

Программа интенсива по 2D Art

Практический курс для 2D-художников с фокусом на production-задачи игровой разработки. В рамках интенсива ты освоишь полный цикл создания игровых продуктов: от проектирования UX до создания арт-материалов для выкладки приложения на маркет.

1

Введение в игровой UX/UI

- Различия между мобильным и ПК интерфейсами. Жанровая специфика (главные аспекты в контексте работы над интерфейсом).
- Принципы визуальной иерархии: что игрок должен увидеть в первую, вторую и третью очередь.
- Знакомство с Figma.

ПРАКТИКА: СБОРКА НЕСКОЛЬКИХ ЭКРАНОВ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА.

2

Игровой UI — принципы проектирования

- Работа с референсами и визуальным стилем проекта.
- Композиция, цвет, форма и читаемость.
- Разбор типичных ошибок.
- Стилизация элементов под проект.
- Основы проектирования игрового UI (правила ведения макетов и подготовки компонентов).

ПРАКТИКА: СБОРКА НЕСКОЛЬКИХ ЭКРАНОВ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА И ПОДГОТОВКА UI-АССЕТА.

3

Нейросети в продакшн-задачах

- Основные инструменты и понятия в диффузионных моделях.
- Знакомство с ComfyUI и наиболее современными моделями.
- Генерация и поиск визуальных решений.
- Работа с референсами и контроль результата.
- Использование AI для ускорения production-задач.
- Доработка и очистка AI-генераций вручную.

ПРАКТИКА: СОЗДАНИЕ UI-ЭЛЕМЕНТОВ И РЕФЕРЕНСОВ ДЛЯ ПРОЕКТА.

4

Игровые ассеты

- Особенности 2D-арта для игр.
- Создание набора связанных между собой ассетов.
- Стилизация персонажей, объектов и окружения.
- Силуэт, форма, цвет и читаемость в игровом масштабе.
- Работа по референсам и техническому заданию.
- Детализация и оптимизация под игровые задачи.
- Подготовка ассетов к передаче в production.

ПРАКТИКА: СОЗДАНИЕ НЕБОЛЬШОГО НАБОРА ИГРОВЫХ ОБЪЕКТОВ.

5**Арт-пакет для маркета приложений. Иконки**

- Принципы создания иконок приложения.
- Силуэт, читаемость и работа в маленьком размере.
- Иерархия деталей и цветовые акценты.

ПРАКТИКА: СОЗДАНИЕ ИКОНКИ ДЛЯ ПРОЕКТА.

6**Арт-пакет для маркета приложений. Промо-материалы**

- Основы композиции рекламного изображения.
- Визуальный акцент и работа с персонажем / продуктом.
- Создание key-visual и промо-иллюстраций.

ПРАКТИКА: СОЗДАНИЕ ПРОМО-МАТЕРИАЛА ДЛЯ ПРОЕКТА.

7**Разработка итогового проекта**

- Создание собственного проекта по актуальному production-T3.
- Разбор проектов под руководством куратора.
- Прототипирование в Figma.
- Подведение итогов и презентация результатов.