

GRAFICA 2D PT INCEPATORI

Despre curs:

Indiferent daca doresti sa devii un designer profesionist de grafica, un specialist in animatie sau doar sa iti dezvolti cunostintele profesionale, cursul nostru de grafica 2D te va ajuta garantat. Conceput pentru a se adresa atat celor novice in arta desenului, dar si graficianilor dornici sa exploreze noi teritorii, precum cel al jocurilor video. Desi in cadrul acestei programe se studiaza elemente ce tin de lucrul in programul Adobe Photoshop, nu sunt necesare cunostinte anterioare.

Ce vei invata:

Acest curs este conceput pentru a te ajuta sa dobandesti cunostinte despre grafica 2D in jocuri video. Se adreseaza celor pasionati, proactivi, dornici sa lucreze si in afara cursului, deoarece de la bun inceput vei folosi tableta grafica pentru a incepe sa descoperi aceasta lume fascinanta a graficii 2D.

- Utilizarea unei tablete grafice
- Bazele interactiunii cu Adobe Photoshop
- Tehnici de Concept Art
- Notiuni de baza privind "Sprites", "Tilesets" si "Texturi"
- Ce inseamna un "UI" reusit



INTRODUCERE IN LUMEA JOCURILOR

In prima sesiune ne vom familiariza cu industria jocurilor video in general. Vom explora "caramizile" din care este construit un joc si cum interactioneaza intre ele.

- Durata: 2 ore



TABLETA GRAFICA & PHOTOSHOP

In aceasta sesiune vom afla despre diversele roluri pe care le poate indeplini un grafician 2D in cadrul unei echipe care dezvoltă jocuri video (2D sau 3D). Ne vom familiariza cu tableta grafica si cu interfata de baza a Photoshopului.

- Durata: 2 ore



DESPRE CONCEPT ART I

Aflam despre "concept art" - punctul de pornire pentru majoritatea elementelor grafice ale unui joc. Vom invata care sunt tehnicile de baza ale picturii digitale si cum sunt folosite desenele create de artistii 2D in procesul de productie.

- Durata: 2 ore



DESPRE CONCEPT ART II

Continuam sa invatam despre "concept art" - facem un concept simplu cap coada (workshop).

- Durata: 2 ore



DESPRE SPRITES I

Invatam despre sprites si tilesets, elementele de baza pentru majoritatea jocurilor 2D. Ne vom indrepta atentia si spre alte aspecte, precum transparenta, tiling si pixel art.

- Durata: 2 ore



DESPRE SPRITES II

Invatam despre sprites in continuare. Luam parte la un workshop in care vom face sprite-uri.

- Durata: 2 ore



DESPRE TEXTURI I

Aflam care sunt cele mai importante tipuri de texturi si unde intervine un artist 2D in procesul de texturare al unui model 3D. Nu vom rata ocazia sa descoperim ce sunt UV-urile si cum se face maparea unui model 3D.

- Durata: 2 ore



DESPRE TEXTURI II

Finalizam sesiunile despre texturi cu un workshop in care vom textura un obiect simplu.

- Durata: 2 ore



UI (USER INTERFACE)

Meniuri, butoane si iconite - aflam ce inseamna un UI reusit si cum gandim interfata unui joc.

- Durata: 2 ore



PORTOFOLII SI RESURSE DE INVATARE

Portofoliul este de departe cel mai important factor pentru angajarea unui artist 2D. Invatam cum gandim si asamblam un portofoliu reusit, plus cateva resurse si tehnici de studiu care ne ajuta sa cream grafica din ce in ce mai buna.

- Durata: 2 ore