

Полная программа

3D-художник стилизованных персонажей

3D-художник стилизованных персонажей

Длительность курса: 108 часов

Модуль 1. Введение в курс

Тема 1

Вводное занятие

Цель занятия

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

Краткое содержание

введение в курс;
общение и знакомство.

Тема 2

Особенности стилизованных персонажей

Цель занятия

различать стилизацию персонажей;
узнать о преимуществах стилизации в играх.

Краткое содержание

типы и виды стилизации;
знакомство с видами стилизации.

Модуль 2. Основы создания бюста

Тема 1

Подготовка к скульптингу бюста

Цель занятия

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

Краткое содержание

поиск референса для скульптинга бюста;
настройка интерфейса ZBrush и подготовка.

Тема 2

Создание бюста. Часть 1

Цель занятия

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание

создание лиц стилизованных персонажей;
формы и методы для того, чтобы удерживаться в выбранной стилизации;
практика и скульптинг в ZBrush.

Домашние задания

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.

Тема 3

Анатомия и её стилизация

Цель занятия

рассказать про основы анатомии.

Краткое содержание

основы анатомии тела и лица;
применение стилизации с учетом естественной анатомии.

Тема 4

Создание бюста. Часть 2

Цель занятия

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание

использование инструментов скульптинга;
добавление деталей на скульпт;
создание стилизованных волос;
асимметричные элементы детализации;
применение кистей детализации.
практика в ZBrush.

Тема 5

Создание бюста. Часть 3

Цель занятия

создать бюст по выбранному ранее референсу.

Краткое содержание

использование инструментов скульптинга;
финальные штрихи;
создание стилизованных волос и элементов асимметрии;
добавление дополнительных деталей к скульпту;
проведение рендер в ZBrush для получения хорошей картинки.

Тема 6

Поиск ошибок и их исправление

Цель занятия

проанализировать ошибки скульптинга.

Краткое содержание

проверка и разбор домашних заданий студентов.

Модуль 3. Освоение стилей

Тема 1

Создание диснеевского персонажа

Цель занятия

создать персонажа выбранной стилизации.

Краткое содержание

особенности популярной стилизации студии Disney, повторение или демонстрация её деталей;
демонстрация скульптинга бюста диснеевской стилизации в программе ZBrush;
практика по созданию персонажа.

Домашние задания

Домашнее задание №2 "Создание стилизованного персонажа/бюста"

Цель

Студент тренирует навыки собственной стилизации, пытается копировать более популярные стилизации, которые прошли проверку временем.

Тема 2

Создание игрового стилизованного персонажа

Цель занятия

создать персонажа выбранной стилизации.

Краткое содержание

особенности стилизованных игровых персонажей;
приемы для создания именно игровых моделей;
практика по созданию персонажа.

Тема 3

Создание фантазийного существа

Цель занятия

создать существо выбранной стилизации.

Краткое содержание

особенности стилизованных существ;
практика по созданию фантазийного существа в ZBrush.

Модуль 4. Создание персонажа

Тема 1

Подготовка к скульптингу

Цель занятия

описать с чего нужно начинать создание персонажа.
изучить референсы;
научить пафлайн;
создать базу для модели.

Краткое содержание

подготовка к созданию персонажа;
как выбрать стилизацию и найти референсы;
настройка программы;
блокинг основ.

Домашние задания

Домашнее задание №3 "Создание highpoly стилизованного персонажа"

Цель

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

Тема 2

Скульптинг. Часть 1

Цель занятия

создать бюст;
создать основные черты и ключевые особенности.

Краткое содержание

блокинг и создание головы/лица персонажа.

Тема 3

Скульптинг. Часть 2

Цель занятия

создать основные формы.

Краткое содержание

как правильно выстроить тело и выбрать пропорции для вашей стилизации.

Тема 4

Скульптинг. Часть 3

Цель занятия

создать основные формы.

Краткое содержание

добавление крупных деталей, таких как: одежда, оружие и другие, элементы внешности персонажа.

Тема 5

Детализация. Часть 1

Цель 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

Домашнее задание №4 "Проработка, увеличение деталей"

Цель

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

Тема 6

Детализация. Часть 2

Цель 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.

Тема 7

Детализация. Часть 3

Цель 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.

Тема 8

Проверка домашних заданий

Цель 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.

Тема 9

Экспорт модели

Цель занятия

экспортировать модель;
подготовить персонажа к дальнейшей работе.

Краткое содержание

экспорт модели для создания низкополигональной сетки персонажа.
На занятии вы узнаете о том, как быстро и правильно создавать ретопологию для всех элементов персонажа. Демонстрация практики ретопологии и для достижения дальнейших этапов создания модели.

Тема 10

Ретопология

Цель занятия

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

Краткое содержание

основы ретопологии для создания низкополигональной сетки персонажа.
На занятии вы узнаете о том, как быстро и правильно создавать ретопологию для всех элементов персонажа. Демонстрация практики ретопологии.

Домашние задания

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.

Тема 11

Подготовка модели

Цель 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.

Тема 12

Запекание текстур

Цель занятия

запечь необходимые карты текстур.

Краткое содержание

запекание всех необходимых карт текстур для проведения дальнейшей работы.
На занятии вы узнаете о том, как быстро и правильно создавать запекать текстуры и как это делать правильно. Демонстрация запекания в matrosset toolbag и substance painter.

Тема 13

Создание текстур. Часть 1

Цель 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

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.

Тема 14

Создание текстур. Часть 2

Цель 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.

Модуль 5. Презентация персонажа

Тема 1

Поузинг персонажа

Цель 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.

Тема 2

Настройка рендера

Цель занятия

настроить рендер;
подготовить модель.

Краткое содержание

настройка рендера и импорти модели для дальнейшего рендера.

Тема 3

Рендер и постобработка

Цель занятия

создать рендер;
проводить постобработку.

Краткое содержание

создание нескольких вариантов рендера и их постобработка.
На занятии вы узнаете о рендере в matrosset toolbag, а также познакомитесь с методами постобработки в photoshop. Демонстрация и практика.

Домашние задания

Домашнее задание №7 "Рендер модели и поузинг"

Цель

Студент приобретет навыки красивого рендера и научится выставлять модель без рига и скиннинга в позу.

Тема 4

Рождение персонажа

Цель занятия

описать презентативность персонажа;
презентовать персонажа.

Краткое содержание

лучшая презентативность персонажа;
способы привлечения внимания и эффективность.
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.

Тема 5

Площадки/стоки для продажи 3D-моделей

Цель занятия

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

Краткое содержание

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

Модуль 6. ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема 1

Консультация по проектам и домашним заданиям

Цель 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 программам.
На занятии вы получите консультацию от преподавателей по вашей домашней/проектной работе.

Домашние задания

Проектная работа

Цель

Студент проводит анализ и делает работу над ошибками своей работы. Завершает создание персонажа.

Тема 2

Защита проектных работ и подведение итогов

Цель занятия

защитить проект/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.