

# Основы 3D графики

## Лекция №1. Введение в 3D графику

[github.com/BogdanDirtyDwarf/blender-ithub-fast-course](https://github.com/BogdanDirtyDwarf/blender-ithub-fast-course)

# История 3D графики

Первую кафедру компьютерной графики, в Университете Юты, открыли в 1960-х годах Айван Сазерленд и Дэвид Эванс.

Сазерленд создал первую программу, которая являлась прообразом всех современных 3D-редакторов и CAD-систем – Sketchpad.

На её основе позже появились другие программы для 3D моделирования, например русская программа «Компас 3D»

Студентом Сазерленда был Эд Катмулл – впоследствии технический директор и президент Pixar Animation Studios, кинокомпании, которая подарила нам «Историю игрушек», первый полнометражный анимационный фильм, созданный в трехмерных редакторах и программах трехмерной анимации.

# Направления 3D графики

- Визуализация интерьера
- Моделирование ландшафтов
- Визуализация фасадов зданий
- Анимация
- VFX эффекты / Визуальные эффекты
- Game design
- 3D Печать
- Web design
- VR / AR



# Визуализация интерьера





# Моделирование ландшафтов



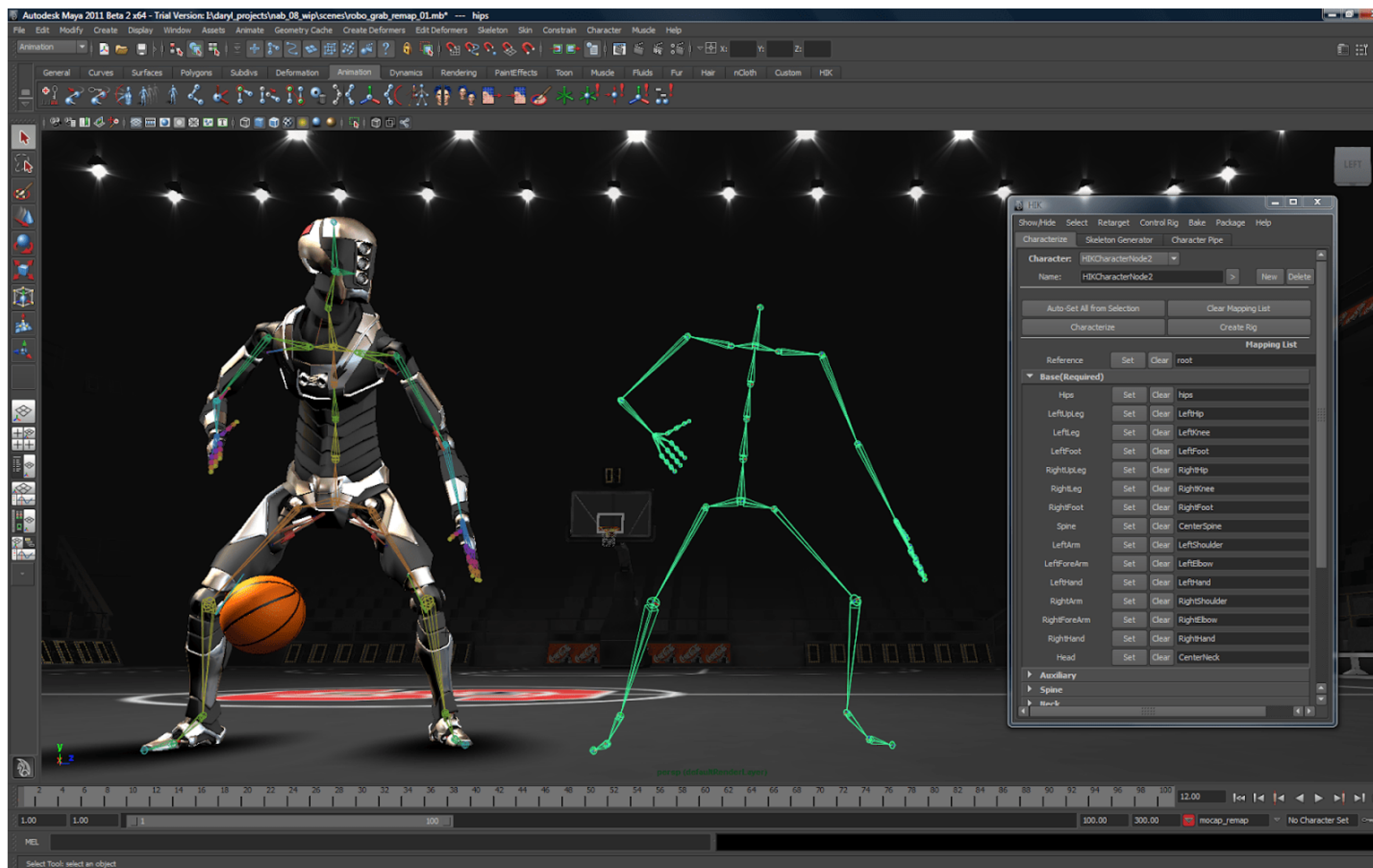


# Визуализация фасадов зданий





# Анимация





# VFX эффекты



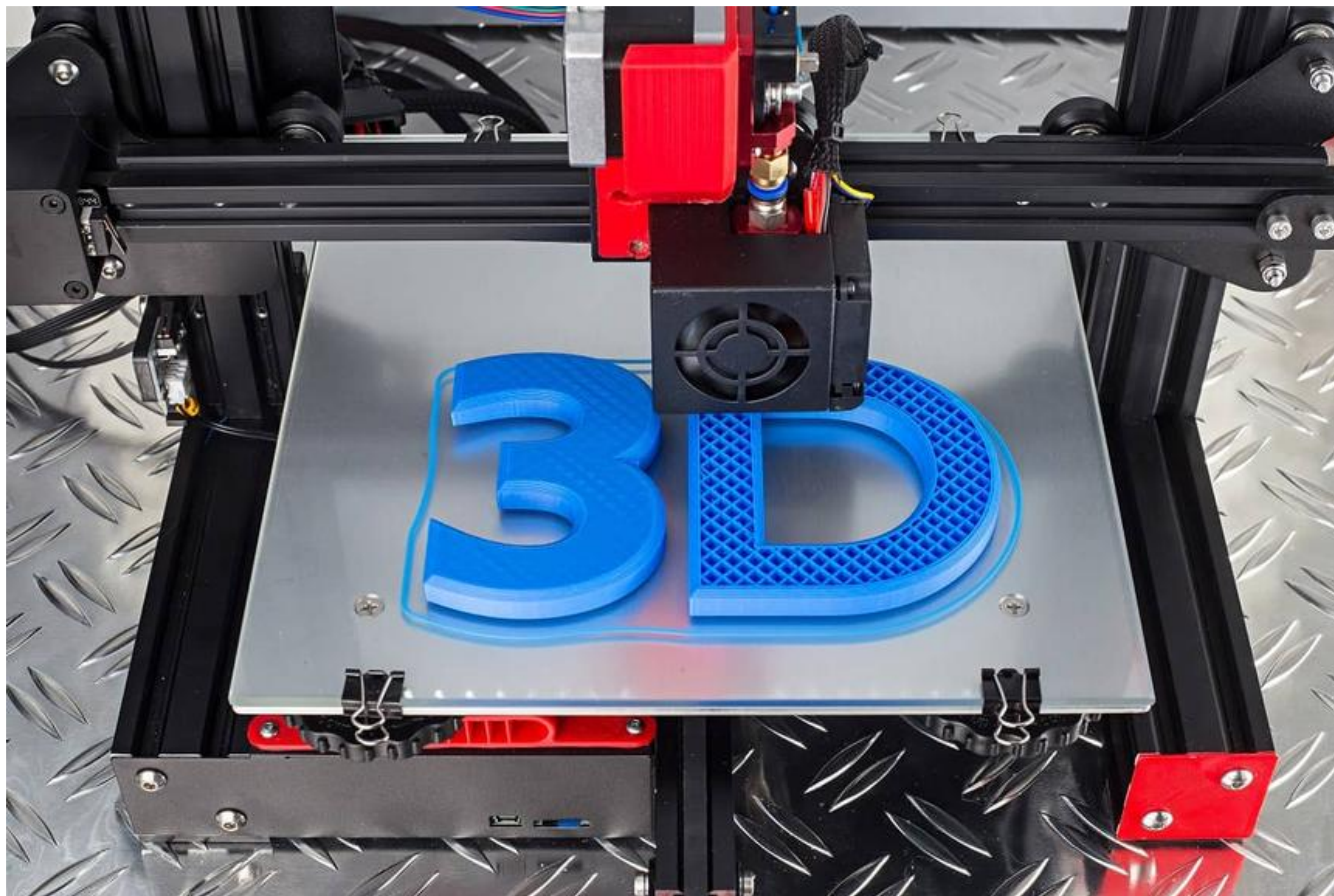


# Game design





# 3D печать





# Web design

Timescope®

Sign in

GET STARTED

## Manage your team and get more done

With channels in **Timescope**, remote teams can organize projects in a fun, flexible, and rewarding way.

TRY FOR FREE

CONTACT SALES

Trusted by the world's most innovative companies:



Google



SAMSUNG



< >





# VR / AR





# Программы для создания 3D моделей





[github.com/BogdanDirtyDwarf/blender-ithub-fast-course](https://github.com/BogdanDirtyDwarf/blender-ithub-fast-course)

Ссылка на репозиторий с курсом, там задания и полезная инфа 👍

★ Поставьте звёздочку на репу 🙏