

# 2D Design

**Художественное  
конструирование предметов  
быта, интерьеров,  
промышленных изделий.**

**Создание визуального контента  
для компьютерных игр,  
разработка спецэффектов для  
кино, моделирование объектов  
архитектуры,  
3D дизайн ювелирных  
украшений, отрисовка  
различных приложений,  
иллюстраций, комиксов.**

**Оформление книг, журналов,  
создание уникальных шрифтов  
и многое другое.**

Вы знаете, очень просто, скорее всего вы все время рисуете, у вас непреодолимая тяга к выражению своих чувств и эмоций через рисунок

Когда вы впечатлены книгой или фильмом, вам хочется сесть и порисовать, вам не скучно, вы не устаете от рисунка, вы всецело захвачены процессом

## **КАК ПОНЯТЬ, ЧТО РИСОВАНИЕ ЭТО ТВОЕ**

Желание рисовать нападает на вас, когда мы наблюдаем за работой художников. Вы видите, как они кладут линии в правильных местах - перед вашими глазами целые миры.

Осваивайте новые техники и вообще «больны» этой темой, если вы хотя бы на 30-40% соответствуете вышеописанному то это дело вашей жизни!

# СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ДИЗАЙНЕРАМ

1

## Портфолио

Соберите рисунки и работы в разных стилях, клиент будет рассчитывать на то, что вы можете сделать, что нужно только ему. Когда клиент просит об этом, старайтесь попадать «в яблочко» и не пропускать дедлайны. Попробуйте предугадать стиль, который понравился бы заказчику.

2

## Идеи

Одна вещь, которую следует уметь делать в самом начале — меньше критиковать свои работы. Идеи приходят и уходят, как мысли. Вам следует быть с ними не таким «строгим» и не судить их. Чем больше идей — тем лучше для вас!

3

## Композиция

Это главный аспект каждой из моих любимых картин. Многих до сих пор преследуют их первые работы, ведь они были неудачными с точки зрения композиции. Но именно это неудачи подстегивают добиваться все лучших и лучших результатов. Композиция важна даже в абстракционизме.

4

## Заказчики

Будьте сильными и показывайте им только то, что нравится вам, и то, с чем вам хотелось бы работать дальше. Переубеждение - этому трудно научиться: понимать, когда можно показать клиенту свой вариант, и он понравится заказчику, а когда стоит сделать именно то, что от вас хотят.

5

## Связь

Не забывайте время от времени отправлять рисунки клиентам. Отправляйте именно то, что они хотят, а не то, что нравится вам больше всего. Оставайтесь на связи и пробуйте регулярно отправлять «экспериментальные» рисунки, дабы прощупать почву дальнейшего сотрудничества.

6

## Расписание

Помните, что главный аспект в жизни человека — это его здоровье! Составьте график работы над проектом, но обязательно выделите хотя бы несколько небольших перерывов. Не перетруждайтесь и не пытайтесь выполнить или обработать слишком много информации за небольшой промежуток времени!

**2D изображение всегда будет выглядеть плоским, так как в нем используется только два измерения – ширина и высота.**

**Используется для создания логотипов, карт, сайтов, рекламных баннеров, в играх и интерфейсах приложений, мультфильмах и видеофильмах.**



# ВИДЫ 2D ГРАФИКИ

## Векторная

Изображение представлено в виде геометрических форм, что дает максимальную точность построенного изображения. Такой формат картинки легко редактируется, масштабируется, поворачивается, деформируется, и позволяет имитировать трехмерность.

## Растровая

Картинка формируется из точек различного цвета (так называемых пикселей), которые образуют строки и столбцы. Такие изображения обладают высокой реалистичностью, за счет возможности применения разнообразных эффектов.

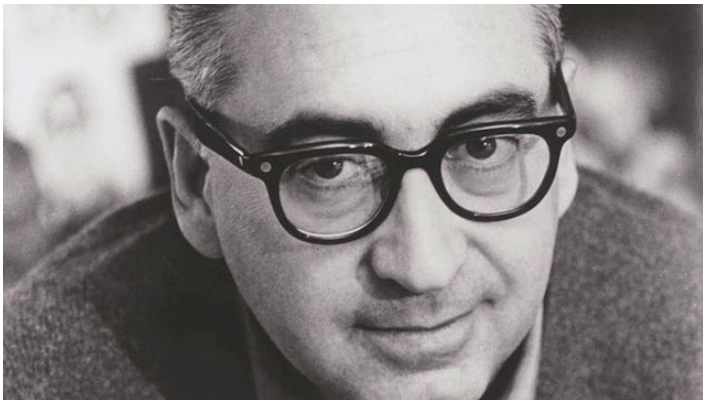
## Фрактальная

Изображение состоит из частей, которые в каком-то смысле подобны целому — увеличенные части объекта похожи на сам объект и друг на друга. В компьютерной графике фракталы используются для построения изображений природных объектов.



# 2D В ИСТОРИИ

Наглядный пример 2D графики – старые аркадные игры, такие как Рас-Ман и Mario. Плоские нарисованные фигурки бегают по такому же плоскому миру, собирая плоские предметы.



Пионером компьютерной графики считается Солл Басс, дизайнер, который создавал заставки и титры для фильмов Альфреда Хичкока, Отто Премингера, Стэнли Кубрика, Мартина Скорсезе и др.

# КОГДА 2D ГРАФИКА К МЕСТУ

**По словам Майка Дейлли, популярность игр вроде Flappy Bird показала, что игрокам интересны простые концепции и незамысловатый геймплей.**

“

Когда вы разрабатываете игру, вам нужно сперва задуматься о том, что вы делаете, а затем — для кого. Если вы хотите создать игру для масс, то вы просто потратите время и, что важнее, деньги, работая в 3D.

Честно говоря, я не думаю, что аудитория одинаково оценивает двумерные и трёхмерные игры. Несмотря на то, что многие 2D-тайтлы в последние годы получают высокие оценки и хорошо продаются, они всё-таки находятся в иной нише и ценовой категории, чем трёхмерные блокбастеры.

”

**Аниматор — человек, который умеет «оживлять» неживое. Он берет безжизненный объект и меняет его расположение в пространстве и времени так, чтобы при перематке со скоростью 24 кадра в секунду этот объект «ожил». Чтобы было ощущение, что он чувствует и переживает.**

## **СФЕРЫ, ГДЕ ИСПОЛЬЗУЮТ АНИМАЦИЮ**

**Полнометражные фильмы и мультсериалы, рекламные проекты, игры и синематики, дизайн, инсталляции.**



**2D**



# ТОП 2D ИГР МИРА

## 1 TowerFall: Ascension

Игра, которая сделана в стиле классических платформеров, вышедших в конце 80-х начале 90-х. Пиксельная графика, отсутствие сетевого мультиплеера и море фана.

## 2 SteamWorld Dig

Этот проект выделяется, в первую очередь, за счет своего антуража. Вся игра сделана в стиле вестерн-стимпанка. Главный герой – механический ковбой, который бродит по всяческим подземельям, собирает там сокровища, решает различные головоломки, а также старается выжить при встрече с всякими монстрами.

## 3 Shovel Knight

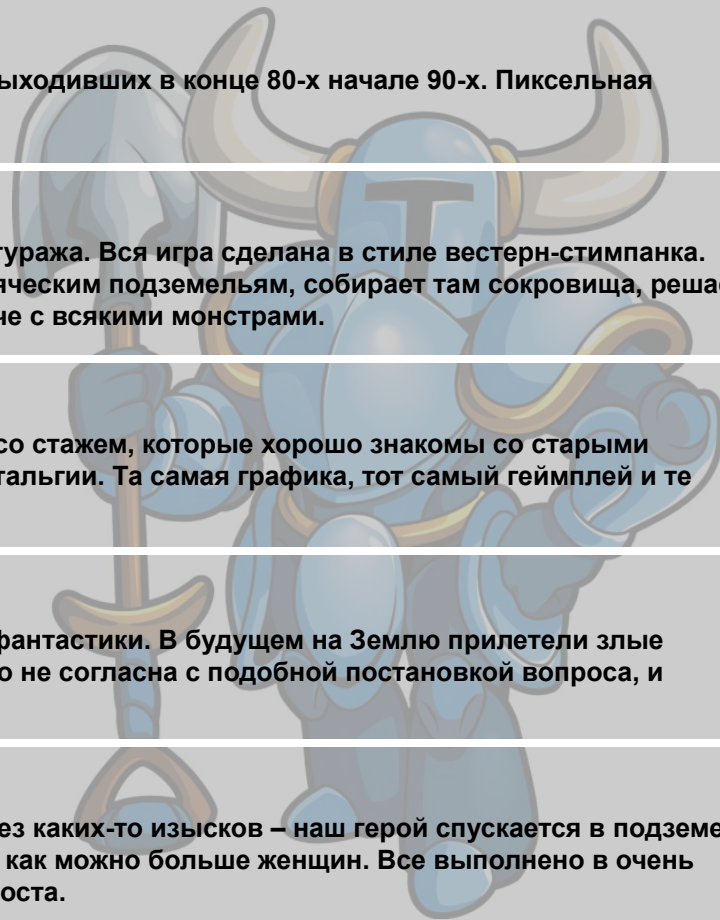
Игра, которая выглядит как привет из прошлого. У геймеров со стажем, которые хорошо знакомы со старыми платформами вроде SNES, этот проект вызовет приступ ностальгии. Та самая графика, тот самый геймплей и те самые ощущения.

## 4 Velocity 2X

А здесь у нас – классическая 2D-стрелялка в стиле научной фантастики. В будущем на Землю прилетели злые пришельцы, и всех поработили. Но героиня игры категорично не согласна с подобной постановкой вопроса, и считает, что хороший пришелец – мертвый пришелец.

## 5 Spelunky

Очень забавная игрушка про отважного спелеолога. Сюжет без каких-то изысков – наш герой спускается в подземелье для того, чтобы найти как можно больше сокровищ, и спасти как можно больше женщин. Все выполнено в очень забавном графическом стиле, но при этом игра отнюдь не проста.



# 2D Design

Дизайн – это сфера, в которой постоянно нужно развиваться, следить за трендами в IT и создавать что-то новое, опережая и удивляя других людей своим воображением и работой над собой. Никогда не поздно начать учиться, если тебе это действительно нравится!