

«3D-моделирование. Создание персонажа»

Sculptris

Sculptris – программа, предназначенная для трехмерного моделирования, реализуемого в виде лепки.

Поскольку в настоящей жизни окружающие нас объекты редко имеют абсолютно ровную поверхность и идеальную симметрию, художнику в процессе моделирования реалистичных объектов необходимо избегать симметрии и «чистоты» трехмерной модели. Лучший способ добиться этого – сделать модель не с помощью параметрических инструментов, а буквально – руками. Так возникла идея «виртуальной глины», из которой можно было бы «вылепить» любую форму.

Содержание программы

Вводное занятие.

Знакомство с интерфейсом программы Sculptris.

Создание легкого уровня персонажа.

Творческая работа. Создание собственного персонажа.