

კონცეპტ არტი: პერსონაჟებისა და გარემოს დიზაინი

ლექტორი

ლაშა შველიძე

კურსის დრო

15 შეხვედრა (30 საათი)

კურსის მიზანი

კურსის მიზანია სტუდენტმა გამოიმუშაოს ფუნდამენტური უნარები კონცეპტის დიზაინის შესაქმნელად. გაეცნოს თანამედროვე ტენდენციებს და მიმდინარეობებს კონცეპტ არტის სამყაროში.

სასწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: შესავალი ფოტოშოპში და ციფრულ ხატვაში

- ლეიერებთან მუშაობა
- ბრაშების გამოყენება
- ზოგადი პრინციპები
- დავალება #1

ლექცია 2: ნახატის აგების საფუძვლები

- დიზაინის საფუძვლები და პრინციპები
- როგორ ავაგოთ ნახატი და გავამარტივოთ ფორმები
- ჩანახატის შექმნის პრინციპები
- დავალება #2

ლექცია 3: კონსტრუქცია და პერსპექტივა ნაწილი 1

- მარტივ ფორმებთან მუშაობა, როგორ შევქმნათ ობიექტი მარტივი მოცულობების აგებით
- პერსპექტივის საფუძვლები, როგორ ავაგოთ მარტივი ობიექტები სივრცეში
- დავალება #3

ლექცია 4: კონსტრუქცია და პერსპექტივა ნაწილი 2

- როგორ ავაგოთ კომპლექსური ობიექტები
- დეკონსტრუქცია
- ინტერიერი/ექსტერიერის აგება
- დავალება #4

ლექცია 5: კონსტრუქცია და პერსპექტივა ნაწილი 3

- ობიექტის მობრუნება სივრცეში
- ჰუმანოიდის აგება
- დავალება #5

ლექცია 6: რეალობიდან და ფოტოდან ხატვა

- როგორ ავარგოთ ნახატი რეალობიდან
- როგორ შევარჩიოთ კარგი ფოტო რეფერენსი
- დავალება #6

ლექცია 7: მატერიალები და ტექსტურა 1

- როგორ შევისწავლოთ მატერიალები
- ტექსტურის მორგება ფორმაზე და მატერიალზე
- დავალება #7

ლექცია 8: მატერიალები და ტექსტურა 2

- როგორ მოვარგოთ მატერიალი სხვადასხვა ფორმებს
- როგორ გავამარტივოთ პროცესი და რას ავარიდოთ თავი
- დავალება #8

ლექცია 9: MASTER STUDIES

- როგორ შევარჩიოთ შესასწავლი ნახატი
- როგორ შევისწავლოთ ნახატი
- დავალება #9

ლექცია 10: როგორ ამოვხსნათ ვიზუალური ამოცანა

- როგორ გავაკეთოთ “study” კონკრეტული მიზნისთვის
- დამხმარე სურათების მოძიება
- როგორ გადავჭრათ დიზაინის პრობლემა
- ფინალურ პროექტზე მუშაობის დაწყება - ნაწილი 1

ლექცია 11: დიზაინის პრინციპები 1

- ამბის თხრობა ნახატში
- სილუეტების შექმნა
- პატარა ჩანახატების შექმნა
- როგორ გავამარტივოთ პროცესი
- ფინალური პროექტი - ნაწილი 2

ლექცია 12: დიზაინის პრინციპები 2

- დიზაინის დამუშავება
- 3D და ფოტოების გამოყენება
- Blender-ის გამოყენება ხატვაში
- სცენის აგება
- ფინალური პროექტი - ნაწილი 3

ლექცია 13: დიზაინის პროექტი 1

- ბრიფის ჩაშლა
- როგორ მოვერგოთ ბრიფს

- როგორ შევქმნათ Workflow
- ფინალური პროექტი - ნაწილი 4

ლექცია 14: დიზაინის პროექტი 2

- განათება და ტონი
- დამუშავება
- ფინალური პროექტი - ნაწილი 5

ლექცია 15: ფინალური პროექტის წარდგენა

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის დასრულებისას სტუდენტები დაეუფლებიან ხატვის და კონცეპტ არტის საფუძვლებს, შეიძენენ დიზაინის ვიზუალიზაციის უნარებს, ეცოდინებათ ბრიფის ამოხსნა და ინდუსტრიის მოთხოვნები და მზად იქნებიან ააწყონ პორტფოლიო და განსაზღვრონ თვითგანვითარების გზები.

კურსის მსმენელები შეძლებენ:

- ნებისმიერი სახის კონცეპტ დიზაინის შექმნას
- სხვადასხვა ობიექტების აგებას პერსპექტივაში
- ნახატის შექმნას და დამუშავებას
- პორტფოლიოს მორგებას კონკრეტული კომპანიისთვის

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

კურსის დაწყებისთვის სავალდებულოა სახატავი პლანშეტი და ფოტოშოპის საბაზისო ცოდნა.

ლექტორის შესახებ

- ლაშა შველიძე არის კონცეპტ არტისტი, რომელიც 4 წელზე მეტია ვიდეო თამაშების სფეროში მუშაობს;
- აქვს მრავალწლიანი ფრილანსინგის გამოცდილება;
- უმუშავია ისეთ კომპანიებთან როგორც არის “Azur Games” და “Voodoo Games”;
- პორტფოლიო შეგიძლიათ იხილოთ აქ: <https://www.artstation.com/lshvelidze>