

свистом мимо серых изб родины. Страна первого мира – это страна спешившегося города. Спешились и идем, во-первых, потому, что не страшно, личностей у стен или маячащих впереди не боимся, к шагам за спиной не прислушиваемся. Во-вторых, потому, что есть куда пойти. Наконец, страна первого мира – это страна равенства водителя и пешехода с некоторым преимуществом последнего. Первый мир защищает слабых, третий уступает сильному. Человек с деньгами не хозяин в городе, где у автомобиля нет преимущества».

На основе всего выше сказанного очевидно, что в настоящее время состояние тротуаров и пешеходных дорог в городе Владивостоке не соответствует нормам. Ходить по ним не просто неприятно и неудобно, но попросту опасно для жизни. Приводит к таким результатам неправильное проектирование пешеходных дорог и использование некачественных материалов, быстро разрушающихся в нашем климатическом районе. Необходимо обратить внимание администрации города на этот вопрос. Пешеходам нужны тротуары, правильно запроектированные и выполненные из качественных материалов, удобные и безопасные для жизни и здоровья.

-
1. Тротуары пешеходные и велосипедные дорожки. <https://studopedia.org/10-210976.html>
 2. Чернявина, Л.А. Основы эргономики в дизайне среды: учебное пособие / Л.А. Чернявина. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2009. 262 с.
 3. СНиП II-К.3-62 Улицы, дороги и площади населенных мест. Нормы проектирования
 4. ГОСТ Р 52766-2007 Дороги автомобильные общего пользования. Элементы обустройства. Общие требования
 5. ГОСТ 12.1.004-91. Система стандартов безопасности труда (ССБТ). Пожарная безопасность. Общие требования (с Изменением N 1).

Рубрика: Актуальные проблемы современного дизайна

УДК 7.08

КОНЦЕПТ-АРТ КАК ОСНОВНАЯ ДИСЦИПЛИНА ПРИ ПОДГОТОВКЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

А.Е. Тихонова
магистрант
О.Г. Иванова
доцент

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия*

В статье представлены этапы работы по открытию во ВГУЭС нового профиля подготовки «Цифровой дизайн» в рамках лицензированного направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». Особое внимание уделено специализации геймдизайн и дисциплинам, которые будут реализованы при освоении специальности. Исследовано современное направление искусства концепт-арт и выявлена необходимость его ведения как дисциплины в программу подготовки студентов.

***Ключевые слова и словосочетания:** дизайн среды, цифровой дизайн, цифровые игры, цифровое искусство, концепт-арт.*

CONCEPT ART AS THE MAIN DISCIPLINE IN THE PREPARATION OF GAME DESIGNER

The article presents the stages of work on the opening of a new profile of training «Digital design» in the li-censed area of training 54.03.01 «Design». Particular attention is paid to the specialization of game design and disci-plines that will be implemented in the development of the specialty. The modern direction of art concept art is investi-gated and the necessity of its conducting as a discipline in the program of training of students is revealed.

***Keywords:** design environment, digital design, digital games, digital art, concept art.*

Введение. Развитие образования является неотъемлемым фактором роста экономики страны. Образование должно быть качественным, практико-ориентированным и находиться в непрерывной связи с требованиями рынка труда, поэтому особую актуальность на сегодняшний день приобрел вопрос о подготовке таких специалистов, которые отвечали бы требованиям современного рынка, ведь именно вузы должны оказывать студентам реальную помощь в получении современных знаний и их практической реализации.

Согласно анализу данных по запросам работодателей видно, что направление коммуникативного дизайна является в настоящее время наиболее востребованным и представлено широким набором вакансий. Среди востребованных вакансий этого направления: веб-дизайнеры, дизайнеры полиграфии, гейм-дизайнеры, дизайнеры интерфейсов, дизайнеры 2d, дизайнеры 3d, моушн-дизайнеры, дизайнеры мультимедиа и т. д. [8]. Исходя из данного анализа, можно сделать вывод, что развитие образования в этих направлениях является одной из первоочередных задач высших учебных заведений.

Именно поэтому с 2018 года по инициативе кафедры дизайна и технологий Владивостокского государственного университета (ВГУЭС) в рамках лицензированного направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» идет работа по открытию нового профиля подготовки «Цифровой дизайн» и специализации геймдизайн.

В настоящее время особую актуальность приобретает подготовка специалистов – геймдизайнеров и важность выбора дисциплин для освоения профессии. Планируемыми результатами обучения по дисциплинам являются приобретенные профессиональные компетенции, умения и навыки необходимые при создании концепции игры (концепт-арт), персонажей, моделировании игрового пространства и уровней, а также знания механики и интерфейса игры. Особое внимание уделяется дисциплине «Концепт-арт», так как концепт-художники – это специалисты, которые разрабатывают визуальный дизайн, передающий идею фильма, игры, анимации.

Цель работы – исследовать направление концепт-арт в цифровом дизайне.

Задача работы – выявить необходимость введения дисциплины «Концепт-арт» при реализации профиля «Цифровой дизайн» во ВГУЭС.

В работе обобщены теоретические источники [1, 3, 9, 10], материалы периодических электронных изданий [2, 4, 5, 6, 7, 8].

Концепт-арт как направление в цифровом искусстве. Концепт-арт является начальным и фундаментальным этапом разработки любого проекта медиа-индустрии, в процессе которого создается большое количество вариантов проектируемого объекта, из которых впоследствии выбирается лучший, формируется единая стилистика продукта. Термин «концепт-арт» состоит из двух частей и является иноязычным. «Concept» – абстрактная идея, новая разработка, «art» – сознательное использование воображения в процессе создания объектов, предназначенных для созерцания, которые могут быть оценены с точки зрения эстетики расположения форм, звуков или слов [6]. Момент возникновения данного термина не имеет точной временной характеристики. Существует предположение, что впервые он был упомянут студией Walt Disney Feature Animation при разработке персонажей первого полнометражного анимационного фильма «Белоснежка и семь гномов» в 30-е годы XX столетия. Именно с этого момента начинает формироваться отдельная профессия, которая затем получит название «концепт-художник» и станет востребованной в медиа-индустрии.

Суть современного концепт-арта фактически не отличается от его начальной формы. Изменения коснулись его внешнего вида, сфер применения и назначения. Концепт-арт решает проблему коммуникации разработчика с заказчиком и потребительской аудиторией, посредством системы визуальных образов, которая отражает основную идею проекта [7].

Также не обошел стороной популярное направление искусства и технологический прогресс. Оно является активным развивающимся, актуальным на сегодняшний день видом цифровой живописи. В прошлом веке концепт-художники выполняли свою работу пользуясь традиционными средствами рисования, такими как карандаши, фломастеры, уголь, пастель, акварельные и масляные краски. Но, с внедрением компьютеров и дигитайзеров в процесс создания концепт-арта, они начали придавать своим концептам иной вид с помощью новых возможностей, которые появились благодаря технологическому прогрессу. При создании работ наибольшей функциональностью отличается создание концептов в программах для иллюстрирования, таких как Adobe Photoshop, ZBrush, Corel Painter, Inkscape, SAI. [2].

Концепт-художник соединяет в себе художника в традиционном понимании этого слова, а также дизайнера, так как задача концепт-артера состоит не только в визуализации объекта, но и

в его психологическом влиянии на человека. Концепт-арт строится на опыте прошлого, таких как язык живописи и графики, пропедевтики, а также приемах дизайна, описанные у Иттена в учебниках «Искусство формы» и «Искусство цвета». Но в рамки искусства концепт-арт был возведен относительно недавно [4].

Дисциплина «Концепт-арт» при подготовке геймдизайнеров во ВГУЭС. Целью освоения дисциплины «Концепт-арт» будет являться приобретение профессиональных практических навыков создания иллюстраций, отражающих идею и настроение будущего фильма, видеоигры, анимации и т.д., визуализации основного художественного замысла проекта.

Задачи освоения дисциплины:

- изучение видов концепт-арта (направлений);
- умение составлять и работать с техническим заданием;
- создание концепции для игровых средств и устройств;
- разработка концепта для игровых персонажей и основных существ;
- создание концепции для неигровых персонажей (NPC), существ и других анимированных объектов, используемых в игре;
- обеспечение ключевых концепций для игровых сред;
- разработка раскадровки для кинозаставок.

В теоретическом курсе будет уделено внимание изучению видов концепт-арта (направления):

- дизайн персонажа – проработка персонажей, их характера и задачи в сеттинге;
- разработка локаций и окружения – прорисовка пейзажей;
- ключевой, или key-арт – ключевые сцены с участием персонажа, освещение в сцене, основные кадры с собранной идеей;
- дизайн техники и реквизита – предметная проработка, прорисовка механизмов [2].

На практических занятиях студенты овладеют навыками составления технического задания, которое информирует об идее проекта и «ключевых понятиях» будущего концепта, игровых персонажах, существах и окружении, некоторые подробности об уровнях и данжах.

Студенты освоят несколько методов создания концепт-арта и каждый из них применят на практике.

Метод «от пятна». Сначала делается силуэт будущего персонажа. Работа с силуэтом важна, так как абрис силуэта героя – это тоже примитивная форма, влияющая на подсознание зрителя. По нему аудитория читает очень многое о характере не только персонажа, но и всего произведения в целом (речь идет о графической интерпретации художником). Важно учесть, что зритель способен прочесть более 70% информации о предмете только по его силуэту, если последний разработан художником грамотно. Именно поэтому важной составляющей любого дизайна является психология примитивных геометрических форм. Эти формы часто используются при разработке силуэта, так как очень хорошо работают на символическом уровне восприятия. К примеру, округлые и сферические формы кажутся нам мягкими, безопасными и добрыми, потому что они так хорошо подходят персонажам с соответствующим миролюбивым характером. Кубические и квадратные формы выглядят крепкими, надежными и статичными, поэтому вся машинная и роботизированная техника зачастую обладает квадратными формами. Треугольники же, напротив, кажутся нам острыми, ненадежными и опасными, и поэтому в дизайне любого злодея мы найдем острые углы треугольников [1, с. 118]. Все это можно проработать в методе от пятна буквально за считанные минуты. Это самый распространенный способ создания концептов, так как он быстро и легко передает суть, а заказчик может отследить нужное и отбросить лишнее на начальных этапах работы. В дальнейшем работа над данным эскизом сводится к детализации более живописной.

Метод – «line art», или рисунок простыми линиями. Он дает нам больше информации о деталях, и чаще всего такое изображение в дальнейшем дорабатывается живописно, как и в случае от пятна. Однако, при работе в данном стиле имеется большая вероятность, особенно часто это происходит со многими художниками на начальных этапах обучения, впасть в азарт детализации и забыть о главных формах [9, с. 37].

Метод коллажирования из фотографий – так называемый «photobashing». Суть метода в создании уникального дизайна за счет составления коллажа из фотографий, найденных в Интернете. При этом изображение получается грубым и техничным, но достаточно художественным для передачи основной мысли. Данный способ ускоряет работу в разы и (при умелом использовании) несколько не умаляет художественной ценности работы [5, с. 4].

Прототипирование. На практике используется редко и служит скорее вспомогательным. За основу формы концепт-арта может браться силуэт любого предмета человеческого обихода. Комбинация из ряда предметов создает уникальные формы, которые путем художественной доработки приобретают неповторимость дизайна. В дальнейшем прототип дорабатывается в графическом редакторе. Удобство метода состоит в том, что художнику не приходится работать с чистого листа, а при использовании основы для работы сам концепт-арт создается намного быстрее.

Важным этапом обучения является изучение метода иллюстрации с использованием 3D-графики: трехмерная лепка в программах, имитирующих работу над реальными скульптурами (Zbrush, Sculpttris и др.) или в программах быстрого классического моделирования (например, Google SketchUp, 3ds Max). В дальнейшем такие изображения всегда дорабатываются в графических редакторах в 2D и не могут служить в качестве самостоятельных произведений. Данный метод применяется в случаях, когда техническое задание требует гиперреалистичного изображения несуществующего предмета, который сложно скомпоновать техникой коллажа и, в целом, невозможно снять на фотопленку. Помимо основной задачи данный метод помогает решить проблему построения сложных технических и архитектурных форм и позволяет провести проверку перспективных построений. Также он решает проблему рисования правильного освещения, так как в любом 3D-редакторе художник может быстро настроить свет подобно фотографу: выстраивая в виртуальной студии разные наборы светильников для всех необходимых творческих нужд [10, с. 57].

Заключение. Результатом освоения дисциплины «Концепт-арт» будет являться умение визуализировать основной концепт игры, развитие навыков создания соответствующей атмосферы, посредством выявления образов и их стилистики, детальной проработки каждого персонажа, создание цельного мира, элементы которого взаимодействуют друг с другом и не диссонируют в стилистическом и логическом аспектах, конечный результат должен выглядеть убедительно [6]. Студенты получают знания основ концептуального рисунка, являющегося фундаментом любого проекта, необходимые для формирования основных профессиональных навыков художника/дизайнера и развития умения решать концептуальные задачи визуализации. Изучат существующие способы и приемы разработки игровой мультимедиа, основные принципы, цели и задачи концепт-арта и достигнут понимания, что в целом, представленный авторский игровой продукт должен иметь социально-ценностный, философский, эстетический и воспитательный акценты концептуального мультимедийного произведения, предназначенного для миллионов пользователей Интернета [5].

Углубленное изучение теоретического и практического материала в рамках дисциплины «Концепт-арт» смогут дать учащимся базу, достаточную для работы в сфере игровой индустрии.

-
1. Голубева, О.Л. Основы Композиции / О.Л. Голубева. М.: Сварог и К, 2008.
 2. Зайцева, С. С. Актуальность цифровой живописи и концепт-арта в анимации и киноиндустрии / С.С. Зайцева [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32423672&>.
 3. Коновалов, В.А. Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики: монография / В.А. Коновалов, М.В. Коновалов, Е.В. Коновалов. Уфа: Аэтерна, 2015. 200 с.
 4. Королев, А.В. Концепт-арт в современном дизайне / А.В. Королев [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30176154&>.
 5. Пронская, Я.О. Философский, эстетический, воспитательный и миротворческий потенциал концепт-арта в создании персонажей для компьютерных игр / Я.О. Пронская [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27413179&>.
 6. Роганова, Д.А. Исследование семантики, истории термина «Концепт-арт». Проблема идентификации направления среди видов цифрового искусства / Д.А. Роганова, О.Л. Аккуратова [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30568162&>.
 7. Роганова, Д.А. Концепт-арт в разработке компьютерных игр / Д.А. Роганова, О.Л. Аккуратова [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29019256&>.
 8. Шелестова, Е.С. Современное состояние высшего образования в сфере дизайна / Е.С. Шелестова [Электронный ресурс]. –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennoe-sostoyanie-vysshego-obrazovaniya-v-sfere-dizayna>
 9. Jordan Hill. Digital Painting Techniques. 3DTotal.com Ltd. & Focal Press, 2009.
 10. Wolf J. P., Collis K. F. The Video Game Theory Reader. – New York, NY: Taylor & Francis Books Inc, 2003.