

Курс

Draft Punk

Научим полному циклу
разработки 3D-модели для игр



Программа курса

6 месяцев

5 месяцев программа +1 месяц
доп. проверка домашних заданий

Для начинающих

Блок 1. Введение в курс

- Путь развития 3D-художника и трудоустройство в сфере.
- Как устроена программа обучения.
- Как выполнять домашки и загружать их на Sketchfab.

Блок 2. Пайплайн – алгоритм создания модели

- Что такое пайплайн и почему так важно его придерживаться.
- Этапы пайплайна. Какие, сколько их и что обязательно знать о каждом.
- Разные подходы к созданию 3D-моделей.

Блок 3. Драфт – набросок модели

- В целом о драфте. Его особенности и процесс создания.
- Что такое референсы, как их искать, анализировать, использовать.
- Блокинг. Что такое примитивы и пропорции, как создавать силуэты.
- Утончение и вторичные формы. Как покрасить драфт и сделать его выразительным.
- Важность детализации и как повреждения делают модель интересней.

Блок 4. Технические этапы создания модели

- Что такое топология и почему она важна. самые частые ошибки и как их избежать.
- High-Poly. Зачем нужна детализированная высокополигональная модель – хайполи. Как создать и что с ней делать дальше.
- Зачем нужна облегченная низкополигональная модель – лоуполи. Как создать и что с ней делать дальше.
- Что такое UV развертка, как её сделать и оптимизировать.
- Что такое запечка и как правильно запекать в Marmoset Toolbag.

Блок 5. Текстуры

- Изучаем информацию о разделе и рассматриваем файлы, нужные для выполнения заданий блока.
- Разберемся, что такое PBR, как делать реалистичные текстуры и модели «металлов» и «не-металлов».
- Workflow Basics. Учимся работать с Substance Painter, переносить текстуры на 3D-модели, знакомимся с картами для запечки.

Блок 6. Подача

- Marmoset-рендер. Научимся подчеркивать достоинства и скрывать недостатки модели с помощью света, тени и композиции.
- Artstation. Разбираемся, как подготовить и оформить работу, чтобы привлечь внимание других моделлеров, HR`ов и заказчиков.