

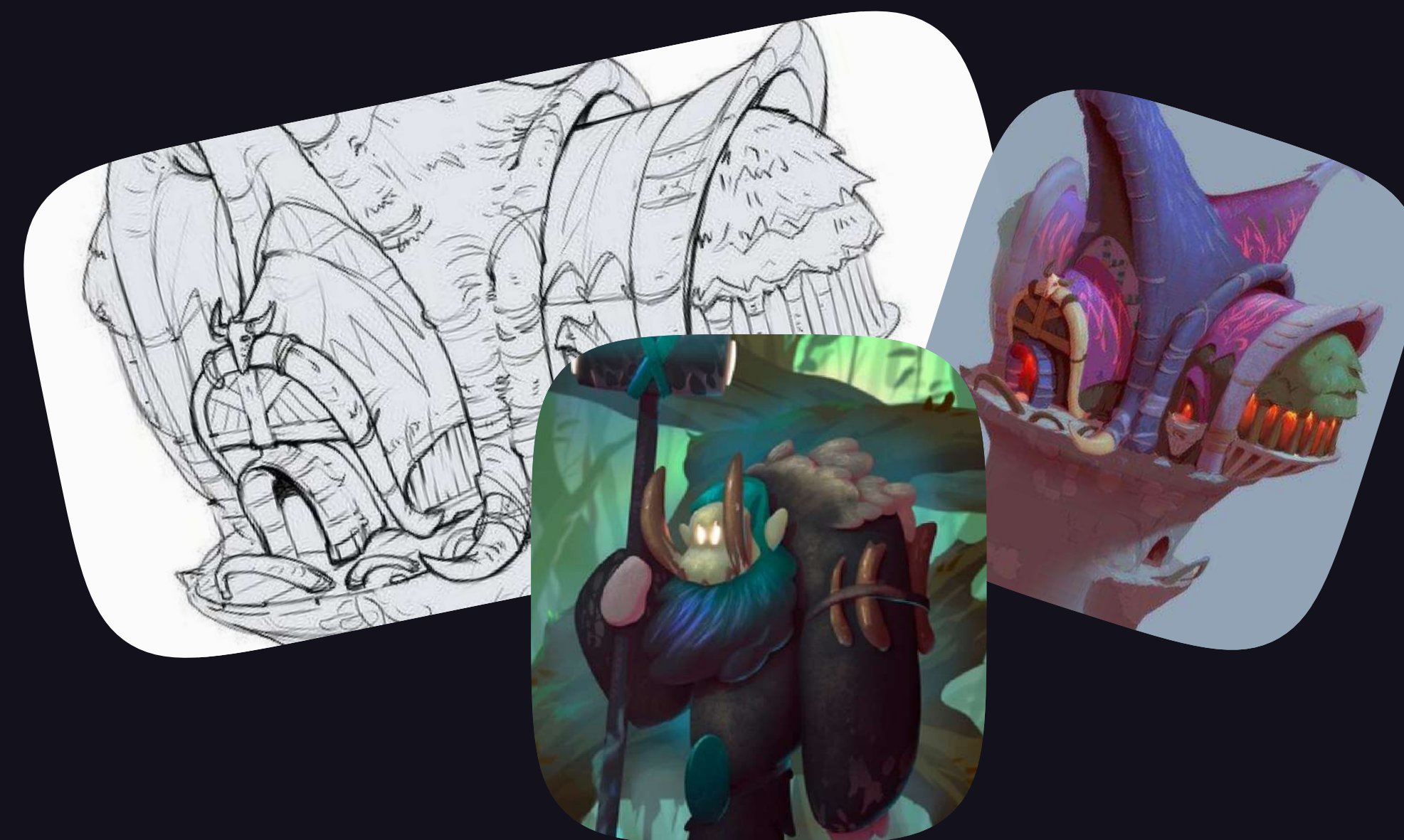
Курс

ОСНОВЫ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Научим навыкам цифрового рисунка и иллюстрации, необходимым для работы в игровой индустрии.



Программа курса



6 месяцев

5 месяцев программа +1 месяц
доп. проверка домашних заданий

Для начинающих

Блок 1. Светотень, текстуры и рендер

- Разбираем интерфейс PS, SAI и ProCreate.
- Светотень и падающие тени. Механика работы тени и отражений.
- Рефлексы и АО. Инструменты для придания реалистичности рисунку.
- Как тон и цвет влияют на атмосферу и настроение рисунка.
- Основные принципы работы с текстурами.
- Лайнарт, светотень и покрас. Уточняем детали и приступаем к созданию рендера.
- Текстурирование и «упаковка». Добавляем акценты, дорабатываем результат предыдущих уроков.

Блок 2. Основы концепт-арта

- Алгоритм для вариативных поисков. Основы концепт-арта, создание драфта объектов.
- Алгоритм разработки персонажей. Детализация персонажа: поза, одежда и оружие.
- Алгоритм разработки зданий. Создание концепта жилища персонажа.

Блок 3. Изи рендер для отрисовки любых объектов

- Изи-рендер. Упрощенный алгоритм для рендера изображений.
- Рендер персонажа и его врагов. Как детализировать персонажей еще увереннее и быстрее.
- Рендер сооружений. Рендер с учетом возможной доработки концепта.
- Упаковка итоговых работ и оформление. Готовим все, что сделали на уроках для презентации в портфолио.

Блок 4. Иллюстративный фон

- Постобработка. Механика взаимодействия объекта с различными фонами.
- Композиция и плановость. Тон, его влияние на глубину пространства и положение объекта.
- Финализация иллюстраций. Отрисовка фонов для персонажей и сооружений.