

ФГОБУ ВО “Сибирский  
государственный университет  
телекоммуникаций и информатики”  
Кафедра САПР

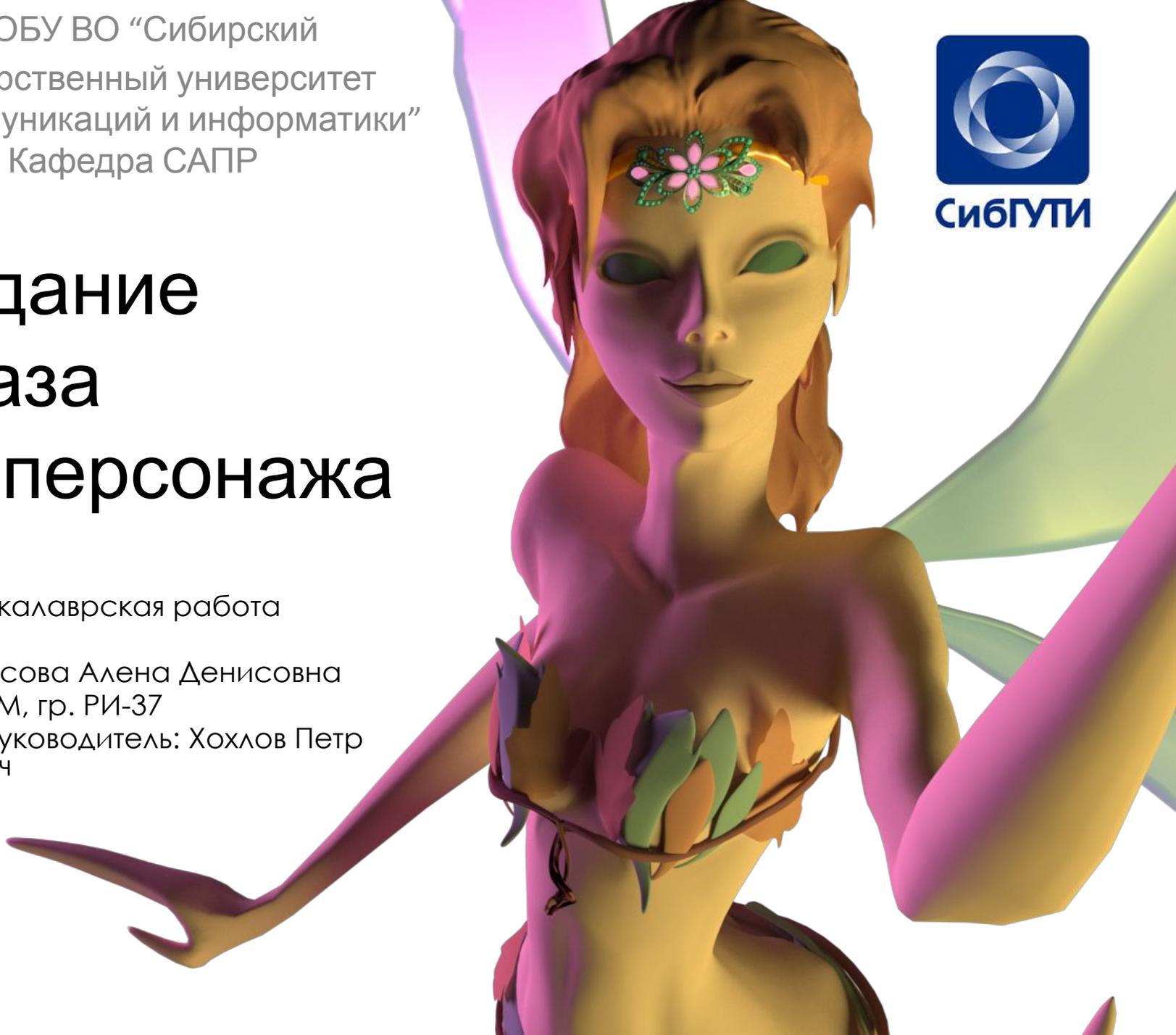


# Создание образа 3D персонажа

Выпускная бакалаврская работа

Студент: Юрасова Алена Денисовна  
Факультет МРМ, гр. РИ-37

Дипломный руководитель: Хохлов Петр  
Владимирович



Цель проекта :



Создание уникального образа персонажа

- Создание его трехмерной адаптивной для анимации модели

- Проработка особенностей его поведения

# Этапы и методы реализации проекта:

- Разработка образа, создание опорных скетчей и поиск референсов

Референсы  
и скетчи



# • Реализация проекта

## 1. Моделирование тел и одежды

- 3Ds Max, инструменты Edit Poly

## 2. Моделирование волос и создание рельефа

- Скульптинг в программе Zbrush

## 3. Создание UVW развертки

- 3Ds Max, модификатор Unwrap UVW

## 4. Текстурирование

- Polypaint в программе Zbrush, Adobe Photoshop

## 5. Создание Bump карт

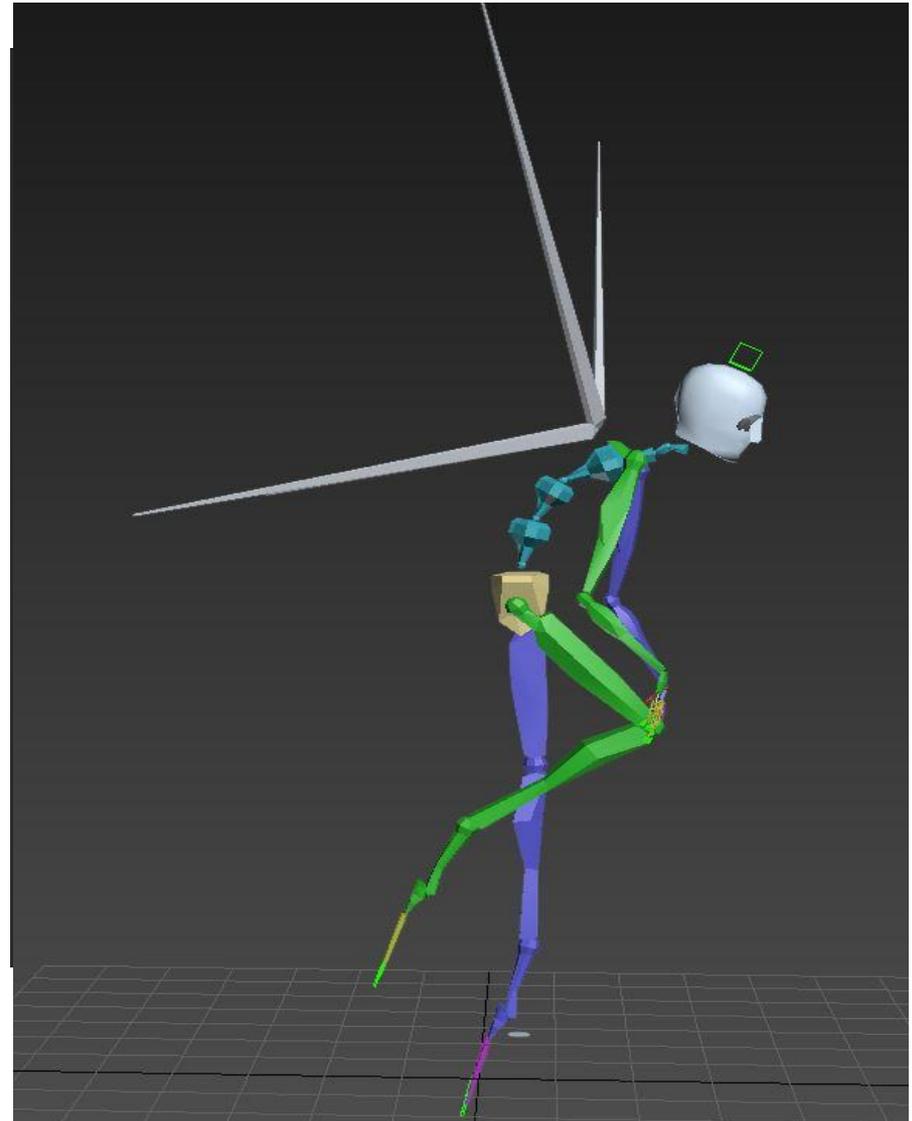
-Zbrush, CrazyBump

## 6. Создание скелетов и риггинг

- 3Ds Max, система костей Biped

## 7. Создание анимации

- 3Ds Max, анимация скелета по ключевым кадрам





Поля и луга

# Полевая Пикси

Леса

Окрестности водоемов

Мистические локации

Специальные локации



Союзник

# Взаимодействие с игроком

Спутник

Нейтральный моб(с  
уровнем агрессии ниже  
среднего)

Квестовый NPC

Призывное существо

# Поведенческий прототип





Леса

# Пикси Древний страж

Пещеры и горы

Тайники

Мистические локации



Нейтральный моб(со  
средним уровнем агрессии)

# Взаимодействие с игроком

Квестовый NPC

Призывное существо

Спутник

# Поведенческий прототип





Одичалая  
Фея

Агрессивные  
элементы  
крыльев



Острые  
длинные  
когти



Хитиновые  
наросты



Отсутствие  
ноздрей и  
губ

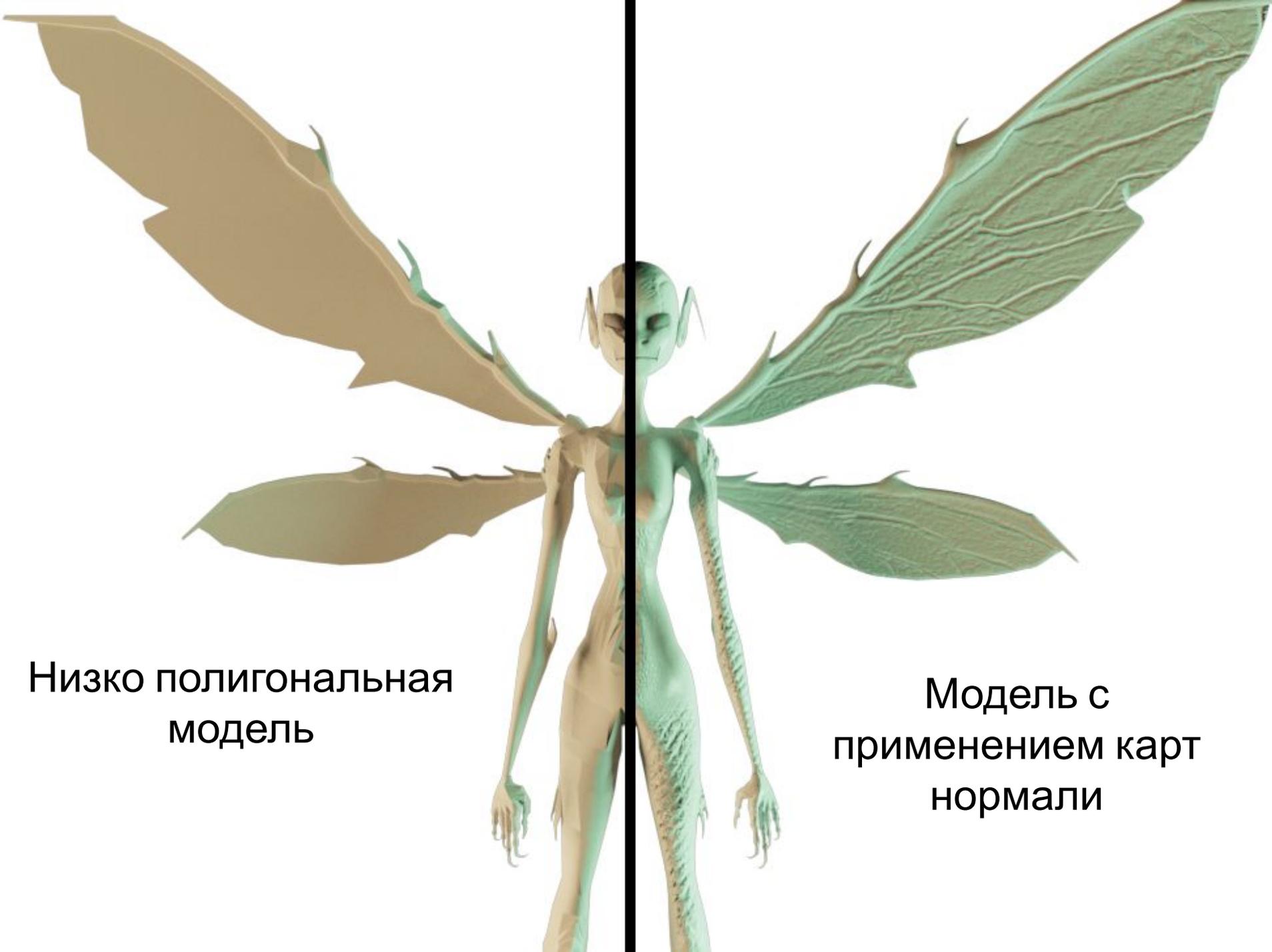


Чешуя на  
бедрях и  
руках



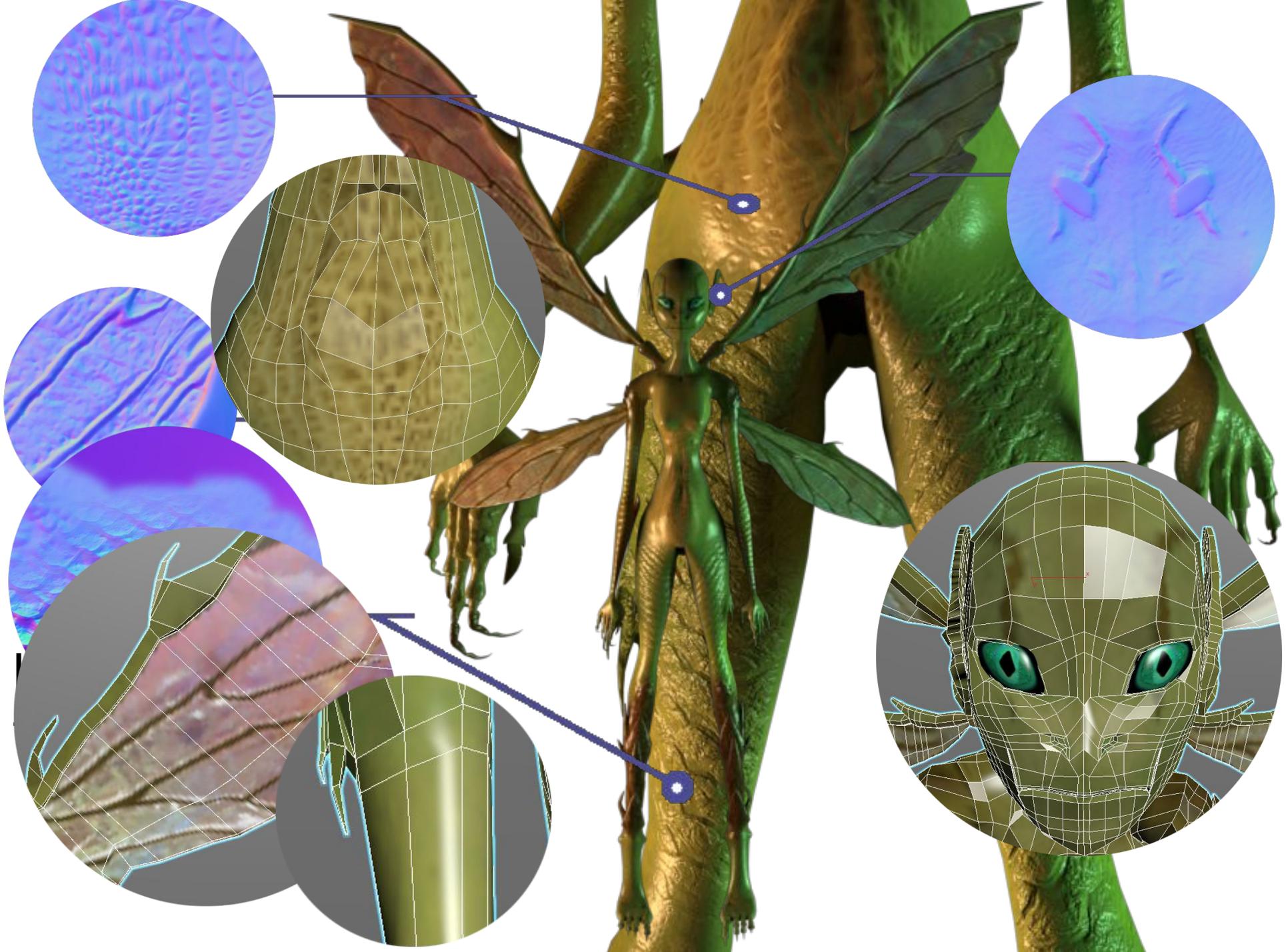
Цепкие  
пальцы  
ног





Низко полигональная  
модель

Модель с  
применением карт  
нормали





Нейтральный моб(с  
высоким уровнем агрессии)

Поведенческий прототип



# Заключение

---



В результате проведенной работы выполнены все поставленные задачи. Разработан уникальный образ персонажа, включающий как внешний вид, так и аспекты поведения.

Разработанные в данном проекте модели могут применяться как в игровых продуктах, так и в рекламных и анимационных роликах.

**Спасибо за внимание!**