

РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ І СТВОРЕННЯ 3D МОДЕЛІ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

Безсонов І.С., Федченко Г.В.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

В даний час відбувається зростання популярності тривимірної анімації та ігор. При перегляді анімаційних фільмів та гри в комп'ютерні ігри, які набувають велику популярність як спосіб боротьби зі стресами і як спосіб спілкування, і як навчальний матеріал.

У сучасному світі відеоігри мають особливе значення, стаючи невід'ємною частиною нашого повсякдення, емоційної складової поряд з навчанням і працею. Попит на відеоігри і нові емоції народжують все більше пропозицій, але також з розвитком комп'ютерних технологій зростає і вимогливість гравців. Наприклад, вимогливість до графічної складової - вона безпосередньо відображає якість наповнення гри, а саме персонажів і сеттінгом, створенням яких займаються 3D- художники, гейм-дизайнери і розробники ігор.

На сьогоднішній день активно ведеться пошук нових ідей, емоційних образів. Попит на фахівців в області продовжує зростати і велика увага приділяється навичкам моделювання, творчому підходу, здатністю здивувати і уявити щось абсолютно нове.

Метою роботи є реклама продукту, залучення уваги до творчих здібностей і вмінням автора з подальшим створенням розробок та розвитку.

Тема даної роботи «Розробка концепт-арту і створення 3D моделі персонажа для комп'ютерної гри».

Мета роботи - створити концепт-арт персонажа і розробити його 3D- модель.

Об'єкт дослідження - засоби розробки, створення 3D-моделі персонажа.

Для досягнення поставленої мети, було:

- проведено аналіз предметної області в області розробки 3D- моделей;
- проаналізовано існуючі 3D-розробки, вітчизняних і зарубіжних дизайнерів, які розробляють ігрові моделі;
- розроблено план створення ігрової моделі;
- розроблено концепт-арт персонажа;
- реалізовано розроблений план засобами по роботі з 3D - об'єктами;
- створена модель персонажа.

Створення 3D-моделі ігрового персонажа стало вирішенням питання просування та реклами не тільки себе як дизайнера і автора, а й можливості подальшого продажу мультимедійного проекту. Інформаційну базу проекту складають літературні і навчальні посібники, довідники, ресурси в мережі Інтернет. Наукова новизна полягає в авторському дизайні і створенні абсолютно нової ігрової моделі. Практична значимість роботи полягає в використанні результатів роботи в рекламних цілях.