

Курс

# Environment Art

Научись создавать 3D-сцены  
и освой профессию  
художника по окружению



# Программа курса



**5 месяцев**

4 месяца программа +1 месяц доп.  
проверка домашних заданий

**Для продвинутых**

## Блок 1. Поиск концепта

- Придумываем и собираем референсы в соответствии с нашей идеей.
- На этом этапе можно дать волю фантазии — но и тут есть важные принципы, которым нужно следовать.

## Блок 2. Блокаут и планирование

- Собираем сцену из простых объектов, и сразу выгружаем в движок, чтобы посмотреть как это играется.

## Блок 3. Лендскейп и тайловые текстуры

- Создаем тайловые текстуры для покраски лендскейпа.
- Разбираем плюсы и минусы разных подходов при создании тайловых текстур.



## Блок 4. Скалы и камни

- Создаем органические скалистые образования для детализации лендскейпа.
- Разбираем для чего нужны органические юбки и утесы.
- Создаем большие камни для разбивки монотонности наших утесов.

## Блок 5. Модули

- Создаем конструктор, из которого мы можем собирать разные куски сцен.
- Разбиваем модульные объекты на составные части — тайлы, тримы.

## Блок 6. Крупные объекты сцены

- Разбираем подходы к созданию уникальных крупных объектов.
- Создаем большие объекты сцены с применением комбинированного пайплайна.

## Блок 7. Вегетация и ассеты

- Создаём деревья, траву, камушки и прочие второстепенные объекты. Без них сцена не получится интересной и «живой».

## Блок 8. Финализация и презентация

- Учимся демонстрировать навыки, полученные в процессе работы над сценой. Презентация специально устроена так, чтобы было видно всё, чему ты научился.