

УДК 004.92

ВВЕДЕНИЕ В РАБОТУ В СРЕДЕ BLENDER

Дудинец А.С., Пашкевич И.Д.

Научный руководитель – старший преподаватель Петровская Т.А.

Blender – высококлассное, а также раскрытое программное обеспечение с целью формирования многомерной компьютерной графики, содержащее ресурсы моделирования, анимации, скульптинг, рендеринга, симуляции, постобработки, а также монтажа звуковых видеоматериалов, компоновки с поддержкой «узлов», но кроме того, формирования 2D анимаций. На данный период времени Blender обладает огромной известностью из числа безвозмездных других 3D редакторов из-за его стремительно устойчивым развитием, а также промышленной поддержкой.

Одной из наиболее основных положительных сторон это – кроссплатформенность. Blender в одинаковой мере хорошо, а также постоянно функционирует в Linux, а также Windows. Помимо этого, проект способен работать в том числе и в компьютере с весьма непрочными конфигурациями, вплоть до нетбуков. Отличительной характерной чертой пакета Blender считается его незначительный объем, согласно сопоставлению с иными распространенными пакетами с целью 3D моделирования.

Отличительной особенностью интерфейса пользователя является обширное применение горячих клавиш, большая часть команд производится с клавиатуры. Также существует несколько режимов редактирования (режим редактирования, и объективный режим). Объектовый режим применяется с целью манипуляций с конкретными предметами, а режим редактирования используется с целью манипуляций с фактическими сведениями предмета. Для полигональной модели в объектном режиме можно передвигать, менять объем, а также крутить модель, но режим редактирования применяется с целью манипуляции единичных вершин определенной модели. Кроме того, существуют ряд иных режимов, например, Sculpting, UV Face select, Texture Paint, Vertex Paint также Vertex Paint.

Графический интерфейс Blender'a заключается из 1-го либо нескольких экранов, каждый из них способен быть разделен на секции, а также подсекции, которые смогут являться любой составляющей интерфейса Blender'a. Графические компоненты любой секции имеют возможность испытываться такими же инструментами, как и для манипуляции в 3D пространстве. Пользователь целиком осуществляет контроль размещения и организацию графического интерфейса, что и дает возможность настройки интерфейса для определенных задач, таких как редактирование видеоматериал, UV mapping, текстурирование, а также скрытие частей интерфейса, которые не имеют необходимости для поставленной задачи. На рисунке 1 представлен пример деления экрана.

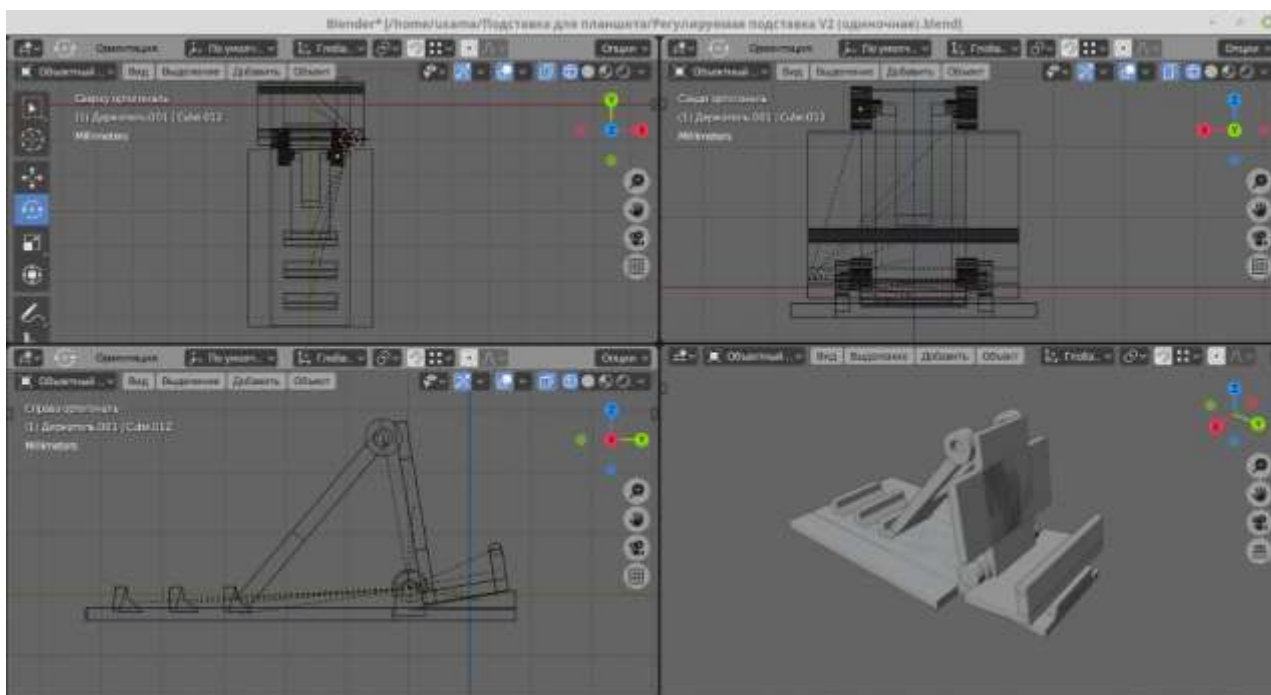


Рисунок 1. Разделение экрана

Сейчас базисное представление проекта подходит к окончанию. Безусловно, желательно бы отметить еще ряд текстов о приборах формирования, а также анимации шерсти/волос, о труде с имитированием материи, симулятором воды, а также мелких элементов и много о чем другом. Мы далеко не мало затронули достаточно нужных опций, а также способностей Blender, осмотр которого получился предельно кратким. Однако при стремлении, всю без исключения информацию возможно изучить индивидуально, так как данных согласно исследованию данного проекта достаточно.

Литература

1. Краткий обзор бесплатного 3D редактора BLENDER [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://3ddevice.com.ua/blog/3d-printer-obzor/3d-redaktor-blender-obzor/> – Дата доступа: 22.04.2020.
2. Blender [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Blender> – Дата доступа: 22.04.2020.
3. 3D редакторы, плюсы и минусы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/136350/> – Дата доступа: 22.04.2020.