

УДК 004:92

3D-ГРАФІКА ДЛЯ КОНЦЕПТ-АРТУ*Волосник М.Р.**Харківська державна академія дизайну та мистецтв, Харків*

Основна задача концепту полягає в ескізному, швидкому пошуку графічного вигляду для будь-якого продукту, а саме: картина, фільм, гра, тощо. Завдяки новим технологіям тривимірної графіки процес створення концепту можна значно пришвидшити. Саме тому, актуальним є визначення особливостей використання 3D-технології в цій сфері.

Сьогодні існує достатня кількість публікацій, присвячених використанню 3D-графіки. Так, у статті «3D для концепт-художників: заперити нельзя использовать» проаналізовано плюси та мінуси застосування тривимірної графіки в роботі CG художника. Стаття «The Benefits of Embracing 3D in your Concept Art Workflow» визначає переваги 3D-технології та ефективність її використання в створенні концептів, прискоренні робочого процесу та отриманні більш якісних результатів.

Ігнорування тривимірної графіки та нових течій у дизайні, насамперед, заважає кар'єрному зросту концепт-художника. Наприклад, в багатьох студіях на посади ступеню Junior Concept Artist від кандидатур не вимагають знань програм 3Ds Max, Blender тощо. Такі знання не є обов'язковими. Для посади Senior вимоги вищі й серед них вже присутнє обов'язкове знання пакетів 3D-програм. Це зумовлено тим, що, з використанням вище описаних технік, можна значно прискорити процес створення концептів, а в індустрії кіно та ігровій індустрії час, витрачений на створення концепту, дуже цінується. [3]

Переваги, які має тривимірна графіка проти ручного малювання в графічних редакторах у концептах:

— менше часу витрачається на підбір композиції елементів та пошук найвиразніших ракурсів, освітлення, що допомагає швидко створити чорновий варіант;

- значно полегшується робота з перспективою, що може дуже допомогти художникам з малим досвідом роботи;
- гнучкість в створенні та зміні дизайну;
- більша варіативність характеру об'єктів при малих витратах часу;
- стилістичне різноманіття, швидке створення ефектів [1].

З часом напрацьовується велика кількість 3D болванок для роботи з дизайном (будівлі, елементи ландшафту, посуд тощо), що дозволяє створювати більшу варіативність у дизайні, знаходити нові форми та об'єкти. Крім цього, вони слугують бібліотекою референсів для художників [4].

Використовуючи ефекти, вбудовані в програми тривимірної графіки, можна отримати велику кількість шаблонів та ідей для концептів.

Варто зауважити, що всі ці засоби не можуть повністю замінити базових знань з колористики, перспективи, анатомії тощо. Надмірне покладання на можливості 3D-графіки може призвести до низького рівня залучення теоретичних та практичних знань з малюнку, живопису і, як наслідок, зменшення прогресу у 2D-напрямку.

Можна виділити три основних напрямки створення концепт-арту, а саме: тільки 2D-графіка, змішана техніка, тільки 3D-графіка.

Як правило, концепт-художники використовують саме змішану техніку роботи. Вона є найгнучкішою у використанні та, в більшості випадків, дозволяє уникати мінусів кожного з напрямків. Якщо немає часу робити 3D-розгортку та накладати текстуру, її замінюють двовимірною технікою фотобаш (photobash). З метою скорочення часу на малювання правильної перспективи можна зробити чорновий макет у тривимірному просторі.

Можливі техніки створення концептів у 2D-програмах:

- фотобаш (використання фотографій);
- використання бібліотеки шейпів;
- швидкий ескіз вручну;
- робота з кольоровими плямами у пошуках;
- пошук чорно-білих силуетів.

Можливі техніки створення концептів у 3D-програмах:

- бібліотека тривимірних об'єктів;
- ефекти трансформації об'єктів;
- ефекти генерації та симуляції;
- блокінг (використання простих форм для створення макетів);
- NPR-матеріали та текстури.

Висновки. Отже, процес створення концептів та підхід до вибору графічної техніки роботи, що обирається після ретельного аналізу плюсів та мінусів всіх можливих інструментів, у кожного художника індивідуальний. CG-художник може почати свою роботи зі створення окремих 3D об'єктів чи повноцінного тривимірного простору, а завершити концепт за допомогою двовимірної комп'ютерної графіки (малювання, деформація фото, корекція кольору, тощо). Всі, зазначені вище, техніки роботи можна використовувати в будь-якій послідовності та редагувати їх в залежності від цілей та задач художника.

Список використаних джерел

[1] 3D для концепт-художників: заперити нельзя использовать. Блог Artcraft: веб-сайт. [Он-лайн]. Доступно: <https://blog.artcraft.net.ua/3d-dlya-concept-hudojnikov>

[2] Artstation Magazine. The Benefits of Embracing 3D in your Concept Art Workflow. 2019. [Он-лайн]. Доступно: <https://magazine.artstation.com/2019/02/benefits-embracing-3d-concept-art-workflow/>

[3] Artstation Magazine. *Unreal Journey: Concept Design*. 2020. [Он-лайн]. Доступно: <https://magazine.artstation.com/2020/09/unreal-journey-concept-design/>

[4] Concept Art Switch from 2D to 3D. 80.LV: веб-сайт. [Он-лайн]. Доступно: <https://80.lv/articles/concept-art-switch-from-2d-to-3d/>