Tvorba 3D charakteru II

Zadání finálního projektu: tvorba charakteru, popis postupu – sběr materiálu, koncept, anatomie, základní model, finální model

Koncept

Koncept – je třeba si ujasnit, jaký charakter chceme vytvořit. Co má vyjadřovat, jaký charakter mu chceme přisoudit a jak jej vizuálně ozřejmit. Viz dokument ***Charakter.pdf*** a také ***složka Charaktery***. Sběr foto-referencí a inspirace

Nejprve bych doporučovala pohledat foto-reference – obrázky, které nějakým způsobem souvisí s tím, co zamýšlíme pro náš charakter. Poskládejte si je k sobě a přemýšlejte. (Jako inspiraci si projděte ***složka Inspirace*** jsou to nejrůznější obrázky, které jsou nějakým způsobem zajímavé.) Také je zde ***složka Symbolismus***, představující práce tohoto ražení (symbolismus se objevuje koncem 19. st. a lze zde vystopovat příbuznost se současným stylem „fantasy art“).

Dotazník

Nyní přichází samotná fáze koncepce charakteru. Můžete jej rozvíjet buď ve skicách nebo způsobem koláže ve Photoshopu. Cokoliv, jakkoliv, jde o to abyste si jasněji uvědomili co má jak být. V tuto chvíli vám může pomoci si ujasnit představu ***Charakter_dotazník*** – kde jsou otázky, které se týkají povahy vašeho charakteru vypracovaného v konceptu. Tyto otázky vás mohou navést na některé vizuální prvky charakteru.

Anatomie

Ať už si vymyslíte cokoliv, je nutné dodržet logickou stavbu těla, která zaručuje logiku mechaniky pohybu. Ujasněte si kosterní a svalovou stavbu charakteru. Studujte zvířecí a lidskou anatomii (viz. literatura v knihovně FI). Anatomické reference najdete také na: www.3D.sk. V balíku anatomy_reference_body.zip také najdete reference srovnávající anatomickou stavbu, fotografiia polygonální síť (ta v některých případech není ideální). Dále doporučuji projít si knihu Anatomy for Fantasy Artists.

Základní model

Nyní lze přistoupit k modelování základního tvaru charakteru. Doporučuji metodu tzv. box modeling – ze základního tvaru (kvádru) budujeme zjednodušený tvar pomocí extrudování, přidávání hran, modelování pomocí symetrie. Návod na modelování základní postavy najdete v Modelovani__zakladni__postava.pdf. Můžete si i projít knihovnu Base Meshes v Mudboxu (pokudse vám nepovede otevřít tuto knihovnu přímo z Mudboxu, pak stačí do Googlu zadat Mudbox Community.) Zde si můžete importovat některý základní tvar, který vám vyhovuje. Zkontrolujte ale korektnost sítě. Také můžete pracovat spojováním částí modelů.

Finální model

Dále již víte co a jak. Základní model v Maxu, rozbalit UVW. Dále si můžete model exportovat do Mudboxu, a dotvořit. A na závěr textury.

Pro renderování si pořádně model nasvětlete, eventuálně použijte HDRI.

Finální charakter bude vaše závěrečná práce z předmětu Tvorba charakteru II. Odevzdáte alespoň

3 rendery, zdrojový soubor s příslušnými texturami. Také odevzdáte popis charakteru (viz. ***složka příklady***).