Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk Maya 2026. Часть 3 - Моделирование персонажей

Код курса: **МАЯ4**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Создание дизайна и заготовки персонажа с использованием ИИ • Создание дизайна и изображения персонажа в ИИ - Яндекс-Шедеврум. • Создание 3д заготовки персонажа в tripo3d.ai	**1**
Модуль 2. Моделирование персонажа в Maya • Топология персонажа. • Работа с референсами. • Построение заготовки персонажа с нуля. • Инструменты ретопологии. • Практика: ретопология персонажа и редактирование заготовки.	**5**
Модуль 3. Детализация модели в Zbrush • Детализация персонажа: методы и подходы. • Создание складок. • Практика: Детализация персонажа.	**3**
Модуль 4. Создание UV развертки • Практика: Создание развертки в RizomUV.	**2**
Модуль 5. Текстурирование персонажа в Substance painter • Особенности и подходы в текстурировании персонажей. • Практика: создание текстурных карт.	**3**
Модуль 6. Рендер персонажа в Arnold • Настройка материалов. • Настройка освещения и его влияние на финальную картинку. • Создание фона. • Настройка рендера. • Практика: Получение финальной картинки- визуализация персонажа.	**2**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**16 ак.ч. + 16 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru