

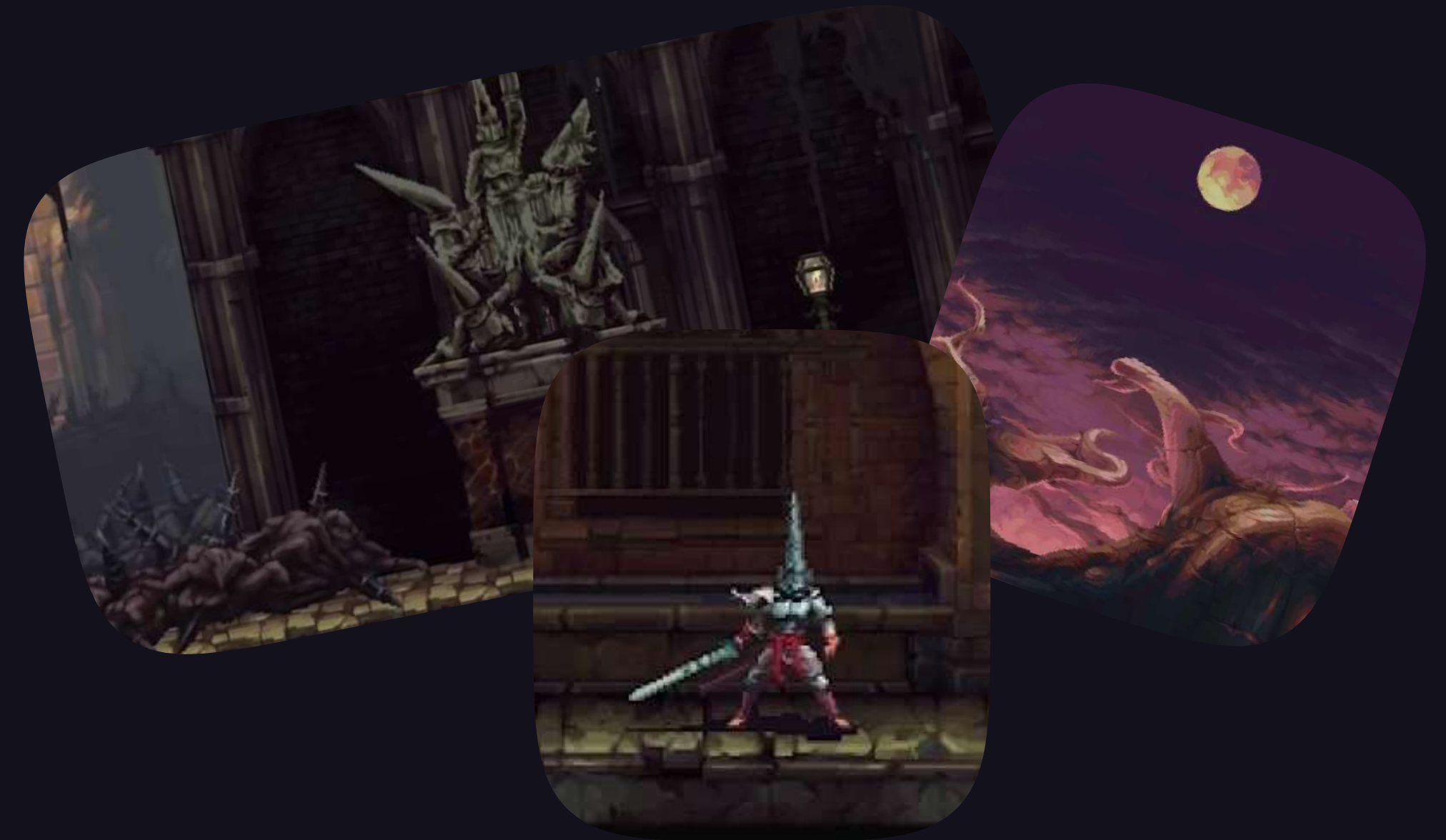
Курс

Пиксель-арт

Научись рисовать пиксель-арт:
от простейшего спрайта до
полноценных локаций и анимаций



Программа курса



3 месяца

2 месяца программа +1 месяц доп.
проверка домашних заданий

Для начинающих

Лекция 1. Основы пиксель-арта.

- На этом занятии мы выберем программу для рисования, поговорим о рисовании от пятна, а также изучим правила, которые отличают пиксель-арт от обычного рисования.
- Ты узнаешь: об основных нюансах и инструментах, необходимых для рисования пиксель-арта.
- Домашка: выбрать программу и нарисовать несколько пиксельных объектов и силуэтов с учётом правил, описанных в уроке

Лекция 2. Цвет

- Мы познакомимся с базовой теорией цвета и разберёмся, как работать с ними в рамках ограниченной палитры и пикселей.
- Ты узнаешь: какие цветовые схемы бывают, и каков подход к работе с каждой из них, а также как строятся палитры для пиксель арта.
- Домашка: раскрасить несколько набросков.

Лекция 3. Продолжаем изучать технику пиксель-арта.

- Рисуем арты с использованием пиксельных техник: аутлайна, дизеринга, сглаживания и других приемов.
- Ты узнаешь: насколько разнообразным может быть подход к рисованию пиксельных артов и как сделать арт читаемым, несмотря на небольшое количество пикселей.

Лекция 4. Тайлы и их внутренности в играх.

- На этом занятии мы займёмся рисованием разных видов тайлов и текстур в пикселях, разберемся в их внешней и внутренней структуре.
- Ты узнаешь: как разнообразить структуру уровня и как рисовать различные текстуры в пикселях.
- Домашка: сделать 3-4 наброска тайловых структур с учетом логики, изученной на уроке.

Лекция 5. Слои тайлов и воздушная перспектива. Игровые перспективы и псевдоперспектива.

- Создаём слои паралакса с учётом цветовой схемы и раскрываем приёмы, позволяющие экономить время на обработке задних фонов.
- Разбираемся, как рисовать разные объекты с учётом перспективы.
- Ты узнаешь: об основных схемах построения паралаксов в открытых и закрытых структурах; о том, как создавать ощущение объёма в пиксельных платформах, не имея возможностей 3D.
- Домашка: сделать 3-4 наброска паралаксов в несколько слоёв.

Лекция 6. Фокусные точки, ритм объектов и сами объекты.

- Создаём уровни и добавляем особые объекты окружения таким образом, чтобы у уровня был свой «ритм» и настроение.
- Строим структуры, подталкивающие игрока каким-либо действиям.

- Ты узнаешь: как разнообразить игровую структуру и использовать игровую среду, чтобы подталкивать игрока к определенным действиям.
- Домашка: продумать несколько игровых ситуаций, в которых пропсы будут вести игрока к особой цели.

Лекция 7. Анимация простейших объектов с гиперболизацией.

- Изучаем и применяем на практике приёмы, которые используют профессиональные аниматоры.
- Ты узнаешь: о приёмах, которые делают анимацию даже простых объектов более живой, о гиперболизации поведения объекта.
- Домашка: анимировать предложенные простые объекты.

Лекция 8. Разработка мобов с учётом их базовых механик.

- Развиваем видение мобов в силуэтах и учимся работать с ключевыми кадрами анимации.
- Ты узнаешь: как создать первые силуэты мобов и сформировать ключевые кадры айдл-анимаций и анимаций перемещения, с которыми в дальнейшем будешь работать.
- Домашка: нарисовать несколько силуэтов мобов с ключевыми кадрами анимаций (айдл/ходьба).

Лекция 9. Покрас мобов.

- Ты узнаешь: как превращать силуэты в полноценные спрайты.
- Домашка: прорисовать по одному кадру айдл-спрайта.

Лекция 10. Анимации боя и прочих интеракций.

- Изучаем анимации атаки и другие взаимодействия мобов с персонажем. Формируем ключевые кадры с учетом этих механик.
- Ты узнаешь: как механики работают на длительность анимаций и как строить ключевые кадры с учетом этой информации.
- Домашка: нарисовать паки ключевых кадров для 1-3 мобов, сформированных ранее

Лекция 11. Превращаем ключевые кадры в анимацию.

- Учимся добавлять промежуточные кадры, использовать перекладку и сабпиксели.

- Ты узнаешь: как использовать перекладку в пиксель арте, что такое сабпиксели и как они позволяют экономить время
- Домашка: доработать ключевые кадры, созданные на прошлом уроке, в полноценную анимацию.

Лекция 12. Маленькие трюки, которые улучшают любые анимации.

- Добавляем эффекты, которые дают ощущение «живости» происходящему на экране.
- Ты узнаешь: как с помощью маленьких трюков оживить даже самую простую анимацию и дать игроку ощущение комплексности происходящего
- Домашка: добавить к анимациям эффекты взаимодействия в нескольких вариациях.

Лекция 13. Даем жизнь статическим объектам!

- Оживляем громоздкую статику с помощью простых, но эффектных анимаций мелких элементов уровня.
- «Учим» уровень реагировать на взаимодействие с игроком. Ты узнаешь: как создать эффект "живого" уровня за счет анимирования мелких деталей;

- как создать ощущение того, что игрок находится не просто в бетонной коробке, а в живой среде.
- Домашка: нарисовать несколько элементов и тайлов, с которыми на игровом уровне будет производиться поверхностное взаимодействие.

Лекция 14. Интерфейс внутри уровня.

- Разрабатываем GUI основного игрового окна, инвентаря и диалоговых окон.
- Ты узнаешь, как на выбор GUI влияет игровой процесс и казуальность механик, что именно подойдет твоему проекту и как вообще оформлять интерфейсы.
- Домашка: сделать 2-3 наброска GUI и проработать как минимум один из вариантов в подробностях.

Лекция 15. Внутренности инвентаря: иконки для UI, скиллов и прочих систем.

- Разбираем рисование иконок скиллов и предметов в разных разрешениях, а также проходимся по необычным примерам, в которых иконки используются как часть игрового уровня.

- Ты узнаешь: о цветовом настроении иконок, о композиции и «направляющих», которые позволяют передать действие, которое активирует иконка.
- О "статичных" иконках предметов и выборе цветов для них.
- Домашка: придумать несколько действий, которые будут отражены в иконках, и на каждое действие сделать несколько набросков, по-разному отражающих эффект. Нарисовать несколько предметов для инвентаря с аутлайном и без.

Лекция 16. Оформление главного меню.

- Придумываем аутентичное игровое меню, разрабатываем наброски с учётом фокуса внимания игрока и композиции, придумываем фишку.
- Ты узнаешь: как сделать меню, которое не будет перегружать глаз, как оформлять взаимодействие с меню так, чтобы оно ощущалось живым и интересным.
- Домашка: нарисовать два-три варианта набросков меню с учетом графической нагрузки на экран.