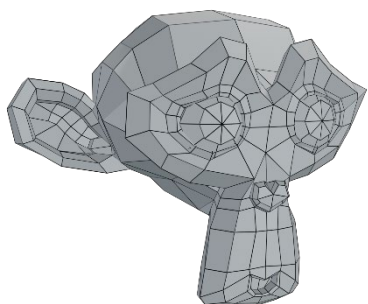
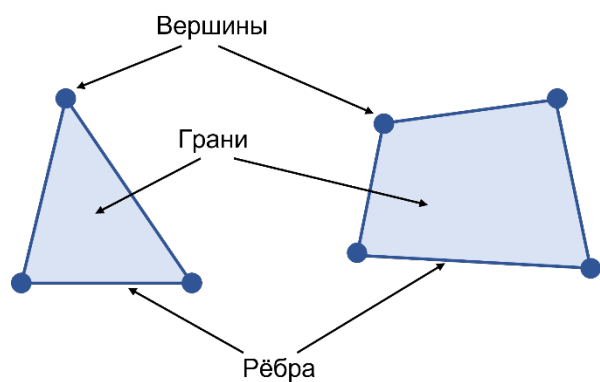


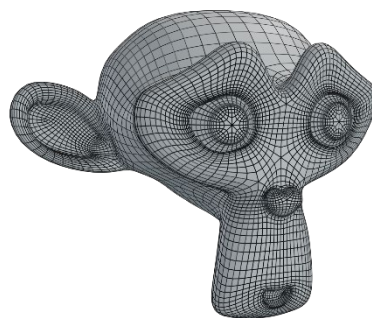
Урок 1

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ BLENDER: ИНСТРУМЕНТЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, ВРАЩЕНИЯ И МАСШТАБИРОВАНИЯ

Полигональное моделирование основано на создании сетки (Mesh), состоящей из полигонов: треугольников, четырехугольников и так далее.



Низкополигональная модель



Высокополигональная модель

Действия	Инструмент
Приблизиться и отдалиться от модели	Крутить колёсико мыши
Вращение вокруг модели	Зажать колёсико мыши и передвигать мышь
Передвигать модель	Инструмент перемещения, Move
Вращать модель	Инструмент вращения, Rotate
Изменять размеры модели	Инструмент масштабирования, Scale