

STYLIZED CHARACTER



corso per l'Associazione Blender Italia aps
tutor: Mauro Fanti



INTRODUZIONE

PARTE 1

CONCEPT

Lezione 1: La raccolta delle reference e concept iniziale

Lezione 2: Concept e impostazione del progetto

BLOCKOUT

Lezione 3: Blockout del personaggio - 1

Lezione 4: Blockout del personaggio - testa

Lezione 5: Blockout del personaggio - torace

Lezione 6: Blockout del personaggio - braccia e mani

Lezione 7: Blockout del personaggio - gambe

SCULPT

Lezione 8: Preparazione per le fasi di sculpt

Lezione 9: Sculpt della testa - 1

Lezione 10: Sculpt della testa - 2

Lezione 11: Sculpt del torace

Lezione 12: Sculpt degli arti

Lezione 13: Sculpt di completamento - 1

Lezione 14: Sculpt di completamento - 2

RETOPOLOGY

Lezione 15: Preparazione alla retopology

Lezione 16: Retopology della testa - 1

Lezione 17: Retopology della testa - 2

Lezione 18: Retopology del corpo

Lezione 19: Retopology degli arti - le gambe

Lezione 20: Retopology degli arti - le braccia

Lezione 21: Retopology degli arti - le mani

Lezione 22: Finalizzazione della retopology

DETTAGLI CON IL MULTIREOLUTION

Lezione 23: La creazione dei dettagli - 1. introduzione al multiresolution

Lezione 24: La creazione dei dettagli - 2. preparazione della mesh

Lezione 25: La creazione dei dettagli - 3. sculpt dei dettagli

Lezione 26: La creazione dei dettagli - 4. guanti e stivali

Lezione 27: La creazione dei dettagli - 5. pennelli personalizzati da alpha

Lezione 28: La creazione dei dettagli - 6. pennelli con alpha personalizzato

Lezione 29: La creazione dei dettagli - 7. macro e micro dettaglio

Lezione 30: La creazione dei dettagli - 8. ultimazione del modello

COMPLETAMENTO DELLA MODELLAZIONE

Lezione 31: Aggiunta degli accessori

PARTE 2

Lezione 32: Introduzione

UV MAPS

Lezione 33: UV maps - 1. creazione dei seams

Lezione 34: UV maps - 2. impacchettamento delle isole

Lezione 35: UV maps - 3. fixing delle isole e delle cuciture

BAKE

Lezione 36: Bake delle textures - Selected to Active

Lezione 37: Bake delle textures - Multiresolution

Lezione 38: Bake delle textures - utility textures

TEXTURING

- Lezione 39: Texturing - 1. Impostazione della base texture
- Lezione 40: Texturing - 2. Pittura della base texture
- Lezione 41: Texturing - 2. Soluzione ai glitches del pointiness
- Lezione 42: Texturing - 3. Pittura dei primi dettagli
- Lezione 43: Texturing - 4. Pennelli personalizzati
- Lezione 44: Texturing - 5. Completamento del texturing

SHADING

- Lezione 45: Shading - 1. Cel Shading
- Lezione 46: Shading - 2. l'outline tramite l'inverted hull
- Lezione 47: Shading - 3. l'outline tramite lineart del grease pencil
- Lezione 48: Shading - 4. la normal map nel cel shading
- Lezione 49: Shading - 5. completamento del primo shader stylized - Shader A
- Lezione 50: Shading - 6. la gestione delle luci colorate - Shader B parte 1
- Lezione 51: Shading - 7. la gestione delle luci colorate - Shader B parte 2
- Lezione 52: Shading - 8. la gestione delle luci colorate - Shader C
- Lezione 53: Shading - 9. la gestione delle luci colorate - Shader D
- Lezione 54: Shading - 10. Shading procedurale degli occhi

PARTE 3

RIGGING

- Lezione 55: Rig del personaggio - parte 1
- Lezione 56: Rig del personaggio - parte 2

RENDER E COMPOSIZIONE

- Lezione 57: Messa in posa del personaggio
- Lezione 58: Compositing della scena finale

SALUTI