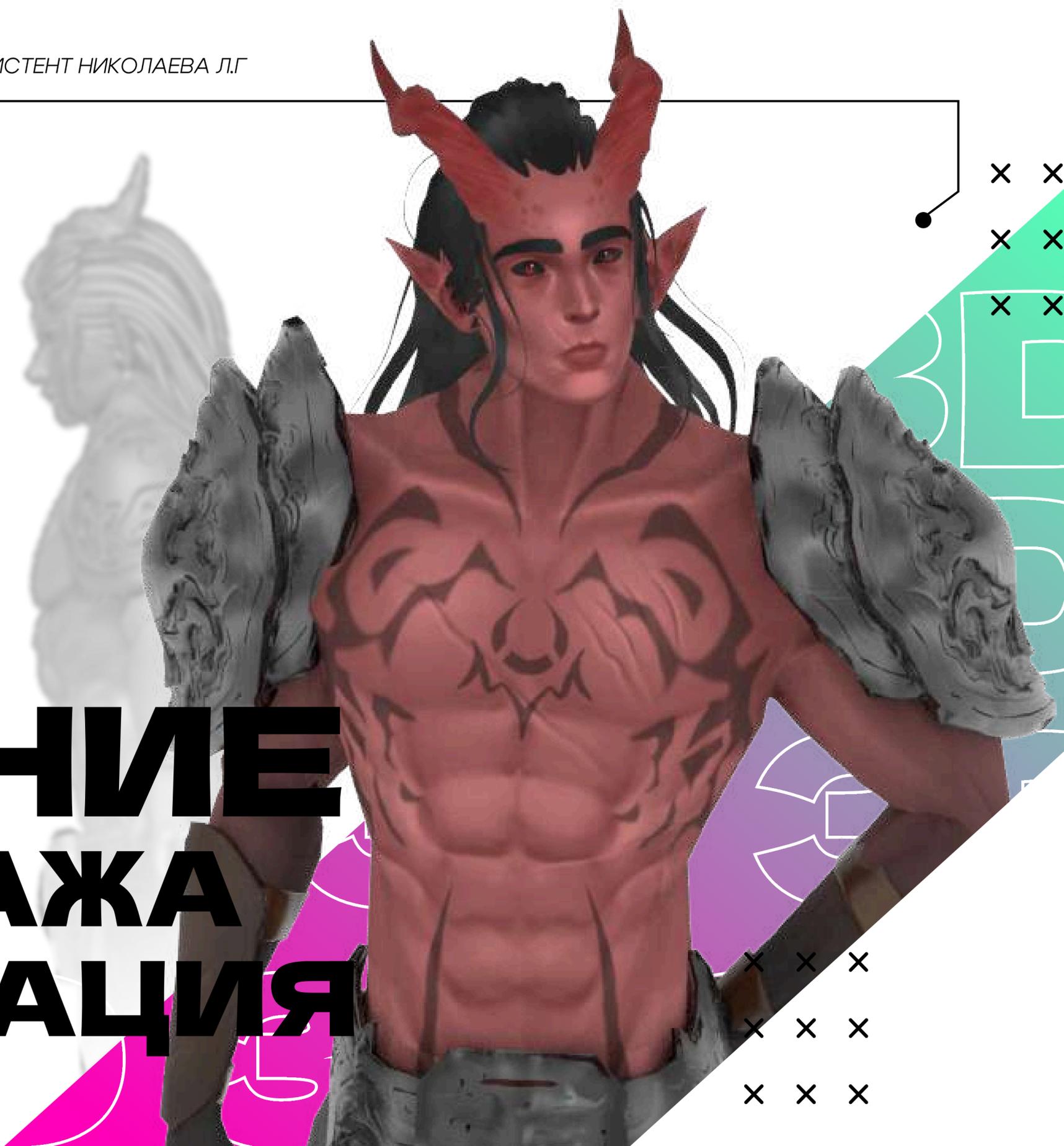


# СПБГУПТД ТИЛКУ АЛЛА 5-МВ-5

КАФЕДРА ЦИФРОВЫХ И  
АДДИТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

# СОЗДАНИЕ 3D ПЕРСОНАЖА И ЕГО АНИМАЦИЯ



# ОБЪЕКТ И ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

ОБОЗНАЧЕНИЕ ЦЕЛИ РАБОТЫ

## Объектом исследования

является процесс создания персонажа и его анимация

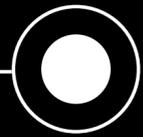
## Предметом исследования

является сама модель персонажа и ее анимация.

## Целью дипломной работы

является разработка и реализация эффективного подхода к созданию данного проекта.

3D-моделирование и анимация персонажа для компьютерной игры / Тилку А.С / Ярославцева Е.К



# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПОТРЕБИТЕЛИ

## Целевая аудитория:

платежеспособные люди 18-30 лет, которых интересуют видеоигры

## Аватар пользователя:

Артём, 20 лет, играет в игры, увлекается коллекционированием фигурок, зарабатывает 30 тысяч в месяц



# ● АКТУАЛЬНОСТЬ

ЗНАЧИМОСТЬ ТЕМАТИКИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЛАСТИ

Основная причина, обуславливающая актуальность, заключается в быстром **развитии индустрии виртуальной реальности и видеоигр.**

Видеоигры **быстро развиваются** и остаются популярными благодаря новым технологиям, инновациям в геймплее, большому рынку и активным онлайн-сообществам.

**ФИЛЬМЫ**



x x  
x x  
x x

**МЕДИЦИНА**

**ИГРЫ**



x x x  
x x x  
x x x

# АНАЛОГИ

BLIZZARD ENTERTAINMENT

TRACER HIGHPOLY



CHARACTER ARTIST: RENAUD GALAND

OVERWATCH

BLIZZARD

ТРЕЙСЕР, ОВЕРВОТЧ

ZARYA HIGHPOLY



CHARACTER ARTISTS: RENAUD GALAND & VITALEY MRYMUSHIN

OVERWATCH

BLIZZARD

ЗАРЯ, ОВЕРВОТЧ

# АНАЛОГИ

RIOT GAMES



КАИИ, ХАРТСТИЛ



LEAGUE OF LEGENDS

EKKO  
STAR GUARDIAN

ЭККО, ЗВЕЗДНЫЙ ЗАЩИТНИК

# АНАЛОГИ

LARIAN GAMES

× ×  
× ×



КАРЛАХ, ВРАТА БАЛДУРА 3



АСТАРИОН, ВРАТА БАЛДУРА 3

# ● ПЕРЕЧЕНЬ ПО

ПРОГРАММЫ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ПРИ СОЗДАНИИ АНАЛОГОВ

× ×

× ×



**ZBRUSH**

СКУЛЬПТИНГ



**SUBSTANCE 3D  
PAINT**

ТЕКСТУРЫ И  
ЗАПЕКАНИЕ



**MARVELOUS  
DESIGNER**

СОЗДАНИЕ  
ОДЕЖДЫ



**MAYA**

АНИМАЦИЯ И  
РЕТОПОЛОГИЯ

× × ×

× × ×

# ВАРИАНТЫ КОНЦЕПЦИИ

РЕФЕРЕНС И ДОРАБОТКА

× ×  
× ×



ИЗНАЧАЛЬНЫЙ РЕФЕРЕНС



ОБОБЩЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

× ×

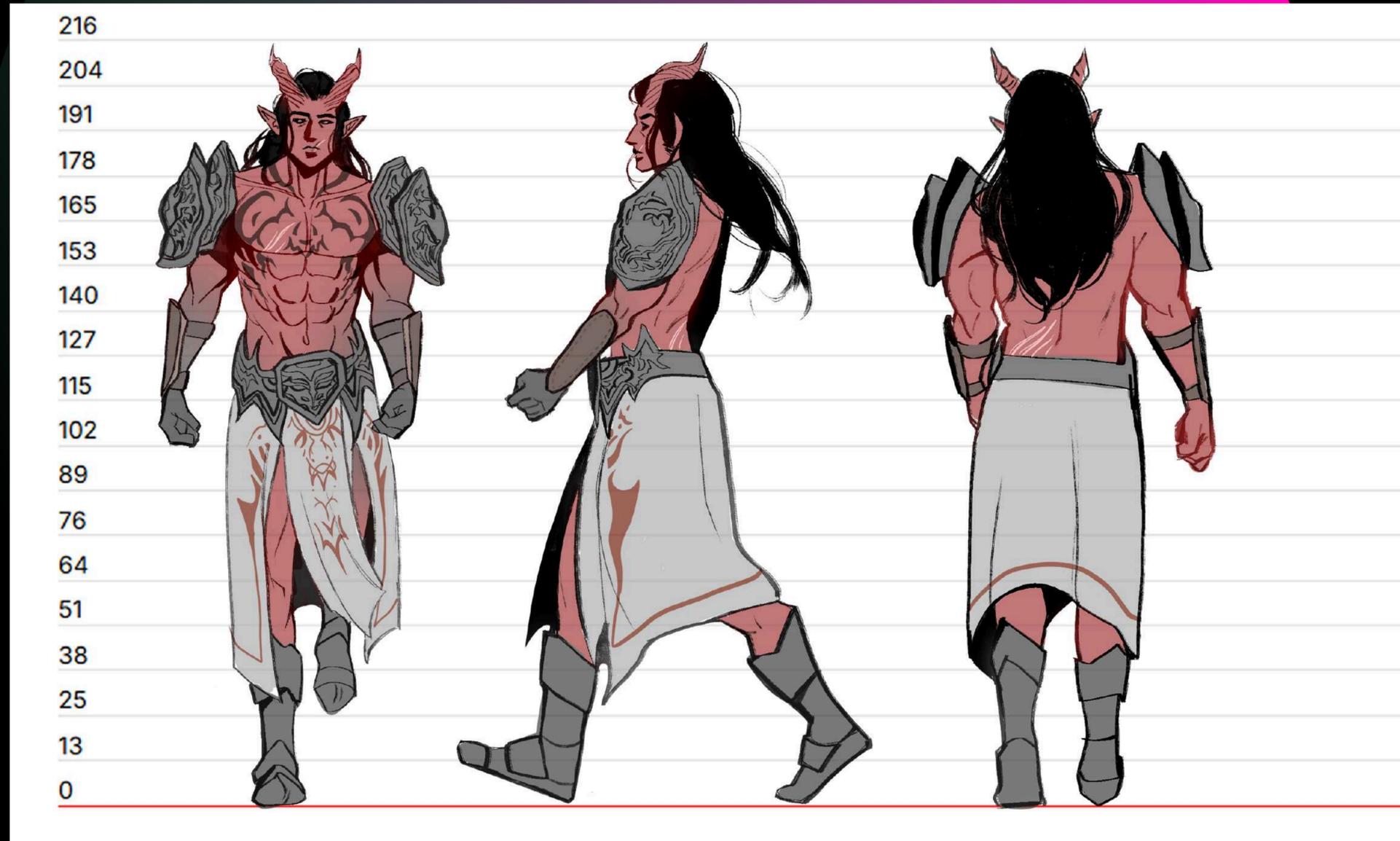
× ×

# ВАРИАНТЫ КОНЦЕПЦИИ

ИТОГОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

× ×

× ×



ИТОГОВЫЙ ЭСКИЗ

# ВАРИАНТЫ КОНЦЕПЦИИ

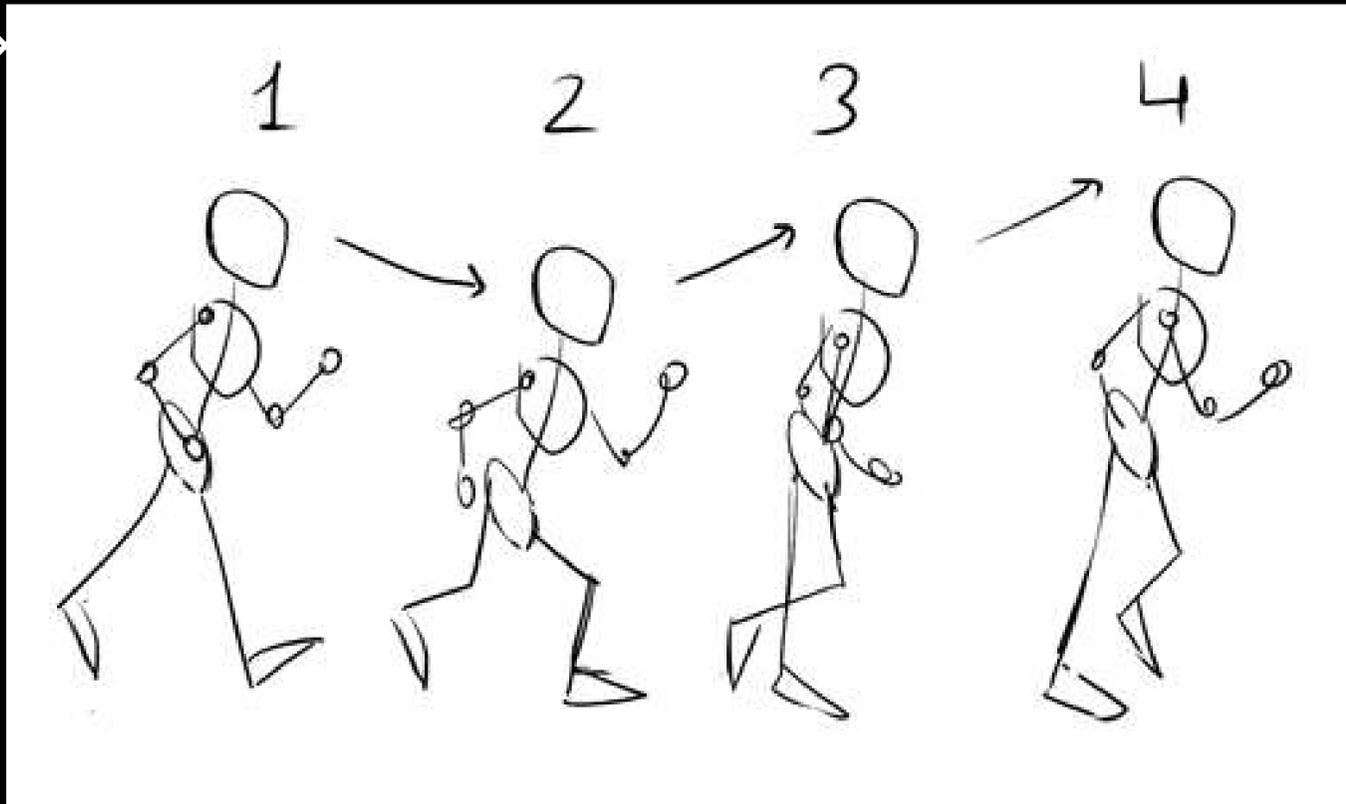
ИТОГОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

× ×

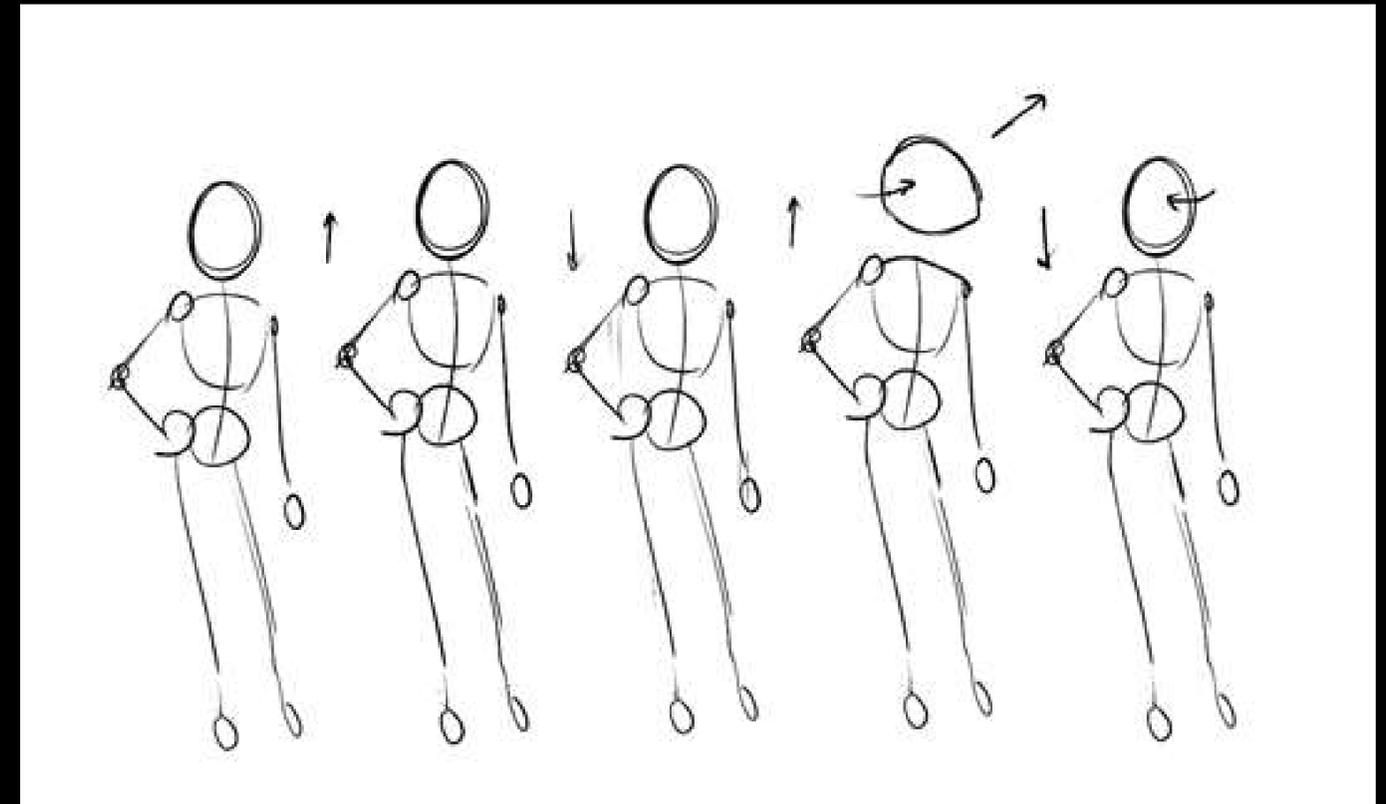
× ×

× ×

× ×



РАСКАДРОВКА ХОДЬБЫ



РАСКАДРОВКА ОЖИДАНИЯ

× ×

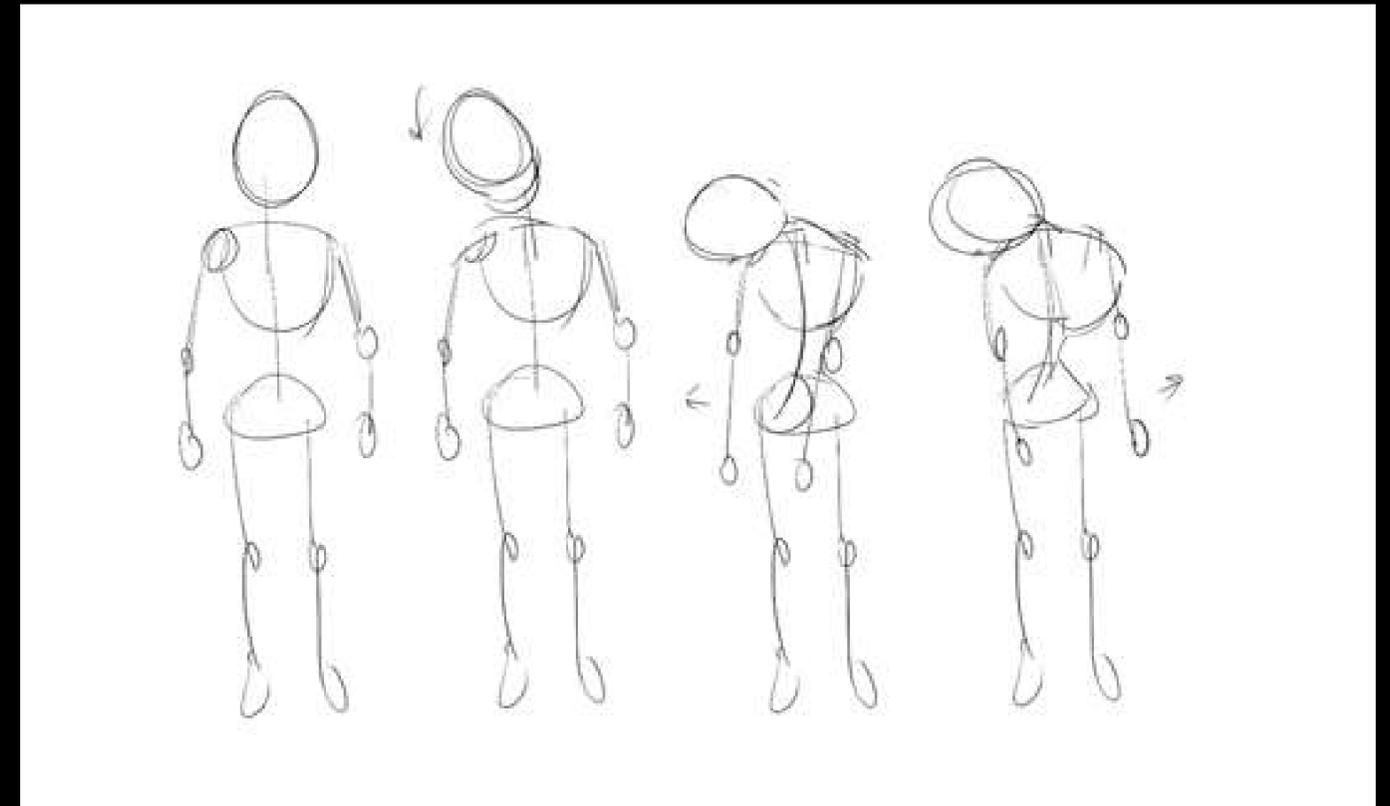
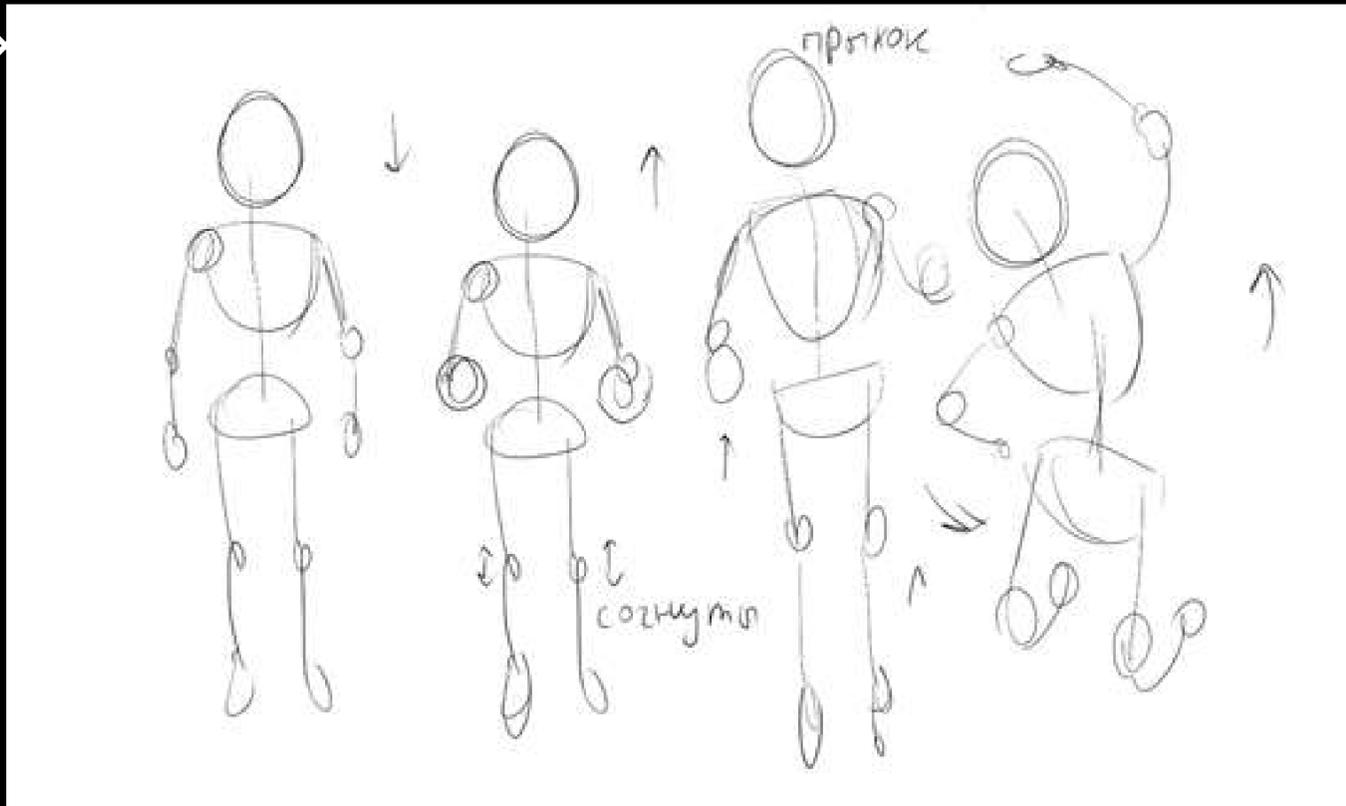
× ×

# ВАРИАНТЫ КОНЦЕПЦИИ

ИТОГОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

× ×

× ×



РАСКАДРОВКА ПОБЕДЫ

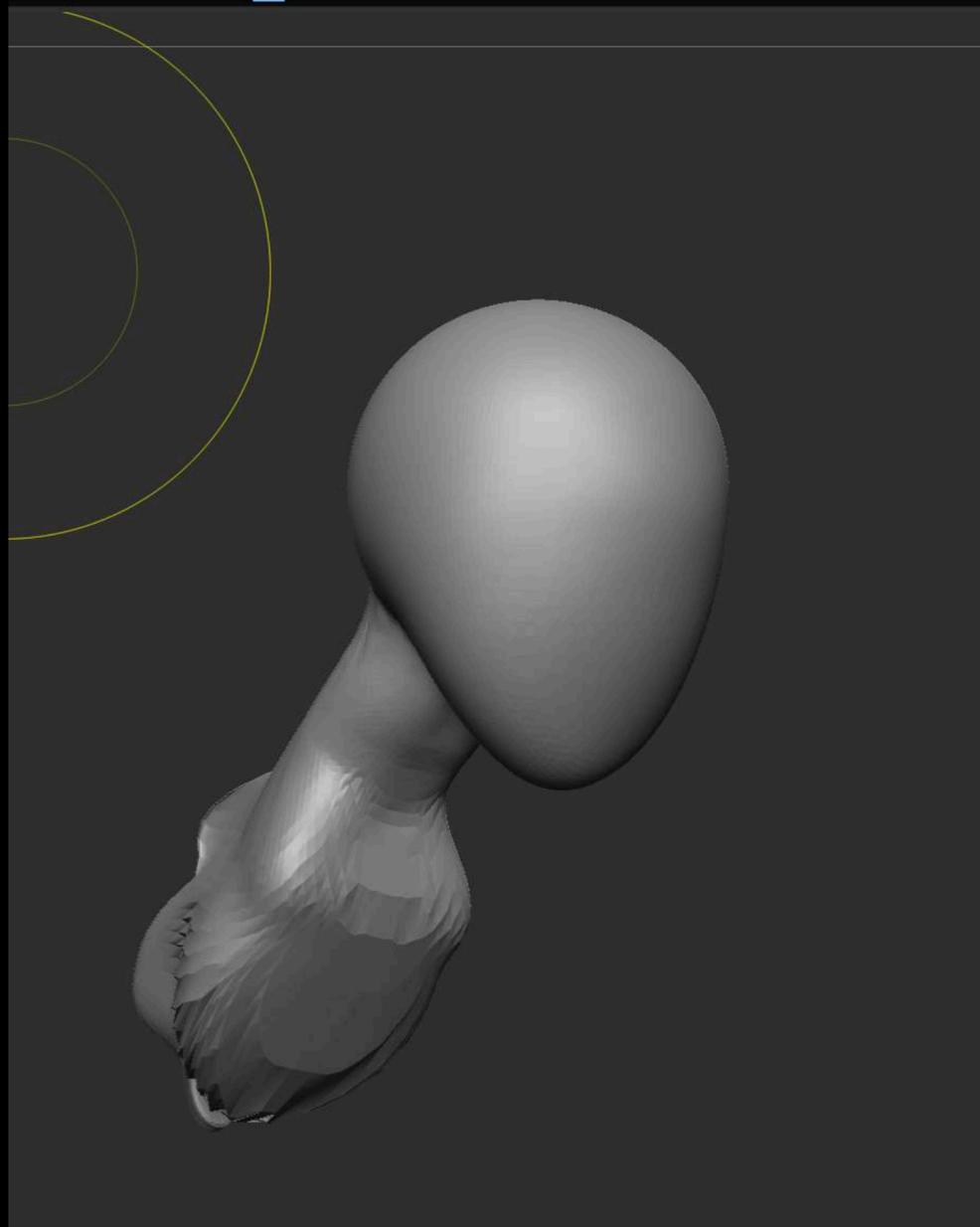
РАСКАДРОВКА ПОРАЖЕНИЯ

× ×

× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

БЛОКИНГ



НАЧАЛО



БЛОКИНГ ТЕЛА



БЛОКИНГ АТРИБУТОВ

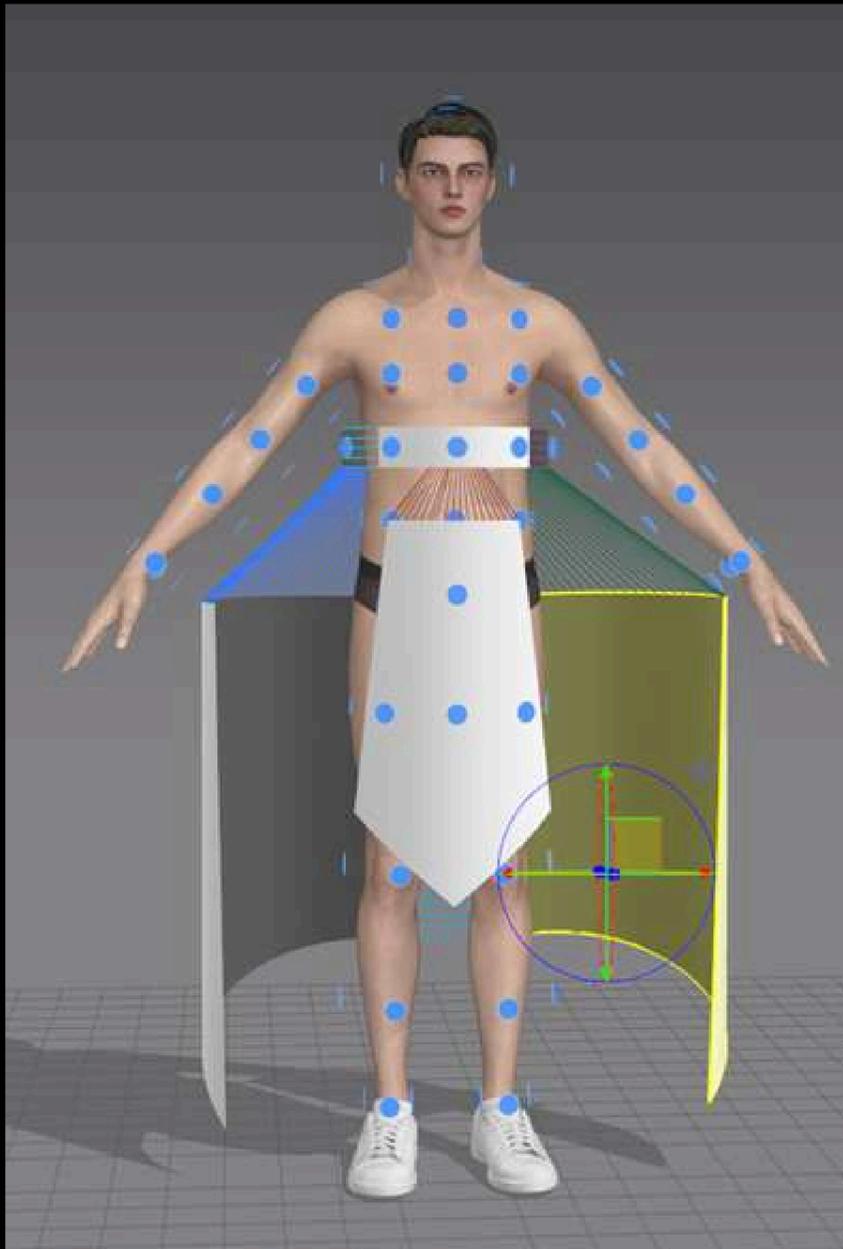
× ×

× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

ДЕТАЛИЗАЦИЯ

× ×  
× ×



СОЗДАНИЕ ЮБКИ



РЕДАКТИРОВАНИЕ ЮБКИ



ИТОГОВАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ

× ×

× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

РЕТОПОЛОГИЯ

× ×

× ×



СЕТКА ДО РЕТОПОЛОГИИ



СЕТКА ПОСЛЕ РЕТОПОЛОГИИ

× ×

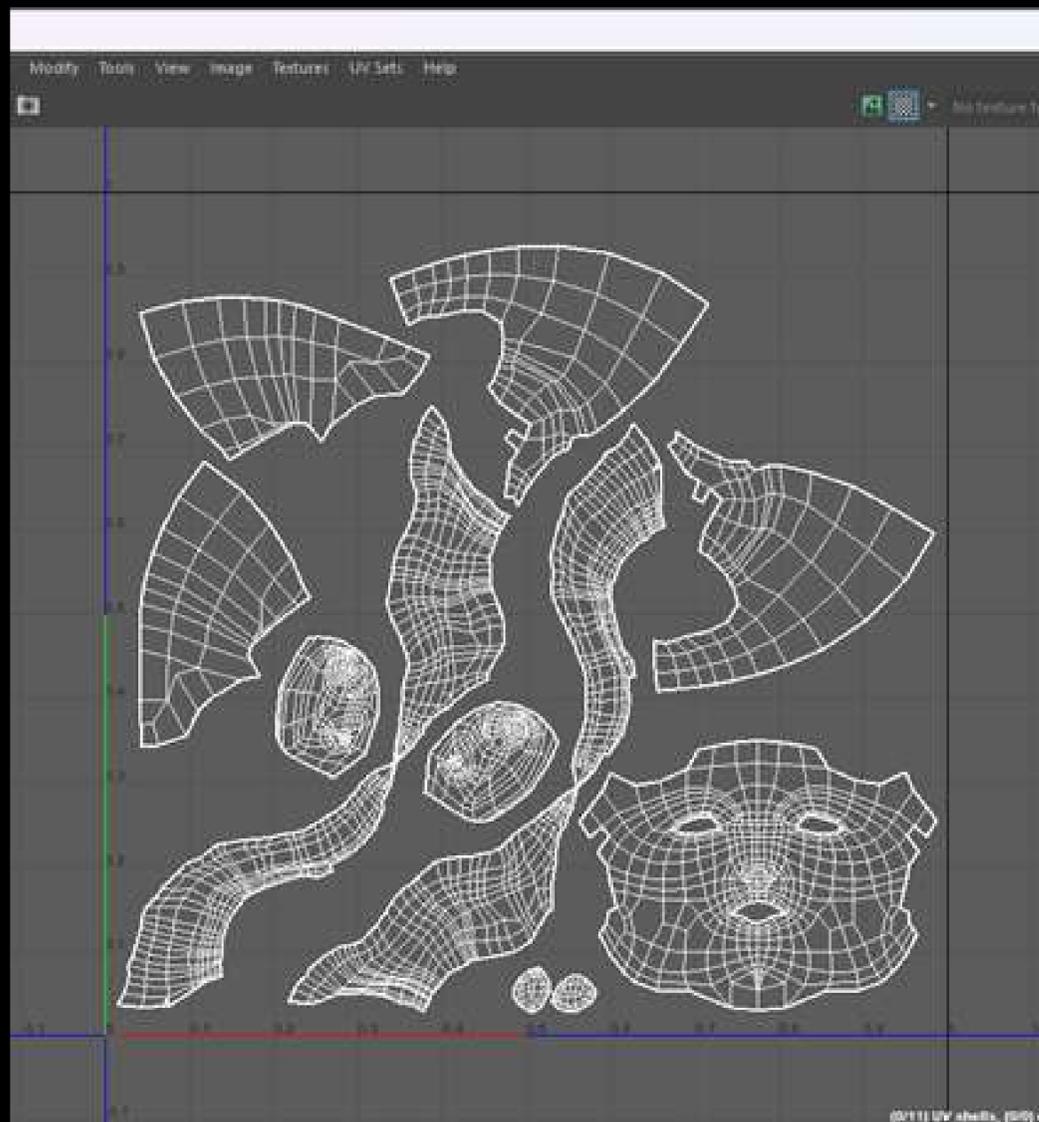
× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

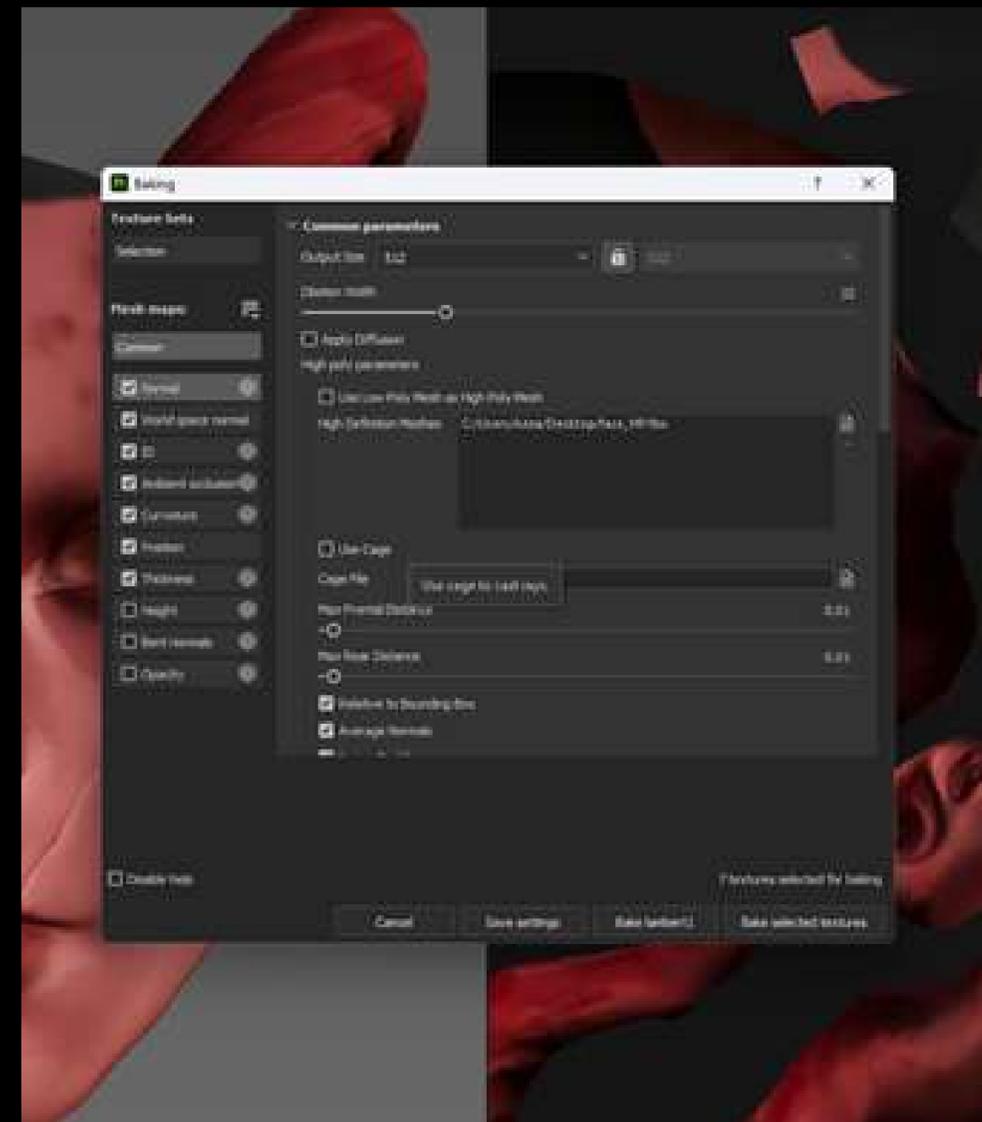
UV И ЗАПЕЧКА

× ×

× ×



СОЗДАНИЕ UV



ЗАПЕЧКА ТЕКСТУР

× ×

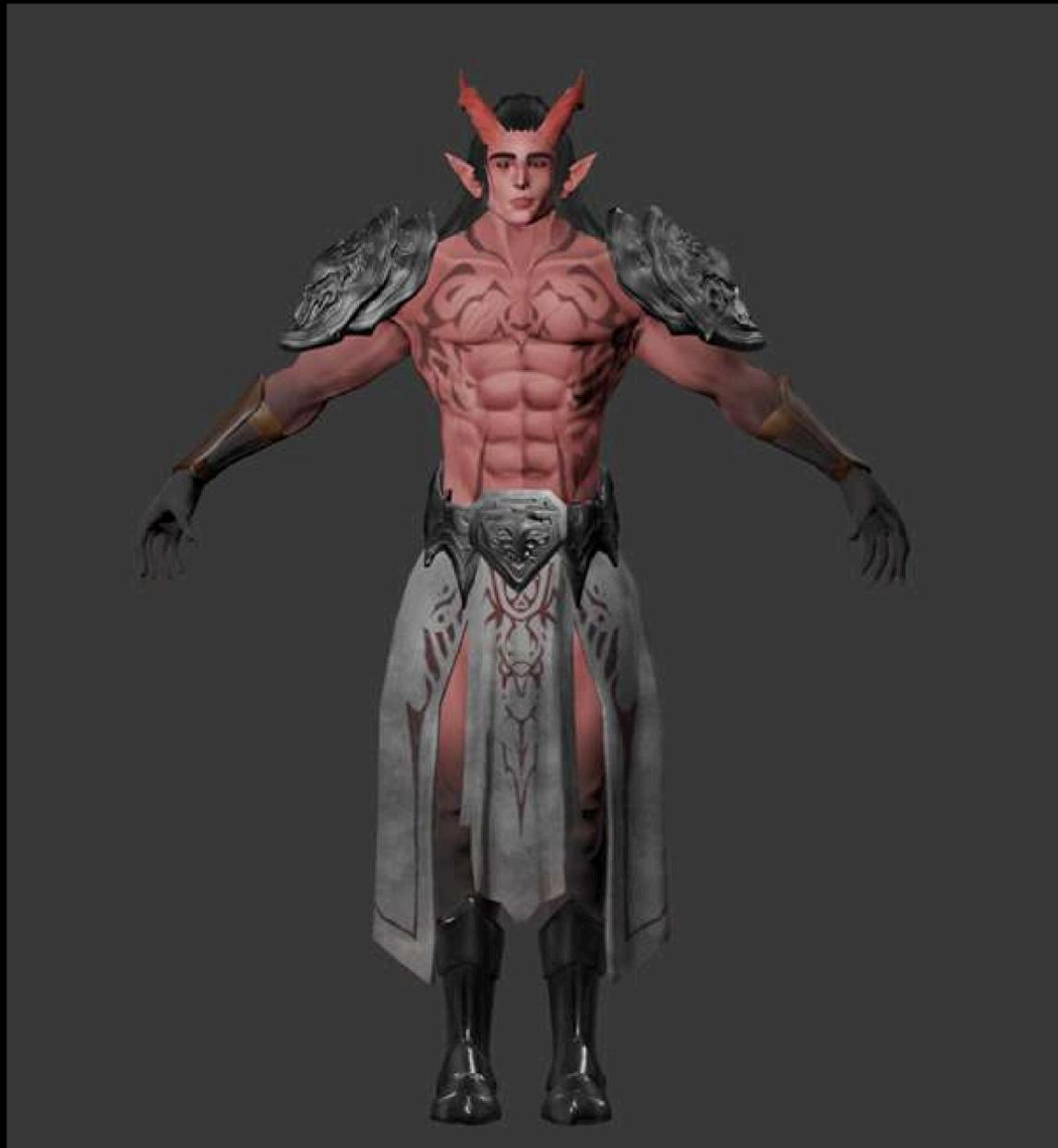
× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

ТЕКСТУРЫ

× ×

× ×



ВИД СПЕРЕДИ



ВИД СЗАДИ

× ×

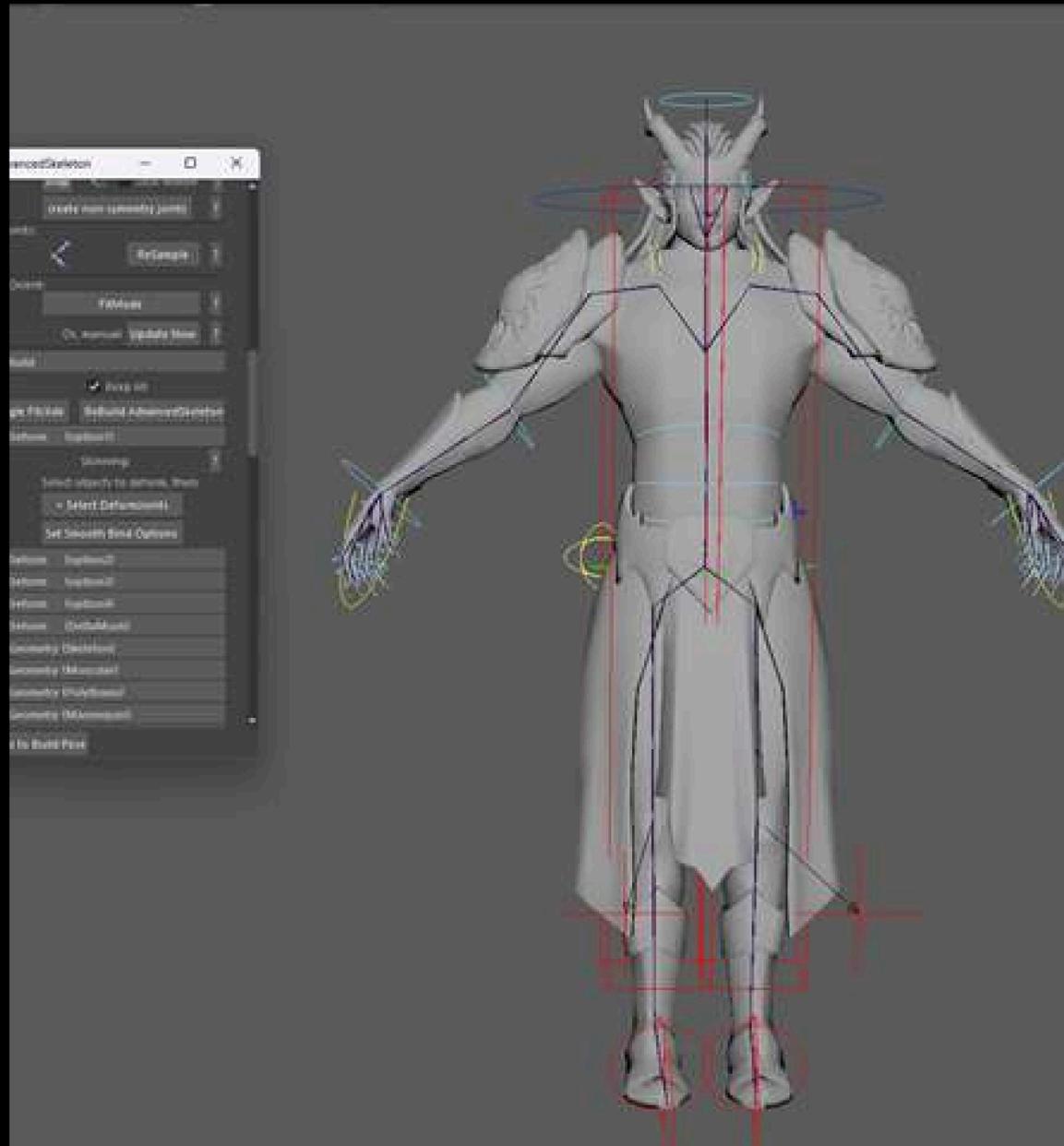
× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

РИГГИНГ И СКИННИНГ

× ×

× ×



РИГ ТЕЛА



РИГ ЛИЦА

3D-моделирование и анимация персонажа для компьютерной игры / Тилку А.С / Ярославцева Е.К

× ×

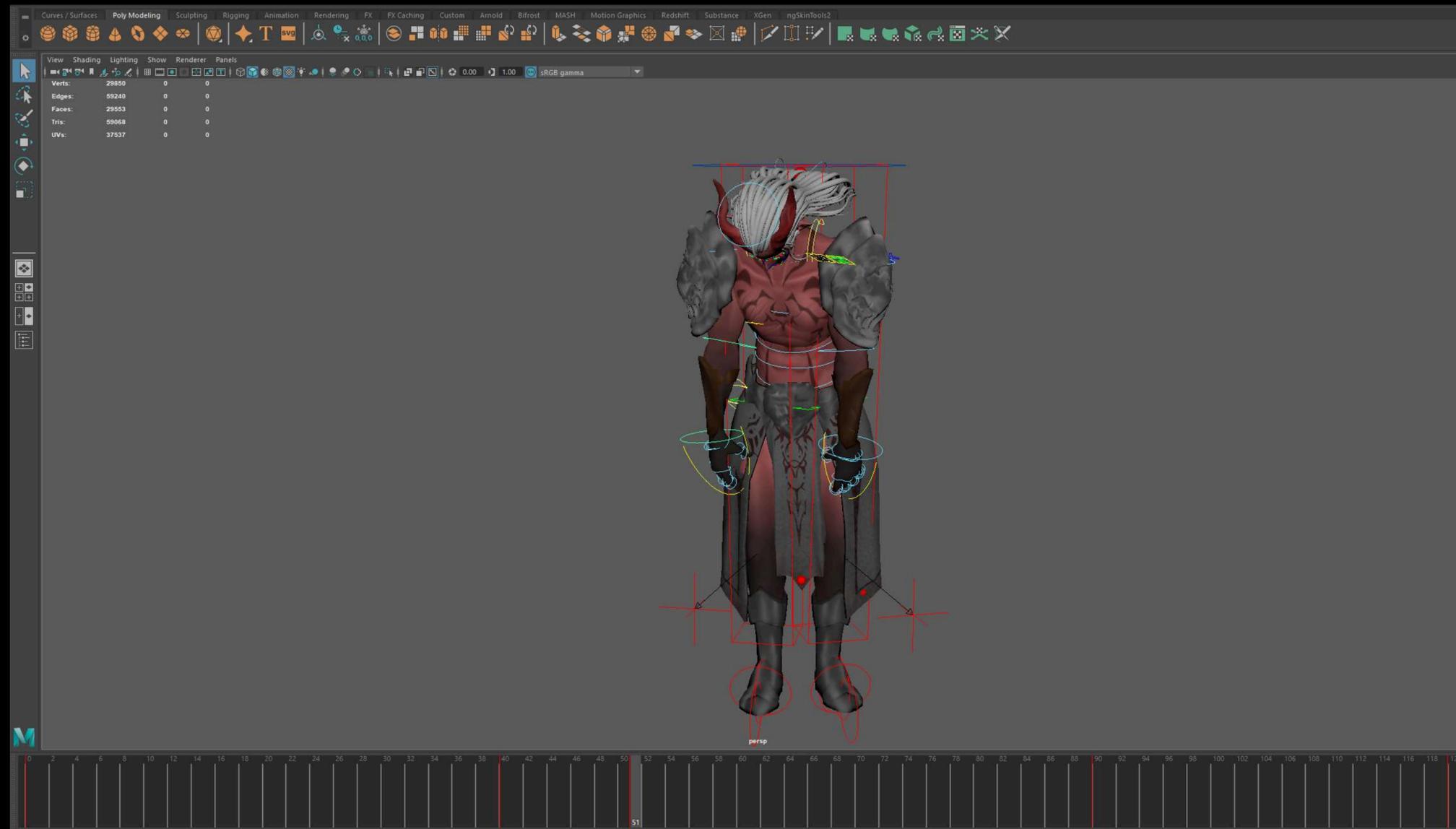
× ×

# РЕАЛИЗАЦИЯ

АНИМАЦИЯ

× ×

× ×

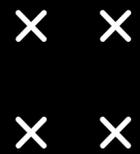


ПРОЦЕСС АНИМАЦИИ



# РЕАЛИЗАЦИЯ

## ВИЗУАЛИЗАЦИЯ



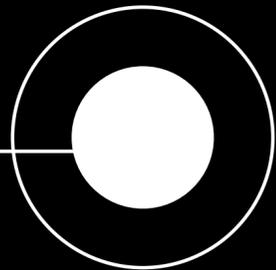
3D-моделирование и анимация персонажа для  
компьютерной игры / Тилку А.С / Ярославцева Е.К

× ×

× ×

× ×

× ×



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**

×

×