

РОЗБІР ПАЙПАЙНУ 2D КОНЦЕПТ-АРТУ

Страшко Д.А.

email: denys.strashko@nure.ua

Науковий керівник – ас. Ібулаєв В.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The process of creating 2D character concept art is a crucial and multi-stage task that significantly impacts the development of projects such as video games and animation. The efficiency of the pipeline determines the quality of the final result and ensures smooth collaboration within the development team.

A structured approach enables concept artists to effectively convey their ideas, maintain a cohesive project style, and facilitate further development stages. Consequently, a well-organized 2D concept art pipeline is essential for successfully translating a character into a 3D environment.

Актуальність проблеми: 2D концепт персонажів є найпершим етапом у розробці проєктів різного гатунку: ігри, анімація тощо. Від ефективності втілення концепт-арту залежать усі подальші етапи розробки: концепт-художник задає тон, настрій, стиль проєкту, закладає характер та особливості персонажа. Дієвий пайплайн є основою вдалих проєктів та ефективної взаємодії між різними етапами виробництва.

Мета роботи: Визначити ефективний пайплайн для створення концепт-арту

Виклад основного матеріалу:

Першим кроком створення будь-якого персонажа є визначення його історії, характеру, зовнішнього вигляду: геймдизайнери пишуть чіткий опис головних героїв. Текст може містити деталі про анімацію та навички героя, характерні для персонажа фрази. Усе це важливо для побудови відповідного образу головного героя. Також, файл може містити посилання, пропозиції та деталі які варто перевірити на практиці. Вони визначають персонажа, що допомагає художникам краще зрозуміти задачу, правильно підготуватися до роботи та закласти фундамент стилю проєкту, до якого буде дотримуватися уся команда розробки у подальшому.

Другим кроком є пошук референсів, що є етапом збору будь-яких візуальних матеріалів: малюнки, фотографії, скріншоти, роботи інших митців з різних сфер для створення візуальної бібліотеки – мудборду. Ця збірка референсів допомагає художнику зануритися глибше у об'єкт вивчення. У даному випадку, при створенні концепт-арту персонажа, мудборд буде складатися із персонажів різного формату, поз, підказок до анатомії, зображень одягу та аксесуарів, різномаїття збої або інструментів. Усі ці матеріали повинні бути схожі або єдині за стилем для цілісності фінальної роботи. Для пошуку референсів можна використовувати такі джерела:

ArtStation, Pinterest або ілюстрації, фото, скріншоти з різних медіа.

Третім кроком дизайнер створює кілька приблизних скетчів/ескізів, що можуть випробовувати різні ідеї для необхідної концепції. Ці чернетки переважно є чорно-білими лінійними малюнками або силуетами, створеними від плями, які визначають розмір тіла, загальне бачення та характерні риси. Приклад розвитку ескізу зображено на рисунку 1.

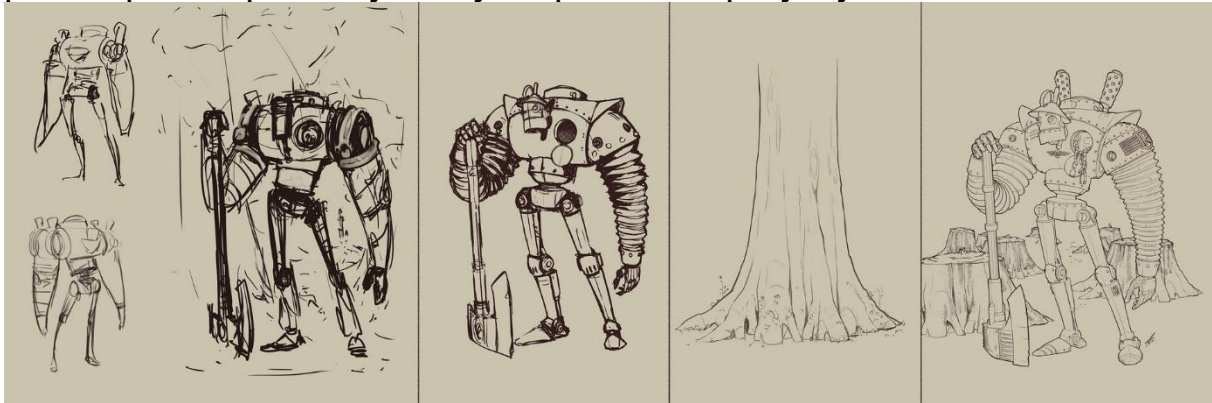


Рисунок 1 – Створення ескізів персонажа Tin Woodman Андрієм Лазаревим; URL: <https://www.artstation.com/artwork/3d0mAA>

Четвертим кроком є використання скетчів/ескізів для розробки повноцінного лінійного малюнку з розбором по тону. Робота з лінією та тоном допомагає контролювати баланс між малими та великими масами об'єкту та полегшує роботу з кольором в майбутньому. На цьому етапі художники використовують задалегіть знайдені та зібрані референси для тіла, зламів тканини, інструментів, зброї, прикрас. До цього етапу також додається промальовка персонажа у T-подібних позах видом спереду та ззаду, з одягом та без, що полегшить роботу 3D художникам на майбутніх етапах.

П'ятим кроком йде вибір кольорового рішення персонажа. Дизайнери персонажів починають від загальних мас, поступово додаючи деталізацію. Забарвлення персонажа, зазвичай, складається з трьох кольорів: головний, комплементарний до головного та колір для колористичного акценту. Колір також додається до, попередньо створених, T-подібних поз.

Протягом фінального етапу художники доводять дизайн персонажа до презентаційного вигляду, виправляють помилки, змінюють деталі, за потреби. Файли експортуються у високій якості та підготовлюються до презентації арт-директору та іншим учасникам розробки. Усі інші файли зберігаються для подальшого використання.

Висновок: Створення 2D концепт-арту для персонажів є складним та багатоступеневим процесом, який відіграє ключову роль у розробці проєктів, таких як відеоігри чи анімація. Від ефективності пайплайну залежить якість фінального результату та злагоджена робота команди.

Основними етапами є визначення концепції та характеру персонажа, пошук референтів, створення початкових ескізів, деталізація та робота з тоном, вибір кольорової гами та фінальне опрацювання дизайну. Важли-

вим аспектом підготовки концепт-арту є надання додаткових матеріалів для 3D-художників, таких як види персонажа з різних ракурсів, деталізація одягу, аксесуарів та текстур.

Застосування структурованого підходу дозволяє концепт-художникам ефективно передавати свої ідеї, сприяє цілісності стилю проєкту та значно полегшує подальші етапи розробки.

Список використаних джерел:

1. Маєр Д. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ: ArtHuss, 2020. 304 с. (дата звернення: 20.02.2025)

2. Грівер Т. Формулювання дизайнерських рішень. Київ: ArtHuss, 2024. 256 с. (дата звернення: 23.02.2025).

3. Лазарев А. Tin Woodman [Електронний ресурс]. – URL: <https://www.artstation.com/artwork/3d0mAA>, (дата звернення: 01.03.2025)