window.yaContextCb.push(()=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ renderTo: "yandex_rtb_R-A-1782599-1", blockId: "R-A-1782599-1" }) })



Что за тренинг.

Интенсивный онлайн-тренинг по созданию анимированных трехмерных персонажей в программах ZBrush, 3D Coat, UV Layout и Maya, для использования в игровой индустрии и фильмах или для продажи на стоковых сайтах.

Автор курса Андрей Панченко.

Что вошло в тренинг.

Программа тренинга.

Часть 1. Введение в тему курса.

1. Вводный урок.

- Знакомство с автором и программой курса.

2. Терминология.

- Ключевые определения в 3D моделировании.

3. Инструменты.

- Краткий разбор основных 3D редакторов, используемых при моделировании.

4. Этапы работы.

- Основные этапы создания 3D персонажа.

Часть 2. Создание концепт-арта.

5. Выбор схемы.

- Выбор схемы работы с 3D моделью и программного обеспечения.

6. План разработки.

- План разработки концепт-арта для будущего персонажа.

7. Референсы.

- Подбор и подготовка референсных изображений.

8. Грубый набросок.

- Создание грубого наброска персонажа в Adobe Photohop.

9. Доработка.

- Доработка концепт-арта и контуров персонажа.

10. Финальная доработка.

- Финальная доработка концепт-арта, работа с цветом и тенью.

Часть 3. Скульптинг в программе Zbrush.

11. Знакомство с ZBrush.

- Интерфейс программы ZBrush - краткий разбор.

12. Кисти в Zbrush.

- Кисти в программе ZBrush - краткий разбор.

13. 3D-болванка.

- Быстрое создание "3D-болванки" будущей модели.

14. Элементы одежды.

- Грубая детализация: основные элементы одежды.

15. Ремни и пояс.

- Грубая детализация модели: ремни, пояс и выступающие элементы.

16. Шлем и маска.

- Грубая детализация модели: элементы на груди, шлем и маска.

17. Тога и плащ.

- Грубая детализация модели: делаем тогу и плащ.

18. Элементы на ремнях.

- Грубая детализация модели: элементы на наплечнике и ремнях, шипы.

19. Кольчуга и складки.

- Создаем кольчугу и складки на одежде.

20. Щит.

- Создаем щит.

21. Щит и копье.

- Доделываем щит, начинаем делать копье.

22. Копье.

- Доделываем копье.

23. Создание волос.

- Рассматриваем варианты создание волос на персонаже.

24. Создание волос.

- Создание волос на персонаже.

25. Броня и ремни.

- Детализация брони и ремней на персонаже.

26. Кожа и штаны.

- Детализация кожи и штанов.

27-28. Финализация.

- Финализация модели перед рендерингом.

29-30. Итоговая финализация.

- Финализация и рендеринг модели.

Часть 4. Ретопология модели.

31. Введение в тему.

- Основные понятия, термины и назначения ретопологии.

32-33. Готовим модель к ретопологии.

- Подготовка к ретопологии, объединение сабтулов.

34. Знакомство с программой 3D Coat.

- Интерфейс, панели, команды программы.

35. Начало ретопологии.

- Принципы построения сетки.

36-37. Создаем ретопологию.

- Создание ретопологии головы персонажа.

38-39. Продолжение ретопологии.

- Создаем ретопологию перчаток.

40-44. Продолжение ретопологии.

- Создаем детали одежды.

45. Продолжение ретопологии.

- Создаем ретопологию штанов.

46. Завершание ретопологии.

- Сохранение кусков модели.

47. Завершение ретопологии.

- Сборка по группам, подведение итогов.

Часть 5. Развертка модели.

48. Введение в тему.

- Ведение в тему развертки 3D модели в 2D плоскость.

49-50. Знакомство с программой UV Layout.

- Интерфейс программы. Развертка головы персонажа.

51. Развертка деталей персонажа.

- Щит и копье. Распределение по UV контейнеру. Часть 1.

52. Развертка тела персонажа.

- Развертка тела персонажа.

53-54. Развертка деталей персонажа.

- Броня и кольчуга.

55-56. Завершение развертки.

- Группировка созданных элементов и подготовка их к дальнейшей работе.

Часть 6. Текстурирование и покраска.

57. Введение в тему.

- Введение в тему текстурирования.
- Программы для текстурирования.

58. Подготовка к текстурированию.

- "Запекание" основных текстурных карт.

59. Приступаем к текстурированию.

- Начало текстурирования персонажа.

60. Продолжение текстурирования.

- Продолжение текстурирования.

61. Завершаем текстурирование.

- Финализация изображения. Экспорт текстурных карт.

62. Подготовка к импортированию.

- Готовим модель к импортированию в программу 3D Coat.

63. Знакомство с 3D Coat.

- Знакомство с интерфейсом программы 3D Coat.
- Начало покраски модели.

64. Тонкие настройки.

- Настройки программы 3D Coat для покраски модели.

65. Начало покраски.

- Слои. Создание материалов.

66. Покраска деталей.

- Покраска деталей персонажа согласно концепт-арту.

67. Покраска деталей.

- Покраска деталей персонажа. Продолжение.

68. Покраска деталей.

- Покраска деталей одежды и деревянной части щита.

Часть 7. Мелкие правки, создание скелета и анимации персонажа. Финальный рендер.

69. Введение в тему.

- Введение в тему анимации и риггинга.

70. Начало создания рига.

- Начало создания рига персонажа.

71. Продолжение создания рига.

- Продолжение создания рига персонажа.

72. Создание "скина" персонажа.

- Создание "скина" персонажа.

73. Завершаем создание "скина".

- Завершение создания "скина" персонажа.

74. Мелкие правки "скина".

- Мелкие правки "скина" персонажа.

75. Начало анимации.

- Ретаргет персонажа и начало анимации.

76. Создание анимации.

- Создание анимации персонажа.

77. Доработка анимации.

- Доработка анимации бега и удара.

78. Завершение анимации.

- Завершение анимации персонажа.
- Финальный рендеринг.

Дополнительную информацию смотрите на сайте тренинга: **Узнать подробности (перейти на страницу тренинга)**

**   Карточка курса:** * Название: Создание игровых 3D-персонажей
Автор(ы): Панченко Андрей
Издатель(ство): Виртуальная школа графического дизайна
Формат курса: Тренинг
Цена: 657 $
Партнерская программа: Есть
*-данные карточки курса могут не соответствовать текущим данным о курсе, подробную информацию смотрите на сайте курса
**   Другие курсы автора(ов), издателя:** Ссылки на страницы автора(ов), издателя: Виртуальная школа графического дизайна , Панченко Андрей

window.yaContextCb.push(()=>{ Ya.Context.AdvManager.render({ renderTo: "yandex_rtb_R-A-1782599-2", blockId: "R-A-1782599-2" }) })