

Курс

# Hard Surface

Научись моделировать  
3D-концепты sci-fi ассетов  
и освой все тонкости hard  
surface дизайна



# Программа курса

---

**5 месяцев**

4 месяца программа +1 месяц доп.  
проверка домашних заданий

---

**Для продвинутых**

## Блок 1. Технический

- ZBrush. Научишься работать с продвинутыми инструментами, кистями и масками. Изучишь хоткеи, которые позволят работать в 5 раз быстрее.
- Fusion 360. Научишься работать с эскизами, солид объектами, конструкционными плоскостями. Разберешь модели преподавателя и создашь свою.
- Blender. Узнаешь, какие модификаторы понадобятся для работы с Hard Surface в этой программе. Изучишь хоткейсы, которые ощутимо упростят работу.
- Подборка из 100 годных работ разных моделлеров на Artstation. Они помогут натренировать "насмотренность".

## Блок 2. Художественный

- Учим делать узнаваемый силуэт, о важности минимализма в силуэте, как контраст линий влияет на объект, создавать силуэт от функционала.
- Рассмотрим что такое комплексность, как она связана с силуэтом, правило третей, правило ритма, контраст в формах.

"3D-coat для создания концептов". Поймешь, зачем нужен 3D-coat в Hard Surface и как выжать максимум из этого софта.

"Как прокачать тачку". Узнаешь, как нужно дизайнить машины и чем занимаются дизайнеры на автопроизводстве.

## Блок финальных проектов

- EMP Bot. Смотрим как преподаватель создает модель дрона и пытаемся повторить за ним. Моделируем дрона в Blender, а после этого учитель дает фидбек о работе.
- E-Rifle. Создаем в Blender, ZBrush, Fusion 360 концепт sci-fi пушки. Преподаватель показывает пайплайн пушки, которую создал он, а ты можешь брать с него пример. В конце получишь фидбек по работе.



- Расскажем как совмещать разные формы, чтобы сделать модель более привлекательной, о контрасте мягкого и жесткого, о переломах плоскостей.
- Изучим что такое точка фокуса и что может быть точкой фокуса, определим точку фокуса на объекте.
- Объясним почему важно комбинировать детали с пустым пространством, как красиво размещать детали и не переборщить с их количеством.

## Бонусный Блок

- Marvelous Designer. В этой программе научишься работать с тканями, сможешь создавать одежду для своих персонажей и тканевые текстуры для моделей.
- Мастер-классы:

«Смешение техник в Hard Surface». Узнаешь, какие сильные стороны программ использовать, чтобы вывести свои модели на новый уровень.

"Deer Dive в продакшн". Все о внутренней кухне продакшена игр: какие ТЗ дают работодатели, кто за что отвечает и строить карьеру в геймдеве.