

## TWORZENIE CYFROWYCH POSTACI

- Tok pracy w procesie tworzenia cyfrowej postaci w zależności od przeznaczenia produktu końcowego (produkcja filmowo-telewizyjna, gra wideo, prezentacja statyczna)
- Pozyskiwanie i przygotowanie szkiców koncepcyjnych do wykorzystania w procesie modelowania
- Idea modelowania low-poly oraz high-poly
- Modelowanie postaci z myślą o procesie animacji - koncepcja topologii siatki bazowej i metody opracowywania poprawnej topologii
- Modelowanie do założonego budżetu wielokątów - optymalizowanie i upraszczanie konstrukcji siatki bazowej
- Metody modelowania szczególnych elementów fizjonomii postaci: oczu i oczodołów, nosa, ust, uszu
- Metody modelowania kończyn postaci humanoidalnych i zwierzęcych oraz przyłączania ich do korpusu/tułowia
- Metody modelowania realistycznych twarzy: z pojedynczej bryły bazowej, z pętli wielokątów lub w programie rzeźbiarskim (z uwzględnieniem procesu optymalizacji topologii siatki bazowej)
- Rzeźbienie postaci - modelowanie drobnych szczegółów powierzchni (zmarszczki, bruzdy, pory)
- Tworzenie i optymalizowanie map współrzędnych UV
- Wypiekanie i edycja map przemieszczeń (displacement map), map normalnych (normal map) oraz map wgłębień (cavity map)
- Metody opracowywania prototypów map tekstur
- Teksturowanie postaci w oparciu o materiały referencyjne (fotografie i obrazy)
- Teksturowanie postaci metodą malowania bezpośrednio na obiekcie w przestrzeni 3D
- Wypiekanie map tekstur
- Edycja i optymalizacja map tekstur z uwzględnieniem specyfiki i wymagań silnika renderującego
- Realistyczne renderowanie ciała (skóry) i oczu postaci
- Renderowanie gotowego modelu postaci w celach prezentacyjnych - metody ustawiania świateł i kamery