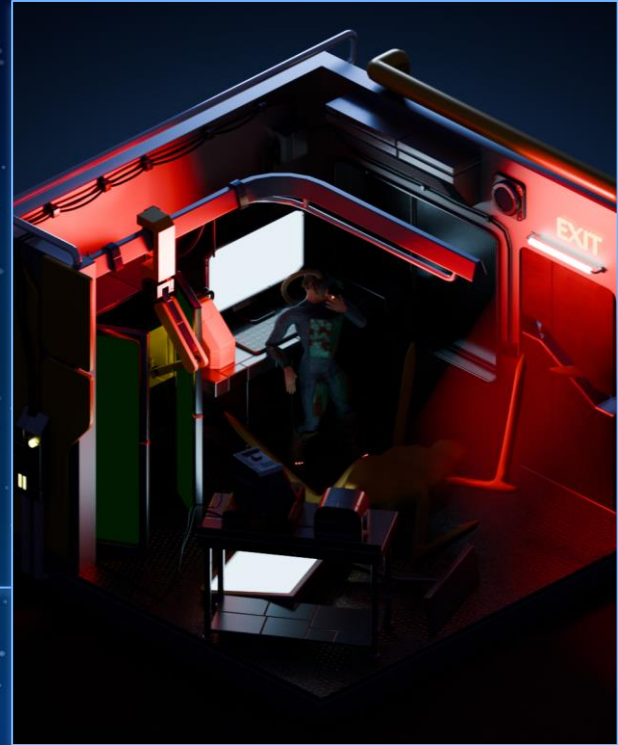


Космические работяги



Содержание

03

Вдохновение

04

Мудборд

05

Разделение
обязанностей

04

Комната

08

Органика

12

Наполнение

Вдохновение

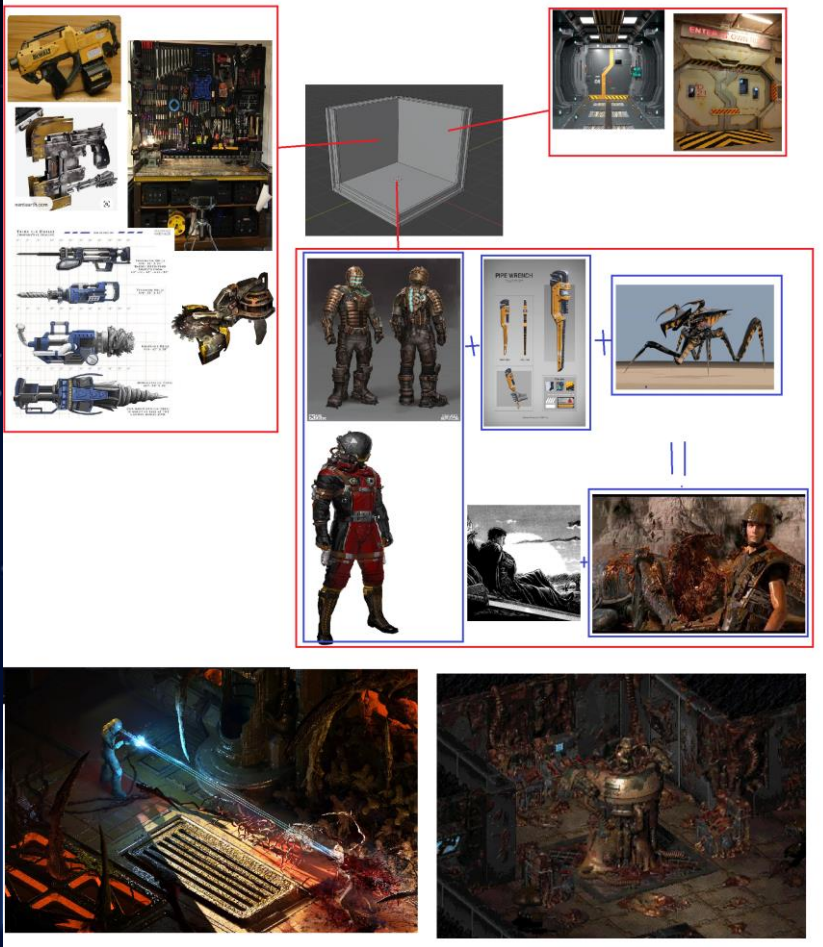
- В качестве темы и стиля были выбраны semi-realism и hard science fiction («твердая» научная фантастика).
- Примерами данного стиля являются такие видеоигры, как Dead Space, Deep Rock Galactic и Bioshock; Фильмы Чужой, Звездный десант, Космическая Одиссея и Бегущий по лезвию.



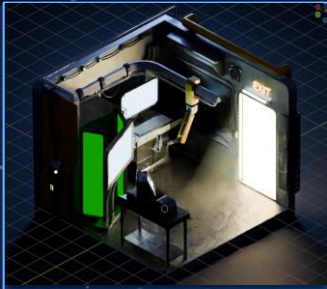
Мудборд

В ходе подбора референсов было создано следующее видение о сцене:

Мужчина-работяга переводит дух в высокотехнологичной подсобке, а у его ног лежит побежденный космический жук

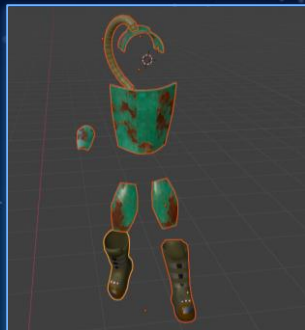


Разделение обязанностей



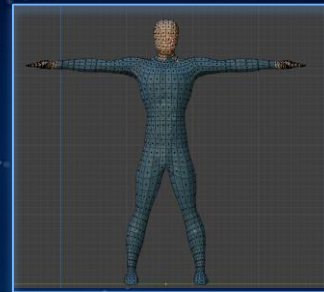
Комната

Вадим создал комнату и всю
фурнитуру, создав основу
визуального стиля сцены



Наполнение

Наполнение комнаты:
освещение и мелкие
предметы были созданы
совместными усилиями

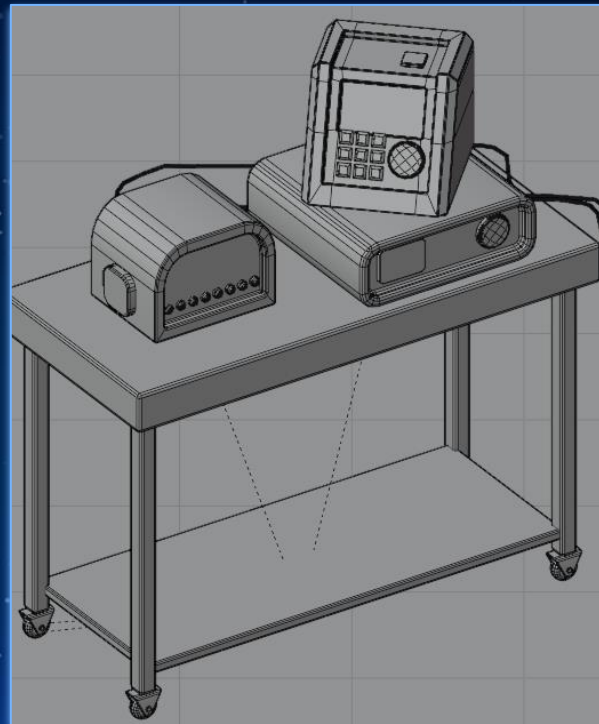
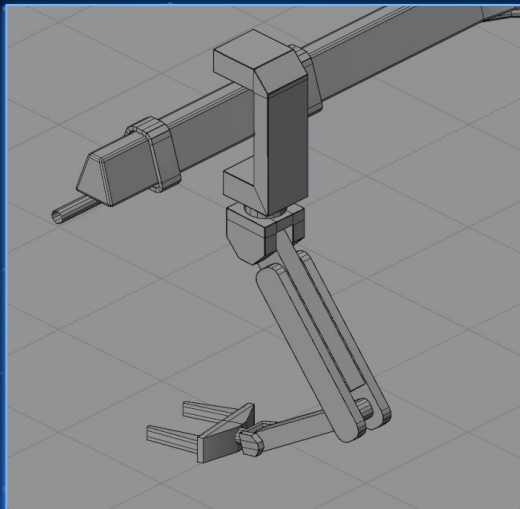
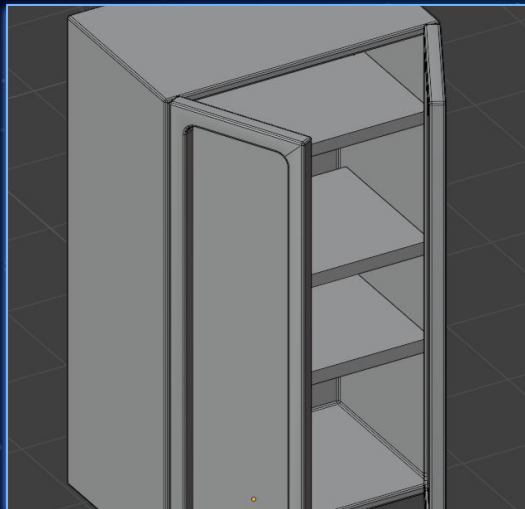


Органика

Николай создал человека и
жука, а так же придал им
движение

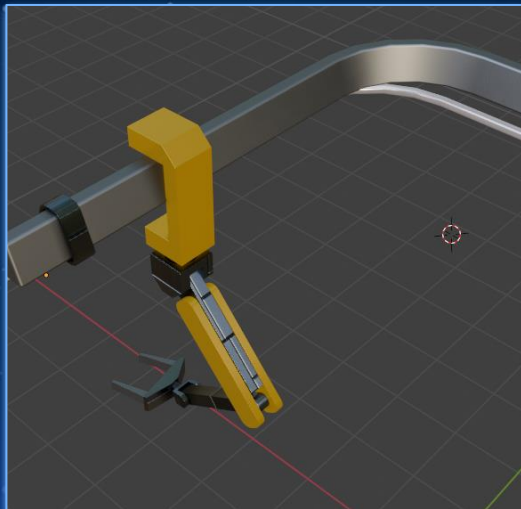
Комната

- Самое сложное на данном этапе – создать и сохранить единый стиль у каждого предмета интерьера в сцене



Комната

- Большинство материалов было наложено с помощью аддонов node wrangler и Substance 3d.



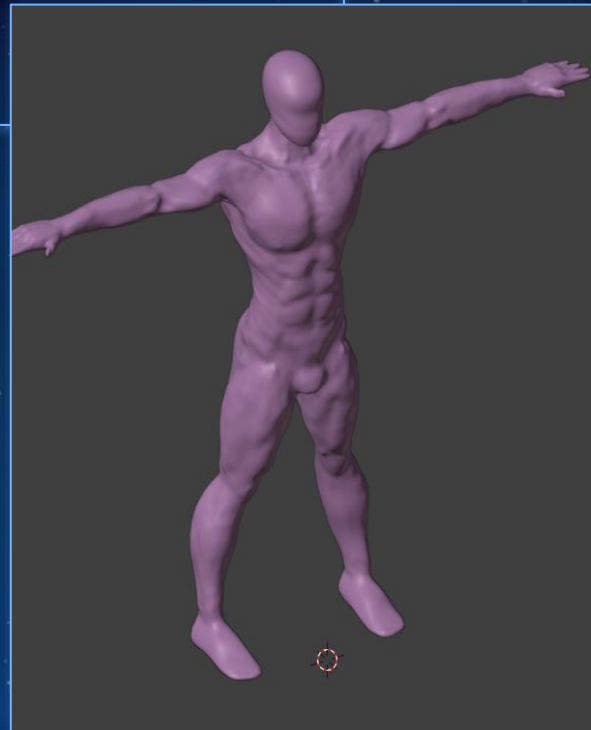
Органика



- Создано две модели: Человек и Жук
- Самым сложным этапом при создании человека было:
- Изменение сетки под нужды риггинга
- Непосредственное создание костей и весовая раскраска

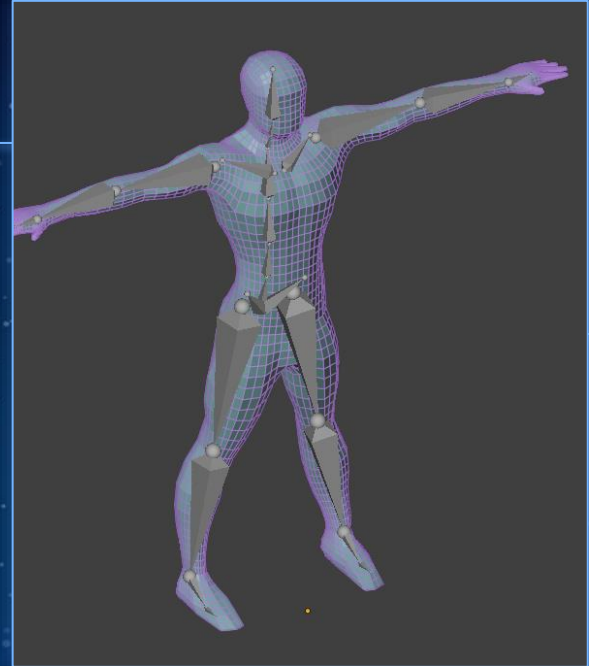
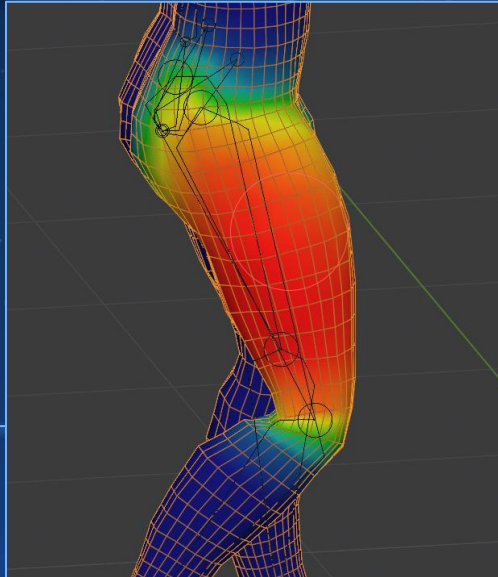
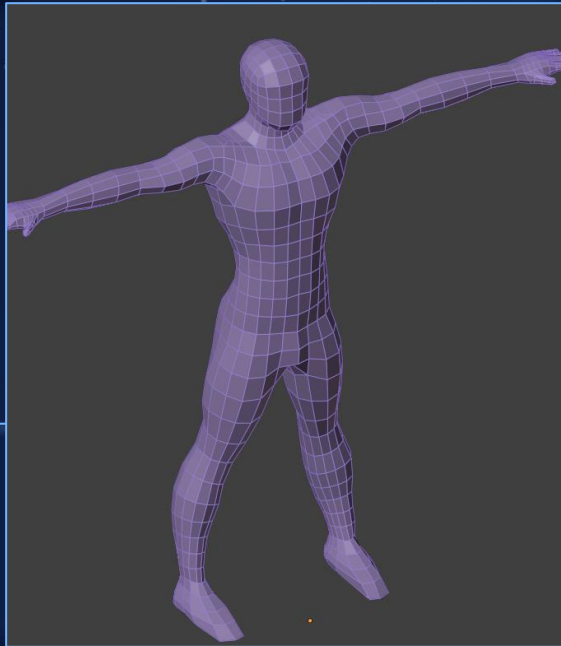
Органика

- Для начала были собраны референсы человека, затем была создана модель с помощью скульптинга
- Лицо и ноги созданы без деталей, так как их не видно при визуализации



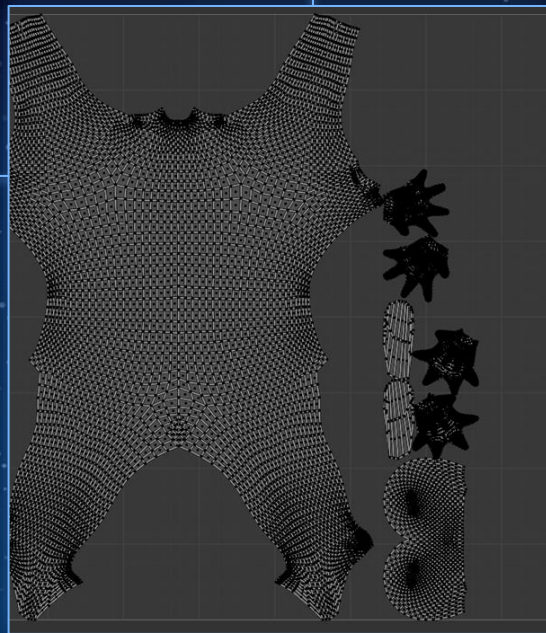
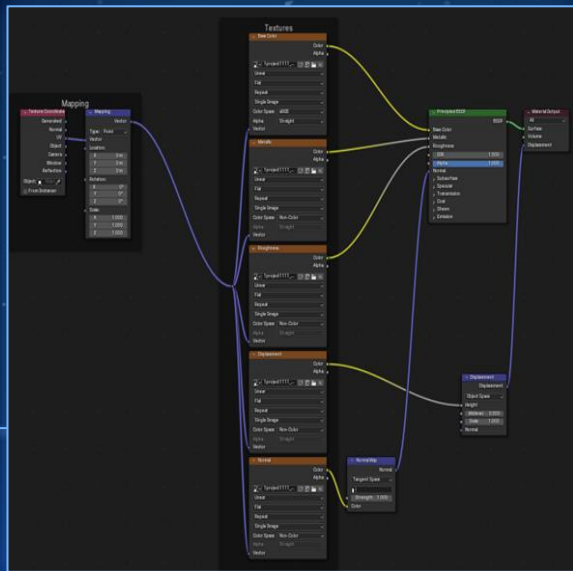
Органика

- С помощью плагинов Bsurfaces и rigify создана ретопология, а затем и риггинг персонажа.



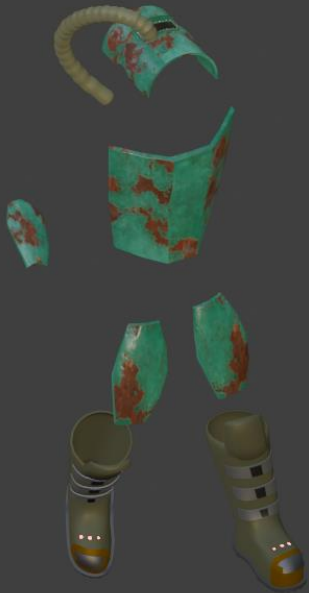
Органика

- Создана развертка, с помощью adobe substance 3d painter были созданы карты текстур, а применены с помощью node wrangler.

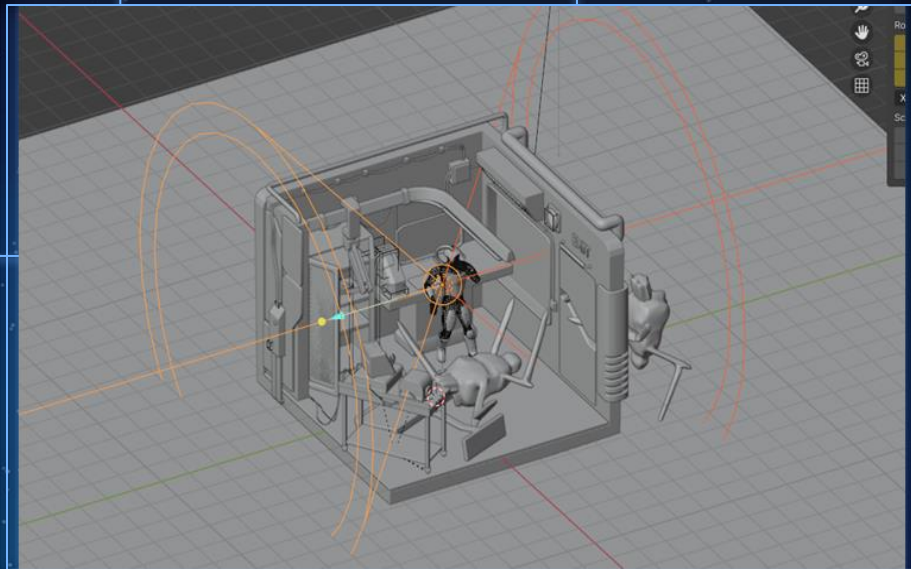


Наполнение

- Для создания эффекта аварийного сигнала добавлено два направленных источника света, которые светят в противоположные стороны.
- Предметы костюма человека были привязаны к костям, ради того, чтобы они двигались вместе с персонажем



Наполнение



**Спасибо за
внимание**

