

ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ I. СОЗДАНИЕ Low poly ГОЛОВЫ ЖИВОТНОГО И ЧАСОВНИ (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Подготовка референсов, и хайполи модели выбранного животного

1. Изучение референсов выбранного животного.
2. Создание хайполи модели, или скульптинг головы животного.

Термины: трёхмерная графика, скульптинг, интерфейс программы, точка, ребро, полигон, примитив, полигональный объект.

Выполнить:

1. Скульптинг головы.

Литература: [[1](#)— С. 14-17; [2](#)— С. 10-23;]

Тема 2 Моделирование Low poly головы животного

1. Ретопология головы
2. Редуцирование лишних полигонов

Термины: кривые, сплайны, вектора сплайнов, контур, замкнутый контур, примитив, выделение объектов, перемещение объектов, масштабирование объектов, наклон объектов, копирование, инструмент Freehand, операции со сплайнами, соединение и разделение сплайнов, инструмент Knife, инструмент Smudge, инструмент Brush, инструмент Connector, перевод в примитивов в сплайн.

Выполнить:

1. Ретопология с хайполи на лов поли.
2. Использование редуцирование не нужных полигонов на голове.

Литература: [[2](#)— С.64-78; [3](#)— С.11-64;].

Тема 3. Создание развертки головы

1. Использование программы Repakura Viewer 4 для развёртки
2. Использование программы Repakura Designer 4 для размещения деталей на бумаге

Термины: экспорт объектов, импорт объектов, виды общих форматов, инструмент Symmetry, инструмент Boole, инструмент Boole Instance, инструмент Cloner

Выполнить:

1. Выполнить развёртку в Repakura Viewer 4.
2. Выполнить размещение деталей в Repakura Designer 4.

Литература: [[2](#)— С.102-110; [3](#)— С. 68-71; 109-110;]

Тема 4. Подготовка референсов, и хайполи модели часовни

1. Изучение референсов выбранной часовни.
2. Создание хайполи модели, набросок габаритов

Термины: объект Floor, габаритные объёмы, объект Environment, объект Foreground, объект Background, объект Stage, трёхмерная форма, окружение.

Выполнить:

1. Размещение габаритов будущей часовни.

Литература: [2— С.93-102; 3— С. 71-76; 79-82; 4— С.270-299;]

Тема 5. Моделирование Low poly модели часовни.

1. Моделирование часовни.
2. Ретопология часовни
3. Перевод габаритов в объём

Термины: объект Crane Camera, объект Motion Camera, объект Stereo Camera, объект TargetCamera, объект Camera, объект Light, объект Target Light, объект IES Light, объект Sun, объект Spot Light, объект Area Light, объект Infinite Light.

Выполнить:

1. Моделирование Low poly часовни по референсу .
2. Перевод габаритов в Low poly модель.

Литература: [2— С.102-110; 3— С. 38-41;].

Тема 6. Создание развертки часовни.

1. Выполнить развёртку в Pepakura Viewer 4.
2. Выполнить размещение деталей в Pepakura Designer 4.

Термины: материал, тег, свойства материала color, свойства материала Diffusion, свойства материала Luminance, свойства материала Transparency, свойства материала Reflectoince, свойства материала Glow, свойства материала Displacement.

Выполнить:

1. Выполнить развёртку в Pepakura Viewer 4.
2. Выполнить размещение деталей в Pepakura Designer 4.

Литература: [2— С. 122-131; 3— С. 121-128; 6— С. 83-123].