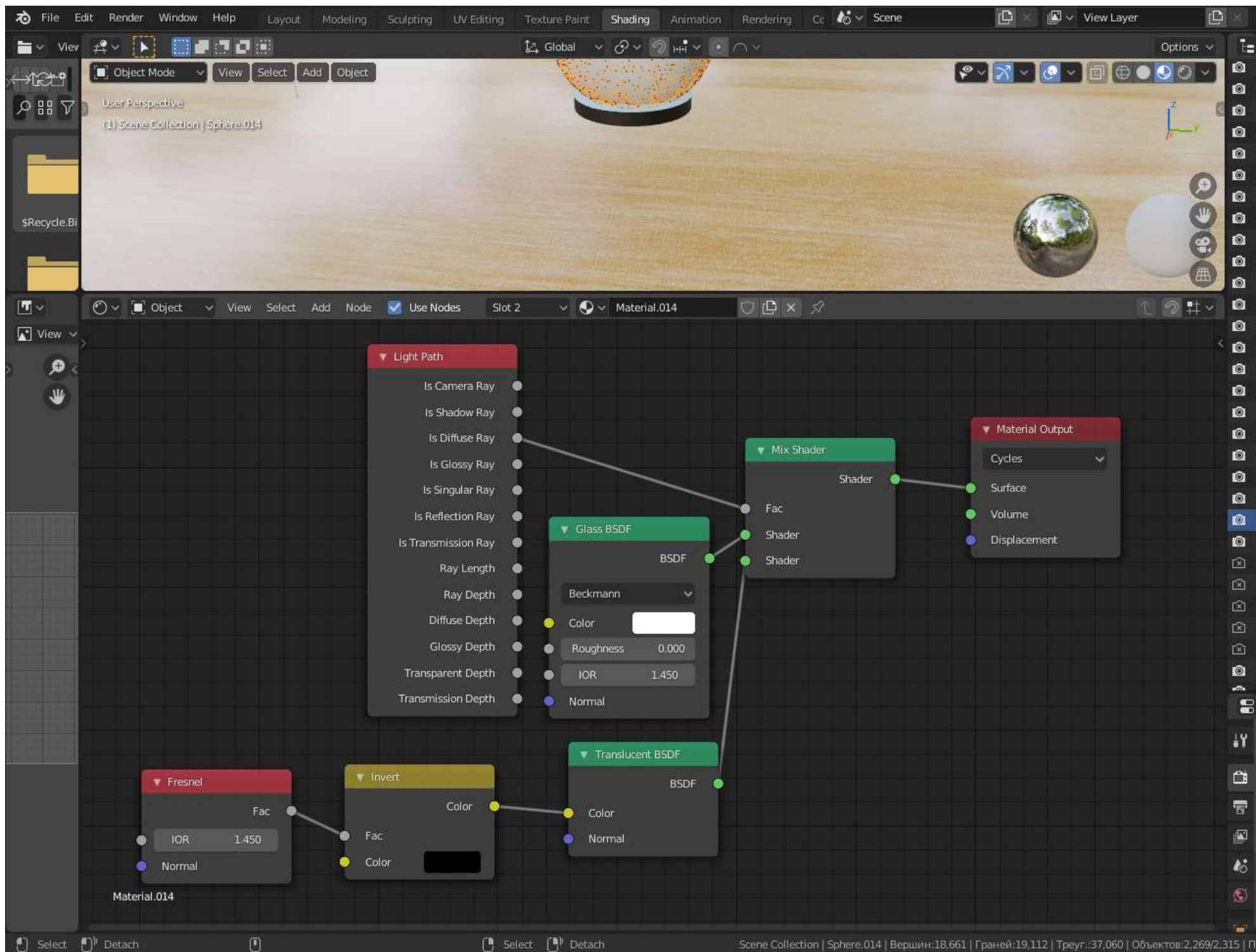


Создать материал снежинкам.









Выполнить рендер сцены.

