

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв**

Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

**ХУДОЖНЄ РІШЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ
КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ**

**Кваліфікаційна робота (проект)
Пояснювальна записка
на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”**

Виконав: студент(ка)
Спеціальності 023 Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
Освітньо-професійної (наукової)
програми Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Зелінська Маргарита Олексіївна

Керівник доцент Ракович В.В.
Рецензент доцент Думасенко С.А.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Концепт-арт в ігровій індустрії	6
1.1. Поняття концепту в образотворчому мистецтві.....	6
1.2. Концепт-арт в творах сучасних художників	9
РОЗДІЛ 2. Особливості створення образу персонажа	14
2.1. Основи розробки персонажа.....	14
2.2. Етапи створення творчої роботи	18
ВИСНОВКИ	22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	25

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі технології розвиваються з величезною швидкістю. Важливість концепт-арту обумовлена своїм впливом на всі сфери нашого життя, починаючи від будинку і закінчуючи ігровою індустрією. Більшість предметів, з якими ми співпрацюємо, мають свій дизайн, розроблений концепт дизайнером. Звичайно, ескіз – це далеко не все, але концепт-арт важливий тим, що формує ідею дизайнера, яку приймають в подальшу розробку. Серед сфер розваги і мистецтва займає своє почесне місце ігрова індустрія. Кіноіндустрія є найближчим родичем відеоігор через свої візуальні і оповідальні особливості, але її головною проблемою є відсутність інтерактивності з глядачем. Під час перегляду кінофільму або мультфільму ми можемо спостерігати за грою фарб, кольорів і образів, однак ми ніяк не можемо безпосередньо взаємодіяти з персонажами, оточенням і предметами.

Робота графічного концепт-дизайнера в усьому, що бачить користувач на екрані. Це весь вигаданий віртуальний світ з інтерфейсом, дизайном і анімацією персонажів, графічними елементами, спецефектами і рівнями. Щоб все це розробити на допомогу приходять концепт-арт. Концепт-арт є найпотужнішим інструментом для створення світів і визначальним елементом розробки гри, оскільки несе в собі візуальний посил і дає непряме уявлення про сюжет і жанр гри.

На сьогоднішній день наука про концепт-арт ще не склалася, тому необхідно розглянути всі аспекти цього унікального явища в історико-культурологічному ракурсі. Не можна не згадати вплив на розвиток

індустрії таких «піонерів» як Крейг Маллінс, Семуайз Дідьє, Крістофер Метцен та Фен Чжу.

Вищезазначене зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи **“Художнє рішення концепт-арту персонажів комп’ютерної гри”**.

Мета роботи полягає в створенні серії концепт-артів персонажів для гри.

Виходячи з мети, ми означили такі **завдання**:

- аналіз літературних джерел з проблематики дослідження;
- розкрити сутність концепт-арту в гейм-дизайні;
- розглянути актуальні проблеми сучасного стану розробки дизайн-концептів в сучасній комп’ютерній індустрії;
- викласти етапи формування зорового образу персонажів комп’ютерної гри та сформуванню зовнішній вигляд головних героїв відповідно до концепції комп’ютерної гри.

Наукова новизна в тому, що вперше розглянуто методіку розробки концепт-арту для комп’ютерної гри та використано напівреалістичне рішення. Нажаль на сьогодні бракує досліджень у цьому напрямі.

Об’єктом дослідження є процес розробки концепт-артів персонажів.

Предмет дослідження – візуалізація образу персонажів комп’ютерної гри за допомогою програми AdobePhotoshop.

Методи дослідження:

- теоретико-аналітичні (аналіз літератури з теми дослідження, навчальної літератури);
- узагальнювальні (опис, синтез);
- інтерпретації (пояснення);
- практичні (макетування, ілюстрування).

Матеріали роботи досліджуються на основі вивчення та розуміння аналізу даних з концепт-арту із застосуванням цілісного системно-методологічного підходу до проблем створення персонажів в сучасному графічному дизайні.

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали проведеного дослідження стануть у нагоді для подальшого вивчення специфіки концепт-арту і основою для майбутніх мистецтвознавчих та культурологічних досліджень у цьому напрямі. Вони можуть бути використані під час викладання курсів дизайну та комп'ютерної графіки.

Апробація результатів дослідження кваліфікаційної роботи на XI Всеукраїнській (із міжнародною участю) науково-практичної конференції «Актуальні проблеми мистецької освіти в системі вищої школи» (30 жовтня 2020 року, м. Херсон). Результати досліджень, викладені у кваліфікаційній роботі, опубліковані у збірнику наукових статей «Магістерські студії» (№2020) на тему «Комп'ютерна графіка як форма образотворчого мистецтва». У статті розглянута комп'ютерна графіка як актуальна форма сучасного образотворчого мистецтва. Розглядаються причини зростання популярності цього виду мистецтва.

Структура дипломного проекту складається зі вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

КОНЦЕПТ-АРТ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ

1.1. Поняття концепту

Концепт-арт – вид проектування, напрямок в цифровий графіці на сьогоднішній день. Це поняття давно у всіх на слуху, але до сих пір виникає неясність про його призначення і цілі. Багато людей, мало знайомі з індустрією розваг, часом навіть не здогадуються про його існування. Концепт-арт має істотний вплив на всі сфери життя людей. Більшість предметів, які ми використовуємо, розроблено концепт-дизайнером. Саме з концепту починається виробництво автомобілів, меблів, телефонів. Концепт, на відміну від ескізу, важливий тим, що формує ідею дизайнера для подальшої розробки. Він повинен передавати форму, кольори, акценти задуму. Безліч дизайнерів і художників малюють концепти по всьому світі. Для деяких це засіб самовираження, виплеснути потік ідей, хтось заробляє на цьому, для кого-то це виклик, челендж. Їх об'єднує одна справа – створення швидких концептів, які допоможуть їм на ранніх стадіях проєктів.

Історія концепт-арту йде своїми коренями в глибоке минуле. Художники в усі часи робили начерки перед написанням картин, без таких начерків неможливо було рости, щоденна практика з кількості в якість вела до нових навичок і корисного досвіду. Вперше термін «Концепт-арт» відзначений 1930 році студією Walt Disney Feature Animation [1].

В рамках проєкту варто відзначити концепт-арт, пов'язаний саме з індустрією розваг. Основне завдання концепт-арту це створення в

найкоротші терміни начерку або макета, який потім може бути запущений у виробництво. З мінімальними витратами часу можна підібрати найкращу концепцію, заощадивши кошти. В ігровій індустрії на базі концептів створюються моделі, локації, персонажі та все інше. Важливо розуміти, що концепт-арт – це, перш за все робоче зображення, яке вирішує конкретні завдання. Звідси виникають особливі вимоги до концепту або макету. Якщо враховується концепт персонажа для гри, то зображення повинно нести за собою інформацію, необхідну для 3D художника, який буде створювати модель на основі концепту. Звідси вже йдуть правила, наприклад, не малювати персонажа в позах з сильною перспективою або необхідно додати вид ззаду. Дуже важливо мати референси та мудборди, які показують, як виглядають деталі, матеріали, текстури.

Концепт-арт це перш за все тривалий процес пошуку і коригувань. Перш ніж побачити готовий результат в готовому проекті, дизайнери та художники проробляють величезну роботу з пошуку візуального образу, іноді початкова ідея в процесі розробки терпить кардинальні зміни, від деяких готових рішень доводиться відмовлятися. Це найбільше стосується процесу розробки ігор. Обчислювальна техніка постійно змінюється і засоби обробки графіки дедалі потужнішими. Багато розробники відзначали, що виробництво гри схоже на будівництво будинку під час землетрусу. Найскладніше, непередбачуваність при розробці проектів. Можна робити прогнози, але в створенні ігор до фіналу все йдуть «наосліп» [13]. Самі завдання для дизайнера або художника складаються з малювання величезної кількості ескізів, начерків, з яких відбираються лише одиниці, подальше вдосконалення ідеї до досягнення ідеалу.

У всіх абсолютно різний підхід до розробки візуального образу. Концепти можуть бути більш акуратні і деталізовані, хтось робить більш

грубі начерки, абсолютно непривабливі з художньої точки зору, але важливо пам'ятати, що в концепті найголовніше це ідея, зовсім неважливо якими засобами приходять до кінцевої візуалізації.

Існує ще один вид концепту, він не відноситься до малювання, але виконує такі ж важливі ідейні функції, це 3D концепт. Такий вид концепту з'явився завдяки активному розвитку 3D моделювання та програмного забезпечення для нього. Не всі дизайнери можуть добре малювати на папері, але можуть зробити якісну і реалістичну модель за допомогою комп'ютерної програми. Такий вид проектування не всім припадає до смаку. Деталізовану і опрацьовану модель вже не можна назвати концептом, так як це вже являється готовим продуктом.

Концепт-арт отримав широку популярність і популярність в першу чергу завдяки маркетологам видавців комп'ютерних ігор, які поширюють через мережу і журналам промо-арти. Не все в інтернеті, що виставляють під виглядом концепт-арту, реально є концепт-артом. Часто відбувається плутанина з таким напрямком, як промо-арт. Промо-арт – вид проектування, що виконує функцію реклами за рахунок деталізації ілюстрації [8]. До появи інтернету в широкому доступі можна було спостерігати на багатосторінкових виданнях про відео-ігри зображення промо-артів на обкладинці.

Отже, достеменно невідомо, коли саме зародився концепт-арт. Але в усі часи художники робили начерки, щоб відібрати найкращі ідеї. Саме ж поняття відзначила в 1930 році студія Walt Disney Feature Animation.

Концепт-арт застосовується в багатьох галузях візуального мистецтва: кіноіндустрія, анімація, геймдев, реклама комікси і так далі. Він допомагає розробникам в найкоротші терміни сформувати і візуалізувати ідею. Часто для того, щоб створити бажаний образ, розробка одного і того ж персонажа, об'єкта чи локації доручається

різним художникам. Ця робота проводиться на самому початку проекту. Але саме на цьому етапі створюються образи, які, завдяки роботі решти команди, знаходять життя на екрані. Чим краще концептер розуміє свої завдання і володіє необхідними інструментами, тим більш затребуваним він стає. Концепт-арт не тільки економить час, а й дозволяє відсікти непотрібне на ранніх етапах проекту. Те, що на словах звучить цікаво, може зовсім не вражати у вигляді закінченого художнього ескізу, в якому візуально прочитуються всі маркери концепту.

1.2. Концепт-арт в творах сучасних художників

Сучасний художник – це та людина, яка може створювати як класичний арт, так і речі з приставкою конкретного напрямку: концепт-арт, промо-арт, гейм-арт і так далі. Той, хто створює щось творче або комерційне, креативу, створює з нуля і комбінує – це все сучасні художники.

Це дуже великий термін. Художником можна назвати будь-яку людину, який як мінімум малює. А для сучасного комерційного художника, звичайно, недостатньо просто вміти малювати. Йому потрібно хоча б поверхово розуміти принципи 3D, анімацію, дизайн та інше [9].

Концепт-художник – це дизайнер, який візуалізує та створює мистецтво для персонажів, істот, транспортних засобів, оточення та інших творчих активів. Концепт-арт використовується для візуалізації ідей, щоб моделі, аніматори та команди VFX могли зробити ці ідеї готовими до виробництва. Художник повинен втілити ці ідеї в життя завдяки своїм творам мистецтва. Концепт художники повинні знати дизайн і як створити дизайн, який добре поєднується з будь-яким творчим проектом. Концепт-художник, який працює в Pokémon, матиме

зовсім інший стиль дизайну, ніж художник, який працює в Blizzard. Але фундаментальний процес все той же. Завдяки творчості та увазі до деталей художник дозволяє їм розробляти різноманітні стилі персонажів, істот чи чогось іншого, необхідного для виробництва. Ось чому концепт-арт – це такий детальний процес з великою кількістю частин [23].

Крім цього ще потрібно вміти працювати з референсом. Але не в сенсі знаходити і змальовувати. Важливо вміти проаналізувати, що саме в цьому референсі добре, вичленувати його ДНК і вставити це в майбутній образ. У рефборді має бути мінімум готових рішень від інших художників. Велика частина повинна бути з реального життя, навіть якщо це щось фантастичне. Наприклад, якщо це якийсь інопланетянин, що світиться. Фотографії справжніх прибульців з космосу складно знайти в реальності, а ось прикладів світіння досить багато. Це може бути якась медуза, неонова лампа, ще щось – таких референсів має бути більшість [9].

Ми вирішили розглянути судження Крейга Маллінса щодо роботи в графічних редакторах. Він першим змінив кисть на стилус. Маллінс вважає, що з розвитком графічних редакторів знижується виразність і оригінальність робіт сучасних художників. Всі користуються однаковим програмним забезпеченням, а в Інтернеті діляться популярними наборами пензлів. Крейг теж користується готовими пензлями і текстурами, оскільки це допомагає прискорити роботу. Однак, якщо терміни не підтискають, Маллінс працює простим круглим пензлем. На його думку, чим простіше інструмент, тим краще він передає індивідуальність автора. Текстури, нанесені вручну, будуть неповторними, на відміну від одиничного мазка кисті з набору популярного художника [21].

Доступність знань і програмних засобів дозволяє творцям творити без обмежень – вони можуть малювати із застосуванням сотень пензлів, створювати тривимірні моделі і віртуальні світи, вдихати в них життя і рух. Однак якщо все користуються однаковими інструментами і вчать по одним і тим же лекалам, то стає складніше відрізнити одного автора від іншого. Інтернет є таким же збірником і втіленням багаторічного досвіду художників, як музеї чи артбуки. Авторам (а часом і професіоналам) буває непросто позбутися почуття, що їх роботи – ніщо, а розвиватися і рухатися далі немає сенсу, адже вони не зможуть досягти висот своїх кумирів. Погіршує ситуацію і схильність вимірювати якість робіт в цифрах – лайках і підписниках [21].

Раннім художникам доводилося освоювати техніки і нюанси цифрового малювання самостійно. Частково Маллінс бачить в цьому благо – розвиток без стороннього впливу дозволяє створити оригінальний підхід до малюнка. Тому Крейг вважає, що буває корисно іноді відключитися від Інтернету і соцмереж; творити без оглядки на будь-кого [21].

Зростаюча сфера концепт-арту сповнена талановитих людей з усього світу. Великі концепт художники проклали нову еру цифрового мистецтва, щоб очолити творчі колективи та надихнути наступне покоління художників [22]. Хотілося б розглянути тих, кого ми виділили для себе як найцікавіших. А саме Фен Чжу, Седрік Пейраверне, Шадді Сафаді.

Мабуть, найвідоміший концепт-художник, який перетворився на вчителя, – Фен Чжу. Він розпочав свою діяльність ще в 1990-х роках, працюючи над класичними іграми для ПК та PS1, повільно просувався по рядах. Зараз Фен керує власною школою концептуального мистецтва під назвою FZD School of Design. Це річна програма, спеціально орієнтована на концепт-арт та ілюстрації для фільмів / відеоігор. Але

стиль викладання Фен імітує його художній стиль: суворий і технічно деталізований. Робота на його веб-сайті портфоліо – це справді неймовірна картина із зображеннями навколишнього середовища, персонажами, істотами та навіть деякими 3D-роботами. І він веде власний канал на YouTube з міні-лекціями та рекламними акціями для своєї школи. Але всі ці відео безкоштовні, і вони мають чудові поради для майстрів-початківців [22].

Французький художник-концепт Седрік Пейраверне використовує інтенсивний реалізм у своїх роботах для персонажів та середовищ. Седрік зосереджується на персонажах, і ви можете побачити безліч прикладів у його ArtStation. Його стиль поєднує реалістичний підхід з більш науково-фантастичними та альтернативними творами історії, такими як стімпанк. Його картини є власною роботою незалежно від того, чи використовуються вони в публікаціях чи розвагах. Звичайно, його стиль може не сподобатися більш традиційним концепт-художникам, які орієнтуються на ігрову індустрію. Але його увага до деталей викликає захоплення, і це те, до чого повинні прагнути всі концепт-художники [22].

Художник цифрових ігор Шадді Сафаді працював над багатьма іграми, включаючи Uncharted 2 для Naughty Dog. Зараз він працює фрілансером для найму в періодичних концертах. Найбільш унікальний аспект його роботи – різноманітність. Шейді може розробити детальний концепт-арт для персонажів, середовищ чи чогось подібного. Але він також може робити стилізоване мистецтво та ілюстрації, які виділяються самі по собі. Його кар'єра охоплює майже 20 років, і його роботи можна знайти у багатьох популярних іграх. Чудовий художник концепції з дуже широким набором навичок [22].

На даний момент концепт-арт активно розвивається і росте, в цьому заслуга видавців ігор, які прощовхують в маси даний творчий

напрямок. Вартість персональних комп'ютерів впала до рівня, коли практично кожен може собі її дозволити. До того ж ринок девайсів невпинно зростає. Ці зміни дали величезний поштовх у розмаїтті технік цифрової творчості. Відбувається постійний обмін робіт і натхнення ідеями інших авторів в соціальних мережах або дизайнерських порталах. З приходом всесвітньої мережі обмін досвідом та ідеями став неймовірно простим. Але важливо в цьому різноманітті не втратити свій «голос».

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ

2.1. Основи розробки персонажа

Одним з найважливіших компонентів як в розробці ігрового проекту в цілому, так і його візуальній складовій зокрема є створення образу персонажів, через взаємодію з якими користувач і здійснює ігрову діяльність. Практик і теоретик гейм-дизайну Дж. Шелл говорить про необхідність забезпечення умов для досягнення емоційної прихильності користувача як до того персонажа, в образі якого він грає, так і до його віртуальних напарників і навіть вихованцям, які супроводжують протагоніста в його пригодах. Гейм-дизайнеру слід продумувати способи вироблення цього стійкого емоційного зв'язку між гравцем і персонажем на самих ранніх етапах ігрового процесу, тоді інтеріоризація пропонованих сюжетом і геймплеєм цілей, в рамках яких гравець переносить свій апарат цілепокладання на персонаж на час здійснення ігрового процесу, пройде набагато успішніше і швидше, що, в свою чергу, дозволить досягти максимально насиченого і позитивно сприймання досвіду і досягнення стану потоку, що забезпечує отримання задоволення від геймплея [12, с. 143–147].

У більшості комп'ютерних ігор основна увага гравця прикута до однієї конкретної точки – до головного героя. Цей персонаж – уособлення самого гравця, його аватар в віртуальному світі. З його допомогою відбувається взаємодія зі світом гри, в його ролі ми проживаємо невелике окреме життя. У більшості випадків персонаж є те, чим (або ким) гравець хотів би опинитися в реальному світі.

Якщо якісь ігрові предмети зустрічаються разово, або миготять перед очима час від часу, то свого ігрового персонажа ми бачимо постійно. Будь-яка неточність в зовнішньому вигляді, будь-яка помилка в поведінці головного героя буде відразу ж помітна гравцеві. Тому-то серед дизайнерів ігор різних напрямків найбільша відповідальність лежить на творців персонажів.

Незважаючи на безмежну фантазію ігрових дизайнерів, всіх ігрових персонажів можна поділити на чотири великі групи: людиноподібні, звіроподібні, механічні, абстрактні. Якими б не були талановиті художники, вони можуть зобразити лише те, що вже бачили в реальному світі: людей, звірів, лінії і фігури. Фантазія полягає в вмілому перетасуванні вже накопиченої інформації [5].

Наша свідомість влаштована так, що нам найпростіше сприймати інших людей, якщо доведеться вибирати з усіх інших предметів навколишнього світу. Подивившись на будь-яку картину, ми в першу чергу звернемо увагу на людські силуети. Побачивши обличчя іншої людини, наш мозок сконцентрує всю увагу на ньому, щоб просканувати всі риси обличчя, в десятки разів ретельніше, ніж всі інші навколишні об'єкти. Ми пізнаємо світ через своє людське тіло. По суті, вся інформація, яку ми отримуємо – внутрішні сигнали тіла від зовнішніх подразників. Ми бачимо тільки те, що показують нам очі, відчуваємо тільки те, що передає нам шкіра. Вигадуючи різних прибульців і інопланетян, ми по суті малюємо все тих же людей, лише з невеликими відмінностями [5].

Гейм-дизайнеру необхідно продумати і об'єднати в образі персонажа значне число різних характеристик зовнішнього вигляду (таких як риси обличчя, статура, прикраси, татуювання, зачіска), жестів і рухів, екіпіровки, зброї і т. д. З таким розрахунком, щоб гравцеві практично з одного погляду розкрилася сутність персонажа. Тому безліч

окремих деталей образу персонажа повинні бути органічні, позбавлені внутрішніх протиріч і ефективно працювати на створення потрібних розробникам асоціацій і смислів.

Е. Скольник розділяє різні аспекти персонажа, що підлягають розробці, на три основні категорії:

- базові аспекти, що включають в себе ім'я, стать, вид або расу, вік, інтелектуальні здібності, професію, особливості лексики і словникового запасу, біографію або передісторію персонажа;
- поглиблена проробка образу персонажа полягає у визначенні приготуваної йому сюжетної лінії долі, його бажань, пристрастей, страху і неприязні, системи цінностей, основних недоліків і вад;
- опрацювання візуальної складової образу полягає в створенні фізичних характеристик персонажа, його одягу, зброї і атрибутики [20].

Розробляючи персонажа і з огляду на психологічні особливості сприйняття візуальних образів, важливо пам'ятати про вищезгаданий принцип відповідності форми функції для полегшення і прискорення сприйняття візуальної інформації гравцем. Досягненню цієї ж мети сприяє і використання символів, які, з одного боку, вкрай ефективно працюють на рівні підсвідомості і прибирають необхідність в надмірно затягнутих роз'ясненнях, таких як попередньо відзняті кат-сцени, що вводять гравця в курс справи. Однак, необхідно віддавати собі звіт в крайньому ступені залежності ефективності застосовуваних символів від приналежності представників цільової аудиторії до тієї чи іншої культури і рівня їх освіти, а також і інших чинників, здатних практично до нуля знизити розпізнавання використовуваної символіки [15]. Так, художники-мультиплікатори, карикатуристи і творці коміксів використовують форми в створенні персонажів. Форми допомагають краще всяких слів передати їх характер. Кола роблять персонажа

добррозичливим, а квадрати в залежності від їх розміру пропорційно зростанню персонажа надають йому сили або свідчать про деяку обмеженість розумових здібностей. Експресія трикутників ж залежить, в тому числі, від їх розташування: трикутник, спрямований вершиною вниз, надає персонажу героїзму і мощі, якщо він використовується при побудові торса, а якщо той же трикутник застосувати як базову форму для голови персонажа, то це робить образ похмурим і зловісним. Трикутник, чия вершина спрямована вгору, дає відчуття стабільності, нерухомості або повільності [19, с. 84].

І, кажучи про трикутники в контексті візуальної експресії, не можна не згадати про розроблену С. МакКлаудом схемою художніх стилів в образотворчому мистецтві в цілому і коміксах зокрема, представленої у вигляді трикутника, вершини якого означають такі цінності в мистецтві, як реалізм, прихильники якого прагнуть показати красу природи; концептуалізм, що дозволяє показати красу ідей, і мальовничу естетику, яку вважають за краще художники, які прагнуть показати красу мистецтва, яка охоплює в своїх межах всю історію образотворчого мистецтва з притаманним йому багатством експресивних стилів (англ. Reality, Language, The picture plane) [18, с. 51-57]. Даний підхід до класифікації засобів художньої експресії та перехідних станів між ними, що має чітке, структуроване візуальне втілення, може істотно спростити відбір стилістичних засобів при розробці образу персонажа.

Силует також є одним з найважливіших форм-факторів, які безпосередньо впливають на сприйняття персонажа. Чіткий виразний силует дозволяє гравцеві з одного погляду зрозуміти, чого можна очікувати від того чи іншого персонажа. Більш того, завдяки чітко промальованому силуету персонажі не зливаються з фоном в аморфну

масу, що спрощує і прискорює сприйняття того, що відбувається на екрані [17].

Отже після того, як зовнішній вигляд і інші вищенаведені характеристики персонажів затверджені, на підставі концепт-артів і метрик, створюються їх тривимірні або двомірні моделі, що підлягають анімації в процесі подальшої роботи над грою. Завдання художника при розробці концепт-арту будь-якого об'єкта або персонажа ігрового віртуального світу полягає в тому, щоб кінцевий результат виглядав переконливо. Необхідно знати існуючі способи і прийоми розробки ігрової мультимедіа і наполегливо тренувати свої професійні навички в процесі виконання навчальних проектів.

2.2. Етапи створення творчої роботи

Розробка анімаційного персонажа є досить трудомістким процесом, особливо, якщо мова йде про головного героя. Саме з ігровим персонажем глядач асоціює себе незалежно від характеру і вчинків героя. Отже, формування образів персонажів комп'ютерної гри складається з наступних етапів:

1. Виникнення та формування ідеї;
2. Збір матеріалів, референсів;
3. Начерки на пошук композиції та кольорового рішення майбутньої творчої роботи;
4. Виконання роботи у обраній техніці;
5. Оформлення роботи.

Отже на першому етапі потрібно визначитися з темою. Для роботою над творчою частиною диплому нами була поставлена мета створити трьох персонажів для комп'ютерної гри «Ковен» в жанрі action-adventure у фентезійному сетінгу. Ми надихалися такими іграми

як The Legend of Zelda, Hellblade: Senua's Sacrifice та серією ігор The Elder Scrolls. Гра, для якої створювалися персонажі, представляє концепцію великого і відкритого світу, де все зв'язане з відьомством. Гравець може вільно мандрувати по всій території як міст, так і великих просторах диких земель та високих гір. У містах гравець може вдаватися до різноманітних ремесел. Основна ідея – повна свобода дій.

Все ж основною метою було створення персонажів. Для всіх персонажів була розроблена унікальна зовнішність з урахуванням канонів сетінгу, що дозволяє з легкістю ідентифікувати їх. Виходячи з того, що це гра про відьом, ми розробили три персонажа:

- Cor Silva – перша з основних персонажів, дівчина 17 років, представниця магії природи. Дівчина з великим серцем, надмірно добра до всіх оточуючих. Весела, життєрадісна і злегка наївна, з жадібною цікавістю вивчає навколишній світ. Кольорове рішення образу було вирішено зробити в зелених тонах.
- Netrice Fata – друга з основних персонажів, дівчина 20 років, представниця магії провидіння. Завжди шаноблива і ввічлива з іншими. Виглядає трохи відчужено і вважає за краще спілкуватися з духом зі своєї сфери. Кольорове рішення образу було вирішено зробити в фіолетових і бузкових тонах.
- Magister de venenis – третя з основних персонажів, дівчина 22 років, представниця відьом, що спеціалізуються на зілляварінні. Зарозуміла, але зазвичай люб'язна навіть з тими, хто не виправдав її високих очікувань. Холодний мислитель, тактик. Кольорове рішення образу було вирішено зробити в жовтих і помаранчевих тонах.

Щоб переконати глядача в реалістичності зображеного на картині, а також передати необхідний настрій, художники вдаються до допомоги референсів. Для другого етапу, відповідно, ми збирали всі потрібні нам

референси. Було відібрано багато фото-референсів з оджею, аксесуарами та зачісками для рефборду кожного з персонажів.

Наступним етапом в нашій творчій роботі є начерки. Серед переглянутих нами оглядових статей по темі концерт-арту незмінно простежується єдність думок про важливість пошуку цікавого силуету на початковому етапі створення концепт-арту. Силуетні начерки – це корисна і потрібна частина роботи, що дозволяє зрозуміти і передати загальну характеристику персонажа. Виділимо думку Марка Брунета, художника персонажів. Марк Брунет пише: «Перший крок для будь-якого концепту, – це створення дуже грубих начерків. Це практично мозковий штурм, коли ви намагаєтеся придумати багато цікавих силуетів, при цьому зберігаючи первісну ідею персонажа» [3]. Виходячи з цього, ми розробили грубі начерки та відібрали найкращі з них для подальшого втілення ідеї. З кольоровим рішенням ми визначилися одразу, виходячи з опису кожного персонажу, як вже зазначено вище. Частково використовували пояснювальні винесення окремих частин, що дають додаткову інформацію про особливості зовнішнього вигляду, типу тканини, візерунків.

Андрій Ляпичев, досвідчений концепт-художник, який бере участь в розробці численних ігрових проєктів з 2000 року, пише про принцип «підмальовку». Цей принцип полягає в тому, що художник, рухається від цілого до часткового [8]. Це дає змогу не «розпилятися» на дрібні деталі на початку роботи, а грамотно вести її від початку до кінця. Тому після відбору начерків ми перейшли до стадії диференціації деталей, та детального промальовування.

Стосовно техніки сьогодні усе частіше художники-концептери використовують графічні програми, бо вони дозволяють працювати швидше та економити час. Звичайно, деякі фахівці часто використовують традиційні інструменти, як фарби, папір, олівці.

Потрібно працювати з тим, з чим відчуваєте себе комфортно. Нами ж було обрано комп'ютерну графіку, а саме програму Adobe Photoshop, яка є багатофункціональним графічним редактором, в якому зручно працювати з растровими зображеннями [2].

Щодо фону, то він в готовому концепт-арті не потрібен. Потрібно обирати або сірий, або білий колір. Аби не відволікати від концептів самих персонажів [14]. Проте інколи декоративні елементи на фоні можуть підказати глядачам такі деталі як оточення персонажа, його спеціалізацію. Виходячи з цього, нами був обраний білий колір фону з сірими акцентами для пояснювальних виносок та декоративними елементами.

На останньому етапі потрібно було оформити та роздрукувати роботи. Для оформлення ми відібрали потрібне нам композиційне розміщення усіх елементів. Так як творча робота складається з трьох робіт, то й друкували ми на трьох планшетах формату 60x70. Перед друком ми робили кольоропроби, щоб оцінити якість друку та обрали оптимальний.

Отже, для виконання всіх поставлених завдань у дипломній роботі, необхідний чіткий комплексний підхід. Створення відчуття атмосфери і характеру створюваного героя, повинні передувати диференціації деталей. Мета, як концепт-художника, за допомогою досліджень і відбору потрібних вам ідей, створити єдиний, цілісний образ. Потрібно точно передавати суть концепту, треба ясно викладати ідею. Всі силуети повинні читатися чітко і легко. Пошук ідей, варіацій концептів через примітиви, грамотна робота з лініями і правильна побудова – це база при створенні концепту персонажа.

ВИСНОВКИ

Дослідивши використані літературні та електронні джерела з теми, можна сказати, що поняття концепт-арту вивчене та представлене в теоретичній і практичній літературі досить широко лише у іноземних авторів, особливо у періодичних виданнях. Але на українському просторі воно вивчене недостатньо.

Достеменно невідомо, коли саме зародився концепт-арт. Історія концепт-арту йде своїми коренями в глибоке минуле. Але в усі часи художники робили начерки перед написанням картин, без таких начерків неможливо було рости, щоденна практика з кількості в якість вела до нових навичок і корисного досвіду. Саме ж поняття відзначила в 1930 році студія Walt Disney Feature Animation.

Концепт-арт – вид проектування, напрямок в цифровий графіці на сьогоднішній день. Концепт-арт застосовується в багатьох галузях візуального мистецтва: кіноіндустрія, анімація, геймдев, реклама комікси і так далі. Він допомагає розробникам в найкоротші терміни сформулювати і візуалізувати ідею. Часто для того, щоб створити бажаний образ, розробка одного і того ж персонажа, об'єкта чи локації доручається різним художникам. Ця робота проводиться на самому початку проекту. Але саме на цьому етапі створюються образи, які, завдяки роботі решти команди, знаходять життя на екрані. Чим краще концептер розуміє свої завдання і володіє необхідними інструментами, тим більш затребуваним він стає. Концепт-арт не тільки економить час, а й дозволяє відсікти непотрібне на ранніх етапах проекту. Те, що на словах звучить цікаво, може зовсім не вражати у вигляді закінченого

художнього ескізу, в якому візуально прочитуються всі маркери концепту.

На даний момент концепт-арт активно розвивається і росте, в цьому заслуга видавців ігор, які проштовхують в маси даний творчий напрямок. Вартість персональних комп'ютерів впала до рівня, коли практично кожен може собі її дозволити. До того ж ринок девайсів невпинно зростає. Ці зміни дали величезний поштовх у розмаїтті технік цифрової творчості. Відбувається постійний обмін робіт і натхнення ідеями інших авторів в соціальних мережах або дизайнерських порталах. З приходом всесвітньої мережі обмін досвідом та ідеями став неймовірно простим. Але важливо в цьому різноманітті не втратити свій «голос».

Отже після того, як зовнішній вигляд і інші вищенаведені характеристики персонажів затверджені, на підставі концепт-артів і метрик, створюються їх тривимірні або двомірні моделі, що підлягають анімації в процесі подальшої роботи над грою. Завдання художника при розробці концепт-арту будь-якого об'єкта або персонажа ігрового віртуального світу полягає в тому, щоб кінцевий результат виглядав переконливо. Необхідно знати існуючі способи і прийоми розробки ігрової мультимедіа і наполегливо тренувати свої професійні навички в процесі виконання навчальних проєктів.

Ми розкрили поетапність створення образу персонажів для комп'ютерної гри. Був проведений величезний об'єм розробки начерків, пошук потрібних форм для ідеального і впізнаваного образу. Також були відібрані найбільш вдалі образи, які в подальшому отримали доопрацювання. В результаті був зроблений загальний образ персонажів з положенням спереду в статичній позі. Для виконання всіх поставлених завдань у дипломній роботі, необхідний чіткий комплексний підхід. Створення відчуття ситуації, атмосфери і характеру створюваного героя,

повинні передувати диференціації деталей. Мета, як концепт-художника, за допомогою досліджень і відбору потрібних вам ідей, створити єдиний, цілісний образ. Потрібно точно передавати суть концепту, треба ясно викладати ідею. Всі силуети повинні читатися чітко і легко. Пошук ідей, варіацій концептів через примітиви, грамотна робота з лініями і правильна побудова – це база при створенні концепту персонажа.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексейцева Е., Кардапольцева В. Концепт-арт // *Инновации в науке*. № 6(67). Новосибирск: СибАК, 2017. С. 20-22.
2. Бойер П. Photoshop CS6 для чайников. Москва: Диалектика, 2012. 448 с.
3. Брунет М. Female Game Character Concept. URL: www.layerpaint.com
4. Дмитриева К. Создание и разработка образа персонажа. URL: <http://www.drawmaster.ru/270-sozдание-i-razrabotka-obraza-personazha.html> (дата звернення: 01.08.2020).
5. Кирилзеев А/ Игровые персонажи. Компьютерные игры как искусство. URL: http://gamesisart.ru/theory_game_hero.html (дата звернення: 01.08.2020).
6. Компьютерная живопись URL: <http://www.ultramusic.by/it/233-kompyuternayazhivopis.html> (дата звернення: 01.08.2020).
7. Компьютерное искусство URL: <http://abdulalhazred.narod.ru/givopis/Techiniy/PC.art.html> (дата звернення: 01.08.2020).
8. Ляпичев А. Концепт-арт – история, назначение, проблемы связанные с ним, и способы его создания. URL: <https://habrahabr.ru/post/164451/> (дата звернення: 01.08.2020).
9. Мощенко О. Возможности современного художника. Интервью с Андреем Ивановым. URL: <https://dtf.ru/gamedev/205176-vozmozhnosti-sovremennogo-hudozhnika-intervyu-s-andreem-ivanovym> (дата звернення: 01.08.2020).
10. Процесс создания концепта персонажа с художником из Plarium. URL: https://3dpara.ru/characters_concept_plarium/ (дата звернення: 01.08.2020).
11. Турлюн Л. Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства. *Молодой ученый*. 2016. № 4. С. 876-879.

12. Шелл Д. Искусство геймдизайна. Джесси Шелл, 2008. 435 с.
13. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона игровой индустрии / пер. с англ. Степанова Л.И. М.: БОМБОРА, 2018. 384 с.
14. Штернберг М. Концепт-арт персонажа: разработка, создание и оформление. URL: <https://fb.ru/article/407256/kontsept-art-personajazrazrabotka-sozdanie-i-oformlenie> (дата звернения: 01.08.2020).
15. Eisner W. Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. New York: W. W. Norton & Company Ltd., 2008. 175 p.
16. Fitzgerald R. What is Concept Art? URL: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art> (дата звернения: 01.08.2020).
17. Johnston O., Thomas F. The illusion of life. Disney Animation. Disney Editions, 1995. 548 p.
18. McCloud S. Understanding Comics. Harper, 1993. 200 p.
19. Rogers S. Level up. The guide to great video game design. A John Wiley & Sons, Ltd., Publications, 2010. 550 p.
20. Skolnick E. Video Game Storytelling. Berkeley: Watson-Guptill Publications, 2014. 134 p.
21. Smirnov School. Крейг Маллинс. Крестный отец цифрового рисунка URL: <https://dtf.ru/gamedev/203365-kreyg-mallins-krestnyy-otec-cifrovogo-risunka> (дата звернения: 01.08.2020).
22. Top Famous Professional Concept Artists. URL: <https://conceptartempire.com/famous-concept-artists/> (дата звернения: 01.08.2020).
23. What is a Concept Artist? URL: <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/> (дата звернения: 01.08.2020).