



подробнее о курсе

Курс 3D моделирование Online

BASIC LEVEL

🕒 32 занятия 📅 2 занятия в неделю

ИЗУЧАЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Blender



PureRef



Substance Painter

ПРОГРАММА КУРСА

1. Знакомство с Blender

- Интерфейс Blender
- Правила топологии и структуры
- Добавление к сцене простых фигур к сцене
- Передвижение фигур в пространстве и их деформация

2. Настройка рабочего пространства

- Работа с окном Layout, Outliner и системой коллекций
- Способы добавления и использования референсов
- Addon-ны и оптимизация работы
- PureRef

3. Low - poly моделирование

- Принципы Low-poly моделирования
- Модификаторы и принципы работы с ними
- Создание базовой модели
- Дополнительные инструменты для работы с Low-poly

- Этап дублирования и подготовки Low-poly
-

4. High - poly моделирование

- High-poly моделирование и его принципы
 - Моделирование по использованию (SDS)
 - Топология в рамках High-poly моделирования
 - Добавление вторичной геометрии в рамках High-poly моделирования
 - Sculpting
-

5. Uv-развертка

- Этапы создания Uv-развертки
 - Принципы создания и использования текстурных групп
 - Инструменты для Uv-развертки
 - Упаковка
 - Texel Density для чего нужно и как его использовать
-

6. Substance Painter

- Substance Painter
 - Модели для тестирования
 - Запекание карты нормалей
 - Навигация и интерфейс Substance Painter и его интерфейс
 - Логика и принципы работы в Substance Painter
 - Экспорт текстур
-

7. Shading и система нодов в Blender

- Shader Editor
 - Логика и принципы использования нодовой системы
 - Импорт и настройка группы текстур из Substance Painter
-

8. Рендер и усовершенствование сцены

- Render и Output в Properties
 - Настройка камеры и основы освещения
 - Что такое HDRI карты и ознакомление с World Properties
 - Создание сцены с финальным рендером с финальным рендером
-

9. Дипломная работа

- Выбор темы и разработка собственной модели
 - Оформление профиля в ArtStation
-

✔ В конце курса выполняется дипломный проект.

БОНУСЫ КУРСА



Free English Speaking Club