

ЧАСТОВА ВЕРОНИКА ИГОРЕВНА

## ЗНАКОМСТВО

- Я - Частова Вероника Игоревна, мне 22 года и я 2-д дизайннер, веду бизнес авторской канцелярии, работаю менеджером во ВШЭ, а также преподаю дизайн
- Я закончила с красным дипломом направление ПИ в этом году, но программистом работать не собираюсь
- Я заняла 1-е место в России по робототехнике в номинации “бои роботов микро-сумо”
- Я бывший дизайнер **HOSTEL HSE**

## ВОПРОСЫ К СТУДЕНТАМ

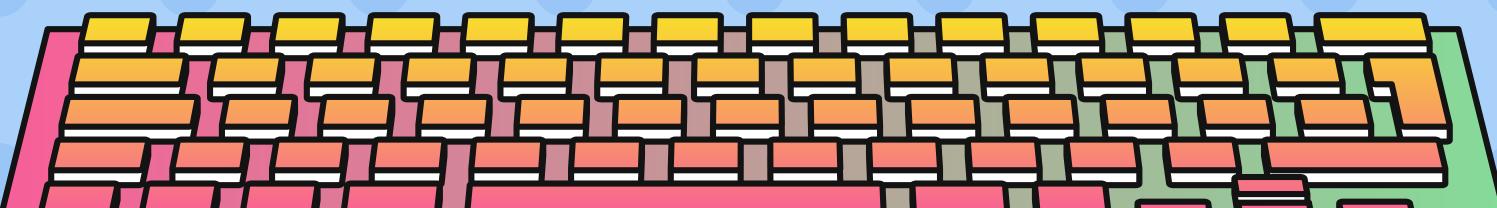
ПОЧЕМУ ВЫ  
ВЫБРАЛИ ВШЭ?

РАБОТАЕТ ЛИ КТО-  
ТО? ЕСЛИ ДА, ТО  
КЕМ?

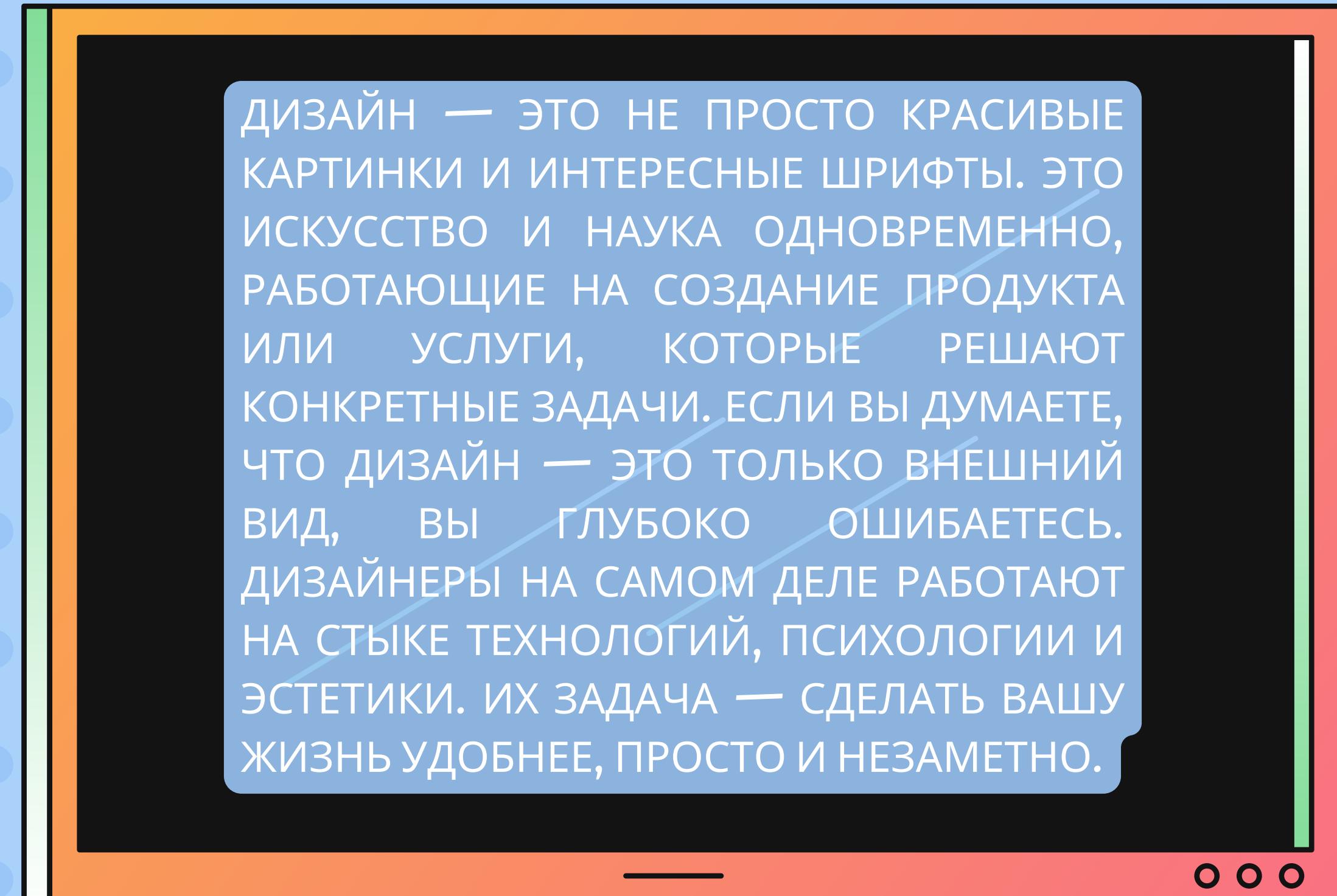
ИНТЕРЕСЕН ЛИ ВАМ  
ДИЗАЙН?

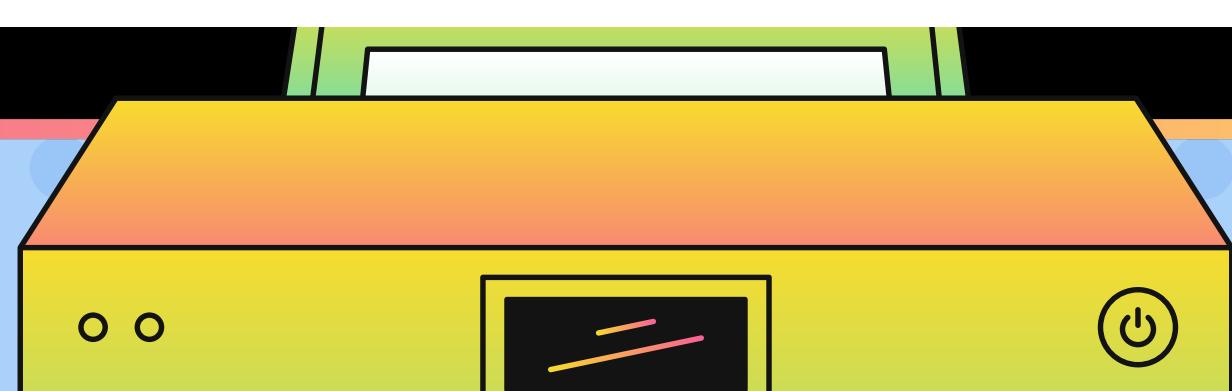
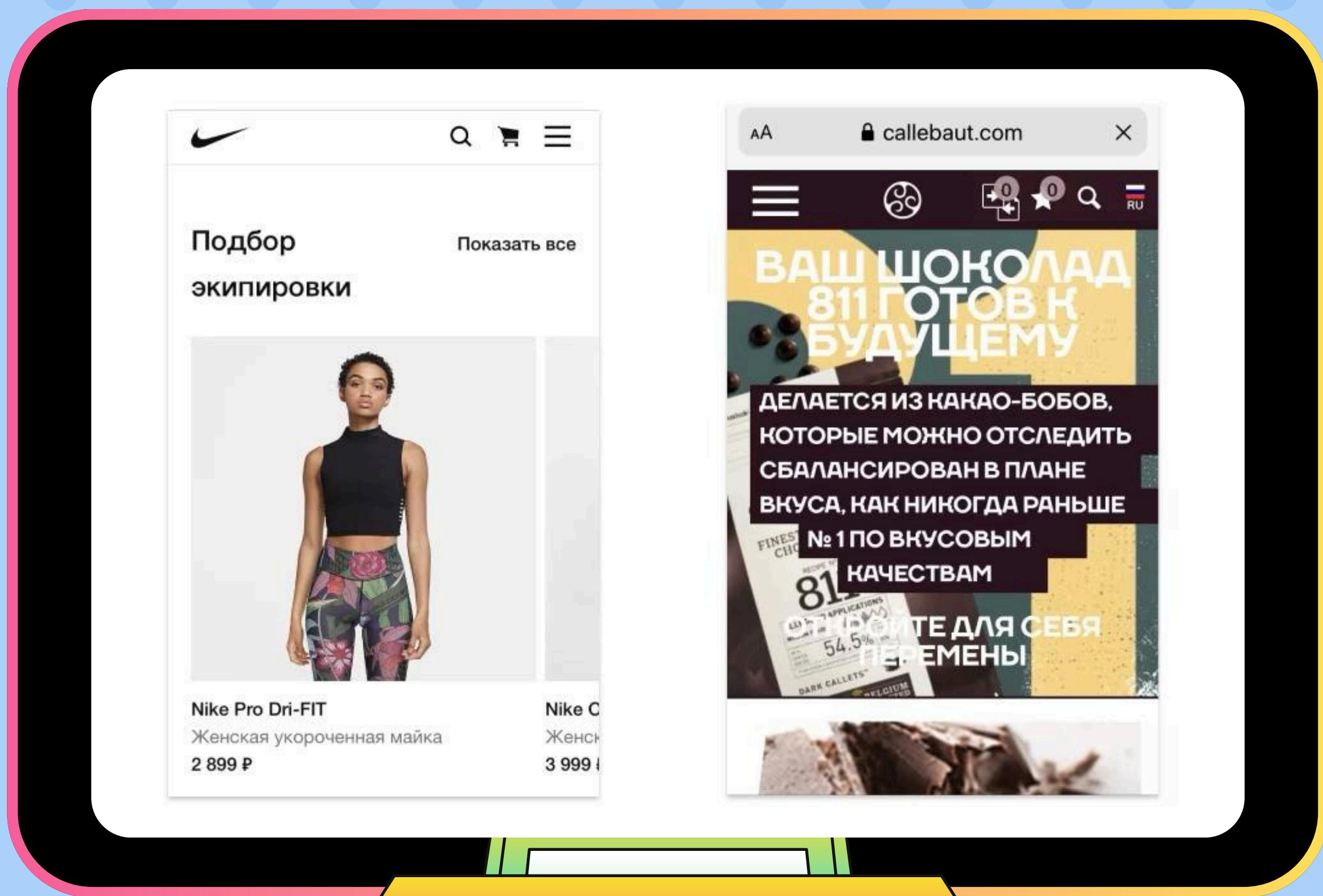
СОСТОИТ ЛИ КТО-  
ТО ВО ВНЕУЧЕБНЫХ  
АКТИВНОСТЯХ?

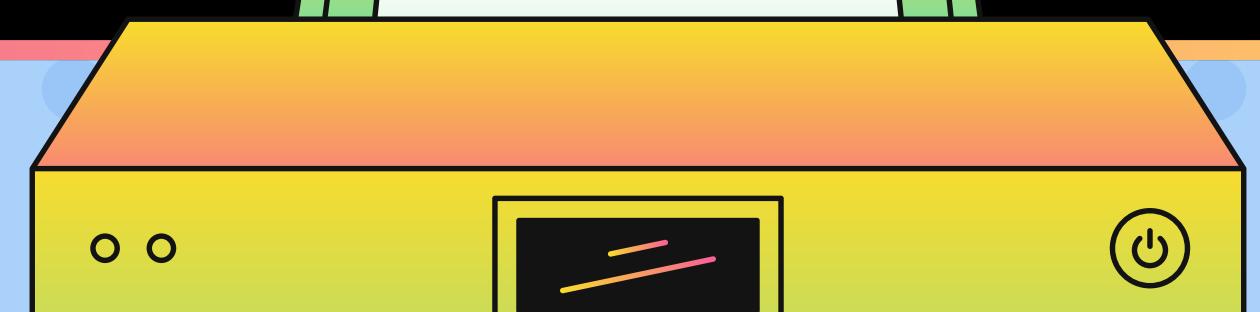
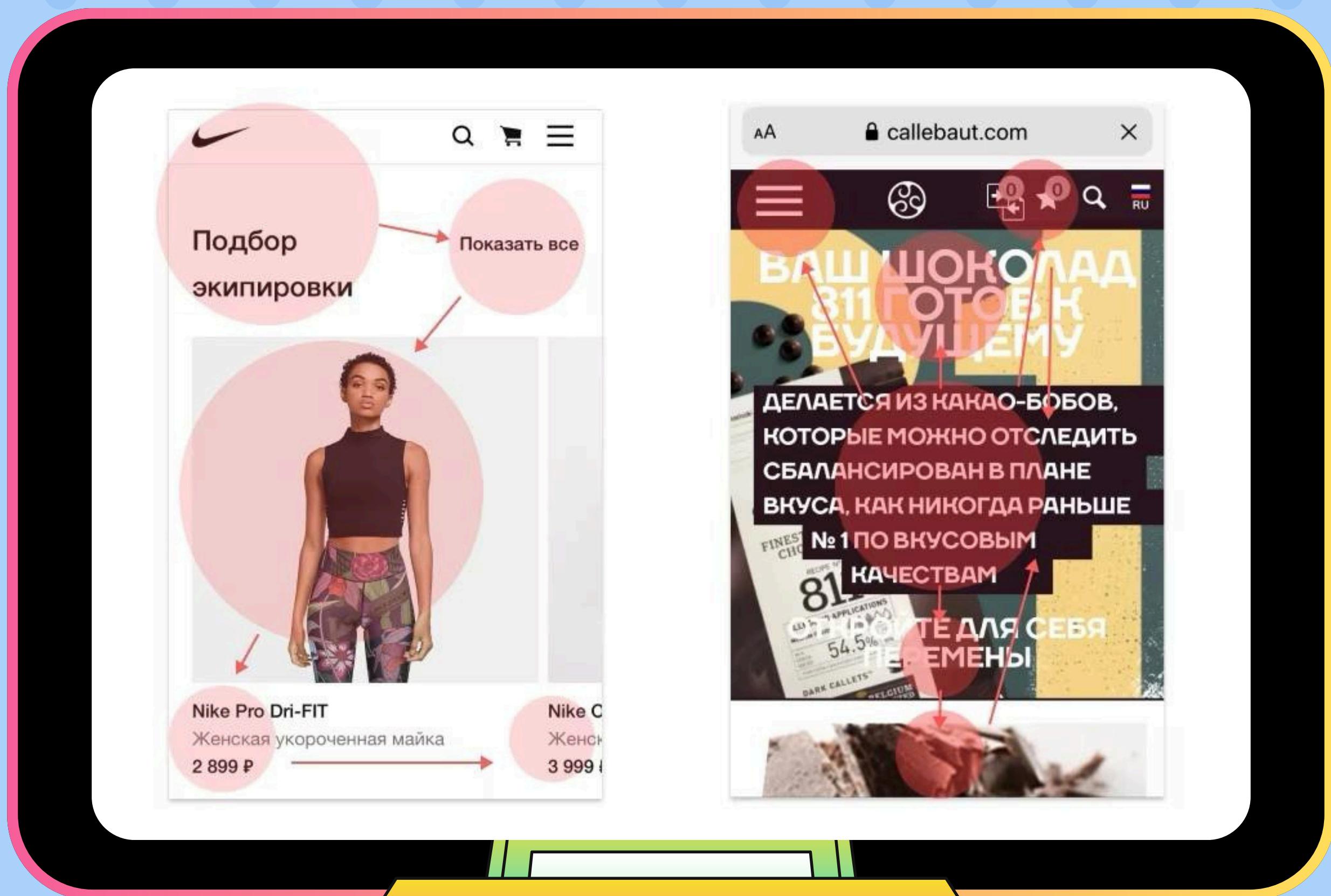
ЧТО БЫ ВЫ ХОТЕЛИ  
УСЛЫШАТЬ НА  
КУРСЕ?



ДИЗАЙН — ЭТО НЕ ПРОСТО КРАСИВЫЕ КАРТИНКИ И ИНТЕРЕСНЫЕ ШРИФТЫ. ЭТО ИСКУССТВО И НАУКА ОДНОВРЕМЕННО, РАБОТАЮЩИЕ НА СОЗДАНИЕ ПРОДУКТА ИЛИ УСЛУГИ, КОТОРЫЕ РЕШАЮТ КОНКРЕТНЫЕ ЗАДАЧИ. ЕСЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ДИЗАЙН — ЭТО ТОЛЬКО ВНЕШНИЙ ВИД, ВЫ ГЛУБОКО ОШИБАЕТЕСЬ. ДИЗАЙНЕРЫ НА САМОМ ДЕЛЕ РАБОТАЮТ НА СТЫКЕ ТЕХНОЛОГИЙ, ПСИХОЛОГИИ И ЭСТЕТИКИ. ИХ ЗАДАЧА — СДЕЛАТЬ ВАШУ ЖИЗНЬ УДОБНЕЕ, ПРОСТО И НЕЗАМЕТНО.

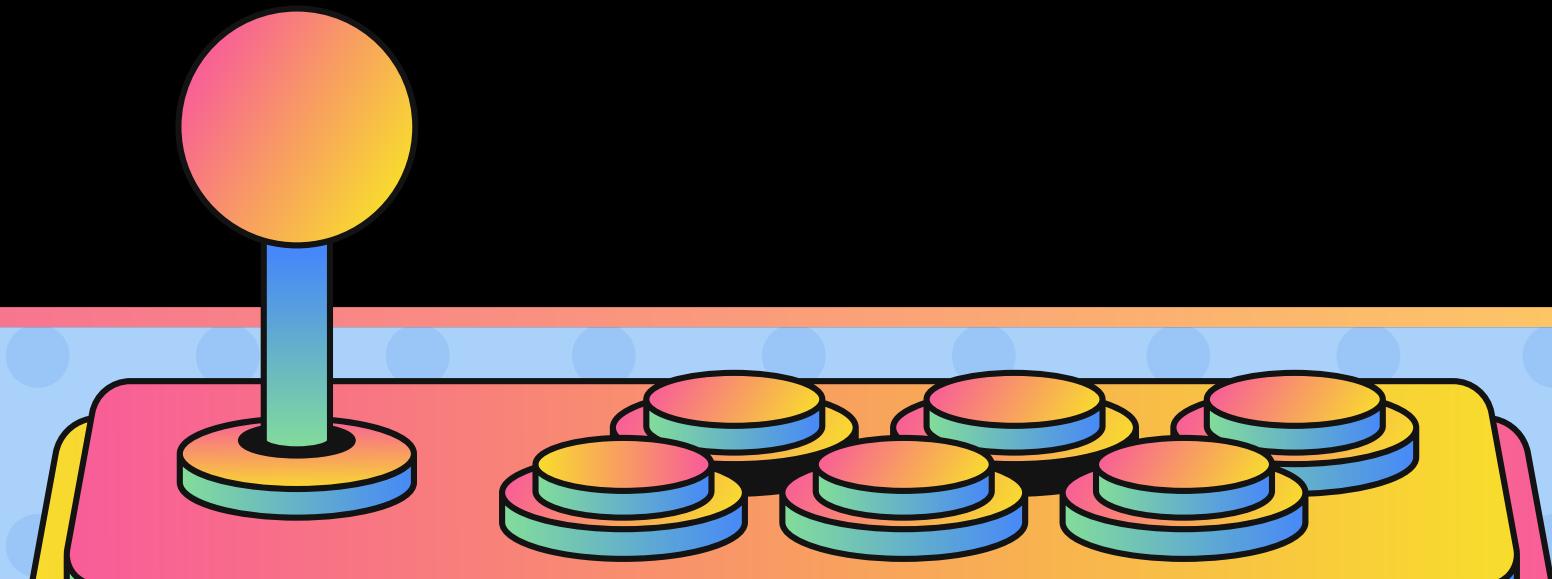


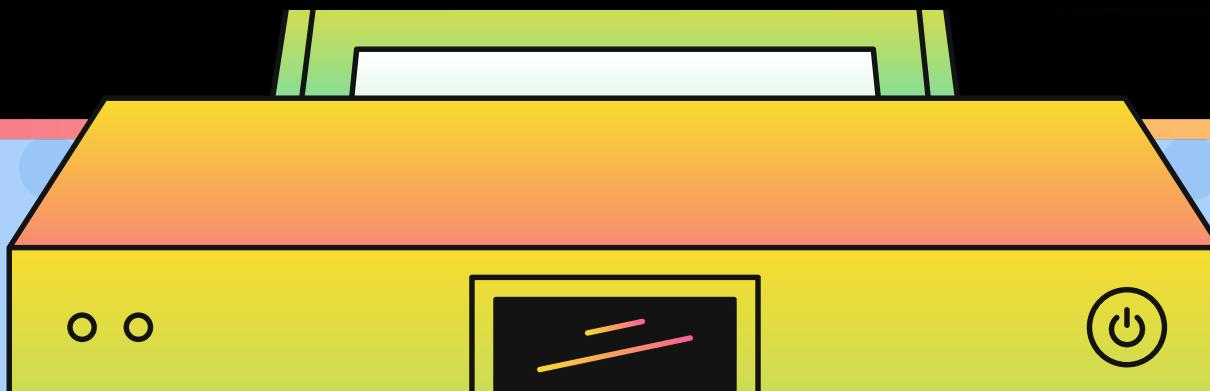


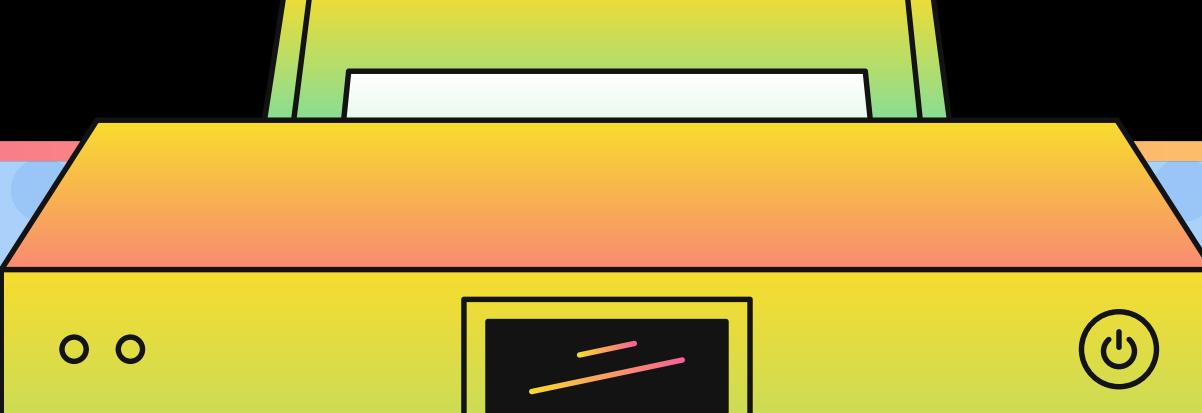


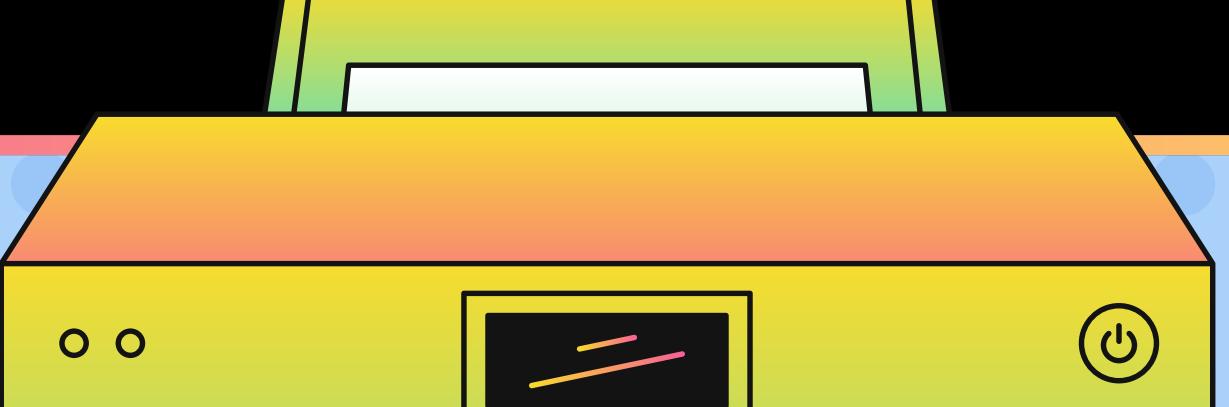
## НАВЫКИ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

- умение аналитически мыслить;
- способность генерировать идеи;
- умение объяснять свои идеи;
- умение работать с документами;
- умение общаться и находить компромиссы;
- знание английского языка;
- базовые навыки программирования;
- математические способности;
- умение работы в графических редакторах.









# Workshop CYBER CATGUN

2077 год. В нынешних реалиях кадры из всеми любимой ранее игры - Cyberpunk 2077, уже не кажутся фантастикой. Роботы давно захватили власть над миром, но, как это бывает во многих фильмах, везде есть тот самый герой, который должен всех спасти.

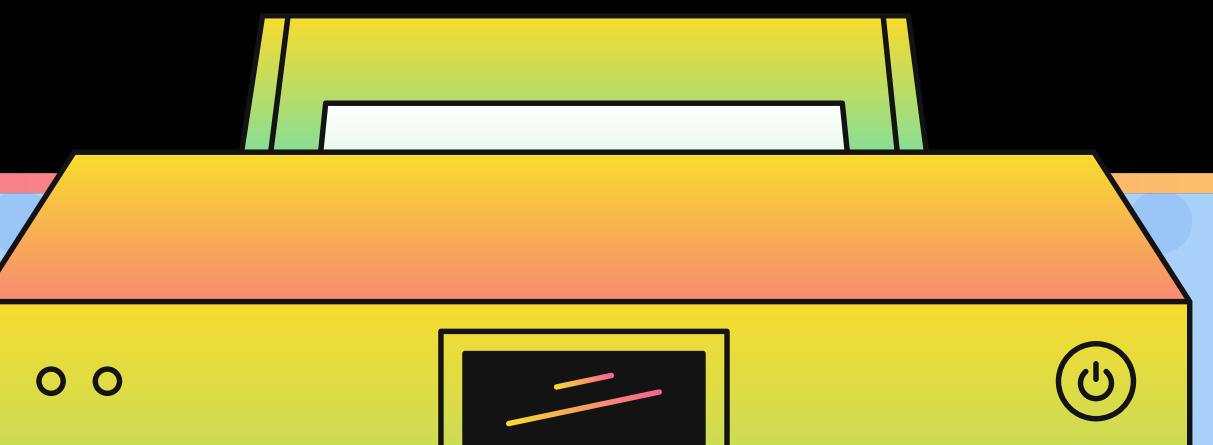
Кэтган и есть тот герой. Одинокий рейнджер и по совместительству владелец мастерской, в которую могут прийти все, кто нуждается в ночлеге или ремонте. Единственная его особенность - он сам андроид. С кошачьими ушками. Проще говоря, робо-кот. Свой среди чужих, чужой среди своих. Существо, которому нет места ни в одном из миров... Но как бы ему не было одиноко временами, у него есть верный робо-помощник, также с кошачьими ушками, который всегда поддержит своего хозяина и даже поможет в обслуживании посетителей.

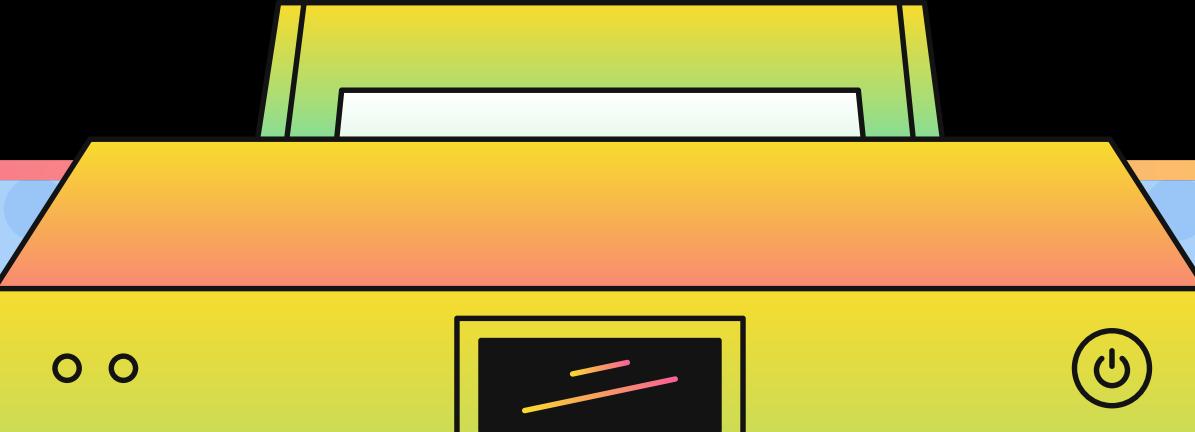
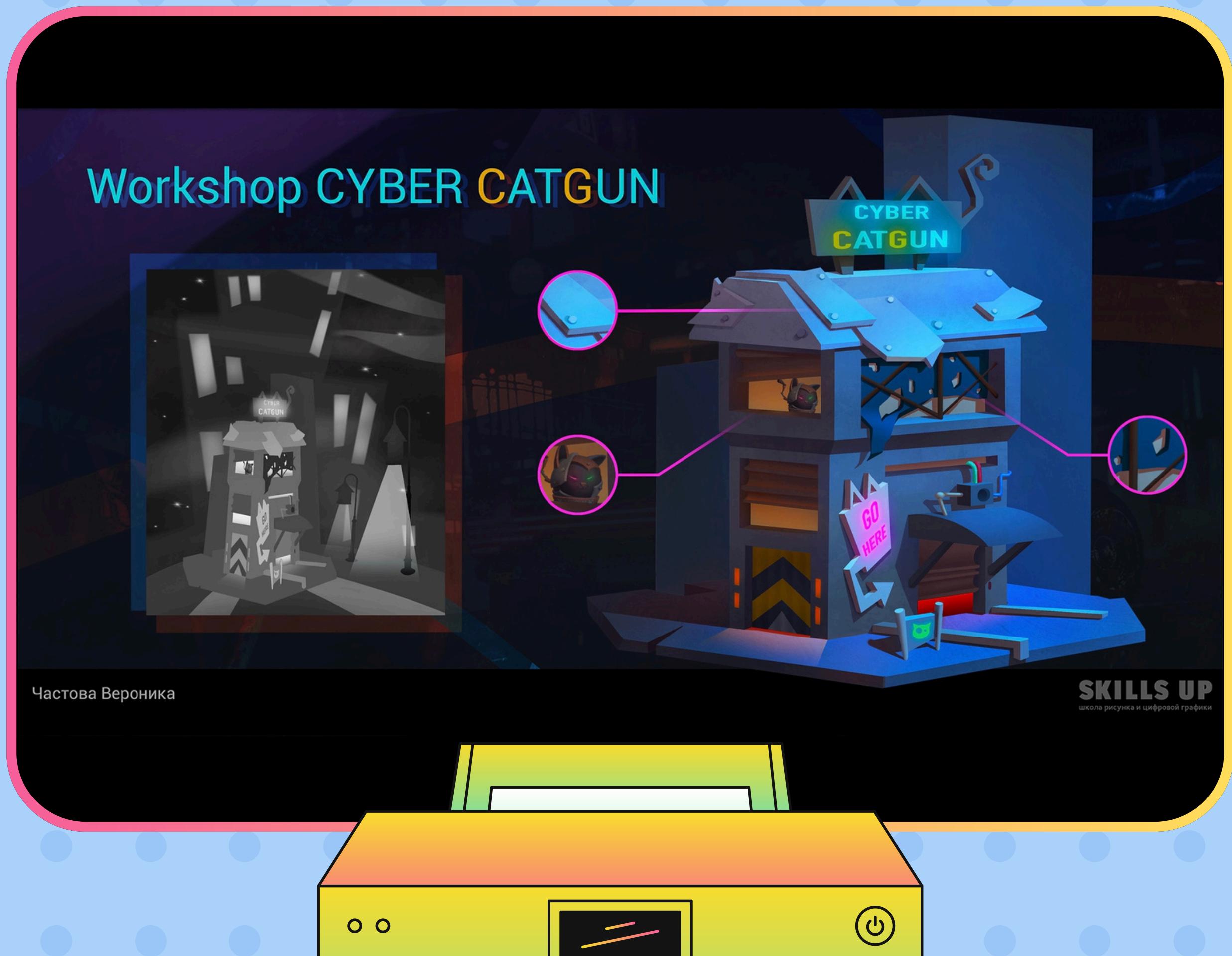


Частова Вероника



**SKILLS UP**  
школа рисунка и цифровой графики





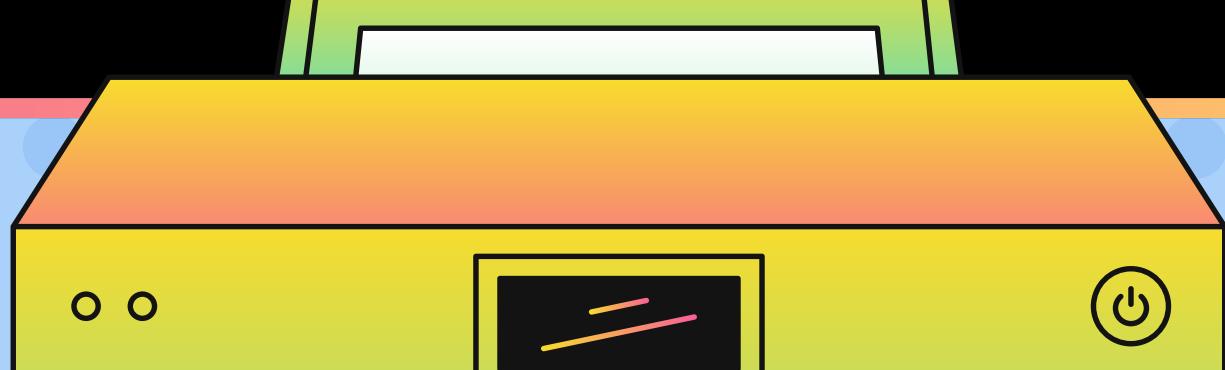
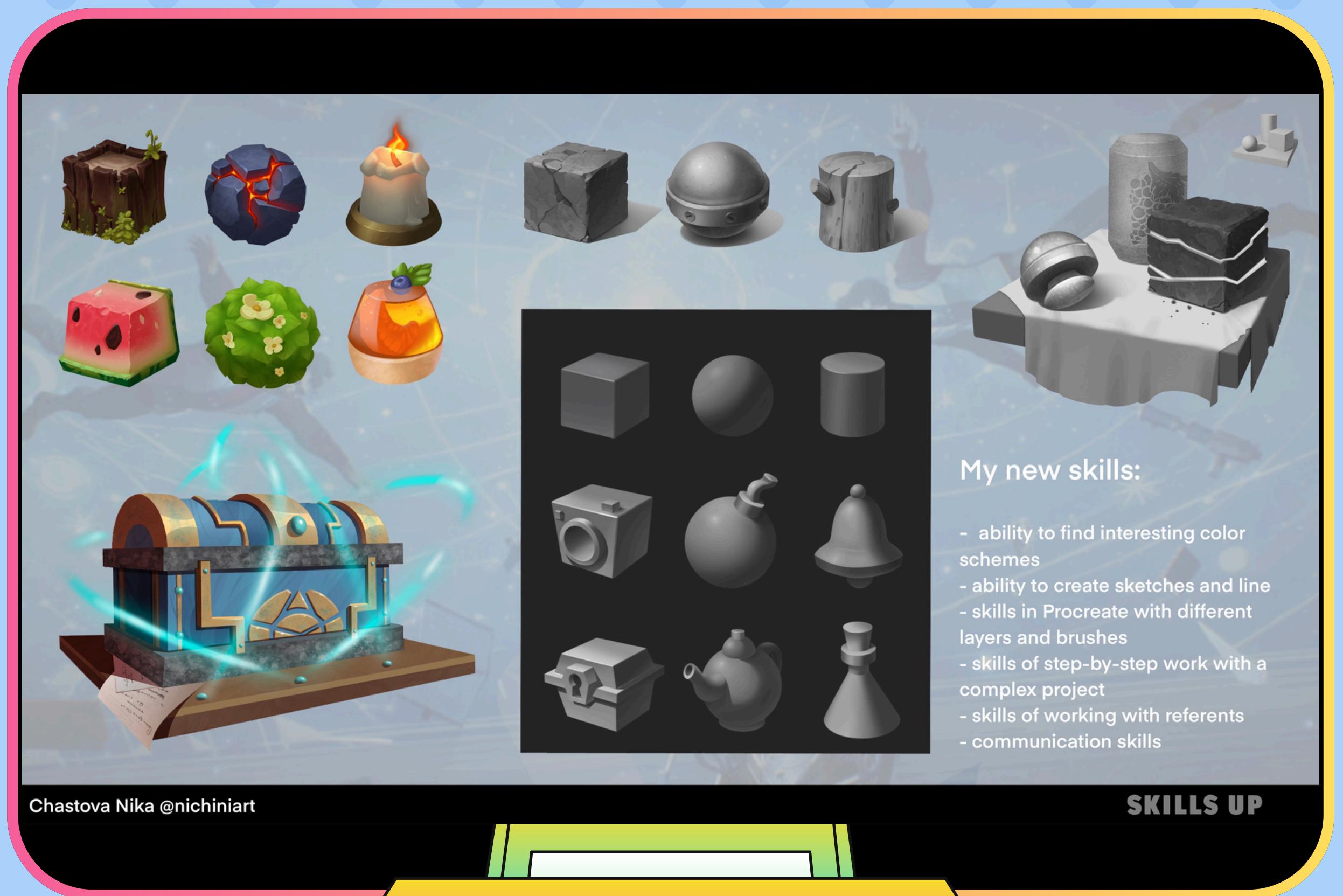
## Достижения:

- узнала больше о рендре материалов(например, научилась передавать текстуру стекла)
- научилась делать чистые и аккуратные работы в высоком качестве
- проработала различную визуализацию материалов(например, клепки, световые элементы, ткань)
- сделала свой первый большой проект и поняла какие фишки и особенности надо учитывать при работе с ними
- смогла воплотить в жизнь идею из своего воображения
- научилась работать со светотенями(подбирать холодный/тёплый свет, в какую сторону спектра лучше увести свечение и тд)
- лучше разобралась в режимах наложения
- попробовала себя в создании чб иллюстрации и в создании ландшафтной композиции
- научилась оформлять работы в портфолио и поняла, как правильно надо составлять композицию для них

Частова Вероника



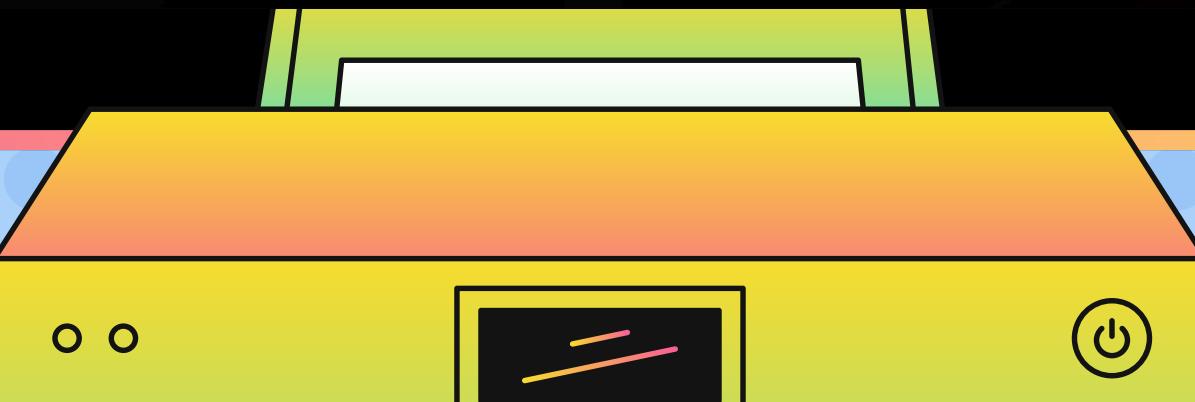
**SKILLS UP**  
школа рисунка и цифровой графики





Chastova Nika

SKILLS UP



**Название проекта: "Kitch"**

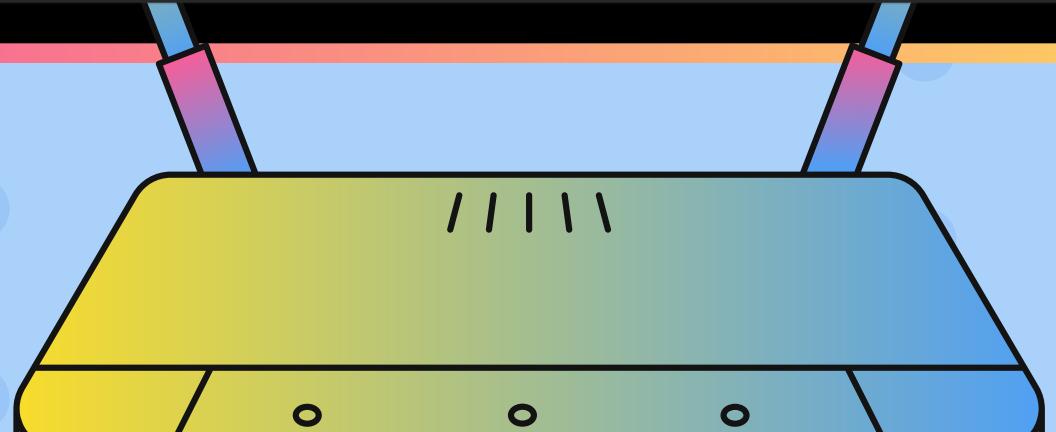
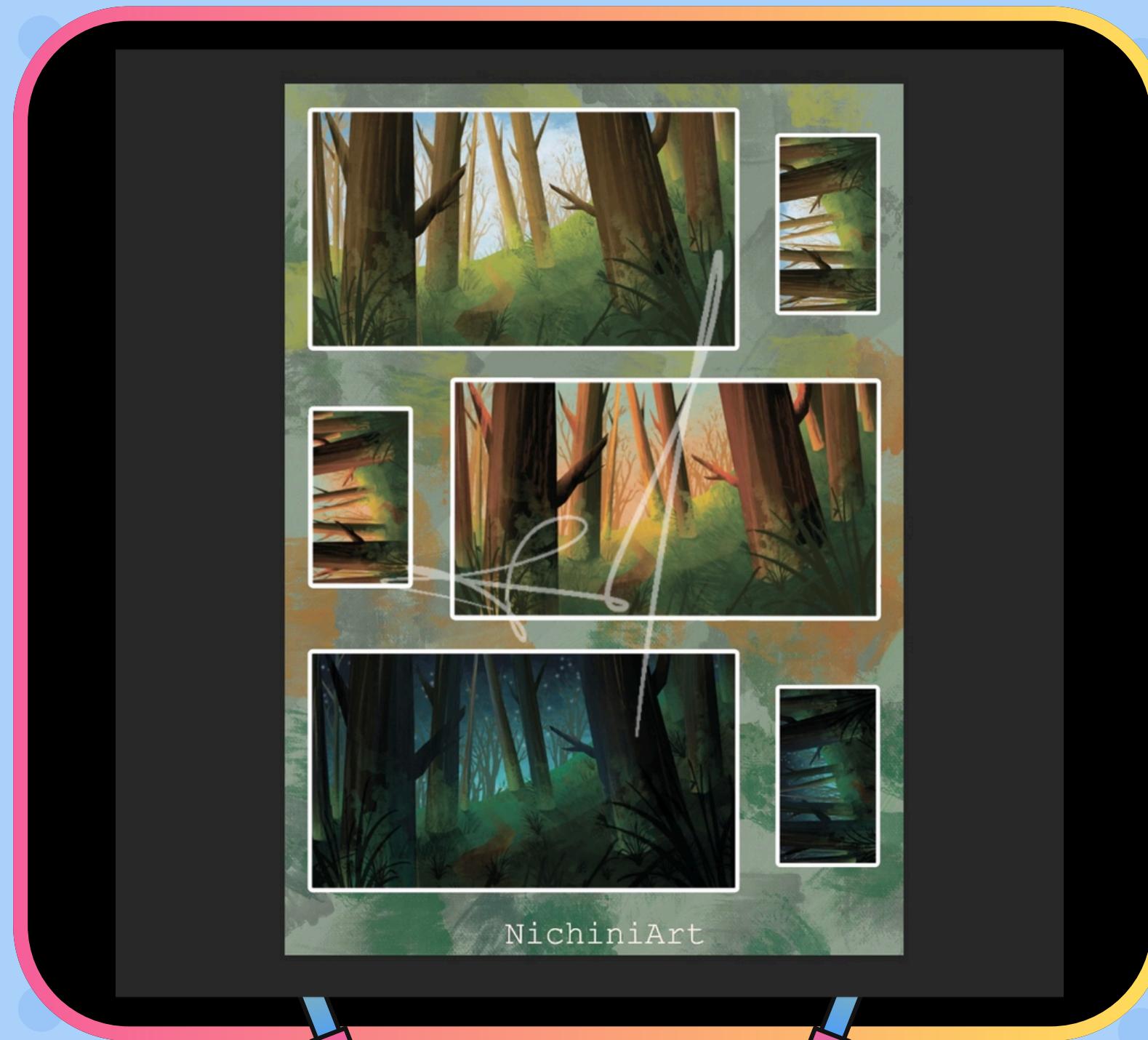
Автор: Частова Вероника



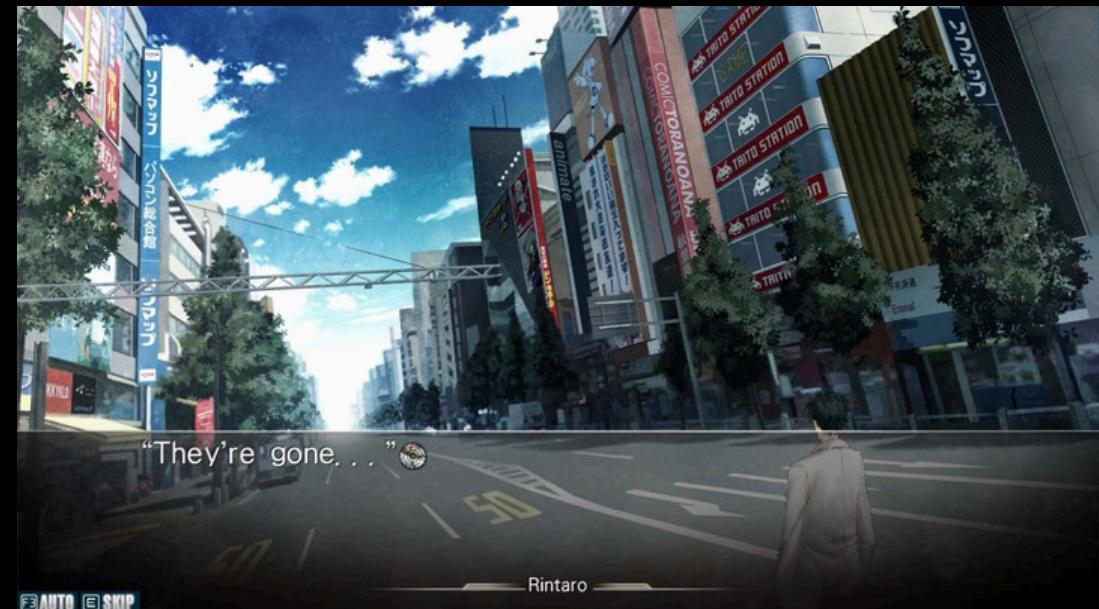
Экспресс курс: Игровая графика. Basic



**SKILLS UP**

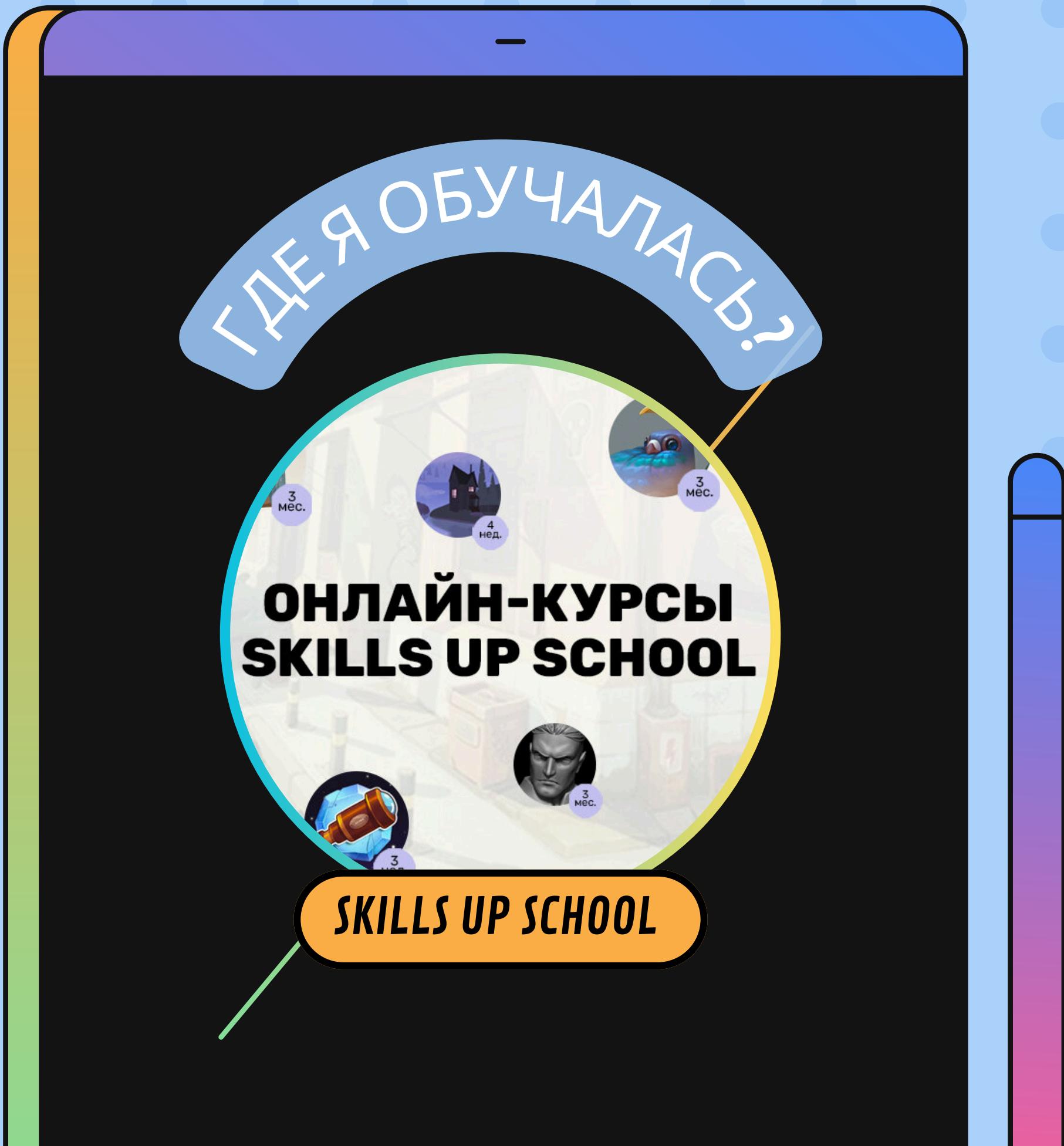








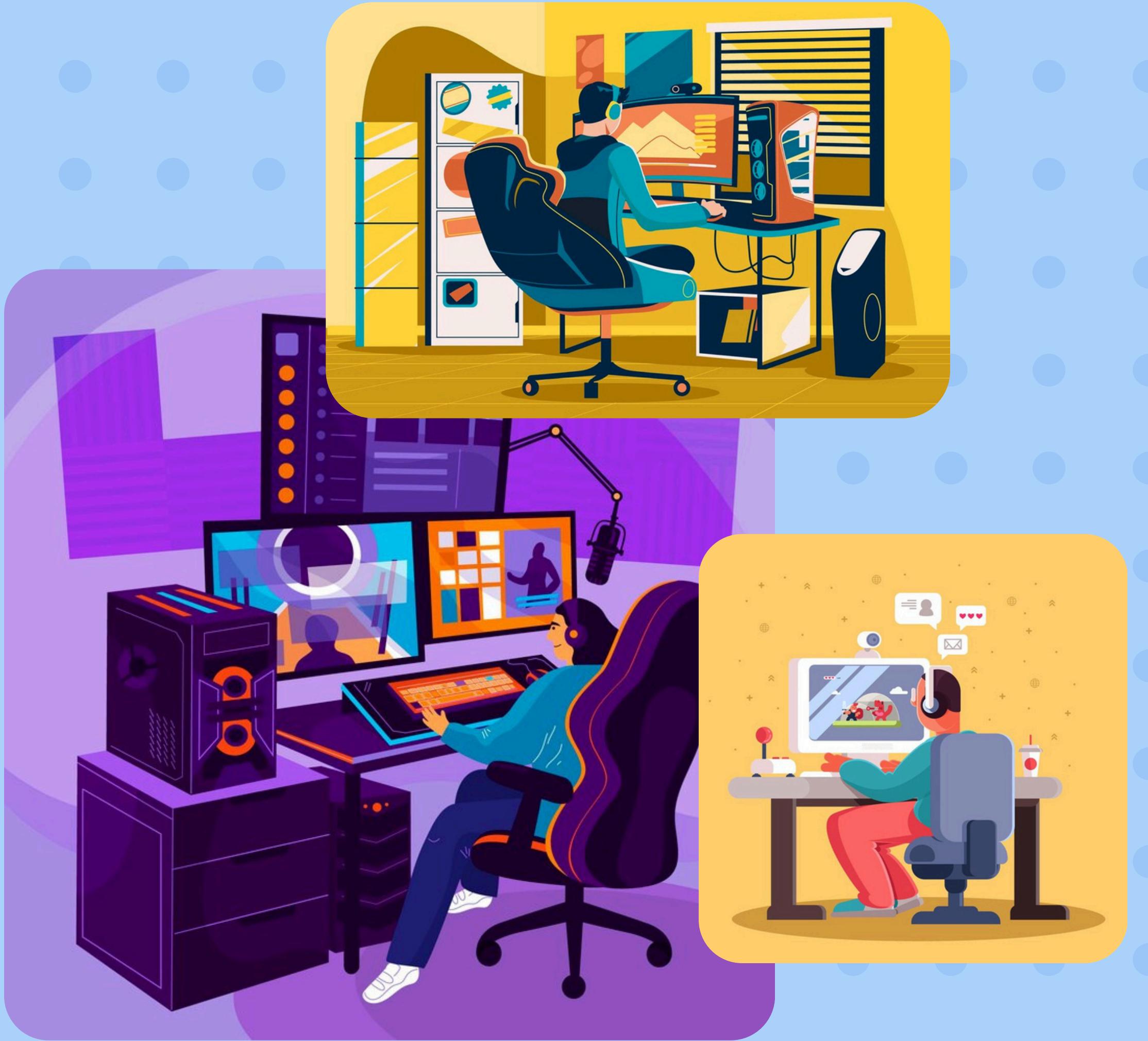




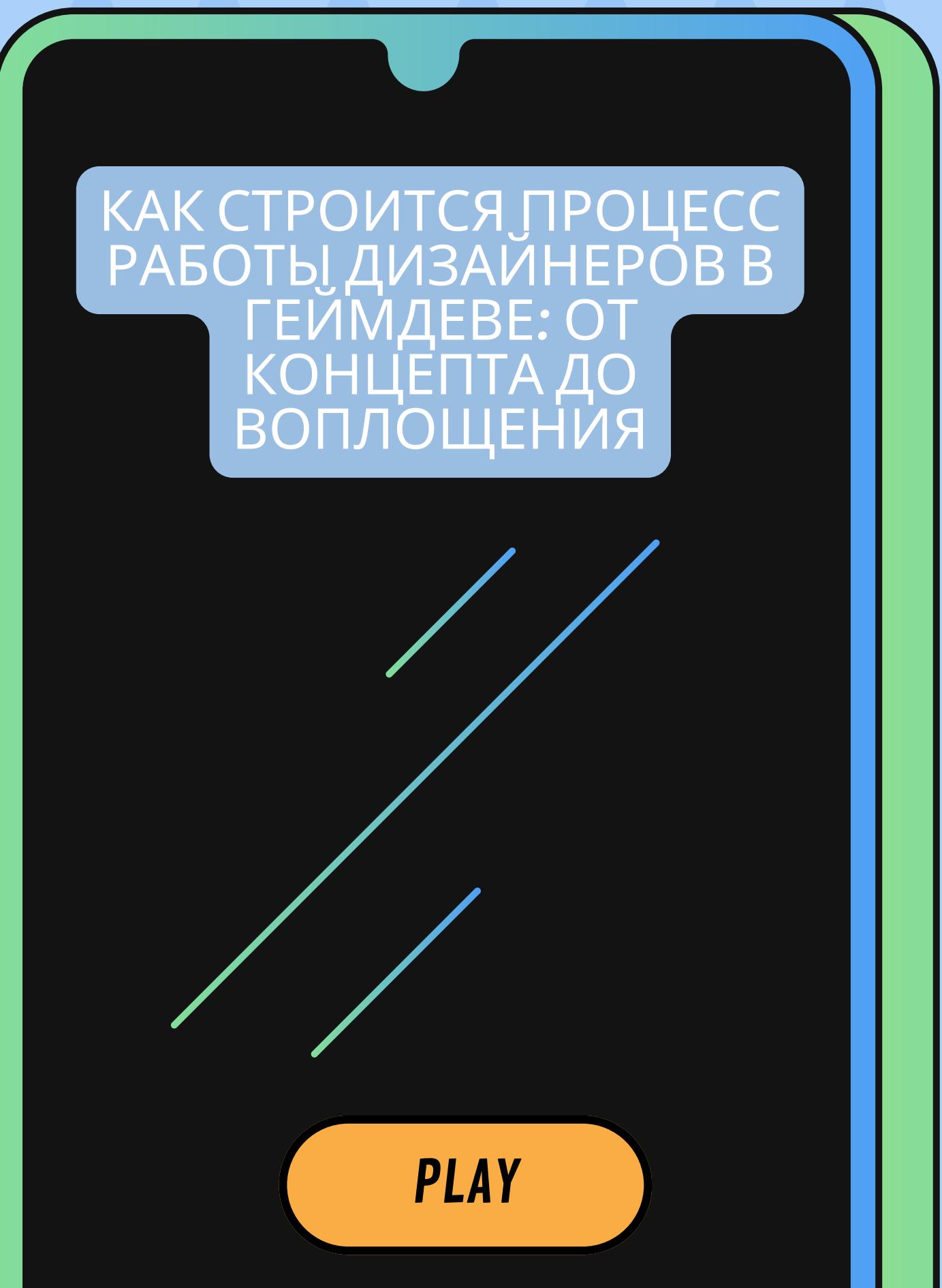


ТИПЫ  
ДИЗАЙНЕРОВ В  
ГЕЙМДЕВЕ

PLAY

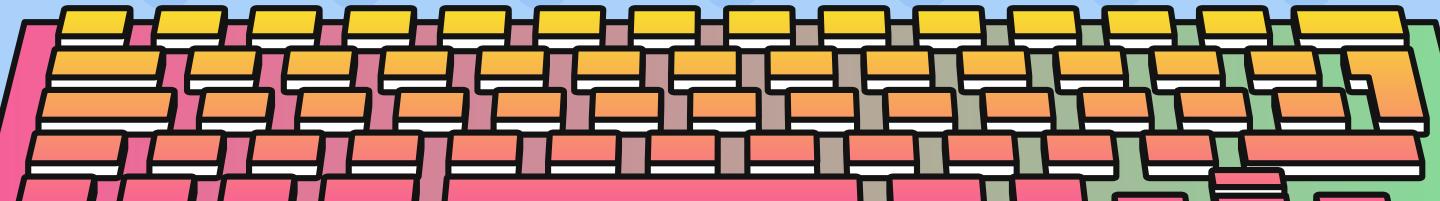


КАК СТРОИТСЯ ПРОЦЕСС  
РАБОТЫ ДИЗАЙНЕРОВ В  
ГЕЙМДЕВЕ: ОТ  
КОНЦЕПТА ДО  
ВОПЛОЩЕНИЯ



PLAY

# ФОРМА И МАССА В ГЕЙМДЕВЕ



## ПРАВИЛО 60/30/10

**60%**

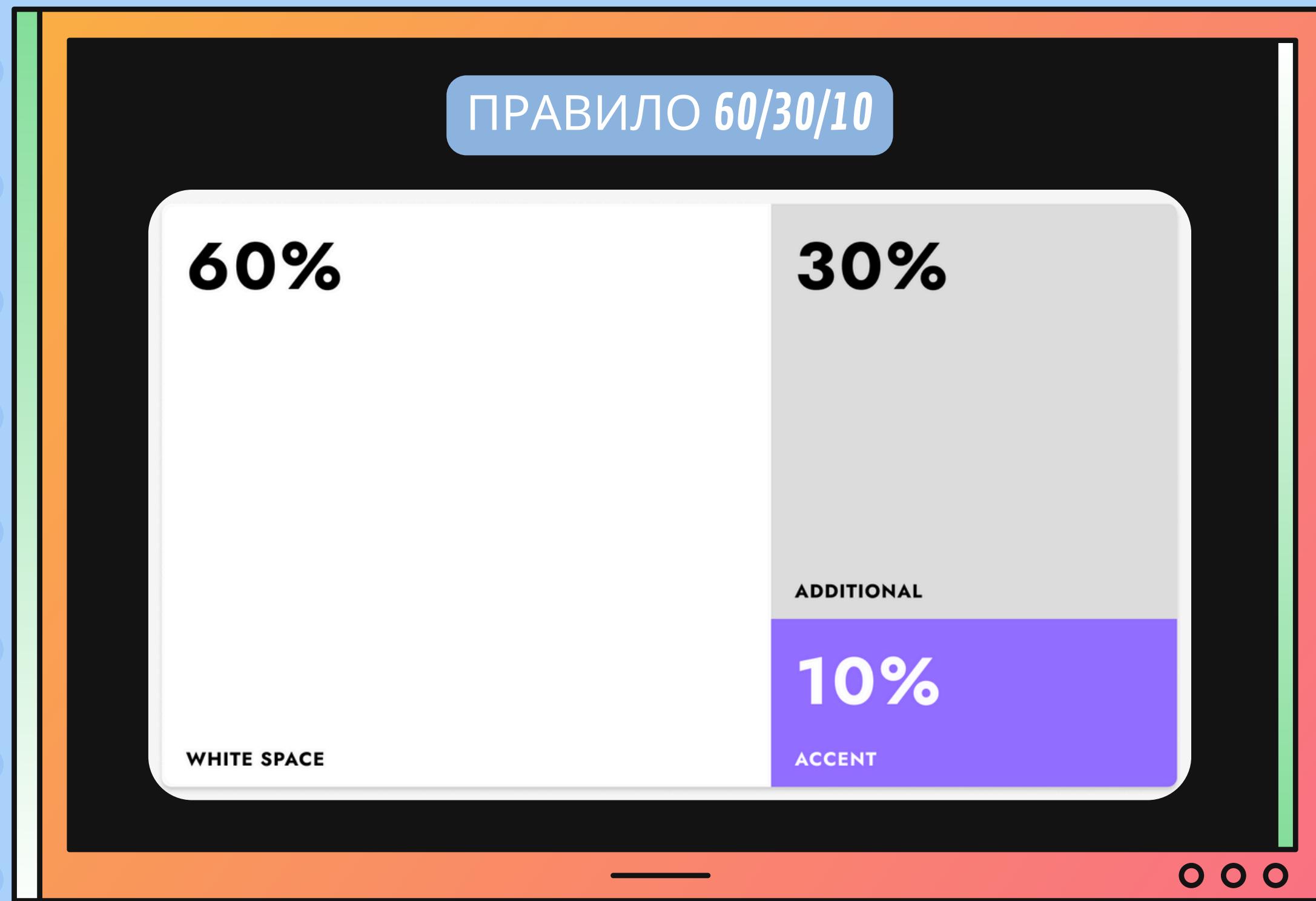
WHITE SPACE

**30%**

ADDITIONAL

**10%**

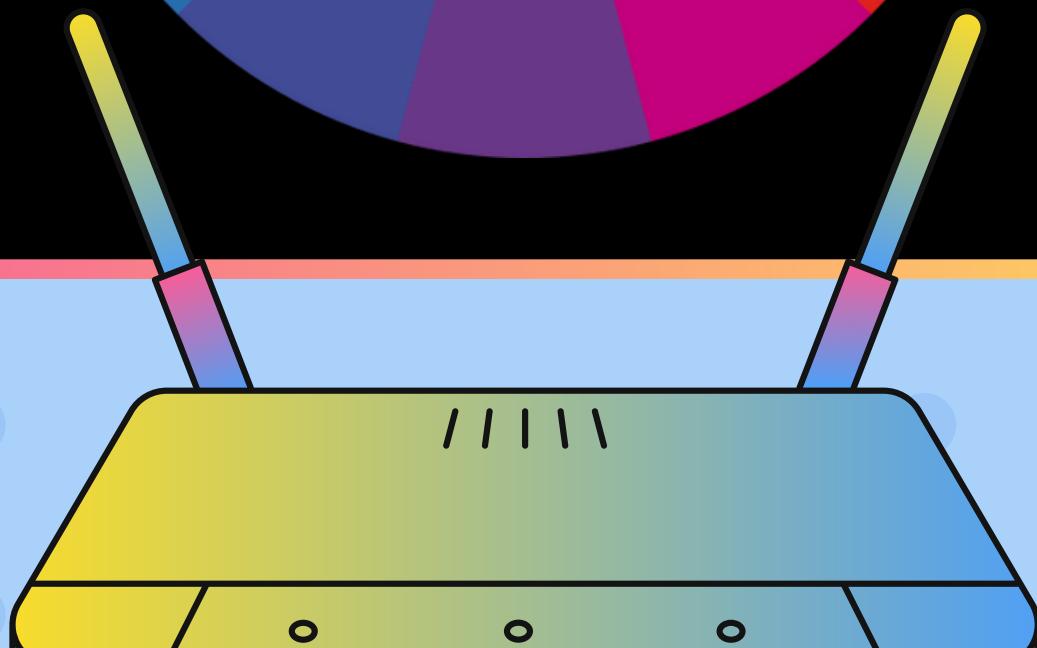
ACCENT



## ПРИМЕРЫ В ИГРАХ

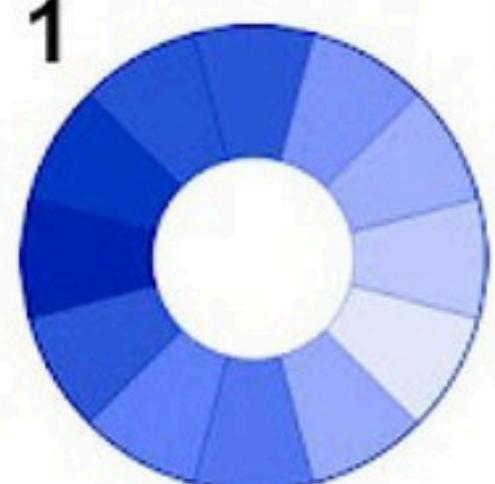


## ЦВЕТОВОЙ КРУГ ИТТЕНА

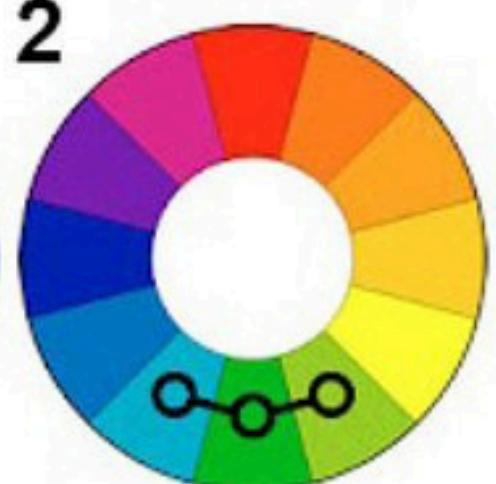


## ЦВЕТОВЫЕ СОЧЕТАНИЯ

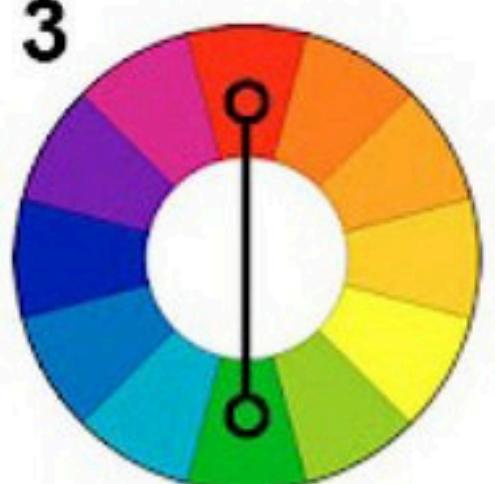
1



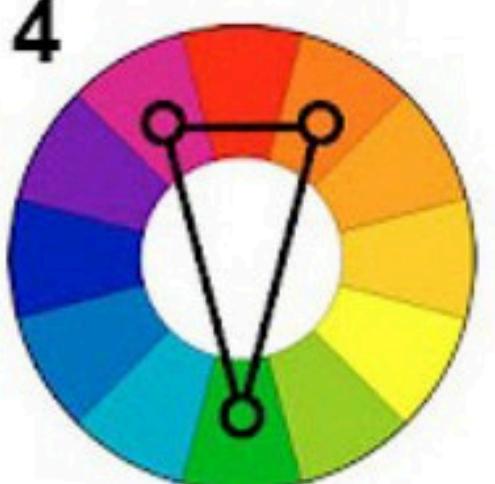
2



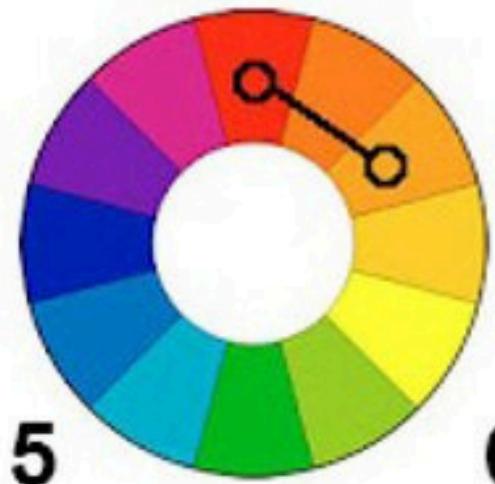
3



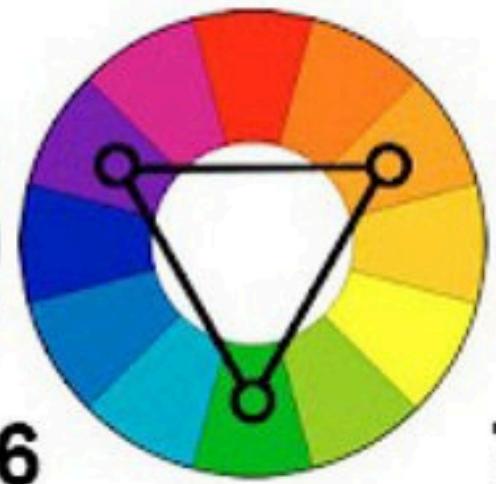
4



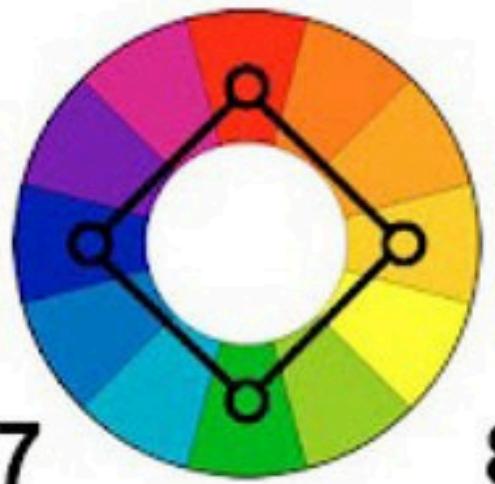
5



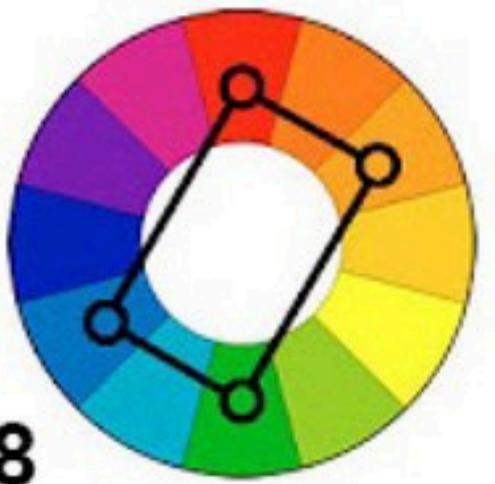
6



7



8



# ПСИХОЛОГИЯ ЦВЕТА

