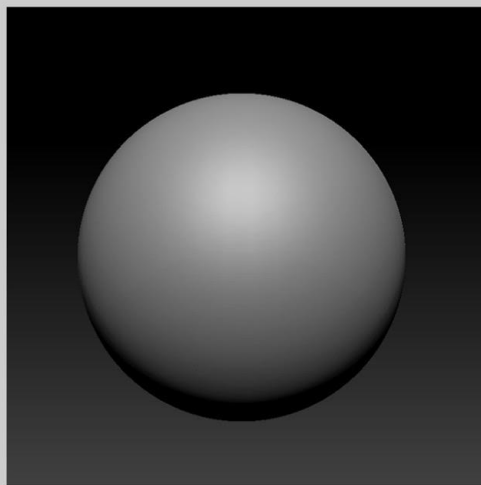


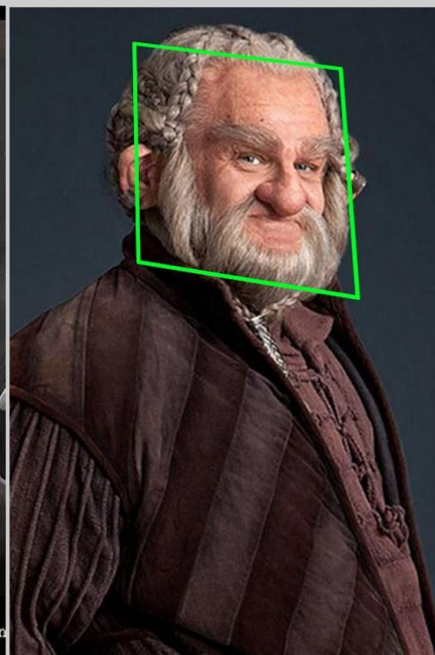
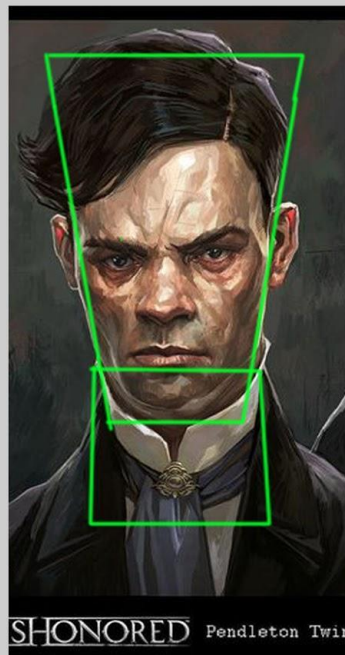
## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ СПИДСКУЛЬПТА



## Определяем основную форму головы

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

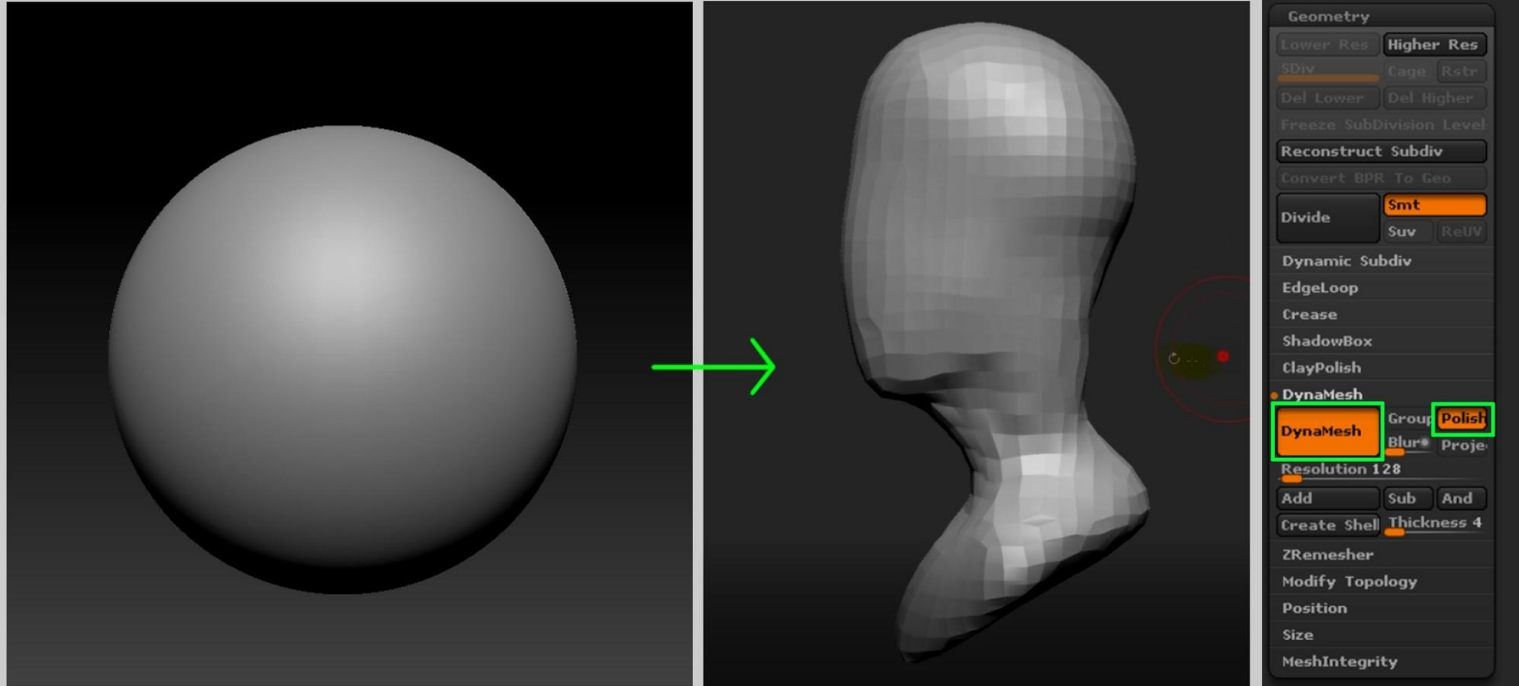




## Создание болванки головы из полисферы

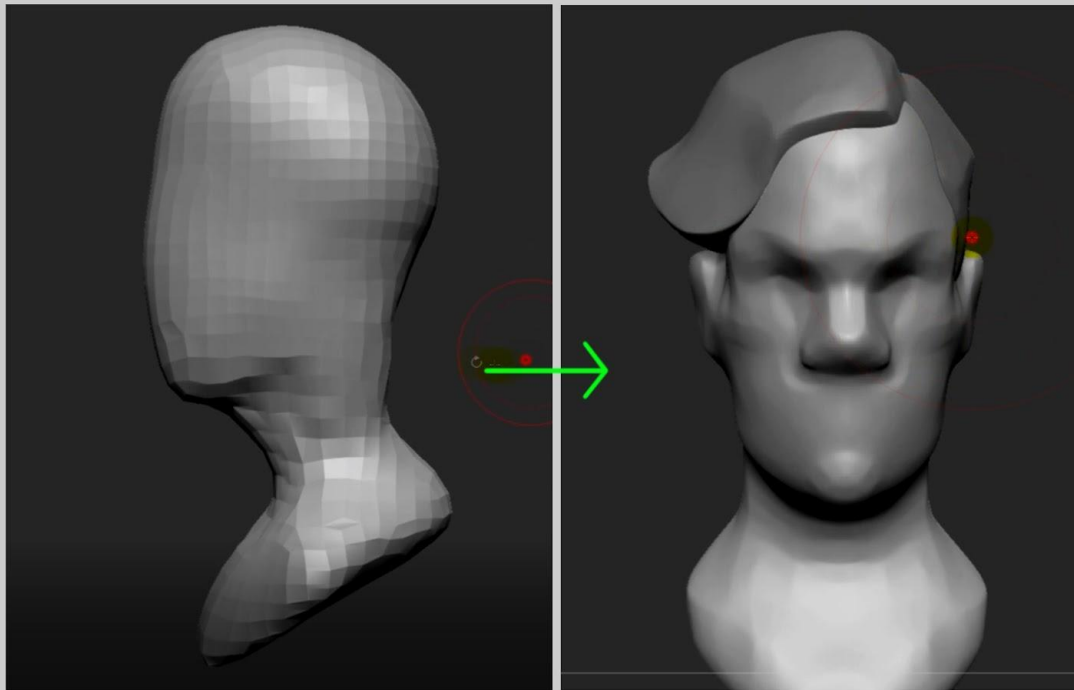
Создаем основную форму головы, вытягиваем шею и бюст

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



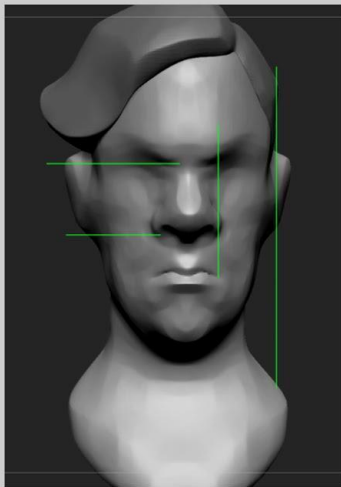
# Ищем пропорции и пролепливаем более подробно

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:

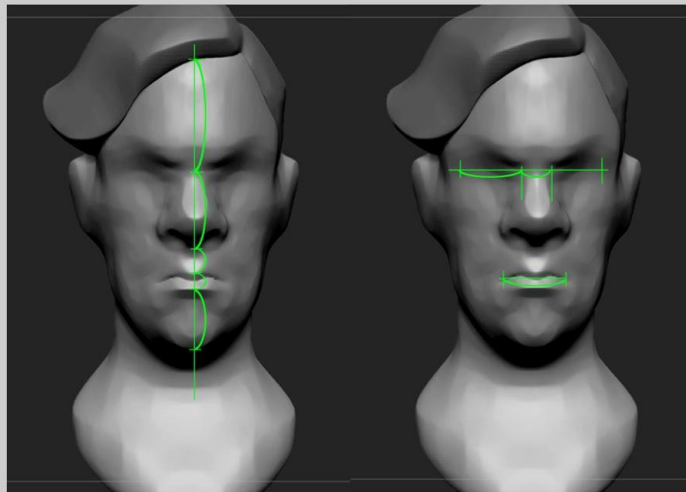
## 1. Перпендикуляры

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



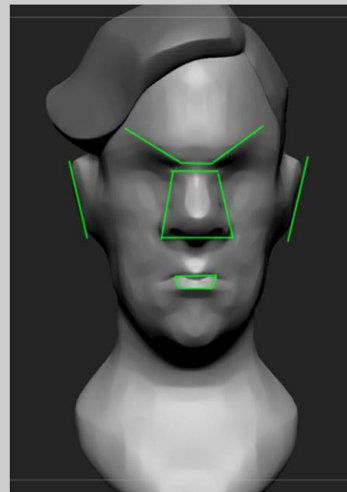
## 2. Сравнение

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



## 3. Геометрия

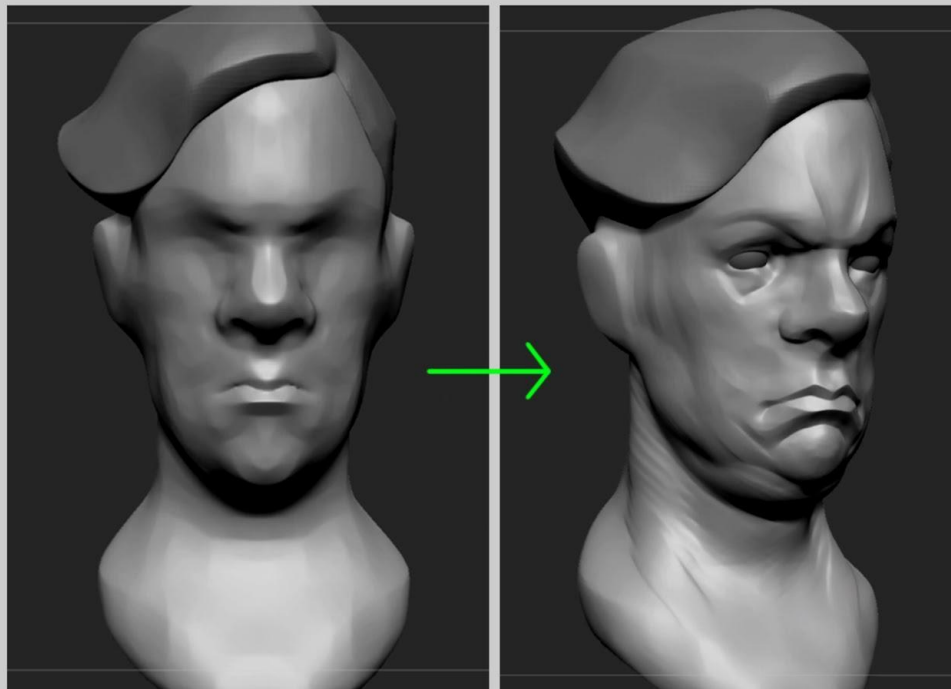
Посмотрите на часть лица (например нос) и попробуйте определить его основную геометрическую форму, не вдаваясь в подробности. Таким образом легче будет определить его объем и форму



## Средний этап проработки

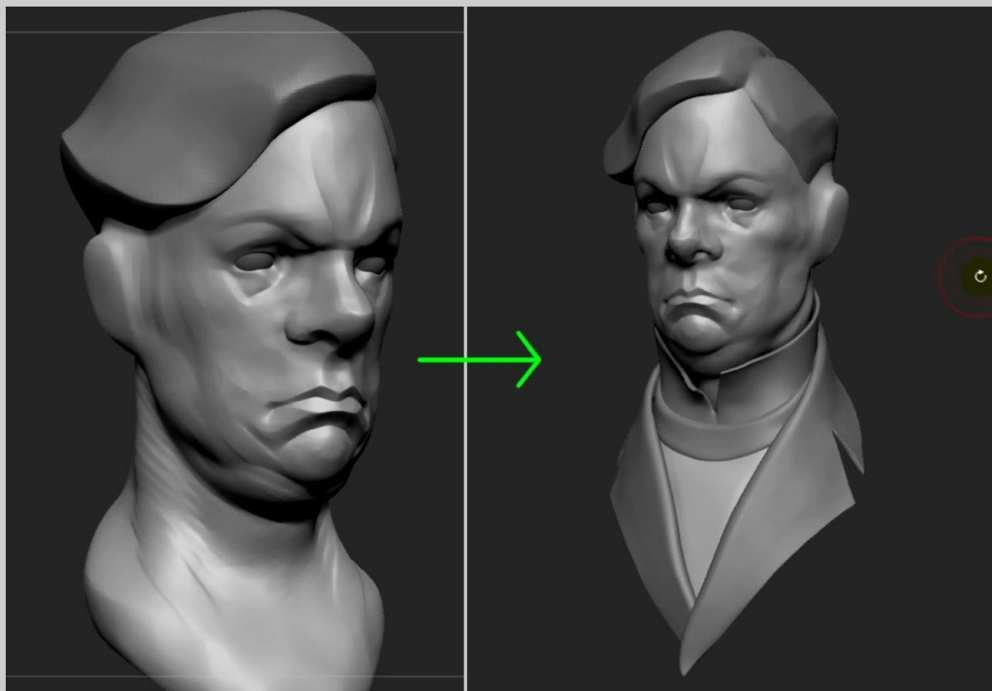
Добавляем глазные яблоки и обрабатываем окологлазное пространство. Также более подробно прорабатываем место около губ, отделяем их от подбородка и намечаем массу шеи.

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

