

**ЭЛЕКТРОННОЕ ПОСОБИЕ
ПО СОЗДАНИЮ
3-D МОДЕЛЕЙ ШАХМАТНЫХ ФИГУР В ПРОГРАММЕ
BLENDER**

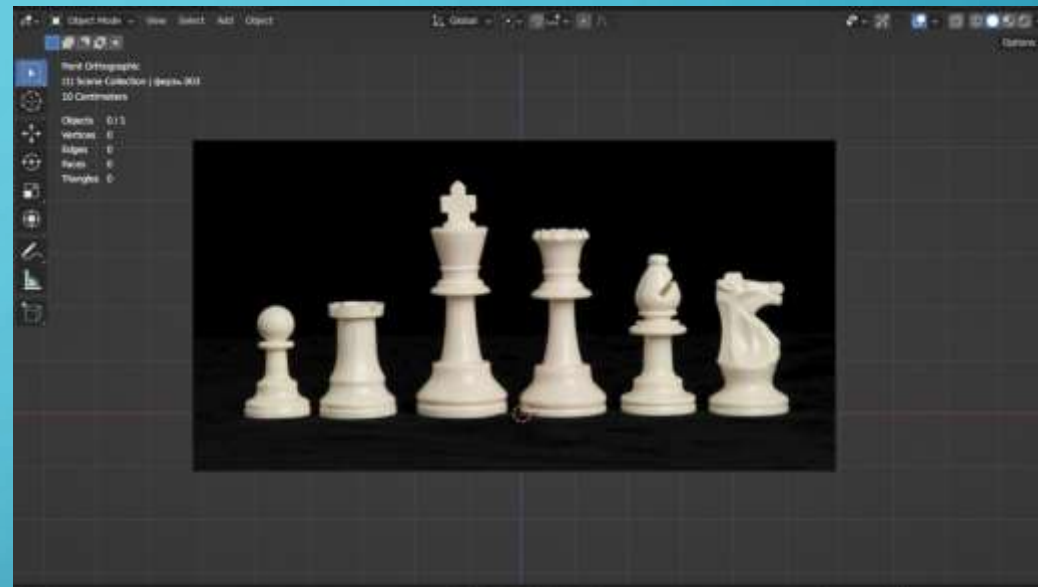
**АВТОР: ПАХОМОВ ВЛАДИСЛАВ
ВЯЧЕСЛАВОВИЧ**

2023 год

ПОДГОТОВКА РЕФЕРЕНСА



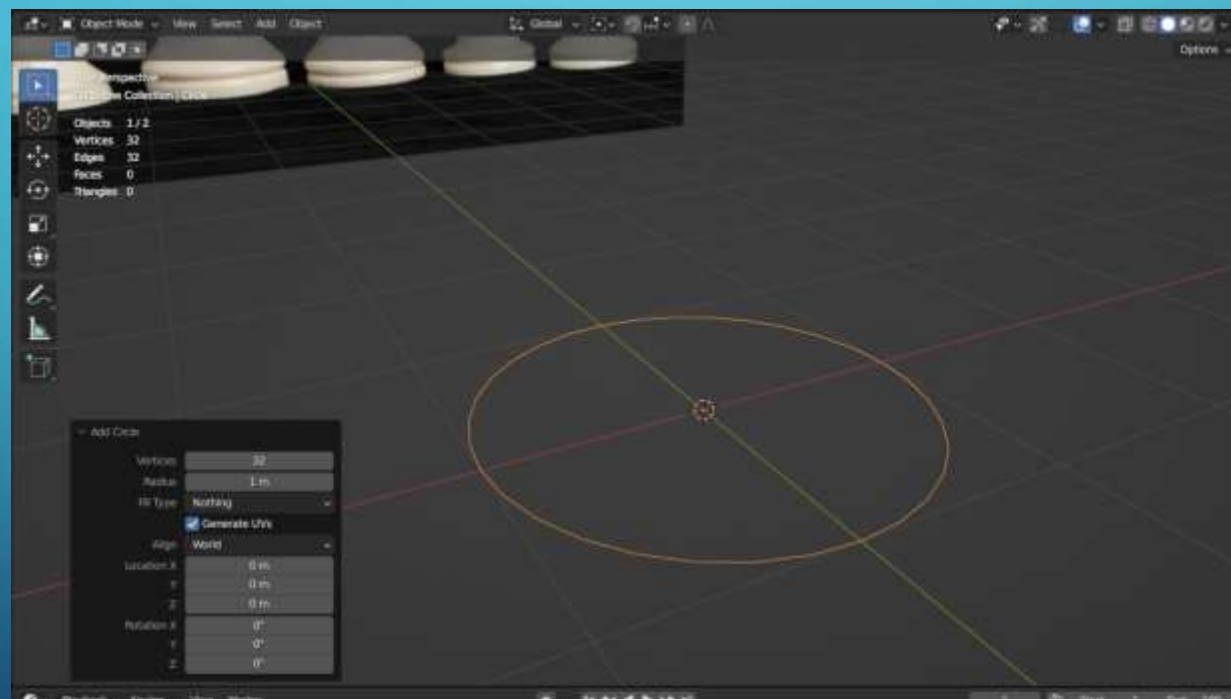
Основной референс. На него и будем ориентироваться.



Помещаем картинку в рабочую среду Blender.

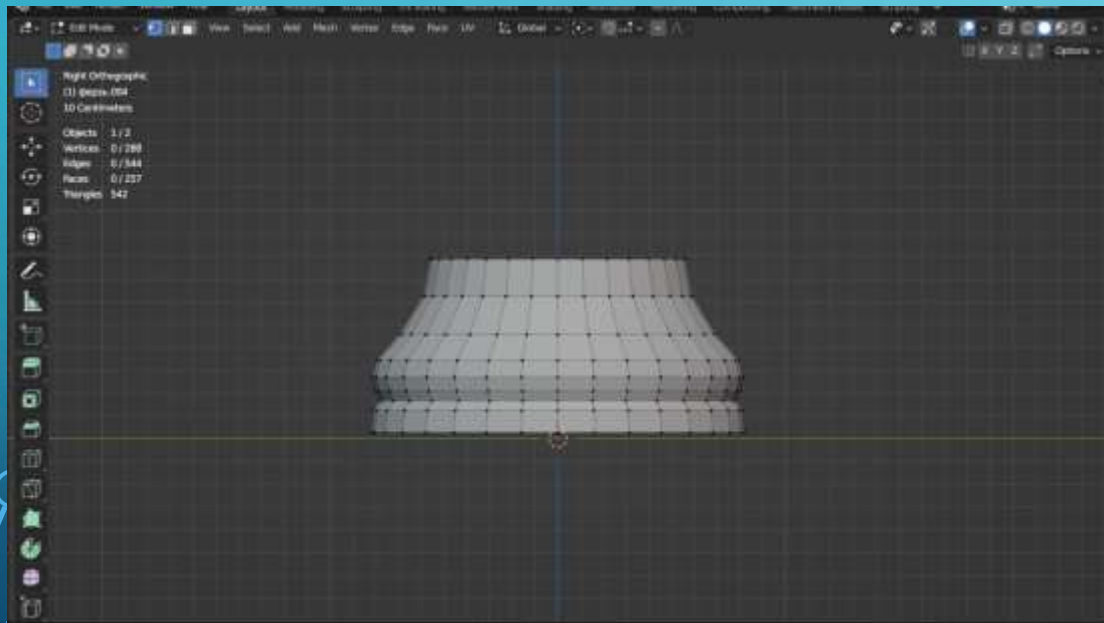
СОЗДАНИЕ ОБЪЕКТА

Первоначальный объект с которого все начнётся –
круг с 32 гранями.



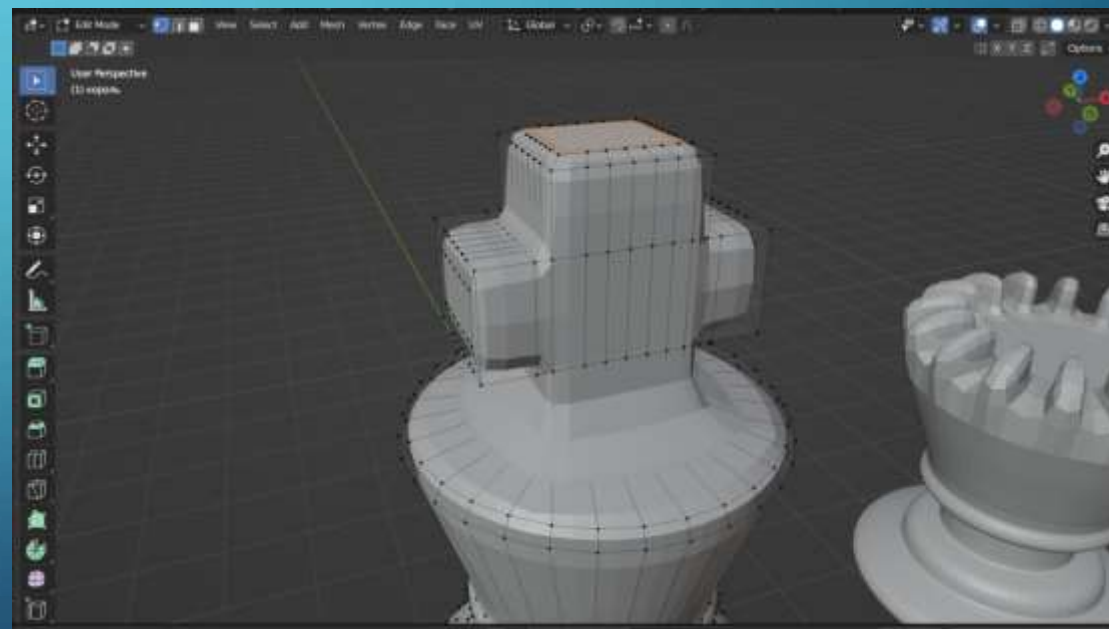
ИЗГОТОВЛЕНИЕ ФЕРЗЯ

Ориентируясь на референс, начинаем создавать, с помощью специальных инструментов, нашего ферзя.



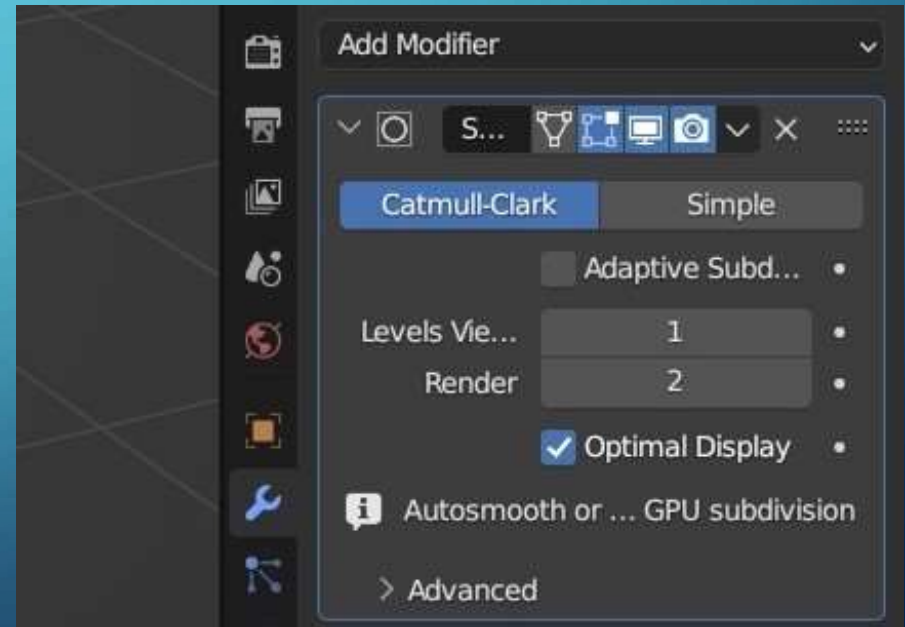
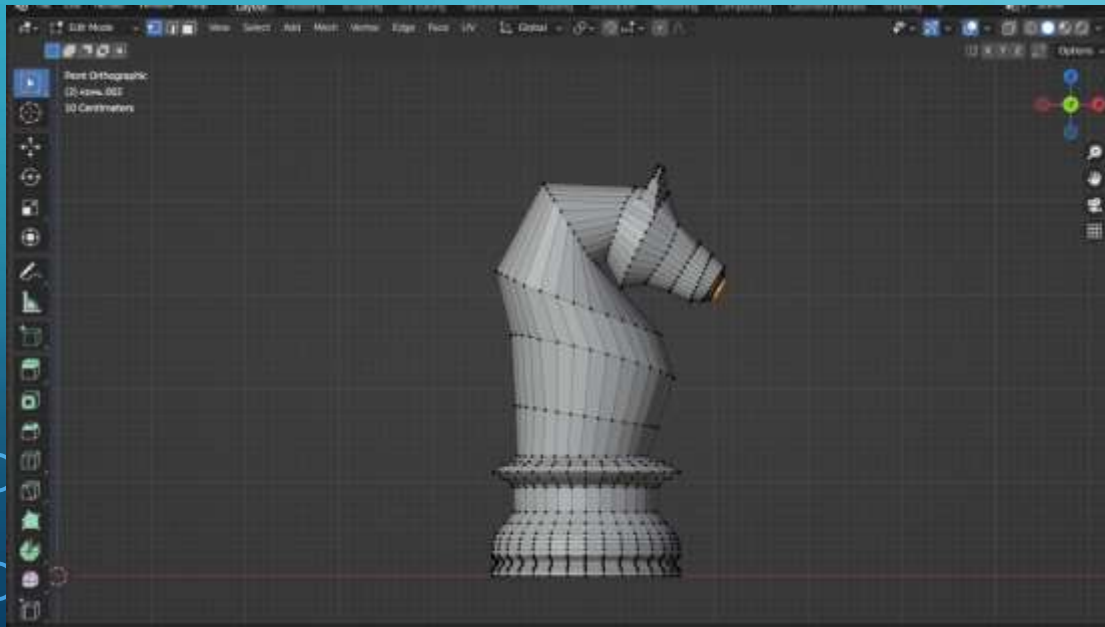
ПРЕОБРАЖЕНИЕ ИЗ ФЕРЗЯ В КОРОЛЯ

Используя комбинацию «Ctrl + C», копируем фигуру. Удаляем верхние полигоны, на их месте моделируем крест для короля.



МОДЕЛИРОВАНИЕ КОНЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОДИФИКАТОРА

Сверяясь с референсом, делаем силуэт похожий на коня. На все модели используем модификатор «Subdivision Surface» 1-го уровня. Это сгладит все неровности.



ИТОГ МОДЕЛИРОВАНИЯ

Используя все предыдущие действия, моделируем остальные фигуры.

