

O T U S

3D-художник стилизованных персонажей

3D-художник стилизованных персонажей

Длительность курса: 108 академических часов

1 Вводное занятие

Цели занятия:

описать содержание курса;
установить и подготовить софт;
рассказать про отрасль и чем занимается 3D художник.

Краткое содержание:

введение в курс;
общение и знакомство.
На занятии вы узнаете о составе курса и его наполнении. Студенты подробно познакомятся с курсом и преподавателем.

2 Особенности стилизованных персонажей

Цели занятия:

различать стилизацию персонажей;
узнать о преимуществе стилизации в играх.

Краткое содержание:

стилизация и пропорции;
знакомство с видами стилизации.
На занятии вы узнаете о стилизованных персонажах. Какие бывают типы и виды стилизации. Их отличие от реалистичных моделей и основные моменты создания стилизации.

1 Подготовка к скульптингу бюста

Цели занятия:

подготовить софт;
найти референс для скульптинга;
узнать основы создания бюста.

Краткое содержание:

поиск референса для скульптинга бюста;
настройка интерфейса ZBrush и подготовка.
На занятии вы узнаете о том, что нужно сделать перед тем, как начать скульптить бюст. Выберем референс. Настроим программу ZBrush. С помощью блокинга создадим основную форму.

2 Создание бюста. Часть 1

Цели занятия:

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание:

использование инструментов скульптинга, трансформ и других для создания общих форм.

На занятии вы узнаете о создании лиц стилизованных персонажей и том, какие формы и методы применяются для того, чтобы удерживаться в выбранной стилизации. Практика и скульптинг в ZBrush.

Домашние задания

1 Домашнее задание №1 "Создание бюста человека"

Цель: Студент тренирует навыки создания бюста человека - это одна из самых важных и сложных задач при создании стилизованного персонажа.

1. Выбрать гуманоида (желательно человека любого пола).
2. Создать по выбранному концепту работу в ZBrush с применением highpoly инструментов и кистей.

3 Анатомия и её стилизация

Цели занятия:

рассказать основы анатомии.

Краткое содержание:

основы анатомии;
применение стилизации с учетом естественной анатомии.

На занятии вы узнаете о том, как подстраивать реалистичную анатомию и преобразовывать ее под стилизацию. Разберем основы анатомии тела и лиц.

4 Создание бюста. Часть 2

Цели занятия:

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание:

использование инструментов скульптинга;

добавление деталей;

применение кистей детализации.

На занятии вы узнаете о том, как добавлять детали на скульпт и том, как создавать стилизованные волосы.

Много практики в ZBrush. Ассиметричные элементы детализации.

5 Создание бюста. Часть 3

Цели занятия:

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание:

использование инструментов скульптинга;

финальные штрихи;

создание стилизованных волос и элементов асимметрии.

На занятии вы узнаете о том, как добавлять дополнительные детали к скульпту, а также провести рендер в ZBrush, для получения хорошей картинки.

6 Поиск ошибок и их исправление

Цели занятия:

проанализировать ошибки скульптинга.

Краткое содержание:

проверка и разбор домашних заданий студентов.

На занятии вы узнаете и разберете вместе с преподавателем ошибки и достижения, что создали вы и другие студенты в ходе выполнения текущего домашнего задания, а также разберем классические ошибки и то, как и решать.

1 Создание диснеевского персонажа

Цели занятия:

создать персонажа выбранной стилизации.

Краткое содержание:

особенности диснеевского стиля;
практика по созданию персонажа.

На занятии вы узнаете о популярной стилизации студии Disney и о том, как ее повторить или взять из нее какие-то детали. Также будет демонстрация скульптинга бюста диснеевской стилизации в программе ZBrush.

Домашние задания

1 Домашнее задание №2 "Создание стилизованного персонажа/бюста"

Цель: Студент тренирует навыки собственной стилизации, пытаясь копировать более популярные стилизации, которые прошли проверку временем.

1. Выбрать определенную стилизацию и создать набросок в ZBrush с применением highpoly инструментов и кистей.

Главная задача - остаться в рамках выбранного стиля.

3. Создать высокополигональную модель персонажа мультипликационного стиля.

2 Создание игрового стилизованного персонажа

Цели занятия:

создать персонажа выбранной стилизации.

Краткое содержание:

особенности стилизованных игровых персонажей;
практика по созданию персонажа.

На занятии вы узнаете о стилизованных персонажах в играх. Какие бывают стилизации именно в играх и какие приемы используются для создания именно игровых моделей.

3 Создание фэнтезийного существа

Цели занятия:

создать существо выбранной стилизации.

Краткое содержание:

особенности стилизованных существ;
практика по созданию фэнтезийного существа.

На занятии вы узнаете о том, как создавать не гуманоидов и стилизовывать их. Во время занятия будет практика и демонстрация скульпта фэнтезийного существа в ZBrush.

1 Подготовка к скульптингу

Цели занятия:

описать с чего нужно начинать создание персонажа.
найти референсы;
изучить пайплайн;
создать базу для модели.

Краткое содержание:

подготовка к созданию персонажа;
блокинг основ.

На занятии вы узнаете о том, с чего стоит начать создание персонажа. Как выбрать стилизацию и найти референсы. Настройка программы и подготовка к большой работе.

Домашние задания

1 Домашнее задание №3 "Создание highpoly стилизованного персонажа"

Цель: Студент тренирует навыки скульптинга - это один из важнейших этапов создания стилизованного персонажа, который требует много практики.

1. По выбранному ранее концепту создать высокополигональную версию модели, а именно ее анатомическое строение, проработать лицо.
 2. Выполнить поэтапное создание персонажа по выбранному референсу.
-

2 **Скульптинг.
Часть 1**

Цели занятия:

создать бюст;
создать основные черты и ключевые особенности.

Краткое содержание:

создание лица и основных черт персонажа.
На занятии вы узнаете о блокинге и создании головы/
лица персонажа. На занятии будет много практики в
ZBrush с поэтапным описанием действий от
преподавателя.

3 **Скульптинг.
Часть 2**

Цели занятия:

создать основные формы.

Краткое содержание:

создание лица и основных черт персонажа.
На занятии вы узнаете о том, как правильно выстроить
тело и выбрать пропорции для вашей стилизации. На
занятии будет много практики в ZBrush с поэтапным
описанием действий от преподавателя.

4 **Скульптинг.
Часть 3**

Цели занятия:

создать основные формы.

Краткое содержание:

создание основ крупных деталей.
На занятии вы узнаете о добавлении крупных деталей,
таких как: одежда, оружие и другие элементы
внешности персонажа. На занятии будет много практики
в ZBrush с поэтапным описанием действий от
преподавателя.

**5 Детализация.
Часть 1**

Цели занятия:

повысить детализацию модели.

Краткое содержание:

детализация крупных деталей персонажа;
проработка одежды.

На занятии вы узнаете о детализации и ее применении к стилизованному персонажу. На занятии будет много практики в ZBrush с поэтапным описанием действий от преподавателя.

Домашние задания

1 Домашнее задание №4 "Проработка, увеличение деталей"

Цель: Студент тренирует навыки детализации. Проработка мелких объектов и полировка сильно повышает общее качество работы.

1. Продолжить заниматься выбранной ранее моделью.
 2. Использовать инструменты детализации в ZBrush и проработать лицо.
 3. Создать элементы одежды.
-

**6 Детализация.
Часть 2**

Цели занятия:

повысить детализацию модели.

Краткое содержание:

детализация крупных деталей персонажа;
проработка одежды.

На занятии вы узнаете о детализации и ее применении к стилизованному персонажу. На занятии будет много практики в ZBrush с поэтапным описанием действий от преподавателя.

**7 Детализация.
Часть 3**

Цели занятия:

повысить детализацию модели.

Краткое содержание:

детализация оставшихся элементов персонажа.
На занятии вы узнаете о детализации и ее применении к стилизованному персонажу. На занятии будет много практики в ZBrush с поэтапным описанием действий от преподавателя.

**8 Проверка
домашних
заданий**

Цели занятия:

проанализировать допущенные ошибки.

Краткое содержание:

проверка и разбор домашних заданий студентов.
На данном занятии студенты и преподаватель будут искать ошибки и достижения, что есть в текущем крупном домашнем задании после этапа скульптинга и детализации.

**9 Экспорт
модели**

Цели занятия:

экспортировать модель;
подготовить персонажа к дальнейшей работе.

Краткое содержание:

экспорт модели для создания низкополигональной сетки персонажа.
На занятии вы узнаете о правильном экспорте модели для создания ретопологии и для достижения дальнейших этапов создания модели.

Цели занятия:

изучить ретопологию персонажа;
создать чистую ретопологию;
использовать инструменты для ретопологии в Maya.

Краткое содержание:

основы ретопологии для персонажей;
низкополигональная сетка персонажа.
На занятии вы узнаете о том, как быстро и правильно создавать ретопологию для всех элементов персонажа.
Демонстрация практики ретопологии.

Домашние задания

- 1 Домашнее задание №5 "Создание ретопологии всего персонажа"

Цель: Студент создаст высококачественную топологию для органических стилизованных персонажей. Топология должна быть выстроена так, чтобы подходила под анимацию.

1. По выбранному ранее персонажу создать ретопологию.
 2. Сделать ее с учетом правила "под анимацию".
-

Цели занятия:

завершить все подготовительные работы.

Краткое содержание:

создание UV и доработка персонажа.
На занятии вы узнаете о том, как создавать хорошие UV, а также что делать, если вам необходимо изменить топологию при существующих UV.

12 Запекание текстур

Цели занятия:

запечь необходимые карты текстур.

Краткое содержание:

запекание всех необходимых карт текстур для проведения дальнейшей работы.

На занятии вы узнаете о том, в какой программе лучше всего запекать текстуры и как это делать правильно.

Демонстрация запекания в marmoset toolbag и substance painter.

13 Создание текстур. Часть 1

Цели занятия:

создать высококачественные текстуры.

Краткое содержание:

подготовка софта и создание текстур.

На занятии вы узнаете о создании текстур в Substance Painter. Настройка программы и создании классических и процедурных текстур.

Домашние задания

1 Домашнее задание №6 "Создание текстур"

Цель: Студент тренирует навыки создания текстур как процедурных, так и обычных. Данный этап является одним из важнейших при создании красивого стилизованного персонажа.

1. Запечь текстуры 4k разрешения.
 2. Достигнуть результата "без артефактов".
 3. Создать в substance painter детализированные текстуры и правильно их экспортировать.
-

14 **Создание
текстур. Часть
2**

Цели занятия:

создать высококачественные текстуры.

Краткое содержание:

создание текстур и исправление ошибок.

На занятии вы узнаете о создании текстур в Substance Painter. Настройка программы и создании классических и процедурных текстур.

1 Поузинг персонажа

Цели занятия:

изучить поузинг;
выставить персонажа в эффектную позу.

Краткое содержание:

поузинг и выбор позы для персонажа.
На занятии вы узнаете о важности выставления персонажа в позу. Выберем позу и выставим в нее персонажа в ZBrush или Maya.

2 Настройка рендера

Цели занятия:

настроить рендер;
подготовить модель.

Краткое содержание:

настройка рендера и импорт модели для дальнейшего рендера.
На занятии вы узнаете о различных рендерах и их предварительной настройке для достижения хорошего результата. Также импортируем модель в программу и подготовимся к рендеру.

3 Рендер и постобработка

Цели занятия:

создать рендер;
проводить постобработку.

Краткое содержание:

создание нескольких вариантов рендера и их постобработка.

На занятии вы узнаете о рендере в marmoset toolbag, а также познакомитесь с методами постобработки в photoshop. Демонстрация и практика.

Домашние задания

1 Домашнее задание №7 "Рендер модели и поузинг"

Цель: Студент приобретет навыки красивого рендера и научится выставлять модель без рига и скиннига в позу.

1. По ранее выбранному персонажу провести высококачественный рендер.
 2. Сделать несколько поз и вариаций.
-

4 Рождение персонажа

Цели занятия:

описать презентативность персонажа;
презентовать персонажа.

Краткое содержание:

лучшая презентативность персонажа;
способы привлечения внимания и эффектность.
На занятии вы узнаете о финальном этапе создания персонажа, а именно о его демонстрации. Методы привлечения внимания и площадки, на которых чаще всего выкладывают свои 3d модели для демонстрации.

**5 Площадки/
стоки для
продажи 3D-
моделей**

Цели занятия:

перечислить площадки для продажи 3d моделей;
описать особенности процедур продажи;
перечислить риски.

Краткое содержание:

места и способы продажи созданных 3d моделей;
принцип стоимости.

На занятии вы узнаете о местах и площадках в интернете, на которых можно быстро и просто продавать свои модели. Преподаватель расскажет о методах и способах, а также расскажет о личном опыте.

1 Консультация по проектам и домашним заданиям

Цели занятия:

получить ответы на вопросы по проекту, ДЗ и по курсу.

Краткое содержание:

вопросы по улучшению и оптимизации работы над проектом;

затруднения при выполнении ДЗ;

вопросы по программе.

На занятии вы получите консультирование от преподавателей по вашей домашней/проектной работе.

Домашние задания

- 1 Проектная работа
-

2 Защита проектных работ и подведение итогов

Цели занятия:

защитить проект и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание:

презентация проектов перед комиссией;

вопросы и комментарии по проектам;

рынок вакансий по направлению.

На занятии вы будете защищать свою работу перед преподавателями.