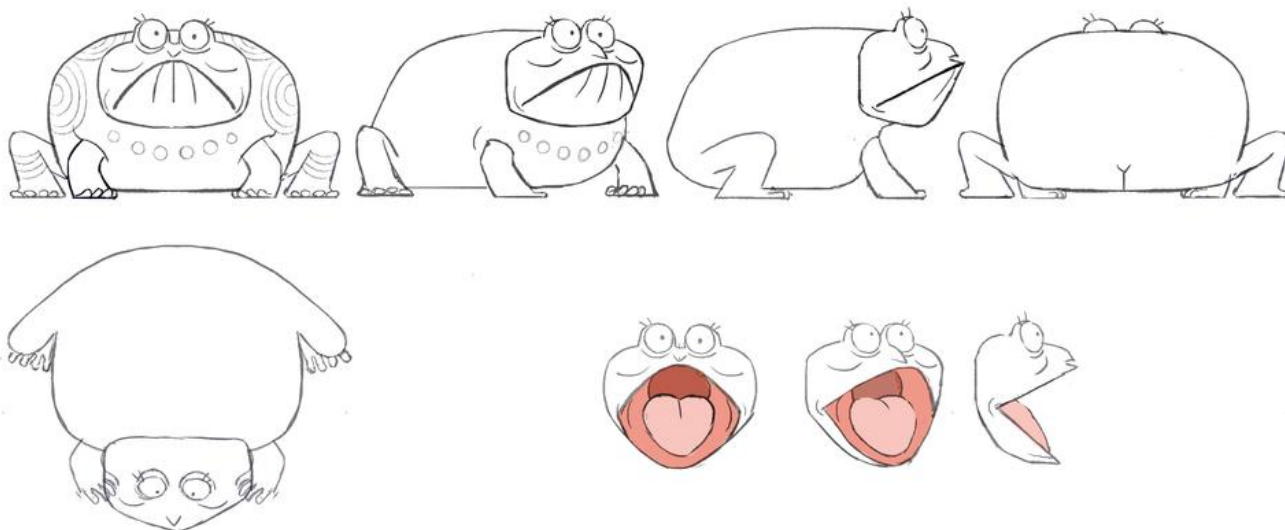
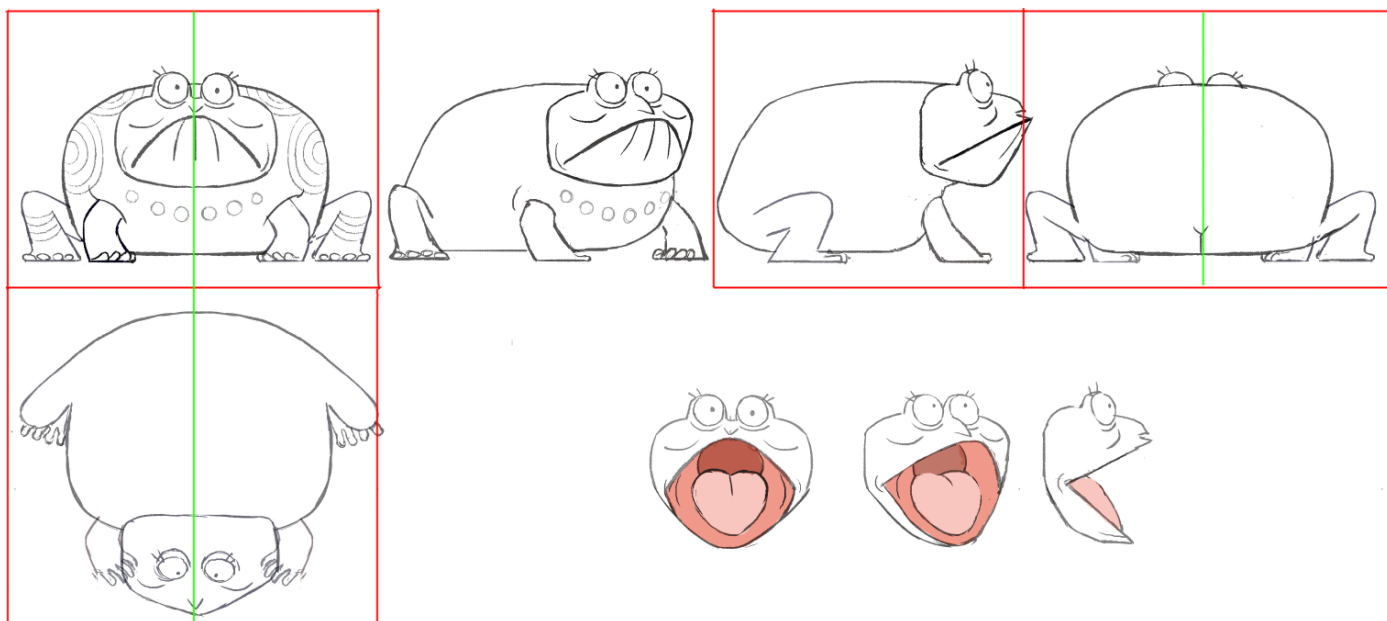


?????????? ????????????

Перед началом работы копируем из ФТ к себе, на локальный диск, концепт от художников.



Затем запускаем фотошоп, и в нем режем концепт на отдельные проекции видов.

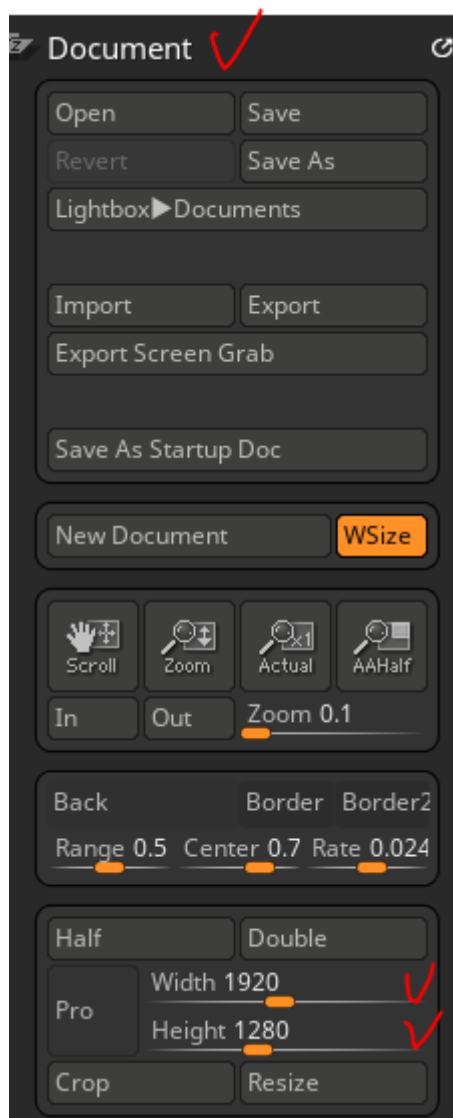


Стараемся, чтобы файлы совпадали по размерам и у них соответствовали друг другу центральные оси.



Получаем, по крайней мере, два основных вида Front и Side. Если в концепте отображены дополнительные виды, как то Back и Top, то делаем еще и их.

Запускаем zBrush, устанавливаем размер документа 1920 X 1280 по крайней мере, не меньше.



Создаем куб и импортируем полученные картинки в проект в меню Texture.



Картинки назначаем на ортогональные виды в меню Draw и настраиваем как удобно, наверное, лучше всего нажать кнопку Front в основном разделе и отжать PLine в разделах назначенных видов.

Draw ✓

136.15338 Draw Size Dynamic

Focal Shift 0

Z Intensity 51

Rgb Intensity 100

Mrgb Rgb M A

Zadd Zsub Zcut



Width Height

Depth Imbed

Dynamic Angle Of View

Persp Align To Object

Auto Adjust Distance

 Horizontal

Vertical

18 24 28 35 50 85

Focal length(mm) 50

Field of view(deg) 39.59775

Crop factor 1

 Undo 14

Redo 0

Open Save

 Elv -1 Snap

Floor Fill Mode 1 ✓ Front ✓

Grid Size 3

Tiles 6

E Enhance Factor

E Enhance Opacity

Project On Mesh 0

Snapshot To Grid

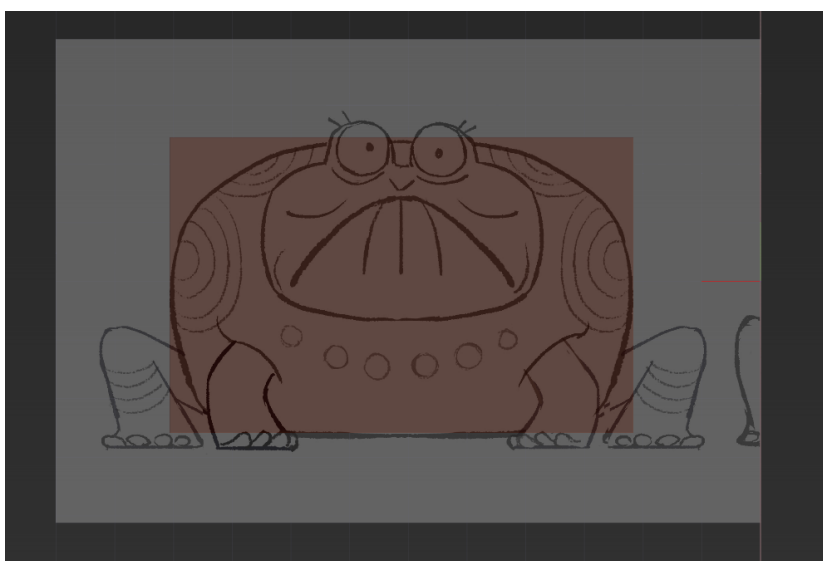
Snap

Front-Back

Up-Down

Left-Right

а основе созданного кубика.

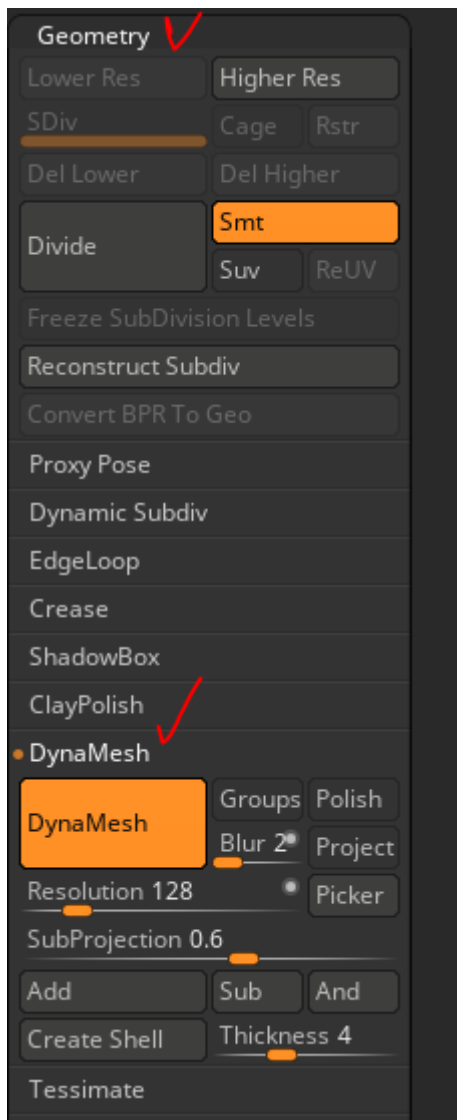


Производим скульптинг персонажа.



По мере работы очень хорошо пользоваться функцией Dynamesh в меню Tool/Geometry.

Так нам проще всего будет воплотить в работе все пожелания художника и оптимизировать проект по полигонажу.



Если в концепте присутствует цветное изображение, следует раскрасить скульпт с помощью полипейнта, ориентируясь на это изображение.



Наиболее удачным сочетанием для демонстрации, в большинстве случаев, является полипейнт с материалом SkinShade для туловища и одежды, а для глаз полипейнт и ToyPlastic/

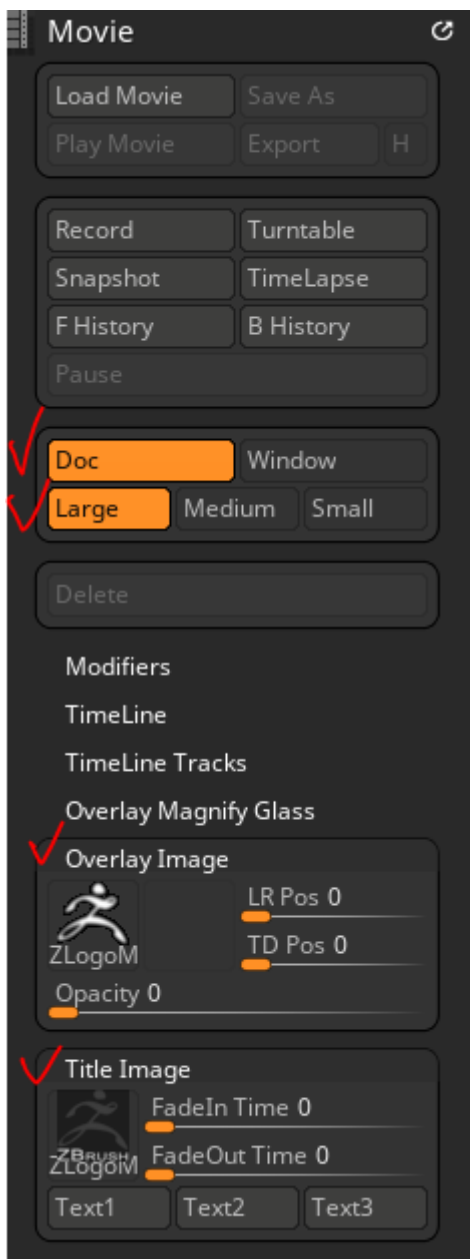
После окончания скульптинга публикуем работу в ФТ. В заметки, наряду с описанием того, что было сделано, добавляем изображение в формате JPG или PNG по следующему образцу.



В изображении должны присутствовать ортогональные и перспективные виды со множеством ракурсов. Если персонаж - человек, добавляем еще увеличенное изображение головы. Одним словом, в отчете необходимо предоставить художнику-постановщику максимум информации о скульпте.

Вместе со статичным изображением добавляем в заметки Turntable в 4-х исполнениях, орто-скульпт, орто_полипейнт, перспектива-скульпт и перспектива-полипейнт посредством меню Move.

Настройки следующие.

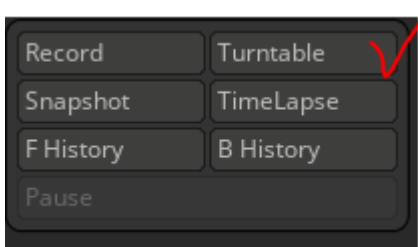


Нажимаем Doc и Large, так мы получим разрешение видео по установленным в начале работы значениям.

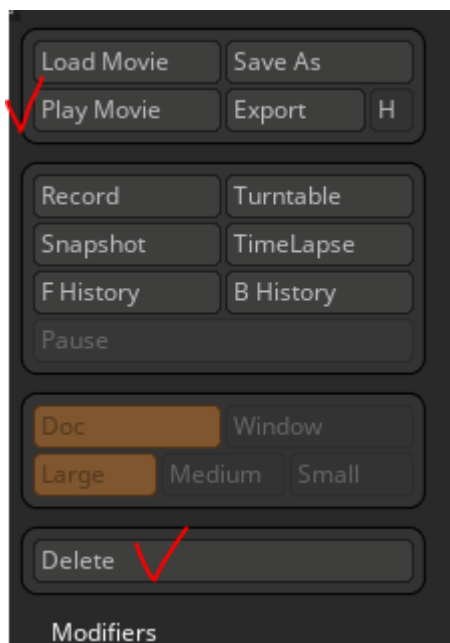
В Overlay Image и Title Image убеждаемся, что не назначены никакие картинки и, на всякий случай, обнуляем все значения.

Ничего больше менять не нужно, по умолчанию, все остальные предпочтения выбраны вполне приемлемо.

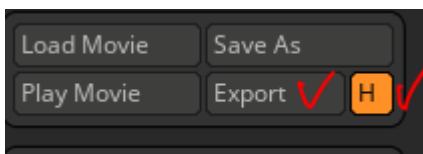
Нажимаем.



После автоматического завершения создания фильма в zBrush, можно проверить его путем нажатия Play Movie. Если что-то пошло не так, прерываем запись нажатием Esc на клавиатуре и если результат не нравится, отменяем предыдущую работу нажатием Delete. Повторяем операцию до приемлемого результата.



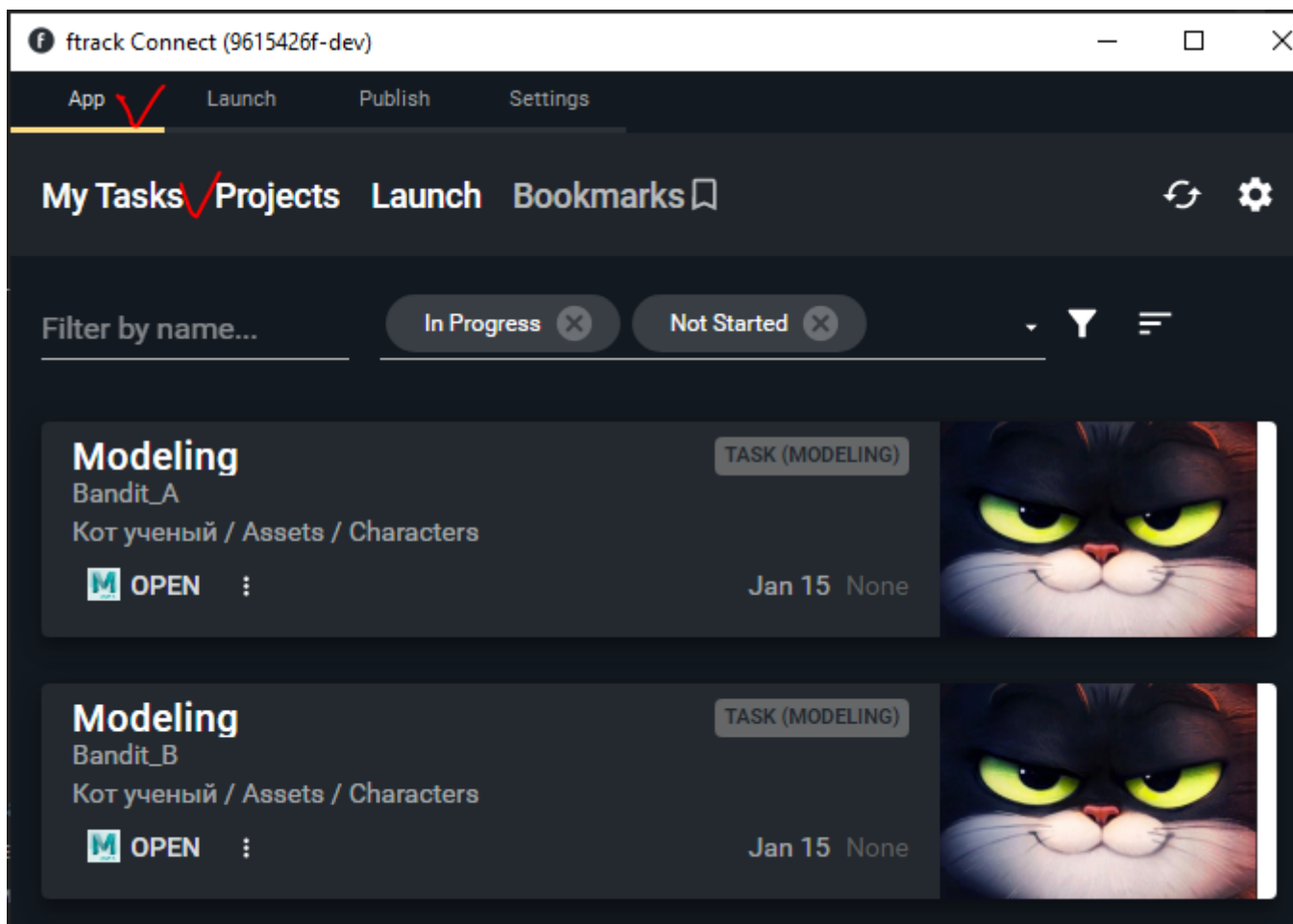
Экспортируем видео на локальный диск.



Далее приступаем к публикации в ФТ.

Запускаем ФТ-коннект.

Во вкладке App заходим в My Tasks и находим свою задачу.



Проверяем путь к ассету находим задачу Sculpt и жмем на само слово Sculpt.

Filter by name...

Addons

Frog_Yaga

Кот ученый / Assets / Characters

SELECT

FOLDER

None



Art

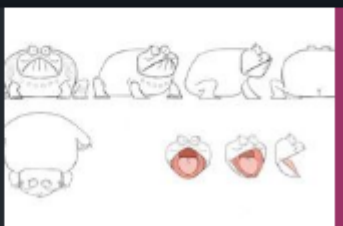
Frog_Yaga

Кот ученый / Assets / Characters

OPEN

Nov 17 None

TASK (ART)



Modeling

Frog_Yaga

Кот ученый / Assets / Characters

OPEN

Nov 8 None

TASK (MODELING)



Rigging

Frog_Yaga

Кот ученый / Assets / Characters

OPEN

None

TASK (RIGGING)



Sculpt

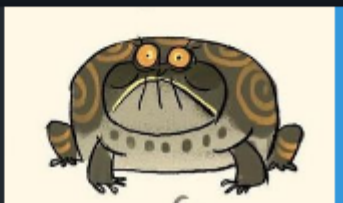
Frog_Yaga

Кот ученый / Assets / Characters

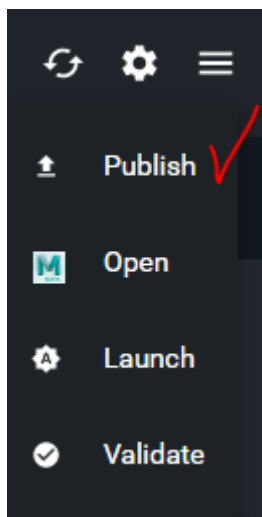
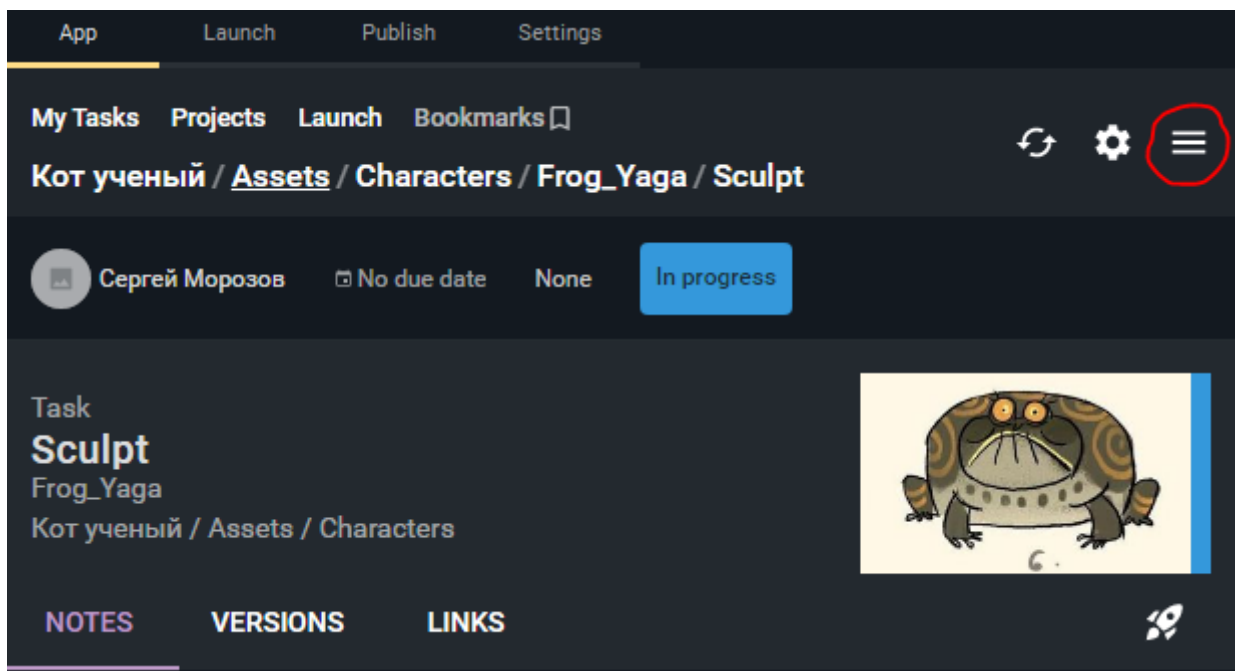
LAUNCH

None

TASK (SCULPT)



В правом верхнем углу находим три полоски и нажимаем на них, В выпавшем списке выбираем Publish.



Методом перетаскивания из локальной папки в поле 1 переносим ZPR, именно ZPR, а не ZTL, опубликован должен быть рабочий файл с подгруженными проекциями. В поле 2 Принтскрин рабочего окна проекта или любая картинка, демонстрирующая работу. В поле 3 десимейтнутый OBJ модели или можно ничего не перетаскивать, может сработать и так. В поле 4 пишем что-нибудь, например "Первая версия на просмотр". И жмем PUBLISH.

Exchangeable geometry

Drop file here (.obj, .fbx, .usd)3

Preview

Drop file here (.png, .jpg, .jpeg)2

Work File

Drop file here1

Comment

4

PUBLISH

Если все правильно, то появится зеленый SUCCESS. В случае появления надписи PUBLISH FAILED, пишем лиду или, если понимаем природу ошибки и сделать ничего не можем, сообщаем об ошибке в HELP DESK в Телеграм @yarko_helpdesk_bot.

Версия #11

Сергей Морозов создал 11 ноября 2025 11:57:08

Сергей Морозов обновил 11 ноября 2025 16:55:11