

Фінальний проект

План виконання проєкту:

1. Обрати ідею
2. Розробити карту референсів
3. Зробити приблизне розташування об'єктів, матеріалів, освітлення у Blender сцені.
Використовуючи за основу прості фігури.
4. Деталізація 3D-моделей
5. Анімація

Параметри оцінювання:

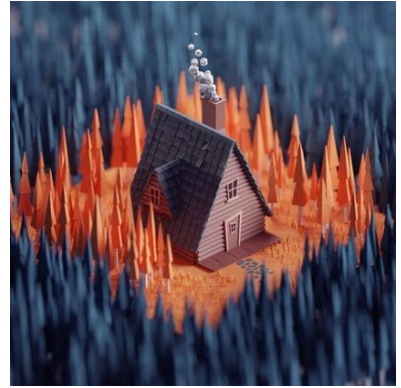
1. Карта референсів
2. Присутні кладні об'єкти у сцені створені самостійно
3. Анімація у сцені
4. Презентація проєкту

Ідею можна обрати сцену з фільму, гри, мультфільму, або ж фото, 2D малюнок та інш. Та відтворити його у Blender. Або вигадати самостійно.

В обох випадках дуже важливим є пошук референсів.

Оскільки будинок у лісі зображені на усіх артах нижче:



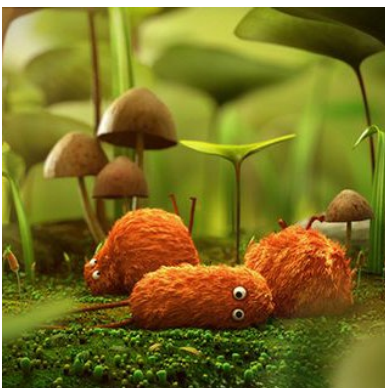


На перших кроках потрібно детально продумати ідею (так буде набагато швидше працювати) та зібрати карту референсів.

- Обрати стиль та рівень деталізації об'єктів у сцені:



- Обрати пору року, час, джерела світла
- Обрати яка саме буде анімація (оберти всієї сцени, зміна кольорів об'єктів, переміщення об'єктів, зміна розміру 3D моделей, зміна часу, зміна положення чи кольору освітлення)



Приклади карти референсів



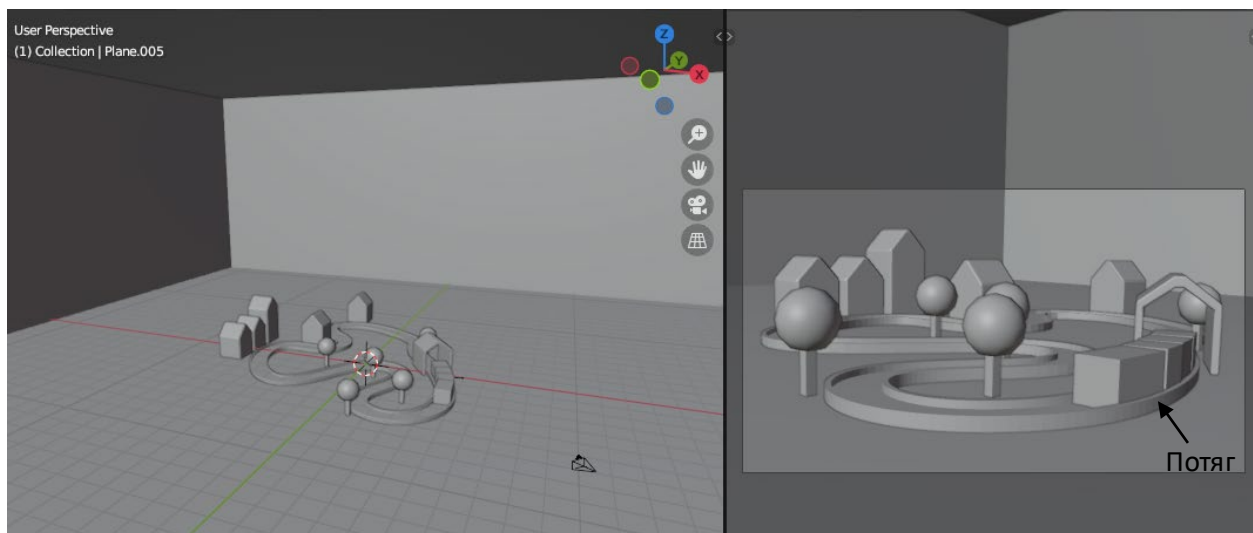
1



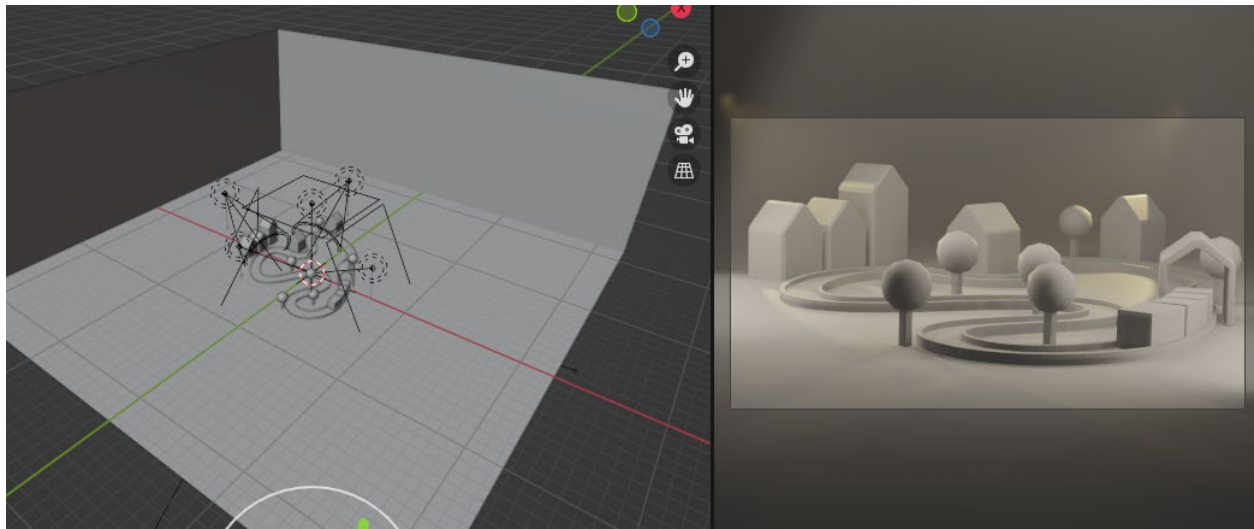
2

Після створення референс карти переходимо до створення сцени.

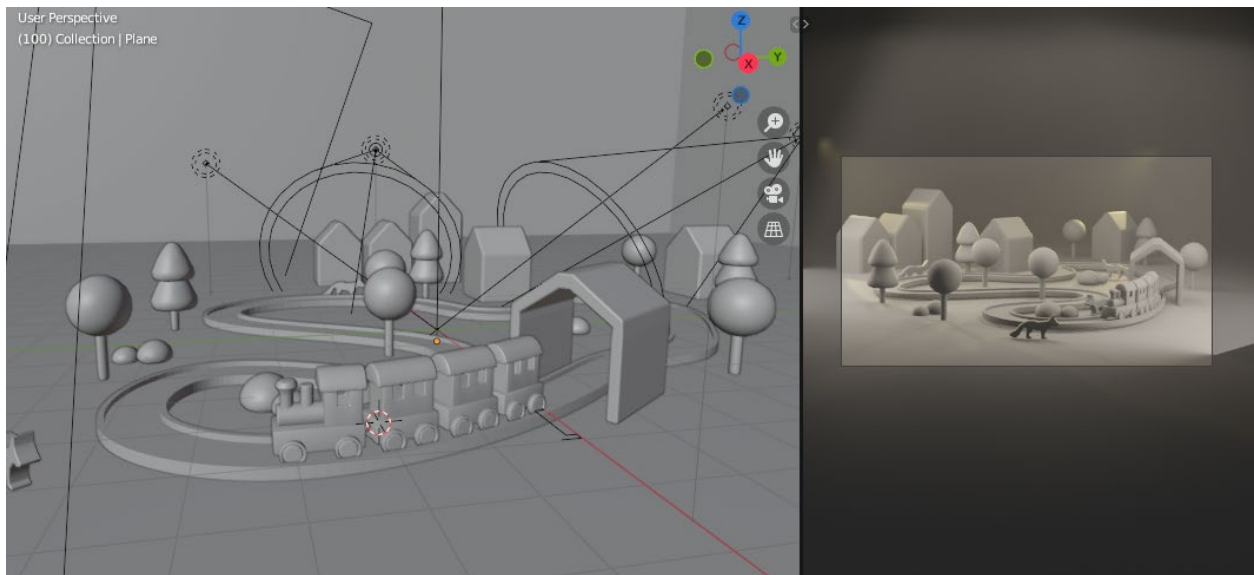
1. Починаємо з крупних об'єктів у сцені, спочатку стаміо примітиви, та перевіряємо ракурси камери, розміри 3D моделей у кадрі.



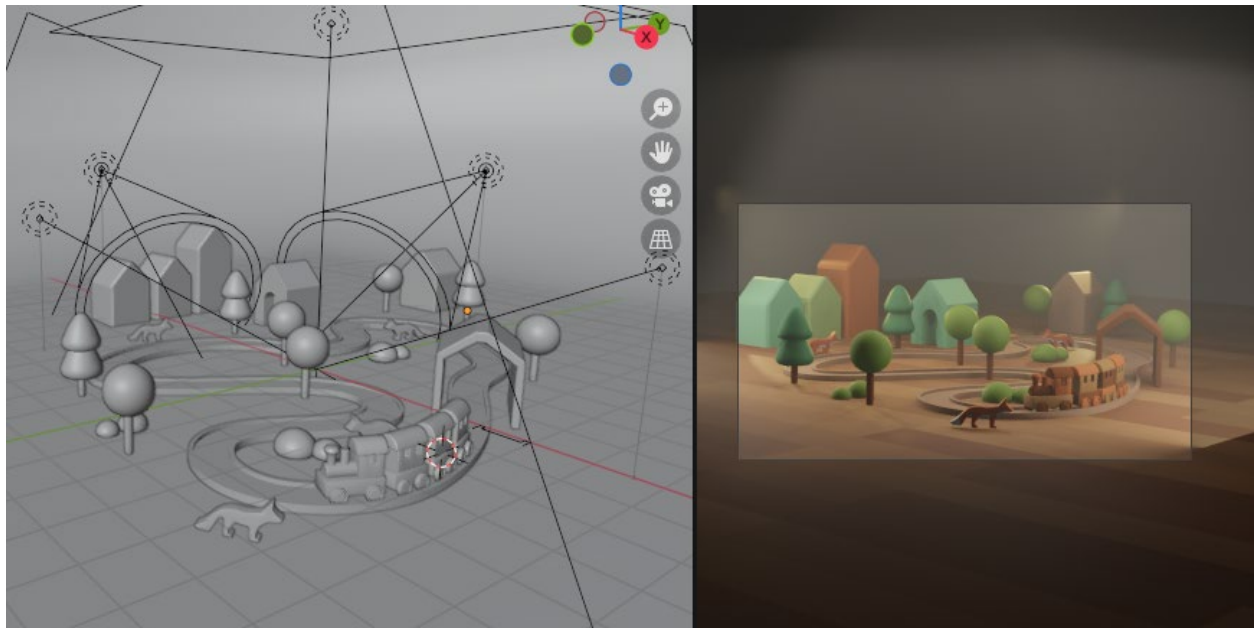
2. Додаємо освітлення до сцени.



3. Деталізуємо

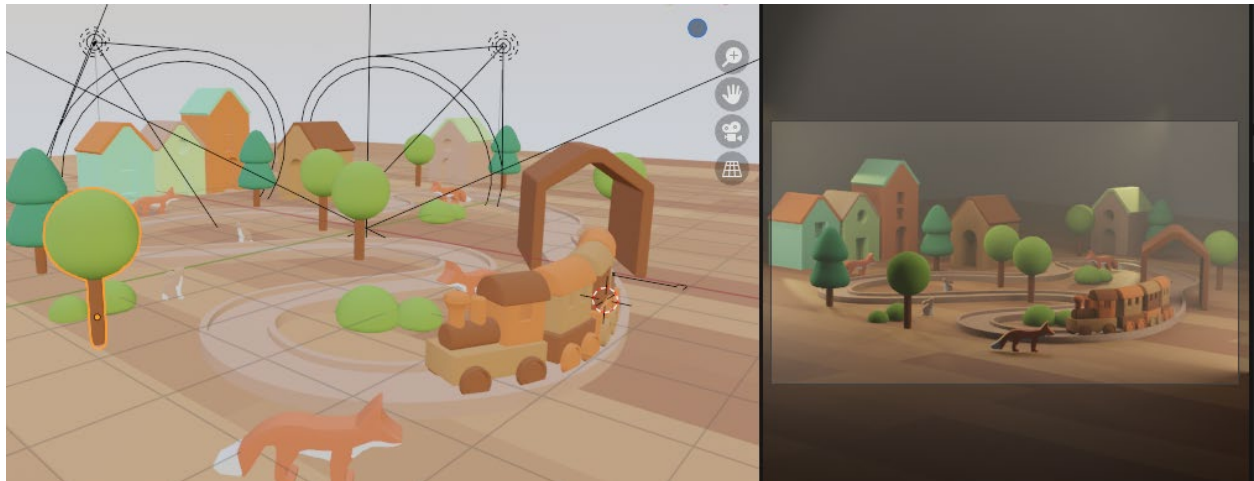


4. Додаємо матеріали

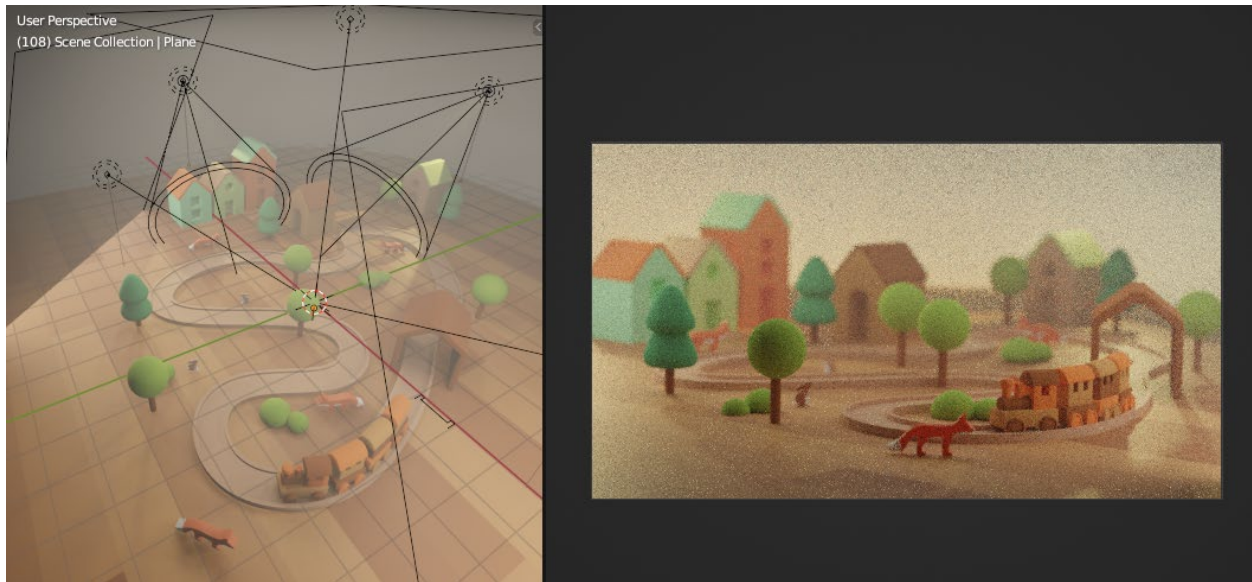


5. Налаштовуємо анімацію, робимо тестовий рендер анімації.

6. Деталізуємо



7. Фінальна деталізація та освітлення



8. Рендер тестовий(низька якість)
9. Рендер фінальний(висока якість)
10. Оформлення презентації

Презентація має бути про процес створення сцени від концепту до фінального рендеру.