

Карта курсов

Smirnov School



БАЗА ДЛЯ ХУДОЖНИКА:



Основы CG-рисунка

2,5 нед.

Ты научишься рисовать в программе Adobe Photoshop и изучишь основы дизайна, передачи объема, работы с цветом и материалами на примере игрового объекта. Этой базы хватит, чтобы начать путь «цифрового художника» и двигаться дальше.

Сложность: ●●○○○○



Скетчинг и форма

4 нед.

Научись быстро генерировать много качественных идей. Освой принципы дизайна: как конструировать сложные предметы из простых форм и рисовать их в любом ракурсе и перспективе.

Сложность: ●●○○○○



Рисование материалов

4 нед.

Узнай, как свет взаимодействует с поверхностями разного типа, и научись достоверно изображать материалы любой сложности. Усиливай дизайн предметов и персонажей, грамотно сочетая материалы.

Сложность: ●●○○○○



База для художника

Научись рисовать в Adobe Photoshop с нуля. Узнай, как разрабатывать дизайн и достоверно изображать разные материалы. Собери портфолио из 13 законченных работ и продемонстрируй навыки профессионального художника.

Сложность: ●●○○○○

Уровень сложности:

○○○○○ – Beginner

●○○○○ – Junior

●●○○○ – Middle

●●●○○ – Middle +

●●●●○ – Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

БАЗА В ПЕРСОНАЖАХ:



Скетчинг и форма

4 нед.

Научись быстро генерировать много качественных идей. Освой принципы дизайна: как конструировать сложные предметы из простых форм и рисовать их в любом ракурсе и перспективе.

Сложность: ●●○○○○



Рисование материалов

4 нед.

Узнай, как свет взаимодействует с поверхностями разного типа, и научись достоверно изображать материалы любой сложности. Усиливай дизайн предметов и персонажей, грамотно сочетая материалы.

Сложность: ●●○○○○



Основы создания персонажей

4 нед.

Освой принципы разработки стилизованных персонажей, не требующие академических знаний в анатомии. Узнай, как упрощать сложные формы, создавая детализированный концепт персонажа.

Сложность: ●●○○○○



База в персонажах

Научись рисовать игровых персонажей с нуля. Узнай, как рассказывать о профессии и характере героя через дизайн. Освой работу с формами, тоном и цветом и создавай ярких запоминающихся персонажей.

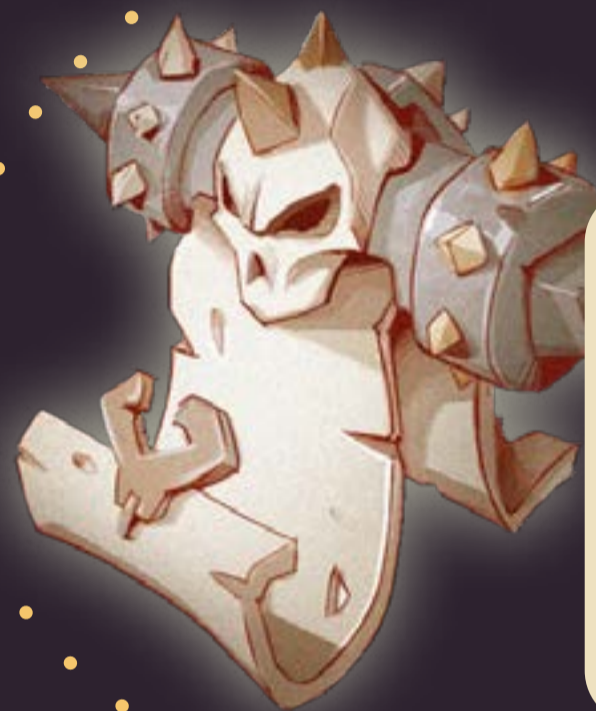
Сложность: ●●○○○○

Уровень сложности:

- – Beginner
- – Junior
- – Middle
- – Middle +
- – Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

БАЗА В ОКРУЖЕНИИ:



Скетчинг и форма

4 нед.

Научись быстро генерировать много качественных идей. Освой принципы дизайна: как конструировать сложные предметы из простых форм и рисовать их в любом ракурсе и перспективе.

Сложность: ●●○○○○



Рисование материалов

4 нед.

Узнай, как свет взаимодействует с поверхностями разного типа, и научись достоверно изображать материалы любой сложности. Усиливай дизайн предметов и персонажей, грамотно сочетая материалы.

Сложность: ●●○○○○



Основы создания окружения

1 мес.

Изучи принципы разработки атмосферных и продуманных локаций. Научись думать иллюстрацией и использовать композиционные схемы рисования пейзажей. Узнай, как достоверно изображать дневное и ночное освещение.

Сложность: ●●○○○○



База в окружении

Научись рисовать локации, фоны и иллюстрации с нуля. Начни мыслить задачами проекта и разрабатывать удачные концепты. Узнай, как отрисовывать атмосферные пейзажи на коммерческом уровне.

Сложность: ●●○○○○

Уровень сложности:

○○○○○ – Beginner

●○○○○ – Junior

●●○○○ – Middle

●●●○○ – Middle +

●●●●○ – Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

БЫСТРЫЙ СТАРТ:



Рисование в Adobe Photoshop 2 нед.

Ты научишься работать в программе Adobe Photoshop – стандарте игровой индустрии. Нарисуешь свою первую иллюстрацию, сможешь быстро воплощать идеи «из головы» и определишь свое направления развития как художника.

Сложность: ● ○ ○ ○ ○ ○



Рисование в Procreate 2 нед.

Ты освоишь инструменты ключевой художественной программы для iPad – Procreate – и нарисуешь милого персонажа-маскота. Полученная база позволит тебе ускорить рисование и создавать в Procreate работы любой сложности.

Сложность: ● ○ ○ ○ ○ ○

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

Уровень сложности:

- ○ ○ ○ ○ ○ – Beginner
- ● ○ ○ ○ ○ – Junior
- ● ● ○ ○ ○ – Middle
- ● ● ● ○ ○ – Middle +
- ● ● ● ● ○ – Senior

ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО РИСУНКА:



Скетчинг и форма

4 нед.

Научись быстро генерировать много качественных идей. Освой принципы дизайна: как конструировать сложные предметы из простых форм и рисовать их в любом ракурсе и перспективе.

Сложность: ●●○○○



Основы фотобаша

4 нед.

Ты овладеешь техникой фотобаша и сможешь создавать реалистичные и качественные концепты быстро. Научись подбирать референсы и текстуры, «сводить» перспективу, свет и цвет.

Сложность: ●●○○○



Основы CG-рисунка

2,5 нед.

Освой необходимую востребованному художнику программу Adobe Photoshop. Изучи принципы разработки дизайна, передачи объема, работу с цветом и материалами на примере самого распространенного типа контента — игрового объекта.

Сложность: ●●○○○



Рисование материалов

4 нед.

Узнай, как свет взаимодействует с поверхностями разного типа, и научись достоверно изображать материалы любой сложности. Усиливай дизайн предметов и персонажей, грамотно сочетая материалы.

Сложность: ●●○○○

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

Уровень сложности:

●○○○○ — Beginner ●●○○○ — Junior ●●●○○ — Middle ●●●●○ — Middle+ ●●●●● — Senior

ПЕРСОНАЖИ:



Стилизованная анатомия 1,5 мес.

Научись рисовать стилизованных персонажей. Освой принципы передачи характера и эмоций героя через мимику и жесты. Научись придавать его позы статичность или динамичность.

Сложность: ●●●○○○



Скетчинг персонажей 4 недели

Научись работать с идеей, разрабатывать дизайн персонажей и делать зарисовки проще и быстрее в 5 раз. Пополни портфолио качественными скетчами выразительных героев.

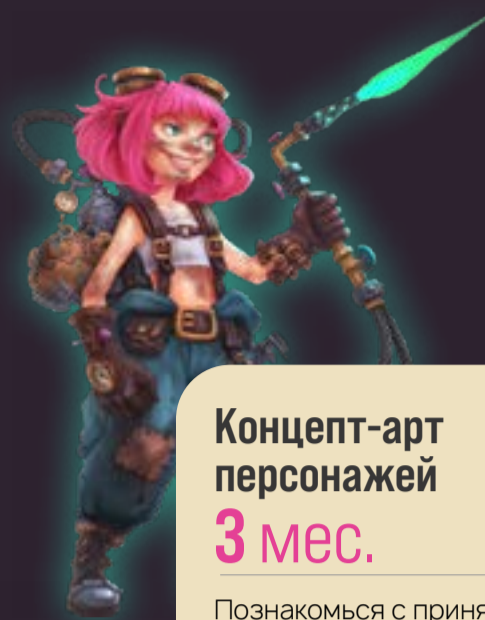
Сложность: ●●●○○○



Основы создания персонажей 4 нед.

Освой принципы разработки стилизованных персонажей, не требующие академических знаний в анатомии. Узнай, как упрощать сложные формы, создавая детализированный концепт персонажа.

Сложность: ●●○○○○



Концепт-арт персонажей 3 мес.

Познакомься с принятыми в индустрии методами разработки персонажей. Научись создавать героев для разных сеттингов, наделять их узнаваемыми чертами личности и профессии. Узнай, как разрабатывать уровни персонажа и VFX.

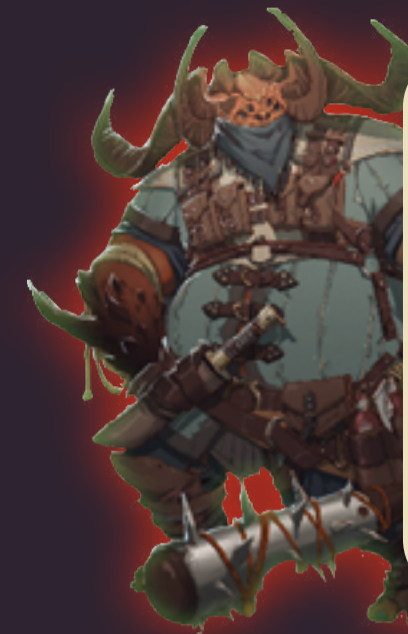
Сложность: ●●●○○○



Основы создания комиксов 1 мес.

Научись создавать комиксы с нуля. Освой разработку дизайну и композиции кадров комикса. Узнай, как прописывать характер главного героя и вести увлекательное визуальное повествование.

Сложность: ●●○○○○



Концепт-арт: Референсы и драфты 1 мес.

Научись разрабатывать функциональный дизайн персонажей. Освой принципы комбинирования элементов дизайна для разнообразных высокоуровневых проектов: от Midcore до AAA.

Сложность: ●●●○○○



Коммерческая иллюстрация 2,5 мес.

Научись рисовать сюжетные иллюстрации с интересной композицией на коммерческом уровне. Освой профессиональный алгоритм работы, включающий поиск и разработку идеи, создание 3D-модели и финализацию в 2D.

Сложность: ●●●○○○



Концепт-арт персонажей PRO 3 мес.

Изучи принципы разработки персонажей для AAA-проектов. Научись решать задачи концепт-арта с помощью символов, цветовых кодов и тектоники. Узнай, как разрабатывать FX.

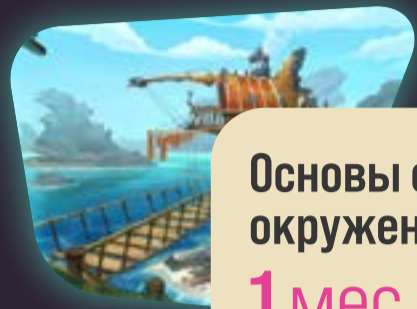
Сложность: ●●●○○○

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

Уровень сложности:

●○○○○○ — Beginner ●●○○○○ — Junior ●●●○○○ — Middle ●●●●○○ — Middle+ ●●●●●● — Senior

ОКРУЖЕНИЕ И ИЛЛЮСТРАЦИЯ:



Основы создания окружения

1 мес.

Изучи принципы разработки атмосферных и продуманных локаций. Научись думать иллюстрацией и использовать композиционные схемы рисования пейзажей. Узнай, как достоверно изображать дневное и ночное освещение.

Сложность: ●●○○○○



Основы создания комиксов

1 мес.

Научись создавать комиксы с нуля. Освой разработку дизайну и композиции кадров комикса. Узнай, как прописывать характер главного героя и вести увлекательное визуальное повествование.

Сложность: ●●○○○○

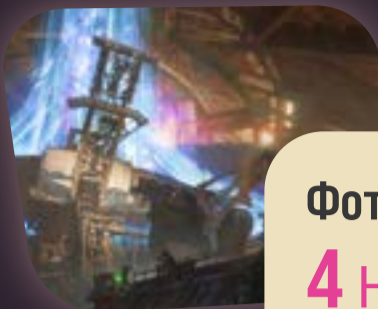


Цвет, свет и атмосферность

4 нед.

Ты научишься управлять атмосферой своих работ с помощью света и цвета, как это делают в кино и мультсериалах. После курса сможешь придавать иллюстрациям любое настроение, не меняя при этом композицию.

Сложность: ●●○○○○

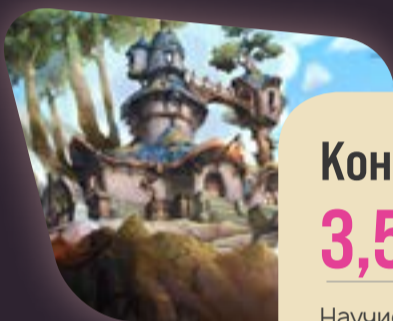


Фотобаш окружения

4 нед.

Ты освоишь техники фотобаша и мэтт-пейнтинга. Научишься быстро создавать реалистичные концепт-арты и иллюстрации, как в киносценах и AAA-играх. В конце курса положишь в портфолио реалистичную иллюстрацию с окружением в технике фотобаша.

Сложность: ●●○○○○



Концепт-арт окружения

3,5 мес.

Научись генерировать качественные концепты окружения под конкретные задачи. Узнай, как разрабатывать дизайн интерьеров и экстерьеров. Освой профессиональные методы работы в разных сеттингах и стилях.

Сложность: ●●○○○○

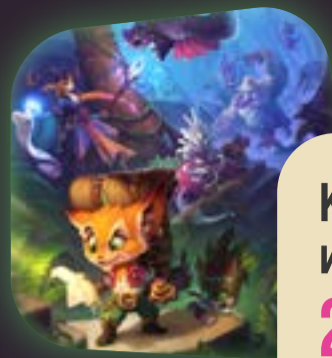


3D для 2D-художника

1,5 мес.

Научись создавать 3D-модели под обрисовку в популярной бесплатной программе Blender. Используй их, чтобы ускорить процесс создания 2D-графики в Adobe Photoshop и застраховать работу от ошибок в построении и освещении.

Сложность: ●●○○○○

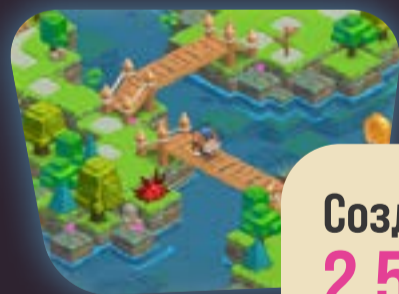


Коммерческая иллюстрация

2,5 мес.

Научись рисовать сюжетные иллюстрации с интересной композицией на коммерческом уровне. Освой профессиональный алгоритм работы, включающий поиск и разработку идеи, создание 3D-модели и финализацию в 2D.

Сложность: ●●○○○○



Создание своего проекта

2,5 мес.

Познакомься с полным циклом разработки 2D-игры: от концепта до финального игрового экрана. Научись разрабатывать персонажей, объекты окружения и интерфейс в едином стиле.

Сложность: ●●○○○○

Уровень сложности:

●○○○○○ – Beginner

●●○○○○ – Junior

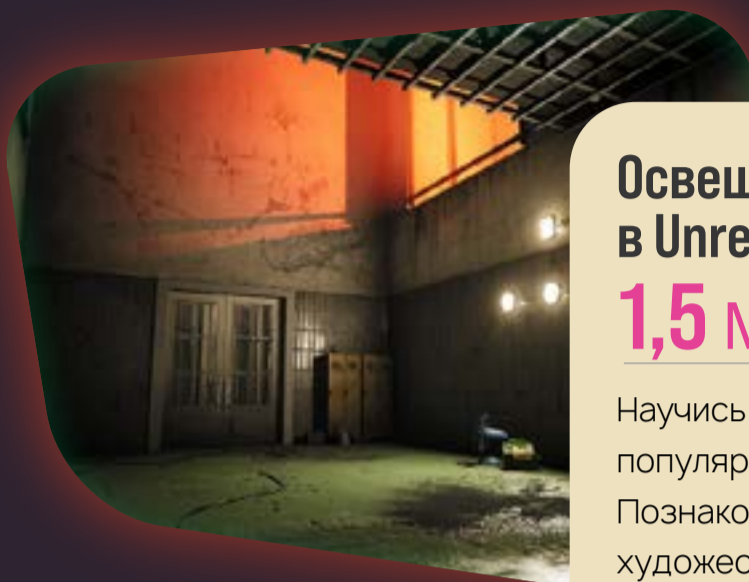
●●●○○○ – Middle

●●●●○○ – Middle +

●●●●●● – Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

UNREAL ENGINE:



Освещение локации в Unreal Engine

1,5 мес.

Научись работать в бесплатном популярном движке Unreal Engine. Познакомься с техническими и художественными аспектами настройки освещения для реалистичных локаций AAA-проектов.

Сложность: ●●○○○



Твоя первая хоррор-игра

2,5 мес.

Ты изучишь полный цикл разработки игры на движке Unreal Engine: с нуля до рабочего прототипа. И даже без знания кода сможешь создать собственную игру за счёт визуального программирования. И запустить ее на своем компьютере.

Сложность: ●●●○○



Level art в Unreal Engine

1,5 мес.

Научись работать в бесплатном популярном движке Unreal Engine. Освой принципы разработки красивых и игральных локаций. Узнай, как оформлять эффектные локации для реалистичных AAA-проектов.

Сложность: ●●○○○



Игровая локация в Unreal Engine

3 мес.

Ты освоишь полный цикл разработки локации для AAA-проектов в Unreal Engine. Поработаешь с 3D-программами, соберешь с нуля локацию с выставленным светом и камерой и положишь в портфолио полноценный 3D-проект.

Сложность: ●●●●○

Уровень сложности:

●○○○○ – Beginner

●●○○○ – Junior

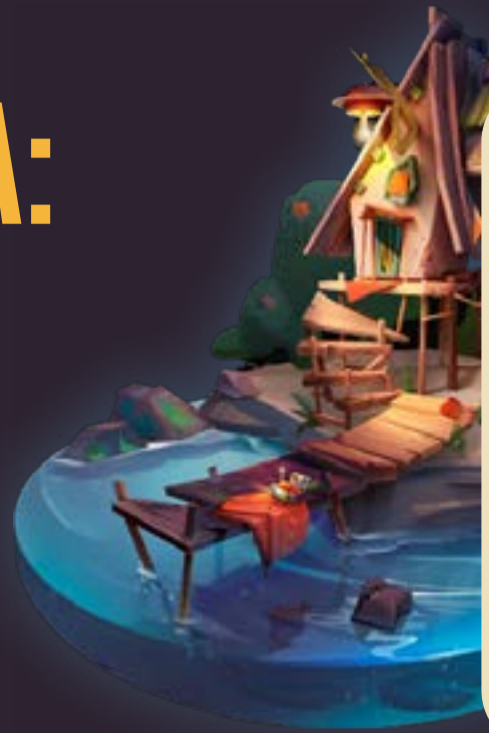
●●●○○ – Middle

●●●●○ – Middle +

●●●●● – Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

3D-ГРАФИКА:



3D для игр. Основы 5 нед.

Ты изучишь программы, необходимые успешному 3D-художнику — Zbrush, Maya, Marmoset Toolbag и Substance Painter. И в процессе курса создашь свои первые 3D-модели. Это даст тебе базу для дальнейшего роста как 3D-художник в геймдеве.

Сложность: ●●●○○○



3D-персонаж 1,5 мес.

Научись работать в нескольких 3D-пакетах: Zbrush, Maya и Blender. Освой принципы и этапы разработки стилизованного 3D-персонажа, готового к анимации и интеграции в игровой движок.

Сложность: ●●●○○○

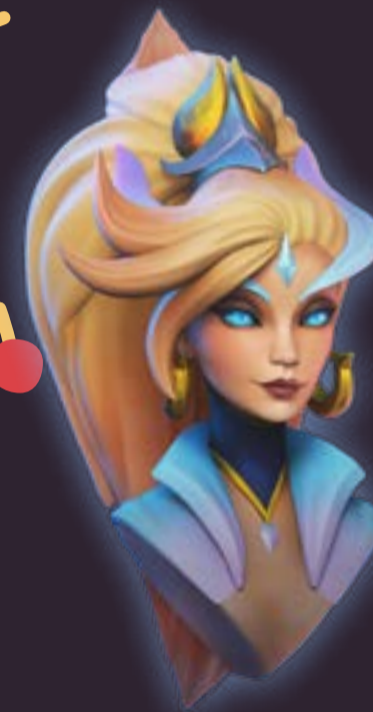


Твоя первая 3D-модель

1 нед.

Ты научишься работать с программой ZBrush — стандартным инструментом каждого 3D-художника. Изучишь пошаговый алгоритм и создашь с нуля свою первую 3D-модель из простых форм.

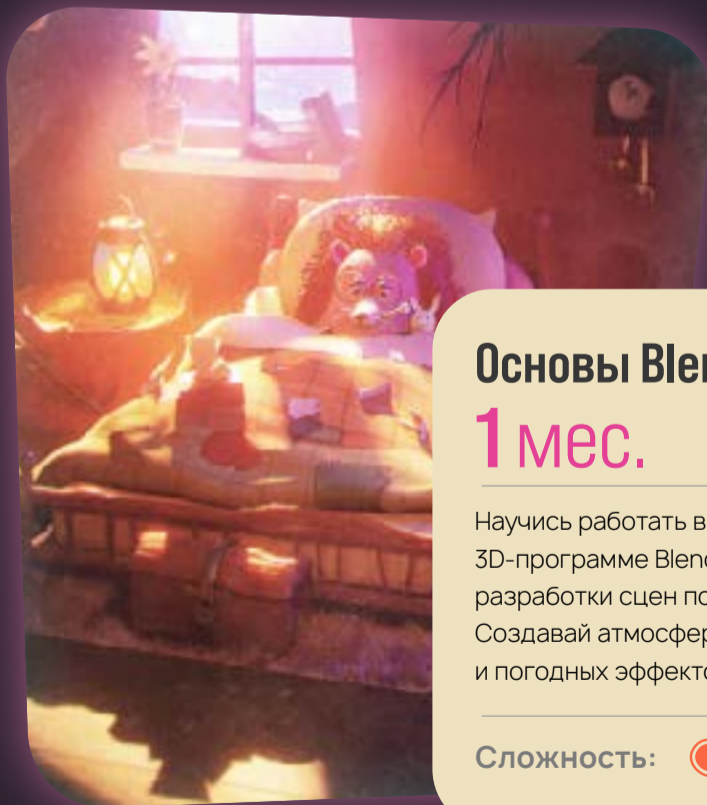
Сложность: ●○○○○○



3D-портрет: Скульптинг лица в Zbrush 3 мес.

Ты научишься работать в популярной программе в ZBrush и делать привлекательный для заказчика скульпт. Создашь 3D-портрет характерного героя и узнаешь, как воплощать самые смелые идеи и концепты.

Сложность: ●●●○○○



Основы Blender 1 мес.

Научись работать в популярной бесплатной 3D-программе Blender. Изучи принципы разработки сцен по собственным концептам. Создавай атмосферу с помощью освещения и погодных эффектов.

Сложность: ●●○○○○



Hand-paint текстуры 4 нед.

Ты научишься рисовать текстуры 3D-моделей для стилизованных AAA-проектов. Изучишь инструменты 3D-программ и получишь навык работы на стыке 2D и 3D. Узнаешь правила стилизации. И создашь за месяц 5 работ для портфолио.

Сложность: ●●●○○○



Игровая локация в Unreal Engine 3 мес.

Освой полный цикл разработки локации для AAA-проектов: работа с концептом, создание моделей, настройка освещения, интеграция в игру. Изучи принципы работы в Unreal Engine, применимые к любым игровым движкам.

Сложность: ●●●○○○

Уровень сложности:

●○○○○○ — Beginner ●●○○○○ — Junior ●●●○○○ — Middle ●●●●○○ — Middle + ●●●●●○ — Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

ИГРОВАЯ ГРАФИКА:

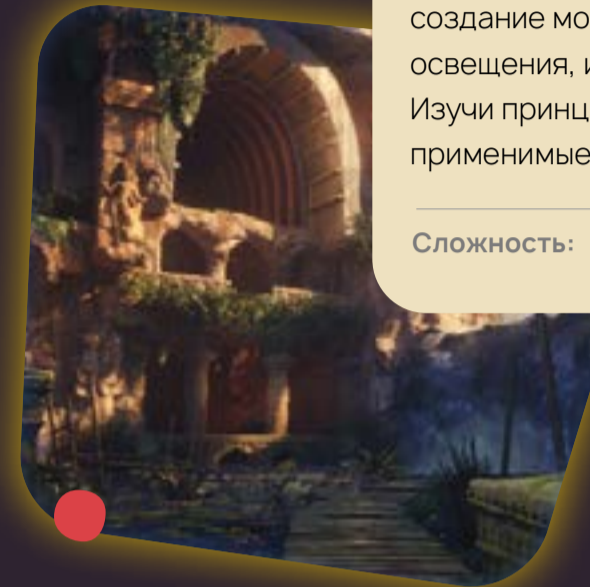


UI-дизайн: Иконки для игр

5 нед.

Ты научишься рисовать элементы игрового интерфейса — инвентарь, элементы управления, способности персонажа — с учетом особенностей разной графики. В конце курса у тебя будет 30 иконок и одна визуализация интерфейса.

Сложность: ●●○○○

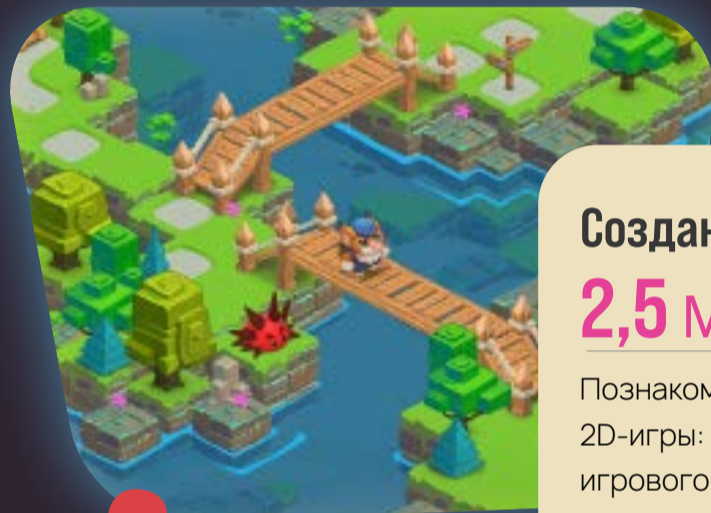


Игровая локация в Unreal Engine

3 мес.

Освой полный цикл разработки локации для AAA-проектов: работа с концептом, создание моделей, настройка освещения, интеграция в игру. Изучи принципы работы в Unreal Engine, применимые к любым игровым движкам.

Сложность: ●●●●○

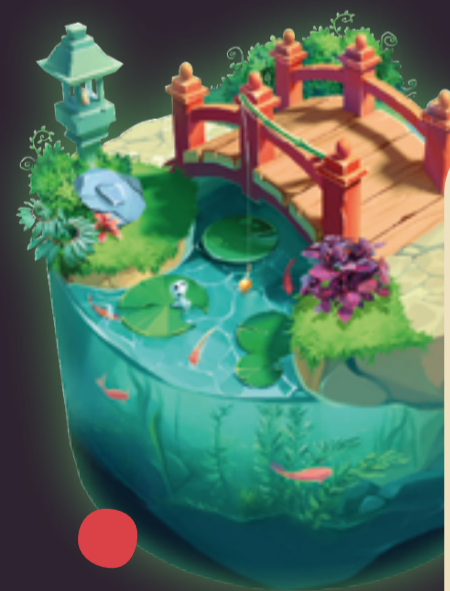


Создание своего проекта

2,5 мес.

Познакомься с полным циклом разработки 2D-игры: от концепта до финального игрового экрана. Научись разрабатывать персонажей, объекты окружения и интерфейс в едином стиле.

Сложность: ●●●○○



3D для 2D-художника

1,5 мес.

Научись создавать 3D-модели под обрисовку в популярной бесплатной программе Blender. Используй их, чтобы ускорить процесс создания 2D-графики в Adobe Photoshop и застраховать работу от ошибок в построении и освещении.

Сложность: ●●●○○



3D для игр. Основы

5 нед.

Ты изучишь программы, необходимые успешному 3D-художнику — Zbrush, Maya, Marmoset Toolbag и Substance Painter. И в процессе курса создашь свои первые 3D-модели. Это даст тебе базу для дальнейшего роста как 3D-художник в геймдеве.

Сложность: ●●●○○

Анимация в Spine

5 нед.

Изучи Spine — программу для создания анимации — стандарт игровой индустрии. Освой с нуля скелетную 2D-анимацию. Научись анимировать персонажей, окружение и элементы интерфейса.

Сложность: ●●○○○



Уровень сложности:

●○○○○ — Beginner

●●○○○ — Junior

●●●○○ — Middle

●●●●○ — Middle +

●●●●● — Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

ПРОФЕССИЯ «ИГРОВОЙ ХУДОЖНИК»:



Профессия «Игровой художник»

7 мес.

Стань востребованным художником за полгода. Освой учебную программу, разработанную вместе с игровыми студиями. Решай рабочие задачи, научись попадать в стиль проекта и собери профессиональное портфолио.

Сложность:

Уровень сложности:

– Beginner

– Junior

– Middle

– Middle +

– Senior

ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ НА КУРС

ВЫБИРАЙ КУРС И ПИШИ НАМ



ТЫ МОЖЕШЬ КЛИКНУТЬ ПО ИКОНКЕ, ЧТОБЫ НАПИСАТЬ НАМ