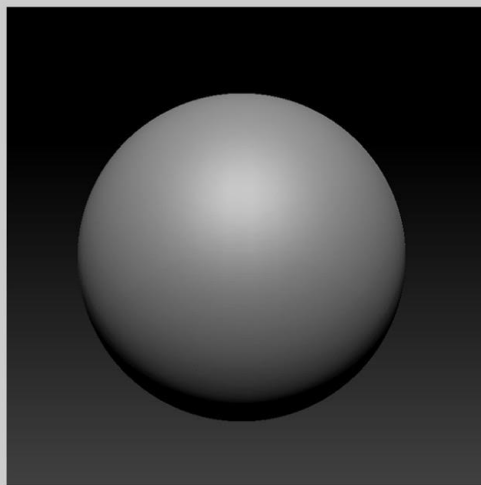


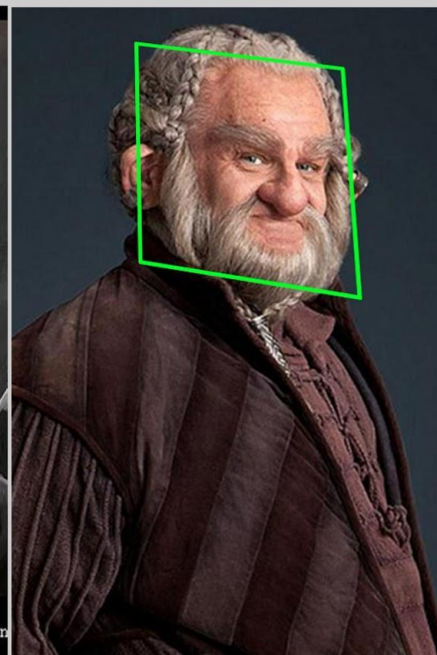
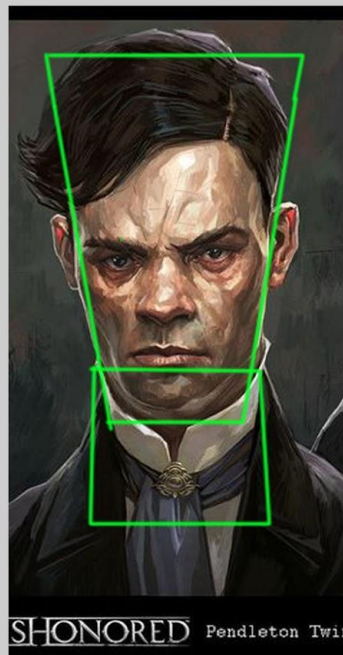
ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ СПИДСКУЛЬПТА



Определяем основную форму головы

Смотрим на концепт (можно его отдалить, чтобы не смотреть на детали) и определяем его основную геометрическую форму.

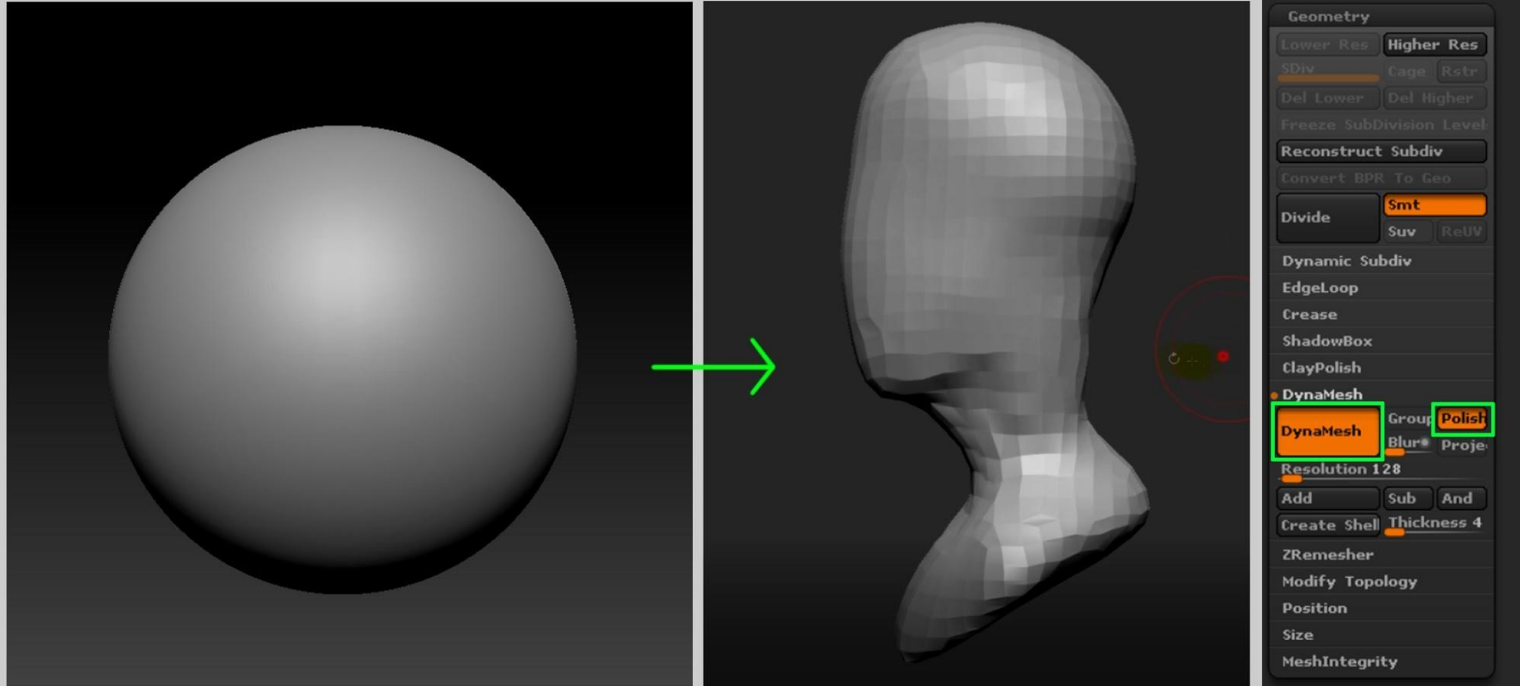




Создание болванки головы из полисферы

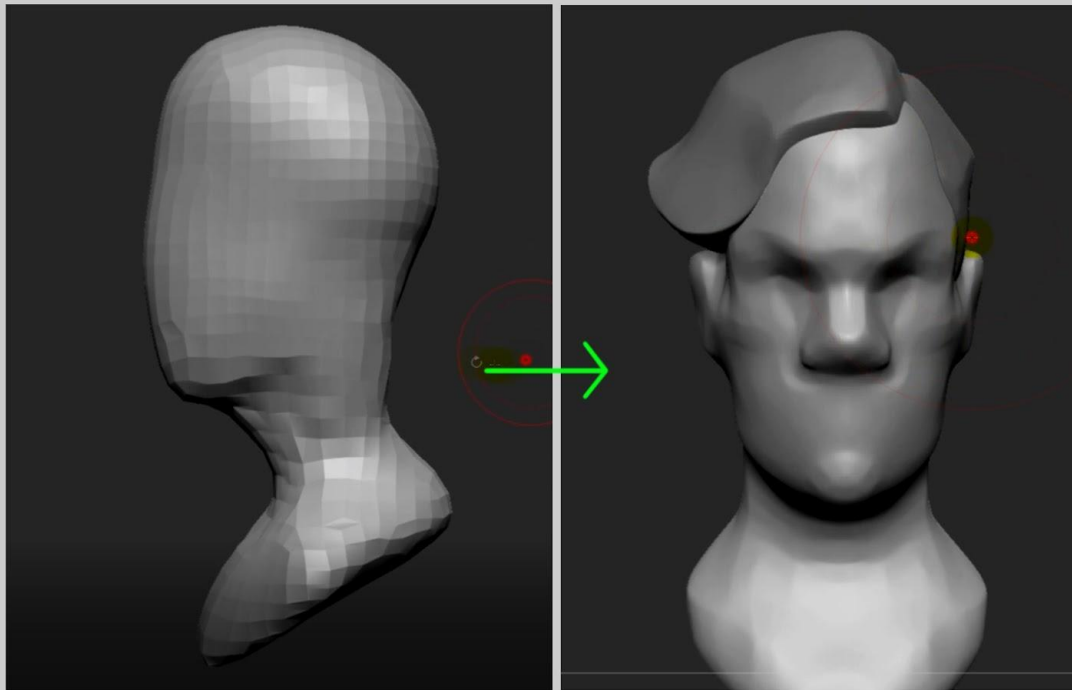
Создаем основную форму головы, вытягиваем шею и бюст

Работаем в режиме Dynamesh с включенной кнопкой Polish. Resolution понижаем до 40 (чтобы сетка была максимально грубой)



Основные объемы головы

Можно немного повысить уровень Resolution и наметить основные выступающие объемы головы и основные впадины. Выдавливает нос, уши, надбровную линию. Вдавливает глазные впадины. Также отдельным объектом выделяем массу волос (с помощью экстракта) Важно особо не думать об анатомии. Стараться попасть в общие пропорции лица



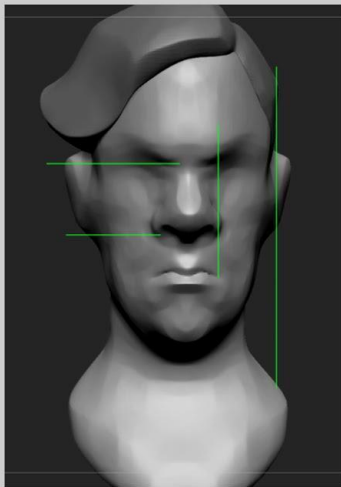
Ищем пропорции и пролепливаем более подробно

Можно немного повысить уровень Resolution и наметить губы, ноздри, отделить нижние границы челюсти от шеи. Более внимательно смотрим на концепт и ищем пропорции, соотношения всех частей относительно друг друга

Когда мы ищем пропорции объекта или лица, то очень удобно пользоваться такими методами:

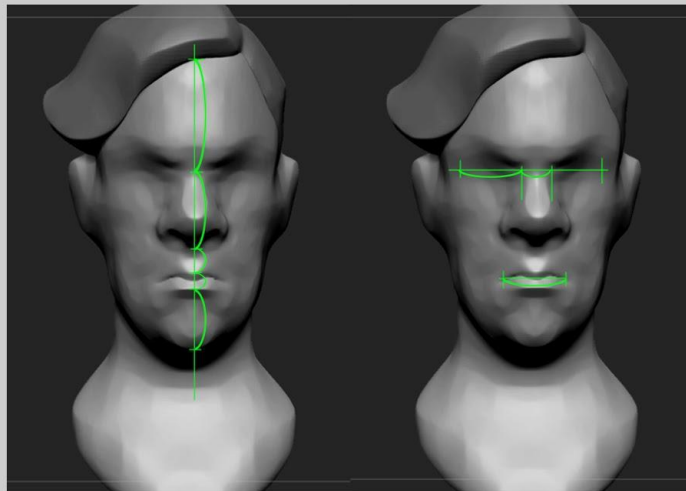
1. Перпендикуляры

Проводя прямые линии от любых конечных точек той или иной части лица, вы легко понимаете где располагается эта часть относительно других частей лица



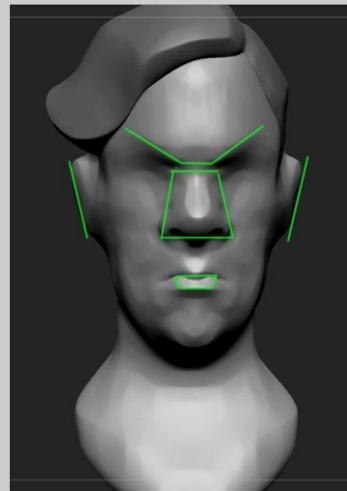
2. Сравнение

Сравнивайте части лица между собой. Таким образом вы сможете определить длину или ширину выбранной части лица



3. Геометрия

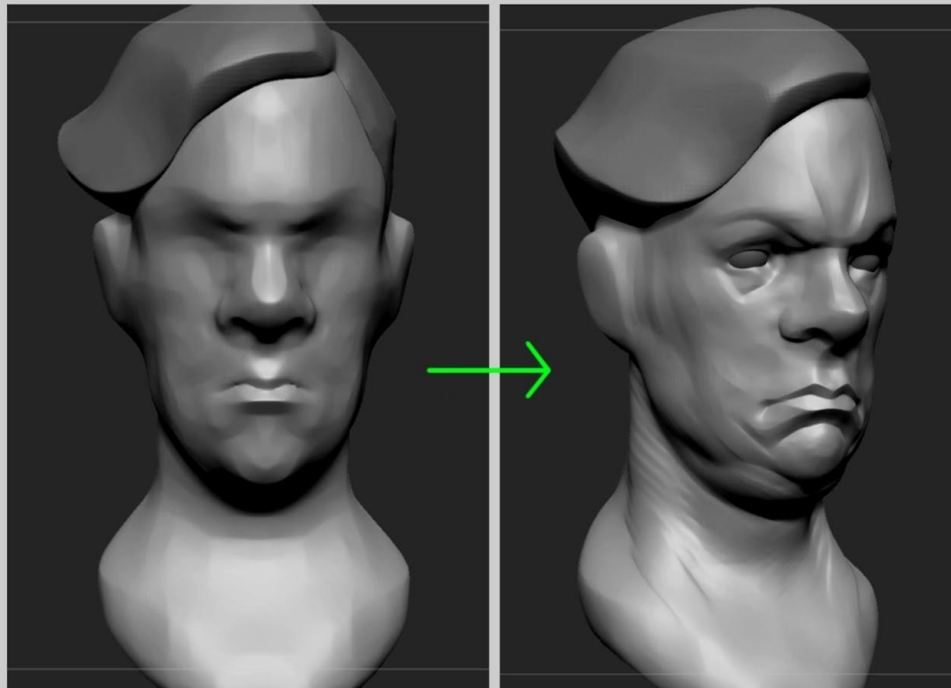
Посмотрите на часть лица (например нос) и попробуйте определить его основную геометрическую форму, не вдаваясь в подробности. Таким образом легче будет определить его объем и форму



Средний этап проработки

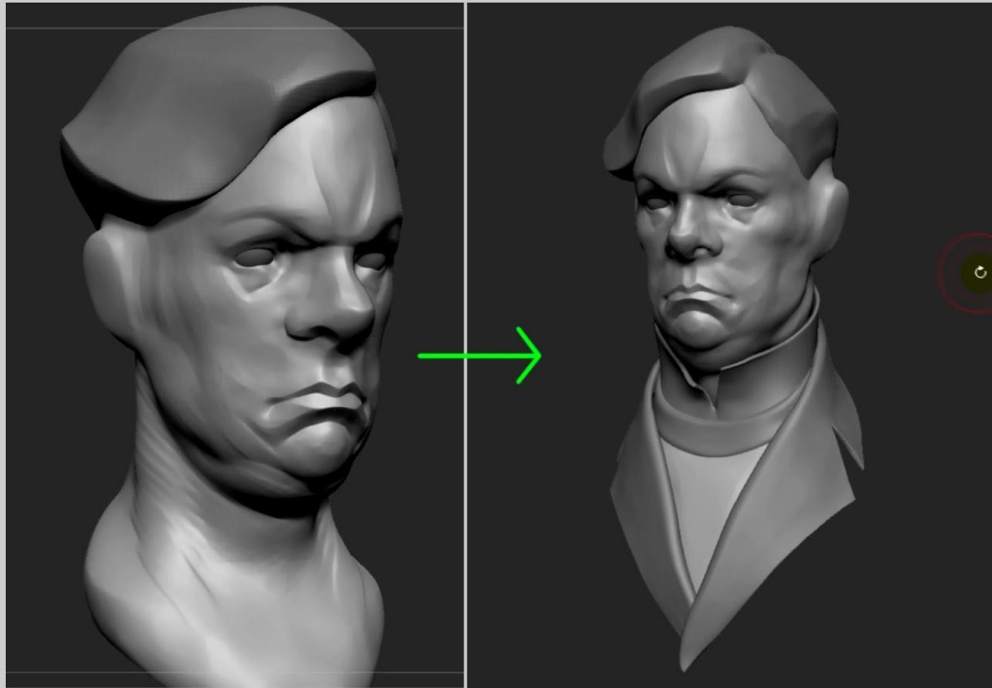
Добавляем глазные яблоки и обрабатываем окологлазное пространство. Также более подробно прорабатываем место около губ, отделяем их от подбородка и намечаем массу шеи.

Обратите внимание, что глазные яблоки добавляются только на среднем этапе работы с головой. Ни в коем случае не на начальном этапе. Поскольку на начальном этапе они нас будут отвлекать от общей массы головы.



Добавление дополнительных частей

Добавляем дополнительные детали одежды для более аккуратного и выразительного силуэта снизу. Если у вас на скетче есть какой-то головной убор, то можно добавить и его. Главное на этом этапе определиться с общим силуэтом



Детализация

Переводим модель в зеремеш, постепенно добавляем уровни и более подробно обрабатываем верхнее и нижнее веко, губы, намечаем носогубную складку и складку около кончиков губ.



Ассиметрия

Добавляем ассиметрию модели. Таким образом модель будет смотреться более живой и интересной. Особенно ассиметрию можно придать бровям и губам. Брови можно выдавить как отдельные объекты (с помощью инструмента Extract)



Финальные штрихи

Добавляем небольшие складки на лице, правляем все стыки между объектами, добавляем недостающие детали, если такие имеются

