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.

LEONID PRIHODCHENKO

КАК ПОНЯТЬ,ЧТО РИСОВАНИЕ ЭТО ТВОЕ

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

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

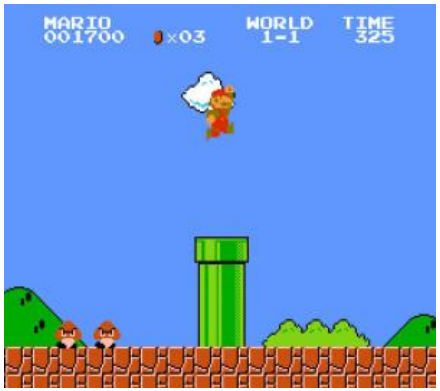
Картинка формируется из точек различного цвета (так называемых пикселей), которые образуют строки и столбцы. Такие изображения обладают высокой реалистичностью, за счет возможности применения разнообразных эффектов.

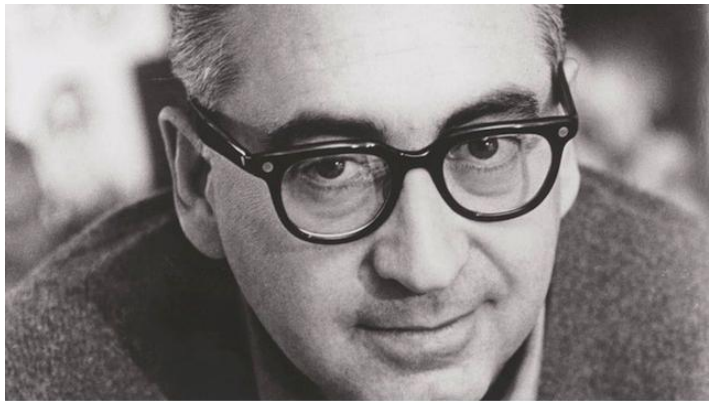
Фрактальная

Изображение состоит из частей, которые в каком-то смысле подобны целому — увеличенные части объекта походят 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 Pac-Man 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.

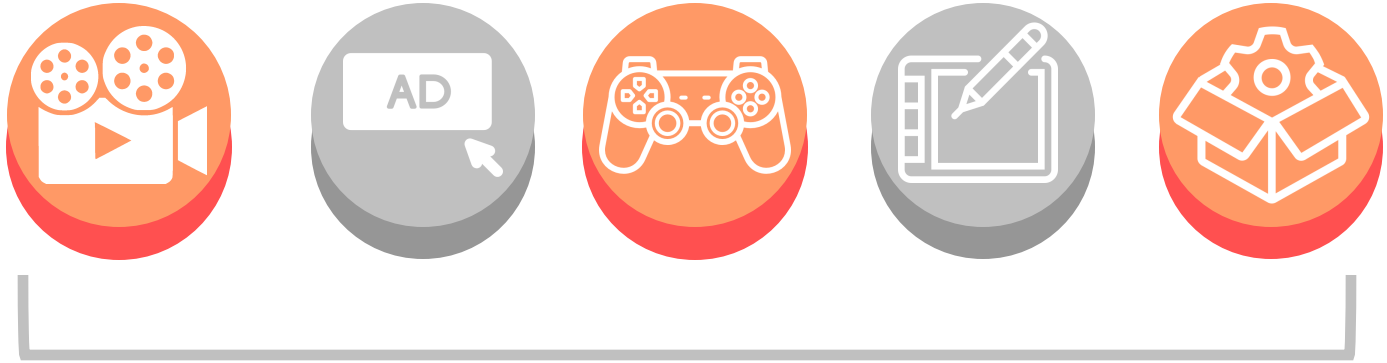
Честно говоря, я не думаю, что аудитория одинаково оценивает двумерные и трёхмерные игры. Несмотря на то, что многие 2D-тайтлы в последние годы получают высокие оценки и хорошо продаются, они всё-таки находятся в иной нише и ценовой категории, чем трёхмерные блокбастеры.”

ANIMATION

Аниматор — человек, который умеет «оживлять» неживое. Он берет безжизненный объект и меняет его расположение в пространстве и времени так, чтобы при перемотке 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, выходивших 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!

LEONID PRIHODCHENKO