

СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТАРТУ – ВІДОБРАЖЕННЯ ІСТОРІЇ ПЕРСОНАЖУ

Ковальова Д.Ф.

Науковий керівник – к.т.н., доц. каф. МСТ, Дейнеко Ж.В.
Харківський національний університет радіоелектроніки
(61166, м. Харків, пр. Науки, 14, каф. Медіасистем та технологій,
тел. (057) 702-14-98), e-mail: daria.kovalova@nure.ua

Concept artist is one of the most famous and the most of important professions in the creative community. Every day these people create thousands concepts for main characters, amazing levels, impressive little things. It's really fast and nice way to take a decision how the future project will looks. Currently many technics and instruments exist but it's impossible to make new product without this step of production.

Персонаж – це одна з найважливіших складових гри, найчастіше він весь час гри перебуває в полі зору гравців, будь-яка неточність в зовнішньому вигляді, будь-яка помилка в поведінці головного героя буде відразу ж помітна гравцеві. Тому створити ігрового персонажа дуже непросто, а особливо зараз, коли реалістичною графікою вже нікого не здивуєш. Робота над концептом – дуже важливий етап майже будь-якої гри. Це візуальне уявлення ідеї і основної суті майбутнього проекту [1]. Гравці хочуть бачити не тільки привабливе, але й продумане зображення.

Саме завдяки комп'ютерній графіці, зокрема 3D-анімації і різних спецефектів, у творців фільмів та комп'ютерних ігор з'явилася можливість оживити на екрані незвичайні персонажі, які не існують в реальному світі. Актуальність дослідження обумовлена тим, що обсяг проникнення тривимірної графіки в наше життя постійно зростає, крім того поширюються різні засоби занурення людини у віртуальну реальність. У зв'язку з цим потрібне постійне вивчення та вдосконалення технологій, що дозволяють створити у людини ілюзію того, що відбувається реально [1].

При створенні персонажу важлива його передісторія. Вона надихає його характером, надає мотивацію, пояснює поведінку. Довільне присвоєння вчинків не призведе до образу, який надовго запам'ятовується. Важливо обґрунтувати поведінку персонажа. Світ, в якому живе і взаємодіє персонаж, повинен якимось чином підказувати його особистість і поведінку. За допомогою гіперболізації зовнішніх особливостей, можна визначити його ключові якості. Наприклад, якщо герой – силач, богатир, то він настільки м'язистий, що схожий на гору. Шахраї – гнучкі та одягнені в темне. Цілителі одягнені в халати і випромінюють золоте або біле світіння. Колір також допомагає передати особливості характеру персонажа. Лиходії зазвичай сірого або чорного кольору і одягнені в темний одяг. Позитивні персонажі – навпаки, світлі, навіть із аурую. Персонажі потрапляють під цю вимогу особливо сильно, адже це візуальне

уявлення гравця і уособлення самого гравця, його аватар в віртуальному світі. Наявність деталей значно впливає на занурення у світ гри [2]. При цьому слід розглянути історичні особливості: національність, стиль мови, оточення, особливості одягу та зовнішності, предмети побуту.

На перших етапах створення персонажу необхідно визначити правила, під які він підпадає. Ідея повинна бути максимально простою. Якщо вкласти в одного персонажа дві або три головні риси, навантажити кращою зброєю і незвичайної одягом – концепт стає занадто важким для сприйняття, важко розрізнити насичені і складні деталі в контексті образу. Найкращим варіантом буде акцент на одній головній особливості і декількох другорядних деталях. Таких результатів важко досягти з першої спроби, розвинути такий підхід до роботи можна лише за допомогою практики та розширення візуальних бібліотек.

Щоб створити персонаж, досить професійно знати: програмне забезпечення для створення персонажу, вміння працювати з Mesh-оболонкою, представляти майбутній персонаж. Основні секрети дизайну персонажа:

- особливі риси характеру та зовнішності, що гарно запам'ятовуються;
- малюнок та анатомія – це два ключа до успішного дизайну;
- обмеження у деталізації персонажу – чим простіше, тим краще;
- рейдери та текстури.

Складаючи цілісний концепт, потрібно вміти розбирати персонажів на деталі і збирати їх заново, використовуючи інформацію з референсів. Існує загальноприйнятий образ і елементи, з яких він складається. Якщо знати історію, можна взяти будь-який елемент з потрібної епохи і отримати більш унікальний концепт, ніж якщо список референсів буде складатися з набору концептів інших художників. За обсягом зусиль найважливіший і значущий етап – пошук референсів. Таким чином легше зрозуміти і обдумати варіанти реалізації нового проєкту.

Основне завдання концепту – не передати красиву картинку, яку в подальшому впровадять в гру, а створити повноцінний образ, який розповість користувачеві історію минулого, основу для теперішніх та майбутніх рішень. Щоб доцільно використовувати інструменти розробки вдалого концепту та дизайну потрібно вміти аналізувати сучасні тенденції стилю, частково або повністю знати історичний період. Використовувати загальноприйняті образи для кращої взаємодії гравця зі світом та більш швидкої акліматизації у ігровому просторі. Часто гравці хочуть бачити героїв саме стереотипними та передбачуваними, а іноді чекають зовсім неочікуваних рішень. Вміння вдало знайти гармонічну середину між цими двома сторонами є складовою гарного концептарту дизайнера.

Література:

1. Ажгихин С.Г. Информационные технологии в дизайнерском творчестве // Информатика и образование, 2007. №12.
2. Гард Т. Создание персонажа. URL: http://www.liveinternet.ru/community/world_of_comics/tags.