

*Ахмадов Нурсултан Авуханович
Старший преподаватель кафедры «Информационные технологии»
Грозненский государственный нефтяной технический университет имени
академика М.Д. Миллионщикова,
Россия, г. Грозный
e-mail: nur-sultan17@mail.ru*

*Исаева Лиман Хампашаевна.
студентка бакалавриата
направление «Информационные системы и технологии»
Грозненский государственный нефтяной технический университет имени
академика М.Д. Миллионщикова,
Россия, г. Грозный*

СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТ-АРТА ПЕРСОНАЖА

Аннотация: В статье рассматривается концепт-арт создания персонажа, а также психологию цвета в разработке арта персонажа и значение композиции. Изучаются основные концепции и подходы в создании персонажей. Рассматриваются ключевые аспекты необходимые художнику. Подробный разбор всех аспектов и способов их применения. В данной статье рассматриваются ряд задач по созданию концепт-арта:

- анализ базовых понятий в создании арт-персонажа;
- изучение теоретической части разработки арт-персонажа;
- определение влияния цветов на арт.

Ключевые слова: Гармония цвета, композиция, силуэт, баланс акцентов, концепт-арт.

*Akhmadov Nursultan Avukhanovich
Senior Lecturer of the Department of Information Technologies
Grozny State Oil Technical University named after Academician M.D.
Millionshchikova,
Russia, Grozny*

*Isaeva Liman Khampashaevna.
bachelor student
direction "Information systems and technologies"
Grozny State Oil Technical University named after Academician M.D.
Millionshchikova,
Russia, Grozny*

CREATION OF THE CONCEPT ART OF THE CHARACTER

Abstract: *The article discusses the concept art of character creation, as well as the psychology of color in the development of character art and the meaning of composition. The basic concepts and approaches to character creation are studied. The key aspects necessary for the artist are considered. A detailed analysis of all aspects and how to apply them. This article covers a number of concept art tasks:*

- *analysis of basic concepts in the creation of an art character;*
- *study of the theoretical part of the development of an art character;*
- *determination of the influence of colors on art.*

Key words: Harmony of color, composition, silhouette, balance of accents, concept art.

Концепт-арт персонажа — это создание с нуля всей концепции, стиля и иллюстраций еще не существующего персонажа. Чтобы создать концепт-арт дизайна персонажа, художник должен передать суть персонажа с помощью концепт-арта, включая его индивидуальные черты, биографию и многое другое [1, с. 25].

МОБА, RPS и игры многих других жанров вращаются вокруг игровых персонажей, и это придает определенную специфику и важность разработке концепции персонажей видеоигр. Это широкая и популярная тема, поскольку процесс создания персонажа включает в себя множество различных областей знаний.

Процесс создания концепт-арта персонажей одинаков, независимо от игры: он начинается с генерации идей, исследования и разработки персонажа. Чтобы разработать концепцию персонажа, художник обычно начинает с мудборда, который помогает в процессе проектирования, затем готовит несколько эскизов для клиента на выбор, и как только у персонажа есть дизайн, художник начинает работать над цветами и создание всей остальной необходимой концепции, такие как: разные углы, лист движения, чтобы помочь аниматору уловить тему и индивидуальность персонажа. После этого персонаж моделируется, настраивается и анимируется [2, с. 14].

Создание концептов персонажей для игры может показаться сложной задачей. Тем не менее, если вы попытаетесь разбить процесс, вы обнаружите несколько ключевых аспектов, которые помогут создать концепт-арт персонажа:

- история;
- силуэт;
- гармония цвета и композиции;
- акценты;
- эмоциональное воздействие.

Художник по созданию персонажей должен понимать все вышеперечисленное и знать, как их использовать [3, с. 50].

История

Сюда входят черты характера, хорошие и плохие черты характера, профессия и прошлое. Создавайте концепт-арт персонажей с полной информацией: пусть все инструменты и акценты что-то расскажут о герое.

Силуэт

Хороший силуэт игрового персонажа помогает игроку сразу и почти мгновенно получить информацию о персонаже: о профессии, поле, возрасте, происхождении, оружии или артефакте, стиле игры и т. д.

Гармония цвета и композиции

Золотое сечение, последовательность Фибоначчи — это хорошо известная пропорция, которая создает визуально приятную композицию. Применяйте их также к концепциям вашего персонажа, их окраске и композиции. Например, используйте 60% для основного цветового тона, 30% для второстепенного и 10% для создания акцентов.

Баланс акцентов и «зоны отдыха»

С помощью цветового тона, размера и уровня детализации можно легко выделить определенный элемент. Постарайтесь не передозировать ими персонажа, так как у глаза должны быть «зоны отдыха», в которых нет излишней детализации.

Эмоциональное воздействие

Чтобы создать концепт-арт персонажей, используйте особенности определенных эпох или культур, чтобы воздействовать на соответствующие эмоции. Добавьте элемент с изюминкой, чтобы персонаж запомнился, например,

необычное или даже странное оружие, транспорт, домашнее животное, предмет одежды или магический объект. Также используйте цветовые оттенки: более светлые цвета обычно ассоциируются с «хорошими парнями», а более темные оттенки - с «плохими парнями».

Каждый из пунктов, описанных выше, дает некоторые идеи и ключи к созданию отличного персонажа для видеоигры с запоминающимися особенностями и характеристиками.

Дизайн персонажей - довольно трудоемкий процесс, требующий усилий и умения работать и хорошо общаться с другими, особенно в крупных проектах. Для успешного дизайна персонажей, ориентированного на широкую аудиторию, все эти люди должны уметь работать вместе, доносить свои идеи и создавать контент, дополняющий работу друг друга [4. с. 30].

Нужно учесть, что концепт-арт — достаточно объемная отрасль. Внутри одной только игровой индустрии функционирует огромное количество направлений, в которых нужны концепт-художники.

Концепт-художники для кино и для детских казуальных игр — это абсолютно разные профессии, для которых нужны разные навыки. Можно утверждать, что конкуренция есть, но вакансии также появляются достаточно часто. Мастер своего дела без работы не останется никогда.

Список литературы:

1. Трошина Г.В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие. Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. 99 с.

2. Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования: учебное пособие. Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015. 259 с.

3. Сединин В.И., Катунин Г.П., Забелин Л.Ю., Погребняк Е.М. Создание трехмерной графики в CINEMA 4D: учебное пособие. Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017. 197 с.

4. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018: учебное пособие. Саратов: Профобразование, 2019. 186 с.