

Курс

# Movie Man

Научись создавать реалистичных персонажей для синематиков, сериалов и фильмов. С художником, работавшим над трейлерами для League of Legends, Shadow of the Tomb Raider и Baldur's Gate III.



# Программа курса



**5,5 месяцев**

4,5 месяцев программа +1 месяц  
доп. проверка домашних заданий

**Для продвинутых**

## Блок 1. Блокинг

- Референсы. Бейз меш. Концепт. Пайплайн. Здесь мы добавим логики творческому поиску, рассмотрим разные пайплайны и возможные ошибки, подготовим сцену к началу работы.
- Тело. Блокинг. Общие и средние формы. Анатомия. В этой лекции разберем общие принципы анатомии, а также формы и массы, которые образуют силуэт. Проверим пропорции и сделаем блокаут тела персонажа, чтобы попасть в концепт максимально точно.
- Тело. Малые и средние формы. На этом занятии мы углубимся в скульптинг торса. Рассмотрим основные мышечные группы, которые влияют на силуэт и внешние формы. Также, углубимся в уровни детализации и перейдем к скульпту средних и малых форм.
- Конечности. Средние и малые формы. На этом занятии мы перейдем к скульптингу конечностей и рассмотрим формообразующие группы мышц, влияние жировых отложений на форму и правильное положение суставов с учетом технических аспектов рига.
- Голова. Общие принципы. Разбираемся с пропорциями и анатомией головы. Рассмотрим основные мышечные группы, жировые отложение и череп, а так же их влияние на форму в зависимости от возраста и расы.
- Голова. Средние и малые формы. В этом уроке мы углубимся в формы и массы мышц, жира и костей на лице и голове на уровне средних и малых форм без мелкой детализации.

- Драфт одежды. Прокси-объекты. На этой лекции создадим грубый драфт костюма и ассетов, а так же подготовим проху – модели для работы в Marvelous Designer. Познакомимся с основными методами взаимодействия динамических тканей с объектами, а так же проблемами и их решением.
- Marvelous Designer. Подготовка меша, принципы работы. На этой лекции разберем общий принцип работы в Marvelous Designer и рассмотрим настройки динамики разных тканей и материалов, а так же то, где и как их применять.

## Блок 2. Мидл-поли

- Marvelous designer. Урок кройки и шитья, часть 1. В этом уроке мы начнем моделировать одежду, создадим основные элементы одежды и взаимодействующих объектов. Так же углубимся в динамику тканей.
- Marvelous designer. Урок кройки и шитья часть 2. Детали. В этом уроке займемся детализацией одежды в Marvelous Designer и подготовке к экспорту. Рассмотрим разницу моделирования одежды для игр и для рендера.
- Топология одежды под продакшн: мидл-поли. На этой лекции разберем смысл и способы ретопологии одежды, а так же затронем тему симуляции одежды под анимацию. Ты научишься создавать идеальную топологию одежды для vfx художников.

- Топология под продакшн: тело, лицо, WrapX. Разберем топологию тела и лица под анимацию, что нужно учитывать, а на что можно закрыть глаза. После этой лекции ты сможешь забыть про утомительную ретопологию тела.
- Топология оружия и пропсов под продакшн. На уроке разберем виды моделлинга. Современные и не очень инструменты и общие принципы моделлинга твердотельных объектов и пропсов под рендер, анимацию.
- Сборка мид поли: глаза, зубы и так далее. На этом этапе ты соберешь финальную mid-poly модель, которая может отправиться на риг и анимацию, а так же будет удобна для работы даже композерам. Разберем модель глаз, зубов и языка.

## Блок 3. Детали

- Детализация лица. XYZ-пайплайн, Displacement pipeline. Лекция про принцип работы Displacement, методы запекания и способы детализации головы. Рассмотрим все методы, их плюсы и минусы.
- Детализация лица. Скульпт. Этот урок больше посвящен художественным аспектам детализации лица. Будем добиваться реалистичности кожи, добавлять морщины, складки и шрамы.
- Детализация конечностей. Способы оптимизации. В этом разделе учимся добиваться реалистичной кожи рук и ног, добавим глубину истории персонажа, рассмотрим методы детализации и технические особенности.

- Детализация тела. На этом этапе детализируем торс, concentрируемся на реалистичности кожи и финализации высокополигональной модели.
- Детализация одежды. Разбираем, как детализировать одежду, какие детали нужно скульптить, какие текстурировать, а какие избегать для реалистичной динамики и анимации.
- Детализация пропсов и оружия. На уроке добавляем детали, мелкие деформации и дефекты поверхностей и добиваемся ощущения реалистичного материала.

## Блок 4. Texturing & Look Development

- Look development и цветовые пространства. В этой лекции ты погрузишься в принципы отображения картинок на экране. Какие цветовые пространства бывают и зачем. А также, как это все влияет на работу художника по персонажам. Разберем логику процесса LookDev. А в конце ты соберешь свой Light rig для тестирования материалов.
- UV развёртки под продакшн. UDIM-пайплайн. Этот этап полностью посвящен подготовке UV развертки всего персонажа. Здесь ты изучишь принцип и логику UDIM пайплайна, основные правила и критические ошибки. И конечно же, способы сэкономить время.

- PBR пайплайн. Обзор необходимых текстур для шейдеров. Эта лекция – симбиоз художественных и технических аспектов работы с материалами. Разберем принципы работы PBR материалов и подробно рассмотрим все необходимые текстуры. После этого урока у тебя не возникнет вопросов как работает каждая из текстур, а главное – зачем.
- Displacement pipeline. Практика. Тестирование в V-Ray и Arnold. Запекаем Displacement и тестируем в Vray\Arnold. Собираем первый шейдер и разглядываем под лупой технические нюансы работы с displacement. Рендерим и тестируем.
- Проект в Substance Painter. Color chart. Здесь мы знакомимся с цветовой композицией дизайна персонажей, балансом интенсивностей и прочими базовыми худ.аспектами Также, Разбираем способ организации структурированной сцены в SP для UDIM.
- Текстурирование кожи, часть 1. Собираем проект в Mari и начинаем углубляться в текстурирование реалистичной кожи. Рассмотрим художественные нюансы и их техническую реализацию.
- Текстурирование кожи, часть 2. В этом уроке продолжаем заниматься кожей, но перемещаемся на конечности и торс. Учимся добиваться правильных оттенков и детализации в разных зонах.
- Look Development кожи в V-Ray. На этом этапе тебе предстоит проверить свои текстуры кожи в Vray и круто настроить шейдер. Разберем необходимые технические текстуры для работы с шейдером лица.

- Текстурирование тканей и брони в Substance Painter. На этой лекции ты узнаешь, как быстро и эффективно собирать материалы на примере основных: тканей, кожи и металлов. Добавляем еще большей детализации и идеальной структуры проекта.
- Текстурирование пропсов в Substance Painter. Здесь ты узнаешь, на что нужно обращать внимание при текстурировании пропсов и оружия и как добиться крутой детализации материалов.
- RGB маски. Пайплайн для грязи и пыли. В этом разделе ты узнаешь, что такое RGB маски, как они применяются и зачем. Научишься собирать шейдеры с учетом RGB масок и поймешь логику и смысл этого процесса.
- Шейдинг в 3ds Max, Maya и V-Ray. В лекции разберем финальную сборку шейдера на примере Vray, организацию сцены для упрощения работы следующим департаментам. Будем рассматривать процедурный текстурирование и ты научишься доводить материалы до максимально реалистичного результата.

## Блок 5. Волосы

- Пайплайн создания волос для продакшна. На этой лекции рассматриваем общие принципы и методику создания волос для анимационного продакшна. Ты узнаешь, как сделать не просто красивую прическу, но и «работающую» правильно во время динамики.



- Ornatix. Создание сплайнов. Модификаторы. Продолжаем делать прическу и волосы персонажу. Полируем финальный результат.
- Шейдинг и текстурирование волос. Рассматриваем устройство шейдера волос разных видов. Сравниваем с волосами для игр.

## Блок 6. Рендер

- Рендеринг по пассам. Сборка рендера в AE или PS. Это завершающая лекция, на которой ты поймешь или закрепишь способы композитинга финальной картинке, постобработки. Наконец поймешь, зачем нужно было усложнять работу на этапе моделинга и текстурирования.