

ОТКРЫТОЕ ПРОГРАММНОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ BLENDER

ILYA MOTAYLENKO



BLENDER

Это бесплатное программное обеспечение для разработки в сфере 3D с открытым исходным кодом.

Blender имеет лицензию GNU GPL, принадлежащую его основателям.

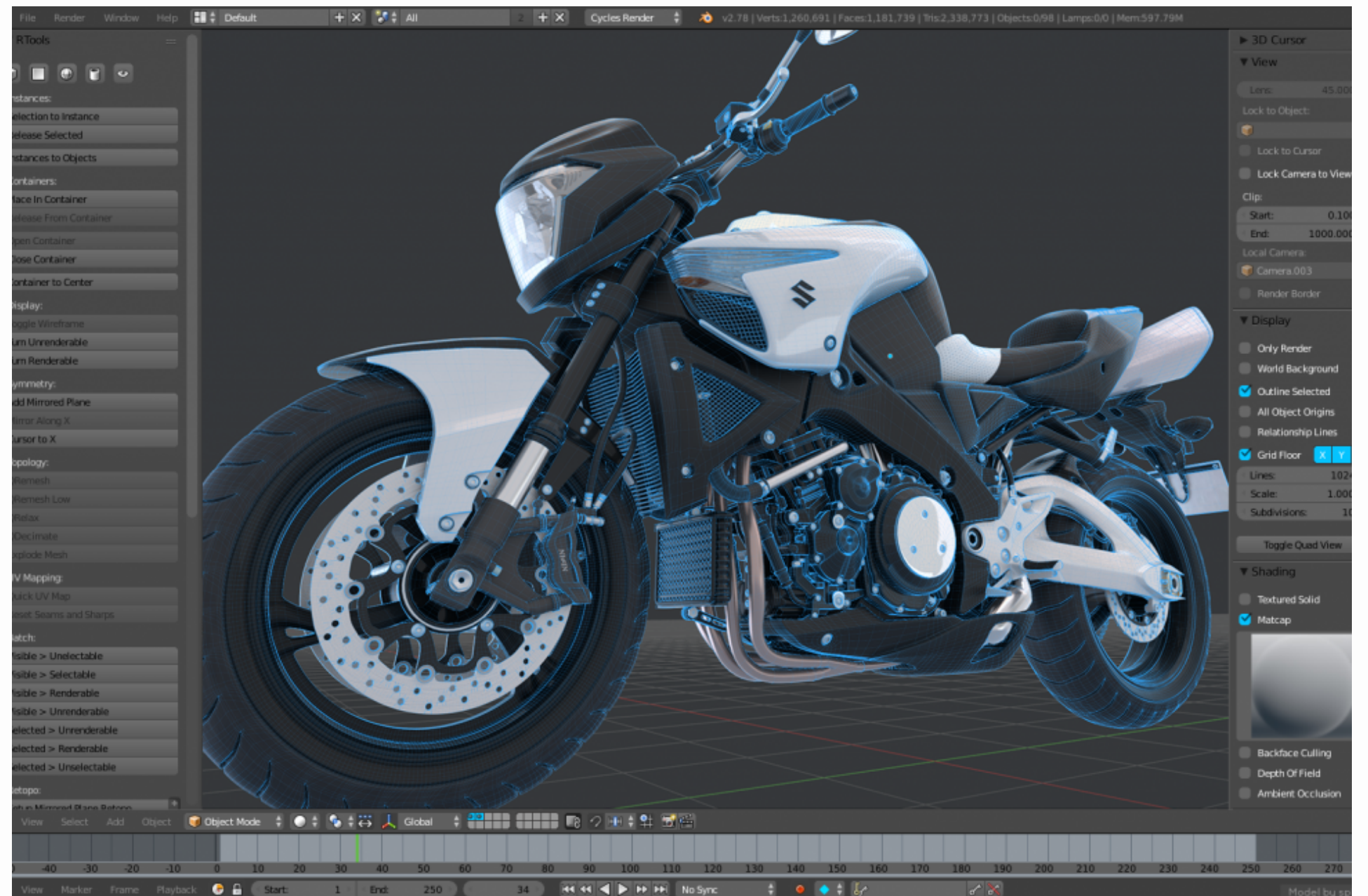
По этой причине Blender навсегда остается бесплатным программным обеспечением с открытым исходным кодом.

НАПРАВЛЕНИЯ



01 Рендеринг

02 3д моделирование



НАПРАВЛЕНИЯ

03 Скульптинг



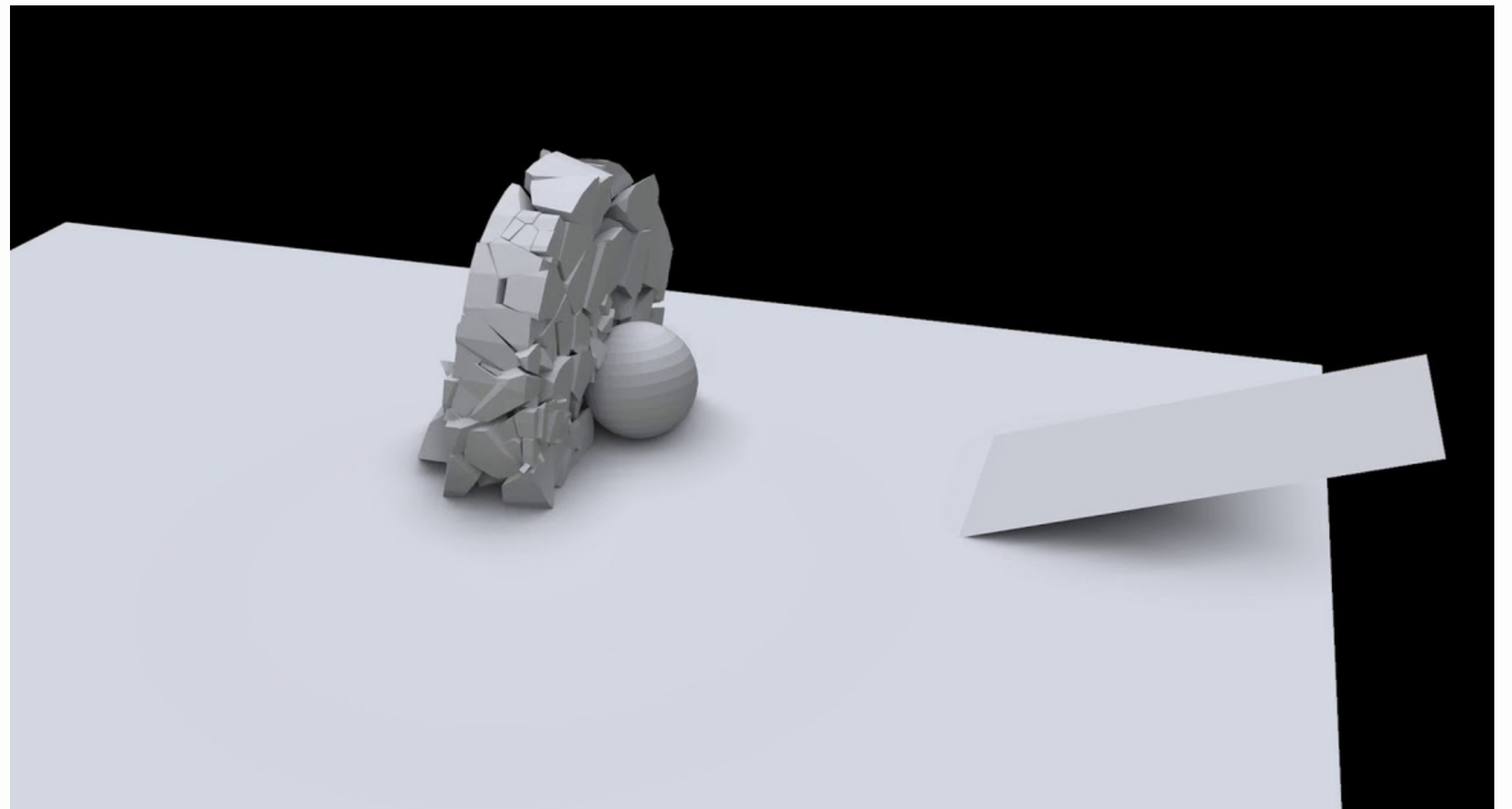
04 Анимация

НАПРАВЛЕНИЯ



05 VFX

06 Симуляции



ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ

01 Полигональное

02 Сплайновое

03 Скульптинг

04 Твердотельное

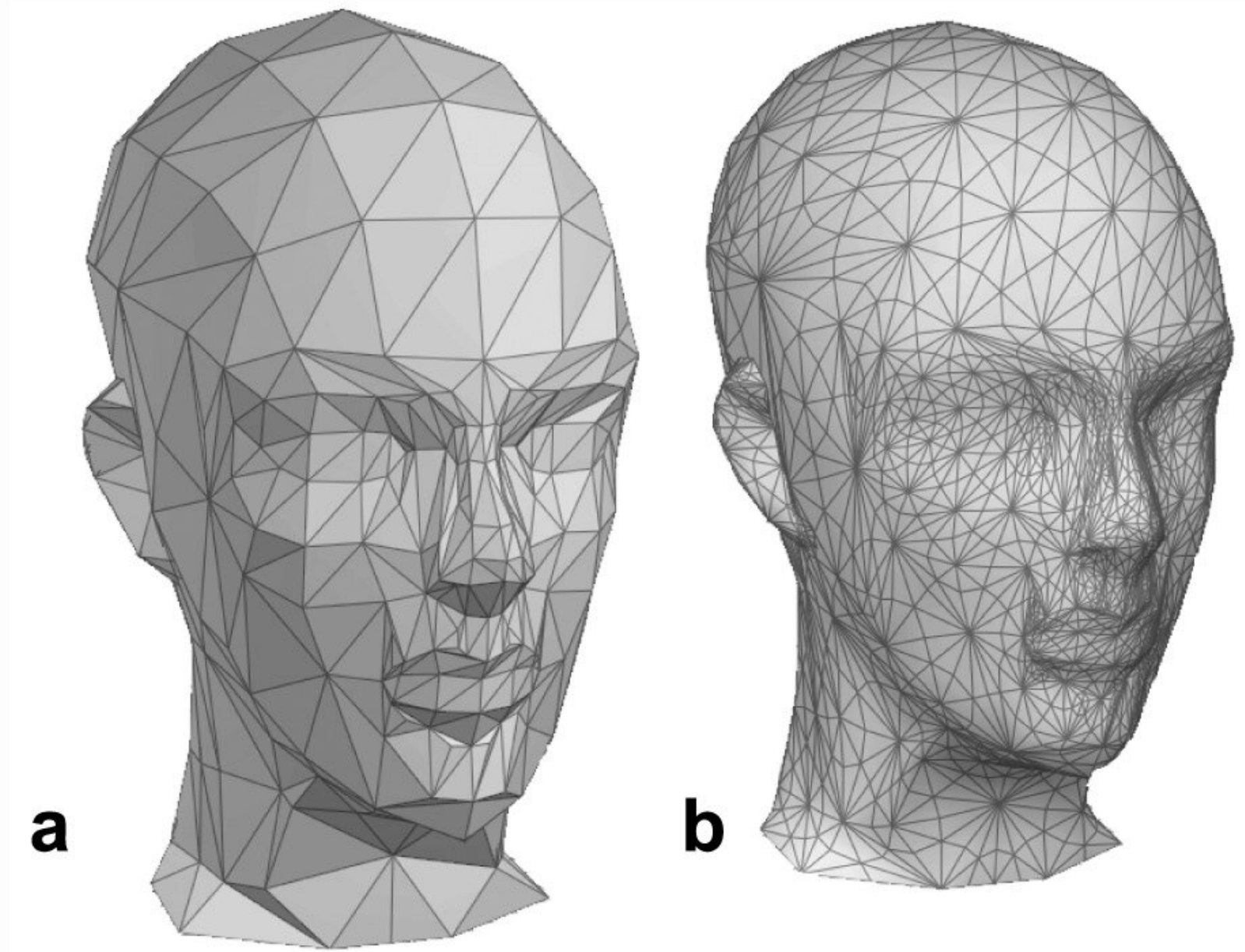
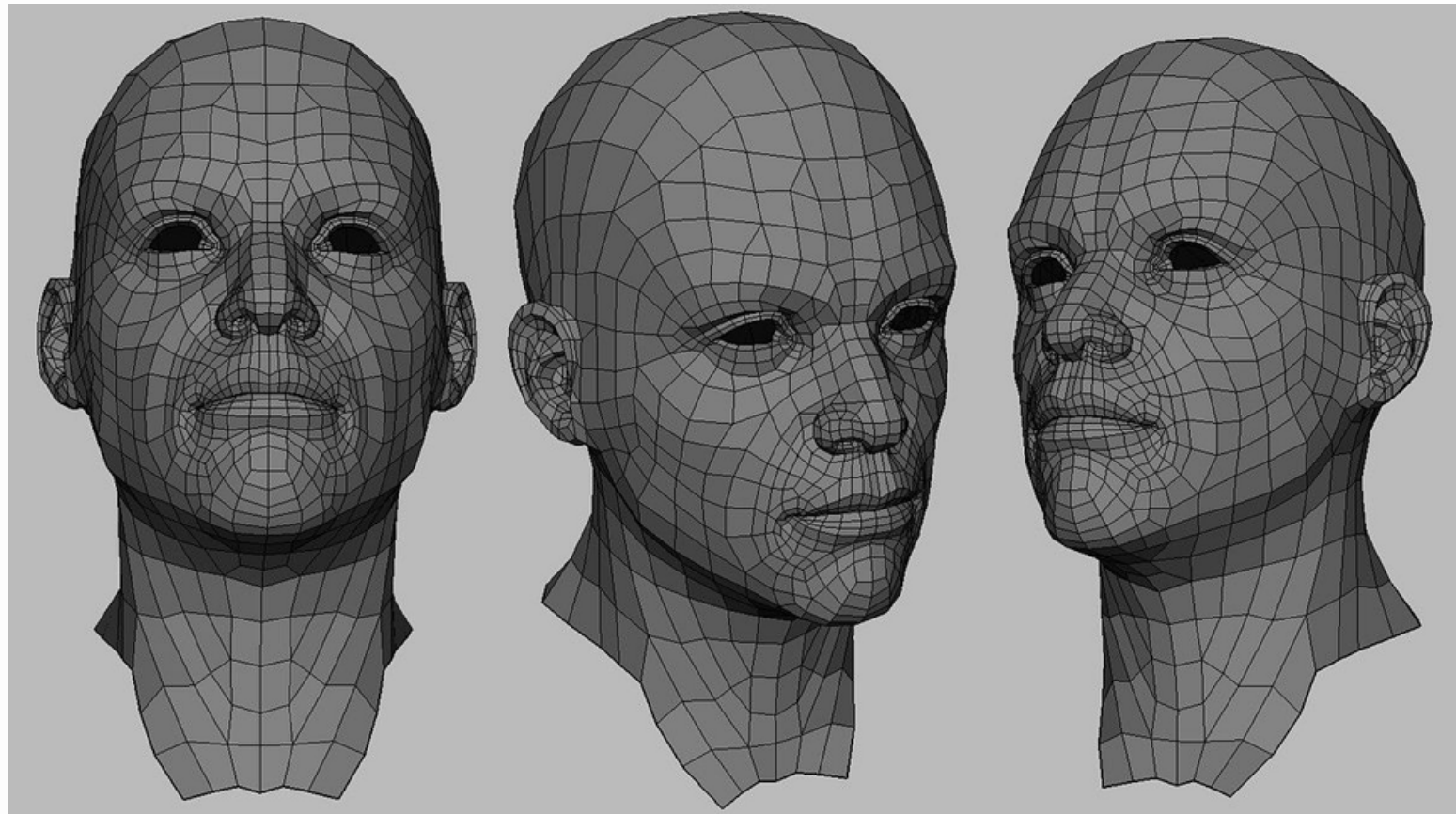
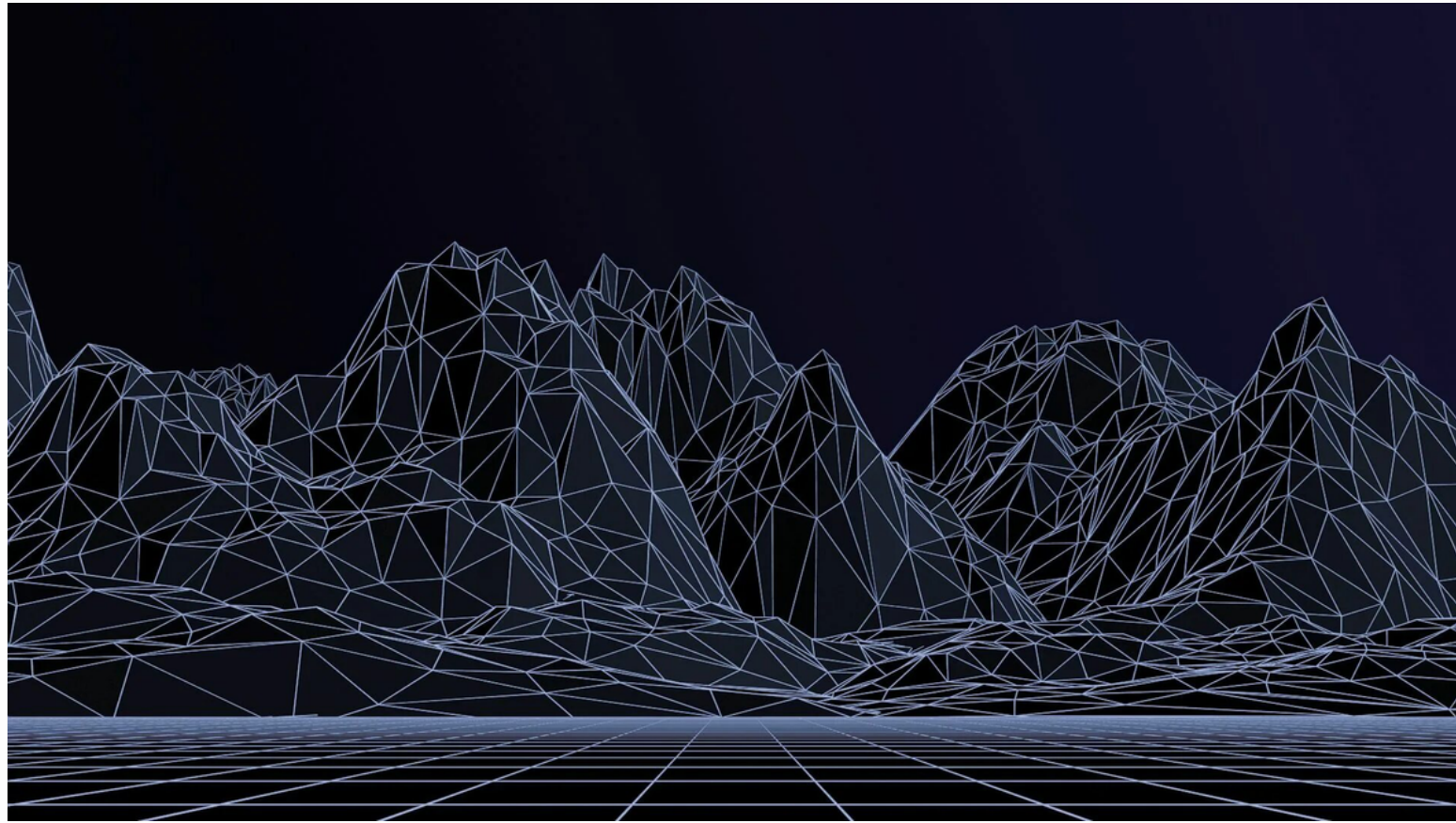
01 Поверхностное

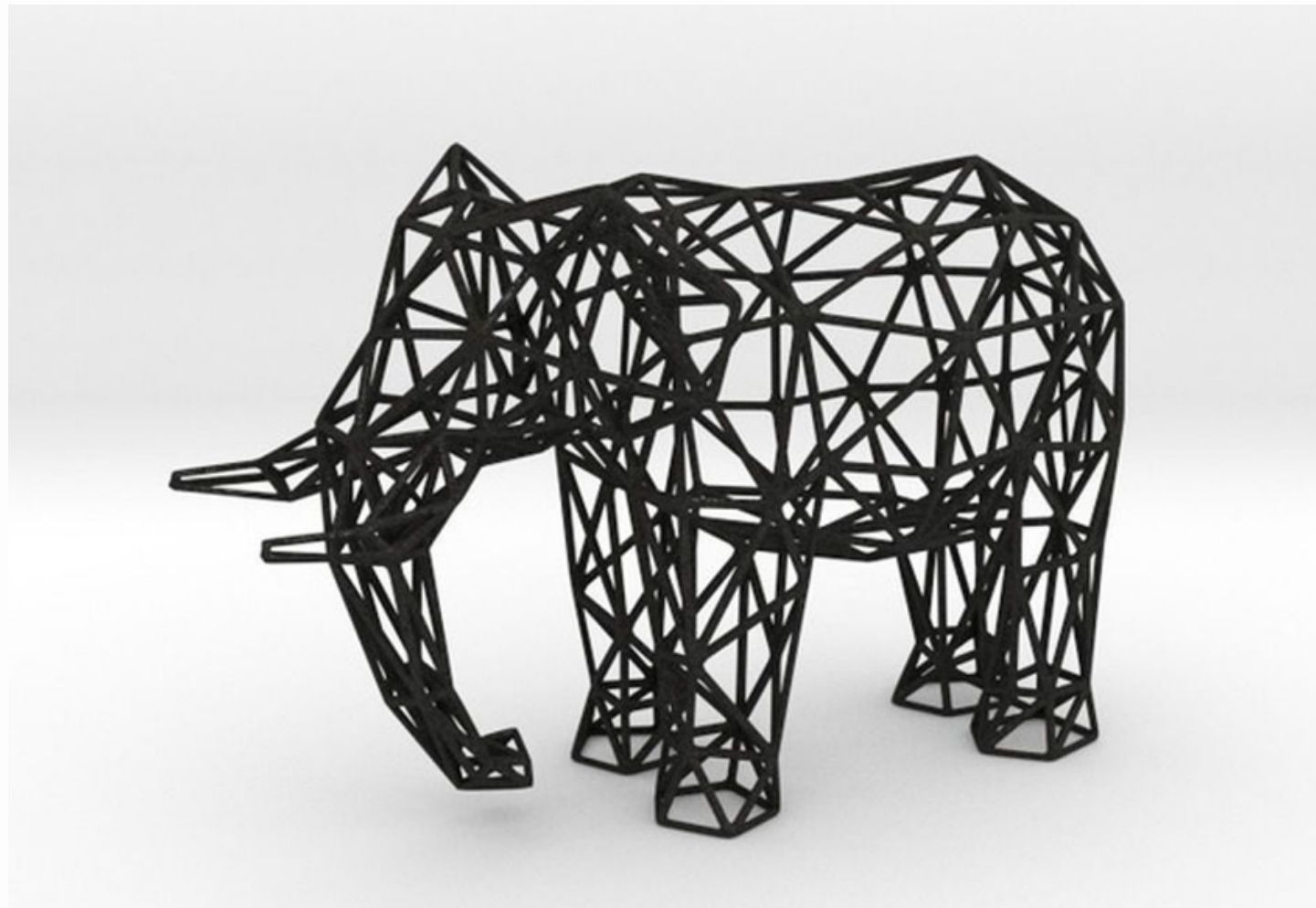
02 Каркасное

03 Поверхностное

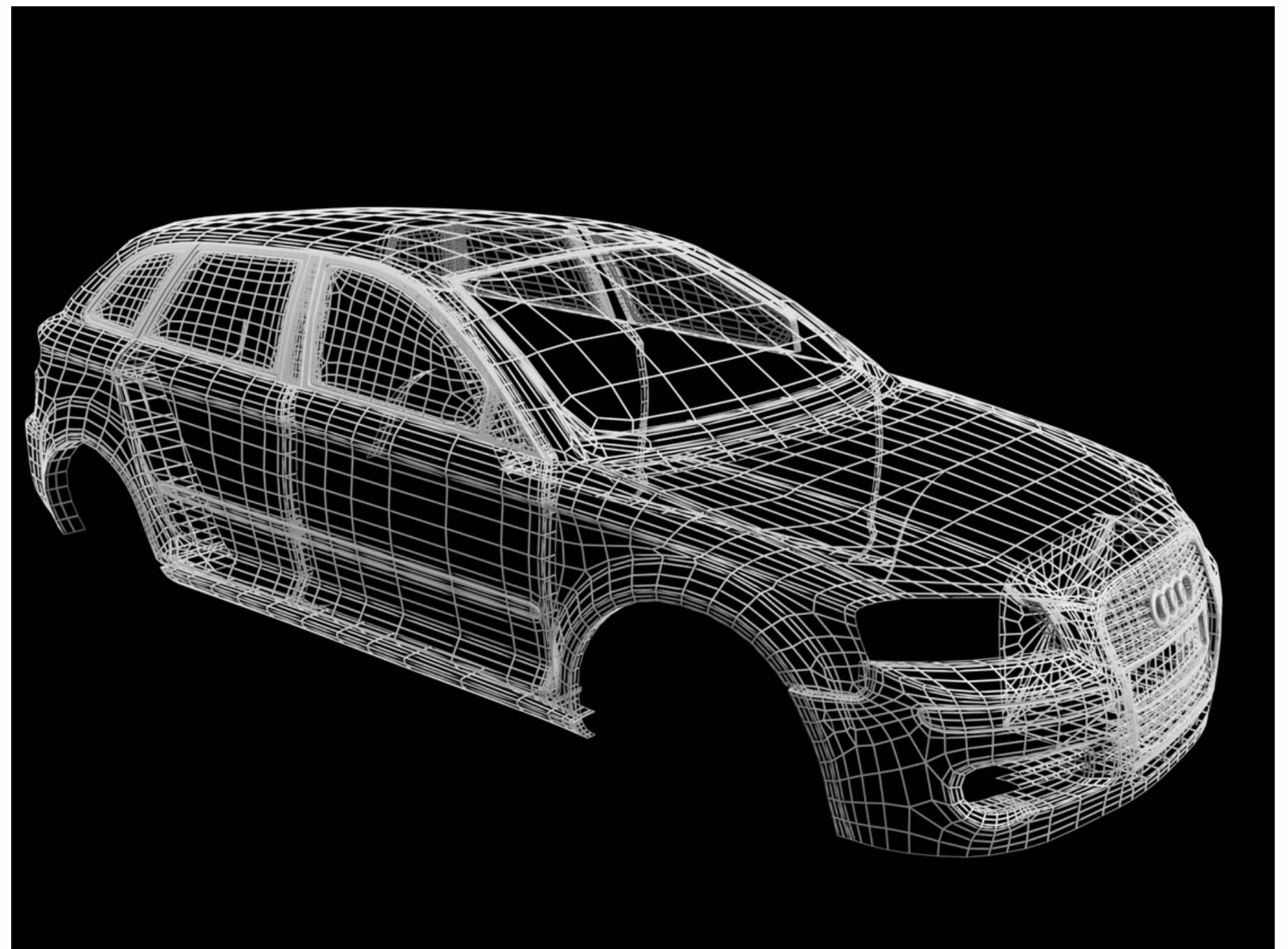
04 Параметрическое

ПОЛИГОНАЛЬНАЯ СЕТКА

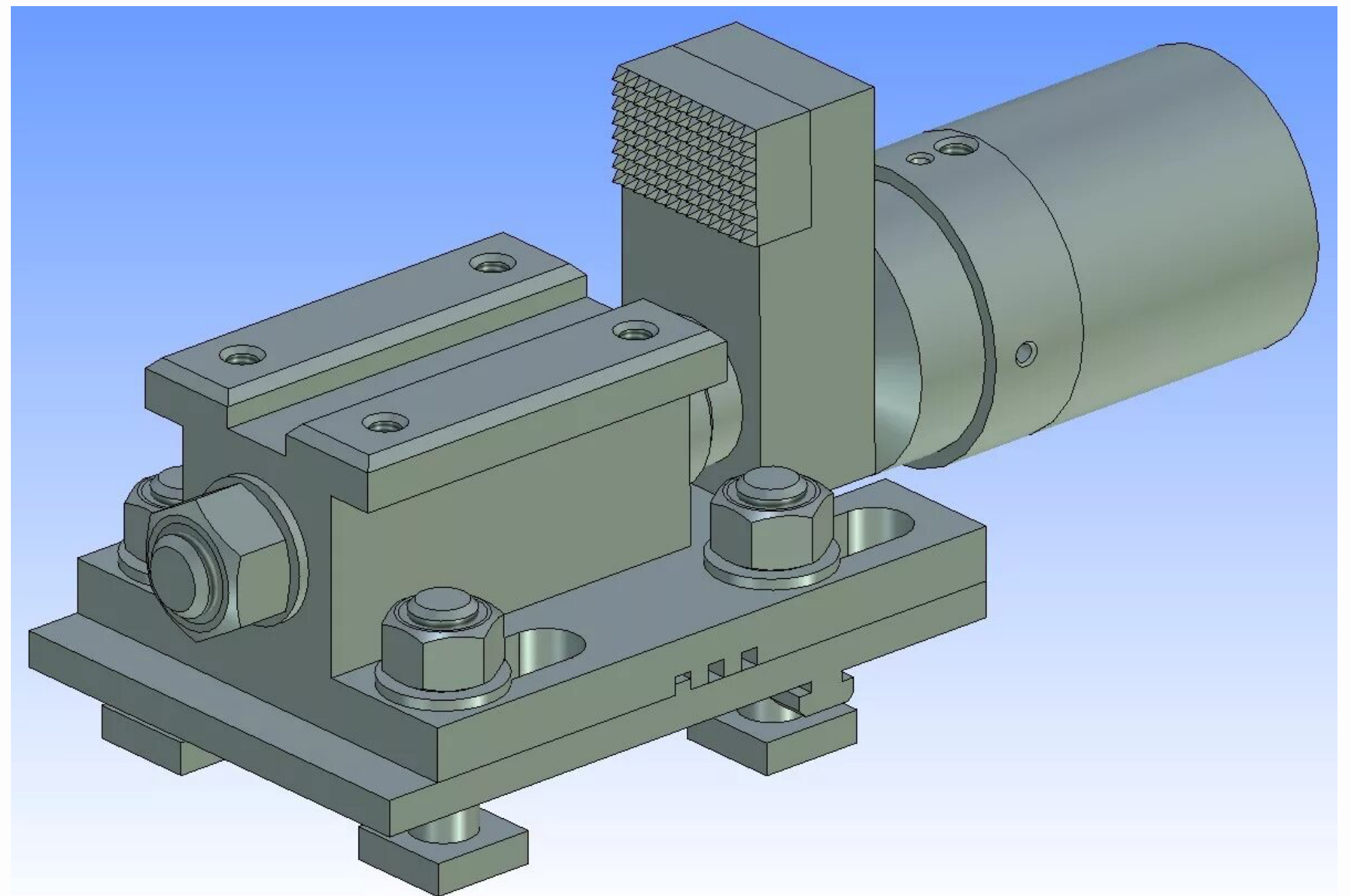
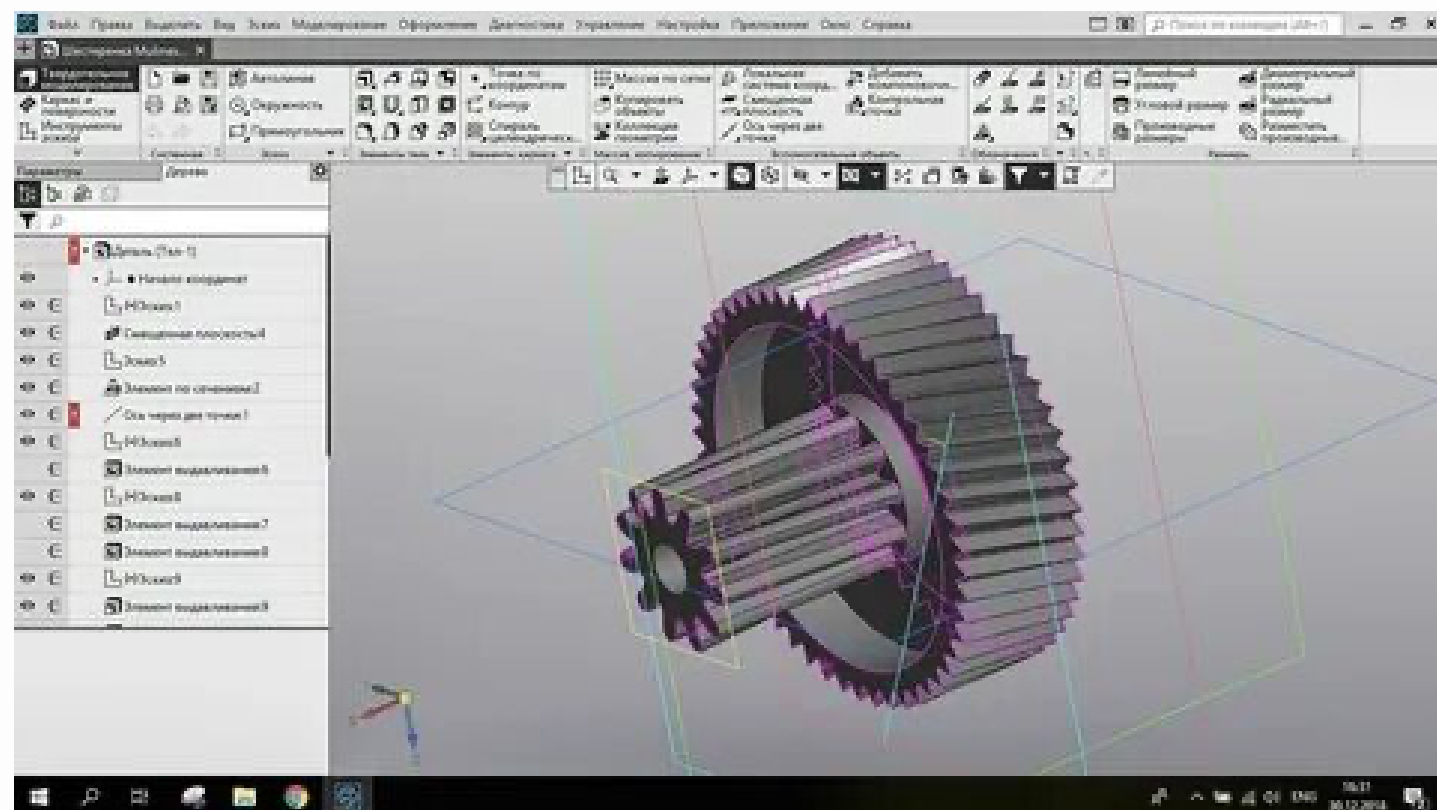
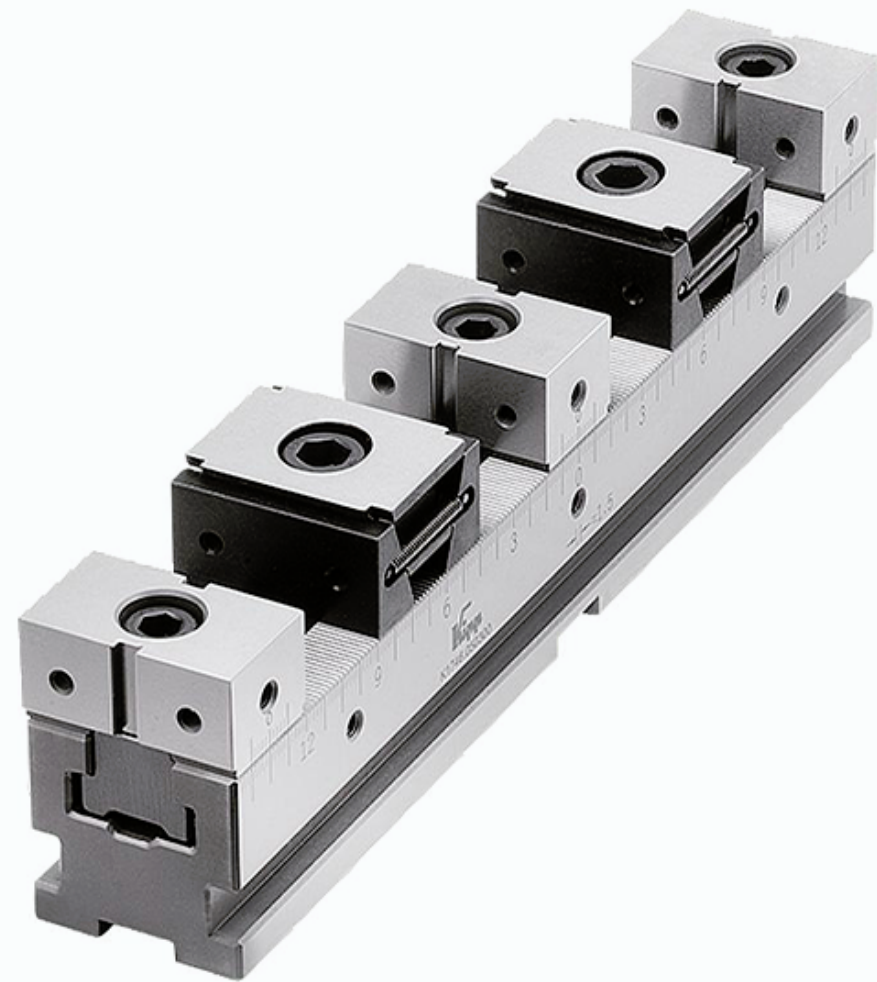




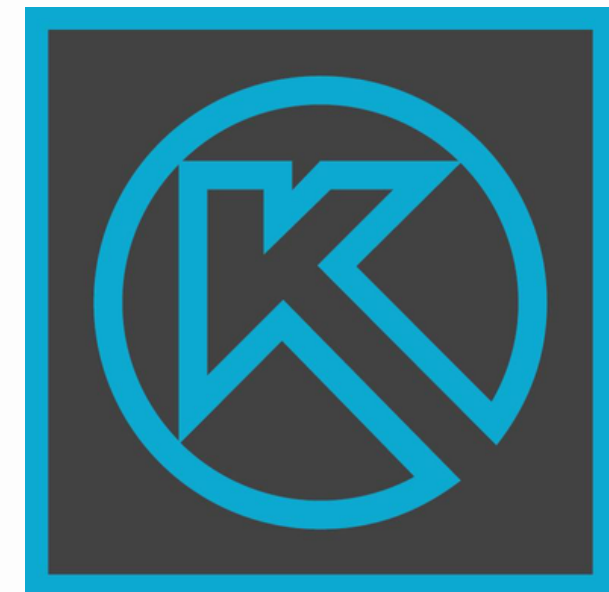
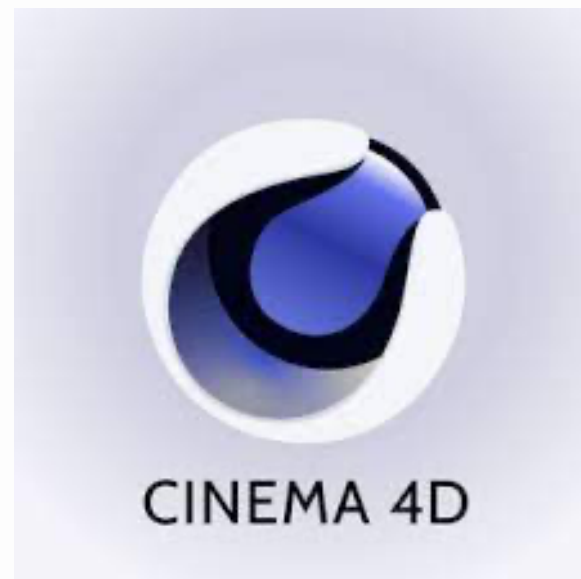
СПЛАЙНОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

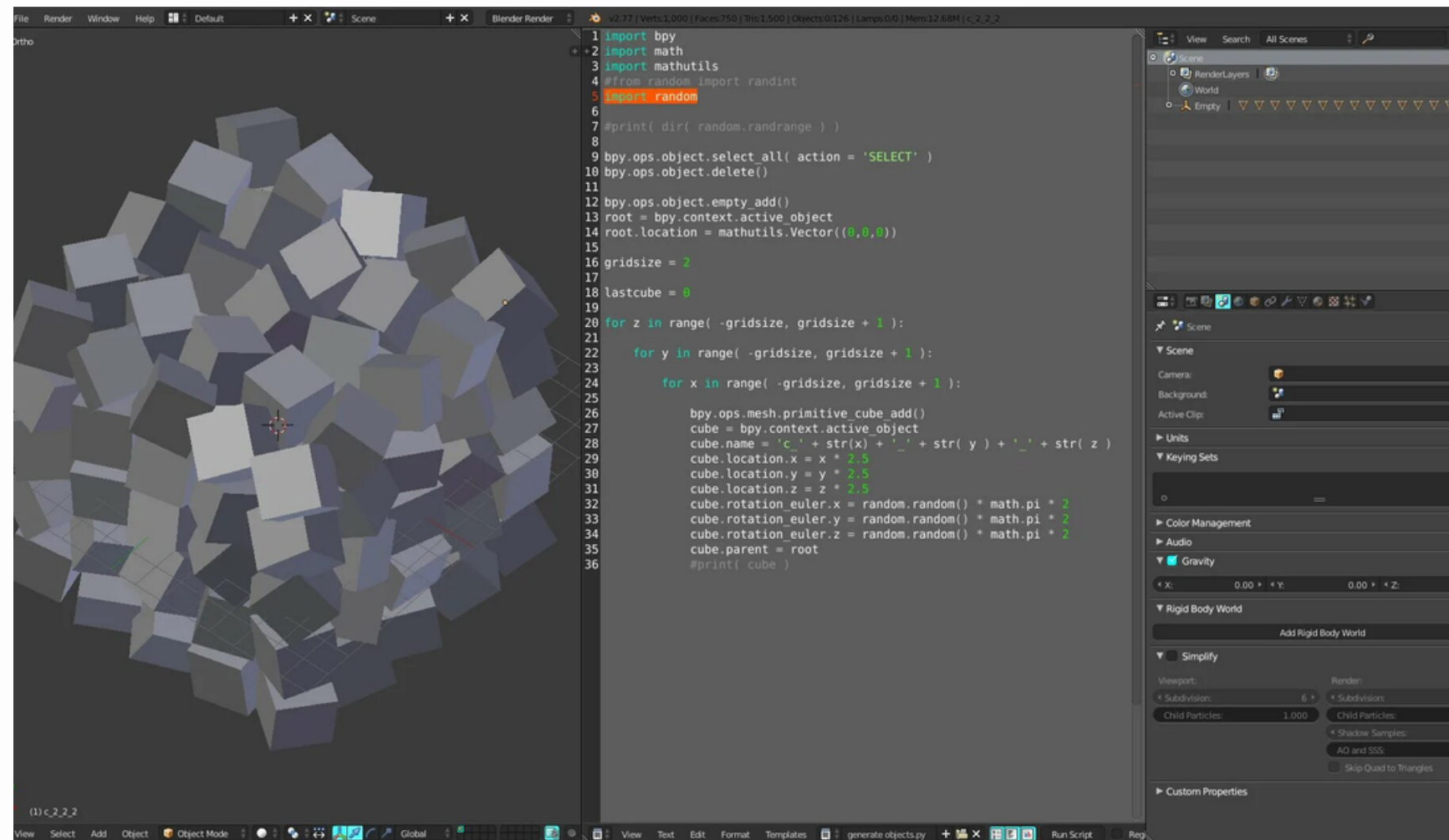


ТВЕРДОТЕЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ





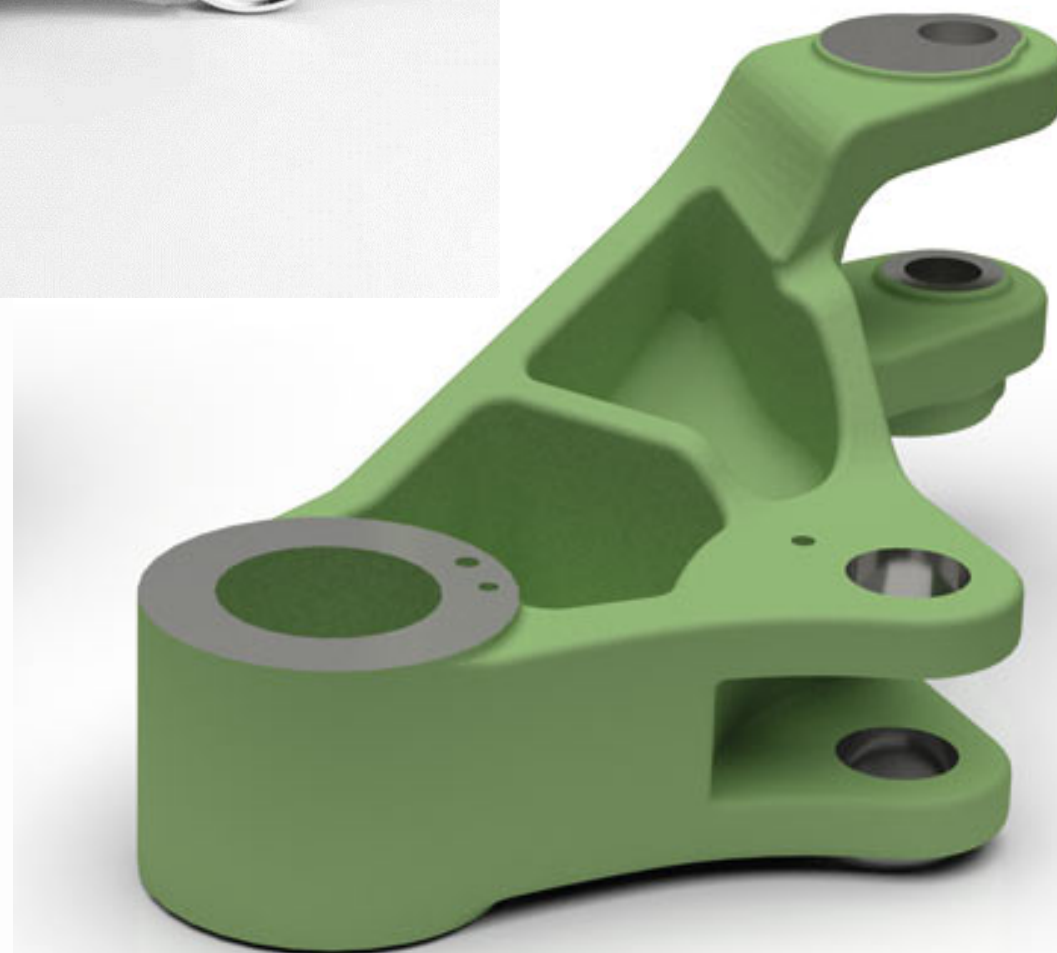
СКРИПТЫ (АДДОНЫ)

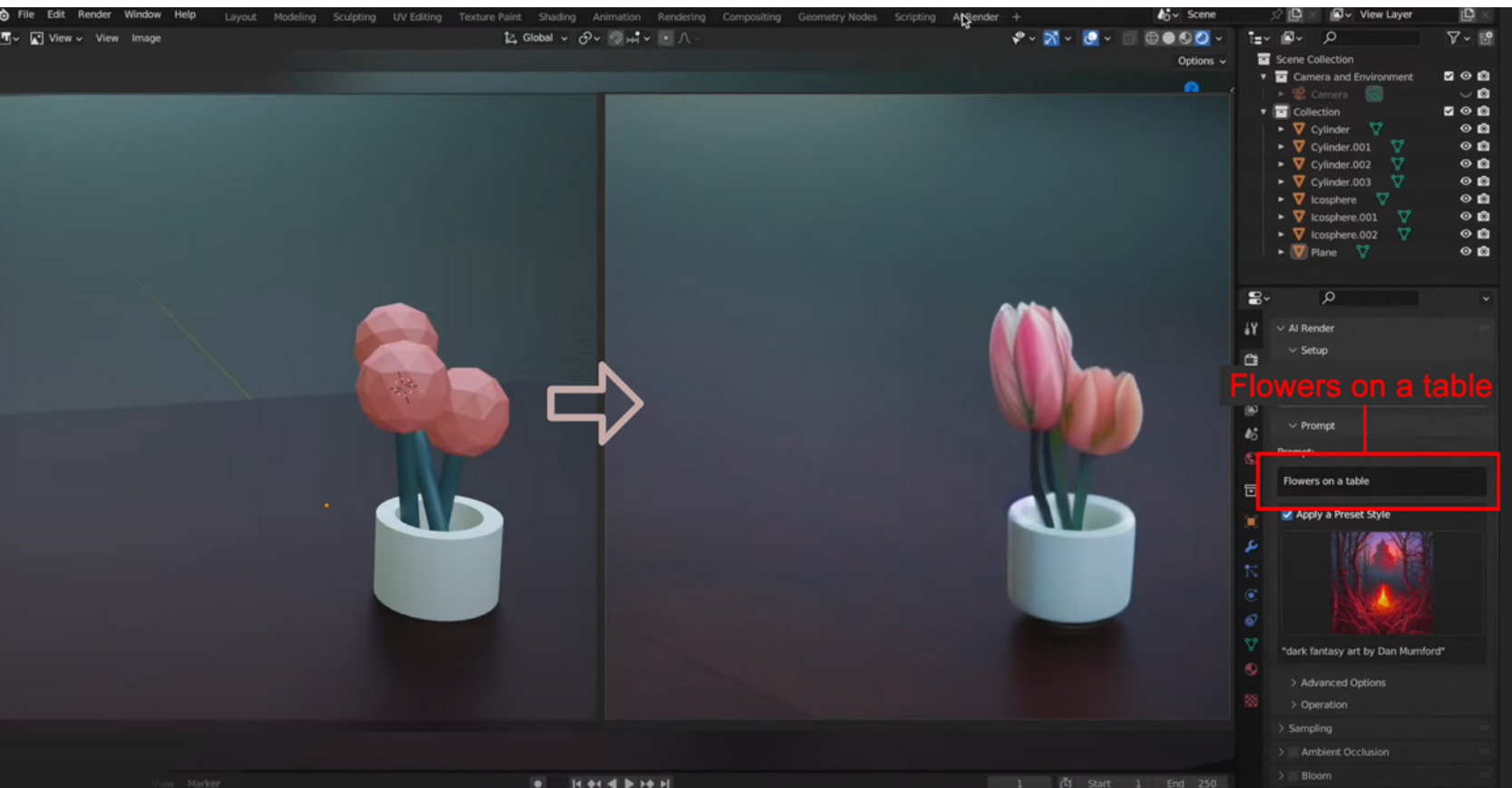
- Автоматизация 3д-моделирования
- Новые возможности
- Поддержка
- Аддитивные технологии
- Генерация



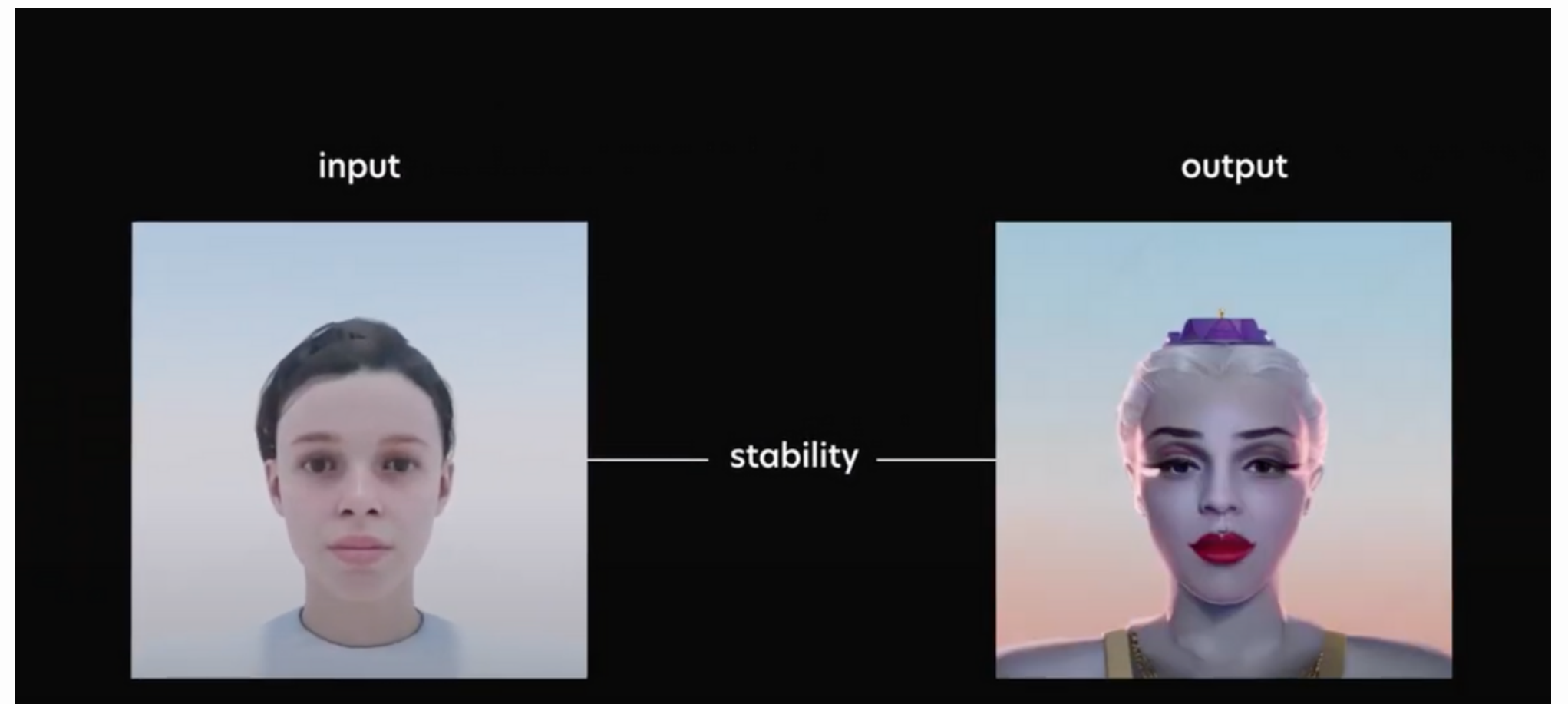
ГЕНЕРАТИВНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Применение машинного обучения для поиска решений оптимальных конструкций по заданным параметрам

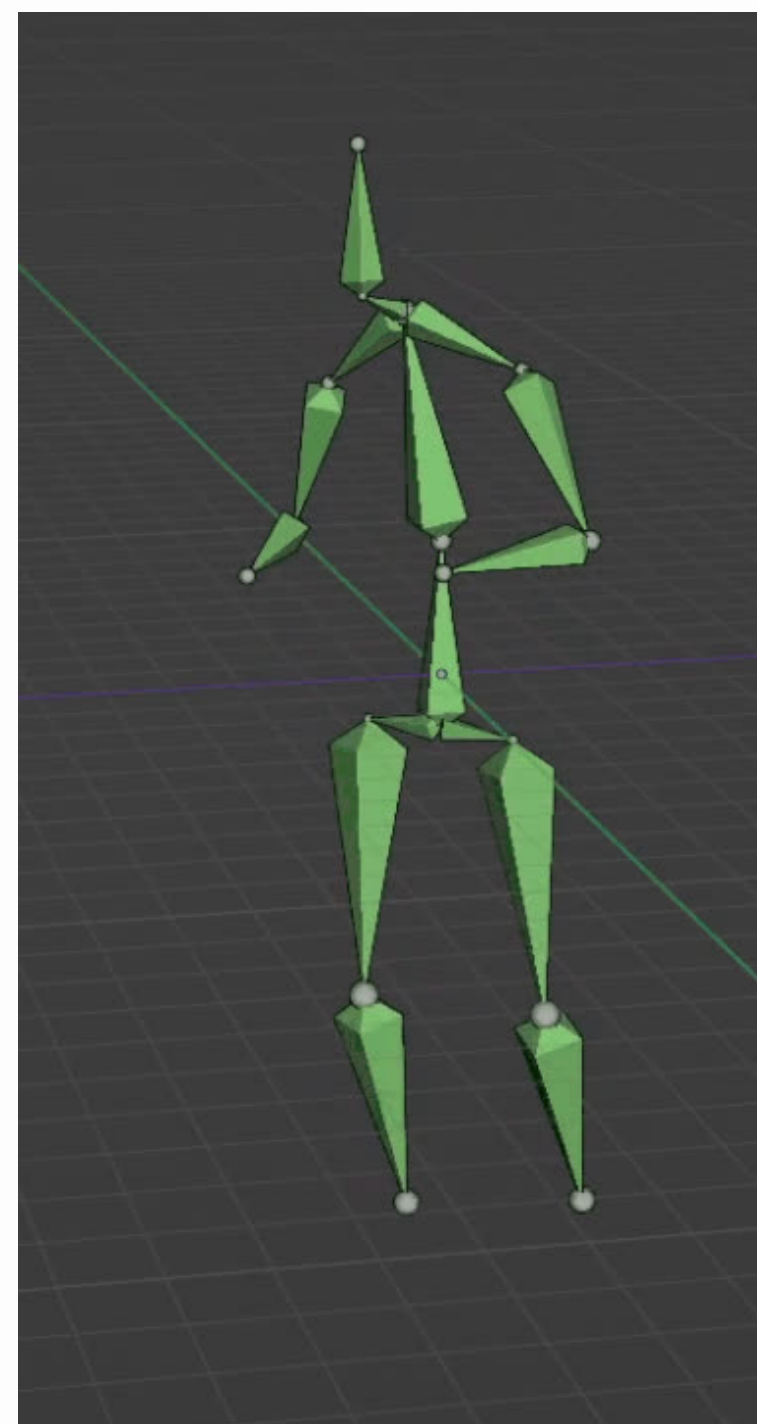
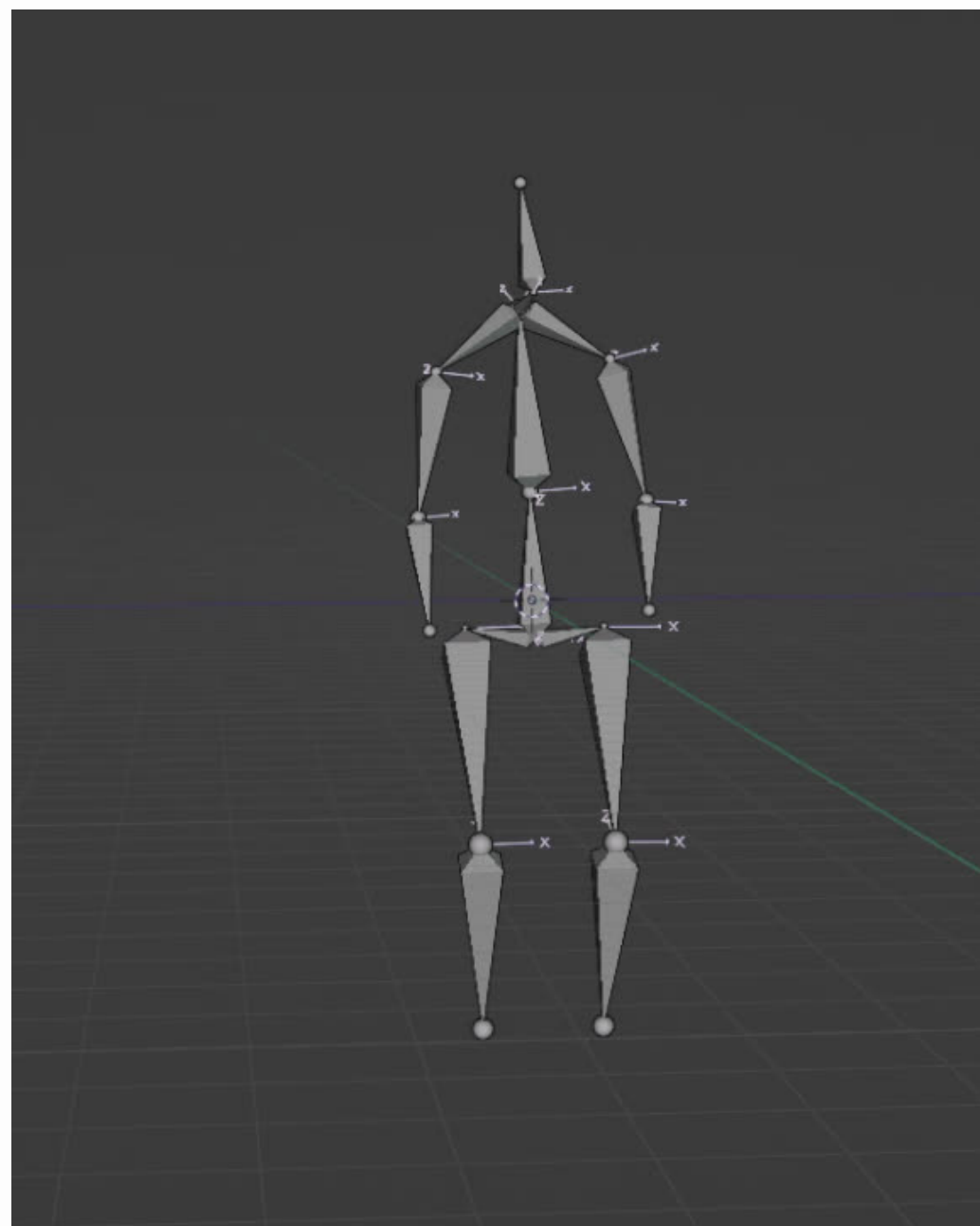




STABILITY FOR BLENDER



ЗАХВАТ ДВИЖЕНИЙ



ОСНОВНЫЕ МОДУЛИ

01 Add-ons

02 Animation (модуль с драйверами и основными функциями работы с анимацией)

03 Grease Pencil (все что связано с 2д рисованием, лепкой и 2д анимацией)

04 Modeling (меши, модификаторы, редакторы поверхностей)

05 Nodes & Physics (Физика и симуляции)

06 Python API (редактор и консоль)

07 EEVEE & Viewport (работа с тендерами, GPU и рабочими портами, VR)

08 Sculpt, Paint & Texture / VFX & Video