

РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ 3D МОДЕЛІ ПЕРСОНАЖУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

Богацька А. С., Прилуцька Ю. Д., Воронцова Д.В., Савченко Л.М.
*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

Комп'ютерне моделювання на сьогодні є невід'ємною частиною ігрової індустрії. Але моделювання уявляє собою тільки одну складову виробництва ігор. Перш за все визначається загальна концепція проекту, а створений в найкоротші терміни начерк або макет гри вже передається гейм розробникам.

Метою даної роботи є розробка концепт-арту персонажу комп'ютерної гри на основі аналізу методів створення концепцій 3D об'єктів та комп'ютерних сцен.

Основні етапи створення концепт-арту: історія та характер персонажу, силует та видимість усіх елементів персонажу, тоновий поділ та підбір кольорової палітри.

Першим етапом розробки концепції було створення історії та характеру персонажу. Було вирішено, що модель буде уявляти собою мишеня-воїн. Далі необхідно було забезпечити його зброєю та цікавою позою, щоб з силуету було зрозуміло що це за персонаж, його характер та вид зброї.

За допомогою програмного забезпечення AdobePhotoshop було розроблено варіанти силуетної плями з опрацюванням сприйняття геометричних форм персонажу (рис. 1, а). Після вибору найкращого варіанту розробили лайн і тоновий поділ, здійснили підбір кольорової палітри (рис. 1, б).



Рис. 1. Варіанти силуетної плями (а) та тоновий поділ (б)

В роботі проаналізовано основні етапи створення ігрових персонажів з точки зору принципів відбору як художньо-експресивних засобів. На основі отриманих знань була розроблена концепція персонажу комп'ютерної гри для подальшого 3D моделювання.