

Курс

# STYL

Сделай своего первого  
стилизованного  
3D-персонажа за 6 месяцев



# Программа курса



**6 месяцев**

5 месяцев программа +1 месяц  
доп. проверка домашних заданий

**Для начинающих**

## Модуль 1. Sculpting with style

- Научишься строить интересный и читаемый силуэт персонажа.
- Углубишься в дизайн; перейдешь от базовой формы к детализации персонажа.
- Создание оружия. Научишься работать с Zmodeller в программе ZBrush.
- Сделаешь финальную детализацию персонажа.
- Бонусы: Мастер-классы по кричер-дизайну, тряпкам и шерсти. Ты научишься создавать монстров, лепить реалистичную ткань, шерсть и волосы.
- Поставишь реалистичный свет в Keyshot и "допилишь" изображение в Photoshop, чтобы круто подать своего персонажа в портфолио.

## Модуль 2. Retopo with style

- Узнаешь, что такое ретопология (ретоп) и как подготовить модель к размещению в игре. Разберешься с Autodesk Maya.
- Начнешь делать ретопологию своей модели, чтобы ее можно было использовать в игре.
- «Допилишь» руки и тело. Продолжишь делать ретопологию модели, а именно ретоп брони.
- «Допилишь» броню. Продолжишь делать ретоп модели, а именно оружие и зубы.
- Бонус: Симметрия тела + ретоп ремня и меха. Узнаешь, как делать ретопологию на мелких деталях. И как сэкономить время и усилия, умело используя симметрию тела персонажа.

## Модуль 3. UV + Baking

- UV развёртка. Ты узнаешь, как в Autodesk Maya переносить объёмные формы на плоскость, чтобы потом на них можно было положить текстуры.
- Baking или «запечка». С помощью Marmoset toolbag перенесешь все детали из скульпта твоего персонажа на лоуполи модель.

## Модуль 4. Texturing with style

- Загрузишь свою модель в Substance Painter, настроишь сцену и базовые материалы. Сделаешь текстуру кожи, рта, ногтей, бровей и глаз своего персонажа.
- Научишься текстурировать твердотельные элементы: броню, рога, ремни, детали из дерева, штаны, обувь.
- «Допилишь» созданные ранее текстуры, добавишь свечение глаз, татуировки. Создашь текстуры для оружия.
- Бонусы: Мастер-классы по созданию материалов и методика быстрого текстуринга. Научишься создавать более реалистичные материалы и прокачаешь скорость создания текстур.
- Экспортируешь текстуры из Substance Painter в Marmoset. Там настроишь свет, материалы и сделаешь рендер своей модели. Доработаеть рендер в Photoshop. Сделаешь гифку крутящийся модели.

## Модуль 5. Texturing with style

- Риг и подготовка к анимации. Ты узнаешь, что нужно, чтобы "оживить" твою модель. Начнешь готовить её к анимации и сделаешь скелет.
- Сделаешь скиннинг: "привяжешь" скелет к своей модели и полностью подготовишь её к анимации.

## Модуль 6. Animating with style

- Разберешься, как персонаж должен двигаться, когда стоит и ходит.
- Разберешься, как персонаж должен двигаться во время обычной и критической атаки.
- Увидишь, как создать реалистичную анимацию крика и бега, а еще — как эффектно "убить" персонажа. Разберешь особенности анимации персонажей с двуручным оружием.

## Модуль 7. Presentation with style

- Научишься создавать реалистичные рендеры анимированных моделей в Marmoset. Узнаешь, как импортировать модель в игровой движок.

## Диплом. Финальная работа

- Полноценная 3D-модель стилизованного персонажа. Узнаешь, как презентовать персонажа в портфолио, чтобы впечатлить будущего работодателя.