

3. Чернышев О. В. Концептуальный дизайн : опыт разработки базовой модели и учебно-методического обеспечения профессиональной подготовки дизайнеров в Республике Беларусь / О. В. Чернышев. – Мн. : ЕГУ, 2004.
4. Художественное конструирование. Проектирование и моделирование промышленных изделий: [Учеб. для худож.-пром. вузов. М. : Высш. шк., 1986.

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ И ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОНЦЕПТ – АРТ ПЕРСОНАЖА

MODERN METHODS AND TECHNOLOGIES IN CHARACTER CONCEPT ART DESIGN

Д. Р. ХАСАНОВА

D. KHASANOVA

Уфимский государственный нефтяной технический университет

Уфа, Россия

Ufa State Petroleum Technological University

Ufa, Russia

e-mail: 11dianakhasanova11@gmail.com

На сегодняшний день проблемой концептуального дизайна является его недостаточная ясность в функциональности. Не каждый понимает, как он устроен, какие этапы проходит, и какими методами пользуется. Современные технологии все чаще пугают и вводят людей в заблуждение. Именно поэтому стоит разобраться, как влияют современные технологии на сферу концептуального дизайна на самом деле.

Ключевые слова: концептуальный дизайн; технологии; персонаж; художники; искусственный интеллект; метод.

The problem with conceptual design today is its lack of clarity. Not everyone understands how it is organized, what stages it goes through, and what methods it uses. Modern technologies are increasingly frightening and misleading people. That is why it is worthwhile to understand how modern technology affects the field of conceptual design in reality.

Keywords: conceptual design; technology; character; artists; artificial intelligence; method.

Сегодня термин – концептуальный дизайн достаточно распространен. Он требует определенных навыков и знаний, разделяется на множество различных сфер. Со временем развития концептуального дизайна, увеличивалось и количество технологий, используемых в данной области различными концепт-художниками.

Что такое концептуальный дизайн или концепт-дизайн – это ранний этап разработки чего-либо, начало всего процесса.

Концепт присущ всем отраслям дизайна, однако для каждого направления, он будет иметь индивидуальные требования и визуализацию. Тот, кто предлагает идеи, некий «креативный мотор», который двигает рабочую дизайн-группу вперед называется концепт-художник. «Проблема начинающих концепт художников заключается в том, что из-за неправильного понимания общественностью концепт арта, которая принимает рекламный промо-арт за настоящие концепты, они подвергаются жесткой критике. А в некоторых случаях даже могут бросить это ремесло» [1, с. 21]. Главной задачей концепт-художника является – создание визуального образа, вызывающего определенные чувства, воспоминания и эмоции.

«Силуэт в концепт-арте – это 70 % узнаваемости формы, информации о предмете. Вся прорисовка персонажа построена на том, чтобы изменения силуэтности образа, которые находятся в прямой зависимости от пластики действия: стоит, бежит, сражается, сидит, ныряет, прыгает и так далее, мгновенно считывались, были сразу узнаваемыми» [2, с. 142].

Создание персонажа – это последовательная и трудоемкая работа, требующая соблюдения технического задания и большого количества времени, однако на сегодняшний день существует множество разнообразных методов и технологий, позволяющих сэкономить время и при этом показать лучший результат.

Один из наиболее действенных методов – «Мозговой штурм». Главная цель такого способа – предоставить большое множество вариантов за короткий срок. Передать только замысел или зафиксировать пластику, не обращаясь к анатомии и подробностям. Такой метод позволит сэкономить большое количество времени, а главное предоставит разнообразие креативных вариантов.

«Мозговой штурм» может разделяться на пятновой и линейный метод поиска силуэта. При создании персонажа, который не имеет четких описаний, важно захватить его образ в целом, именно поэтому

для такого поиска решений чаще используется пятновой метод. Для захвата определенных частей или передачи образа, что уже детально прописан, можно использовать линейный метод, который отлично передаст пластику персонажа или его детали.

С приходом и развитием технологий, не обошел концептуальный дизайн и *искусственный интеллект* (далее ИИ). Соединяя и программируя образы на базе всевозможной информации, ИИ способен выдать вполне рабочие образы, которые можно видоизменять и даже применять к нему отдельные методы.

Искусственный интеллект так же подразделяется на различные программы, которые базируются на определенных требованиях.

Существуют более насыщенные программы, способные воссоздать целый образ на базе предоставленного текста, а встречаются и менее интересные версии, способные выдать лишь какую-то часть из заданного запроса.

Из плюсов можно выделить, что при создании персонажа при помощи искусственного интеллекта, художник может увидеть детально проработанную версию своей задумки, без затрат большого количества времени. ИИ может предоставить реалистичную модель на базе 2D-рисунка, которую впоследствии можно будет даже воссоздать в материале.

Из минусов все еще остается «недопонимание» между ИИ и художником. Со временем и развитием технологий, этот минус, вероятно, исчезнет, однако на данный момент, получив образ от искусственного интеллекта, его все еще нужно дорабатывать и исправлять, на что уходит определенное количество времени, хоть и не так много.

Способен ли искусственный интеллект заменить концептуального художника? Этот вопрос волнует многих, и так же часто приходится бороться с последствиями искусственного интеллекта, такими как полное копирование и использование образа, нарушение интеллектуальных и авторских прав.

Однако ответ на этот вопрос простой – ИИ не способен, на данном этапе времени и в силу своего развития, заменить человеческое воображение, так как работа искусственного интеллекта заключается в переработке графической или текстовой информации. Художник может вдохновиться предложениями ИИ, но все равно сделает что-то свойственное именно ему, будет вносить свой стиль, свою графику, свои навыки и воображение, что сделает его работу уникальной

и авторской, в которой вклад искусственного интеллекта будет иметь лишь малую долю.

Некоторым крупным компаниям разрешено использовать искусственный интеллект в полную силу, и даже брать оттуда уже готовые образы. Как правило, такие компании пользуются более мощными и дорогостоящими программами, которые допускают минимальное число ошибок, однако даже такие ИИ не могут придумать что-то, не имея базы, предоставленной человеком. В крупных компаниях могут выделяться целые отделы под специалистов, занимающихся созданием образов с использованием искусственного интеллекта.

Концептуальный художник при создании персонажа, не важно, какого плана, должен хорошо чувствовать его пластику и передавать ее во всех формах в своих работах.

Не редко таким специалистам приходится выполнять свои уже отобранные руководителем варианты наработок в материале. Это может быть различный масштаб и различная техника. Такой метод применяется в основном уже с готовыми и утвержденными вариантами.

В большинстве случаев концептуальные художники лепят своих персонажей из скульптурного пластилина, само отвердевающей профессиональной глины или пластики. Все это помогает увидеть, насколько хорошо выглядит персонаж и насколько он проработан. Такой метод поможет избежать анатомических ошибок, даст возможность рассмотреть его свойства.

Важно помнить, что после концептуального художника, за дело берутся другие специалисты, такие как художники по текстурам и аниматоры, для которых важно знать анатомию утвержденного персонажа, его мышечный скелет и многое другое, впоследствии чего, исходя из этих знаний, персонаж обретает свою динамику и «оживает». В пример такому методу можно привести фильм режиссёра Стивена Спилберга «Парк Юрского периода», в котором, в одном из фильмов, голова динозавра, разработанная концептуальным художником и анимированная смежными специалистами, была выполнена в материале в масштабе 1:1 целой командой.

Данный метод достаточно трудоемкий и не терпит ошибок, в худшем случае придется переделывать всю работу с нуля. Для того чтобы избежать такой траты времени, средств и материала на помощь приходят современные технологии. Таким примером digital и future технологий являются очки виртуальной реальности. Они были пред-

ставлены не так давно, однако уже сумели помочь многим специалистам в различных сферах деятельности, в том числе и концептуальному дизайну.

Метод скульптурирования стал доступен в виртуальной среде благодаря этой технологии, позволяя не тратить время и не расходовать материалы. С помощью очков виртуальной реальности можно вылепливать вариант за вариантом, не боясь совершить ошибку, так как данная технология подразумевает под собой возвращение к началу работы одним щелчком кнопки.

Работает это таким образом, что, когда художник надевает очки, он погружается в виртуальную среду, создает слои, подобно работе в графических программах, может использовать текстурные и фактурные кисти, лепить из предоставленного виртуального материала, легко и быстро устанавливая нужный ракурс, необходимую пластику подвешивая персонажа в воздухе или опуская его на землю. С помощью функций копирования, художнику не придется тратить время на производство однотипных элементов в отдельности. Весь этап работы выводится на монитор рабочего компьютера и в случае необходимости доработки, весь процесс сохраняется в программе.

Из минусов такой технологии можно выделить не совсем удобный дизайн. Очки виртуальной реальности – это крупногабаритный аксессуар, который пока что не пришел в достаточно простую и удобную форму, поэтому сидеть за работой в таких очках долго – будет достаточно некомфортно.

Следует добавить некоторые современные методы, пришедшие с технологией графических программ для рисования и редактирования фотографий, таких как *Adobe Photoshop* и *CorelDRAW*.

Одним из методов, подходящим не только для создания персонажа, но и всей концепт-сферы в целом, является фотобашинг.

Фотобашинг – это создание изображений с помощью соединения и комбинирования различных фотографий или их частей. Художникам такого плана необходим навык работы со светом, чтобы финальное изображение имело четкий и определенный источник света. В данном методе используются различные инструменты, которые в последствии сокращают затраты времени на изображение и помогают достичь реалистичности в короткие сроки.

Китбашинг – метод создания изображений путем соединения в едином изображении уже готовых моделей и элементов. Такой ме-

тод требует от художника не только знание света и тени, но и умение работать с перспективой.

Оверпоинт – позволяет художнику брать готовое изображение и самому добавлять к нему детали. Такой метод будет еще более эффективен в плане экономии времени, однако не стоит недооценивать сложности, которые возникнут у неподготовленного художника.

Существует еще множество различных методов, техник и технологий, позволяющих концептуальному художнику в короткие сроки представить большое количество разнообразных авторских идей.

В заключении хочется отметить, что не стоит недооценивать сферу концептуального дизайна и обесценивать труд ее специалистов, ведь их задача заинтересовать не только зрителя, но и всю команду, настроить ее на нужную атмосферу и лад, вдохновлять на дальнейшую работу. Соответственно бессмысленно бояться современных технологий, они создаются для того, чтобы помогать и быть верным спутником человека, а не отбирать и занимать место специалиста. При правильном использовании по назначению, технологии не станут помехой, а наоборот поспособствуют дальнейшему развитию искусства и художников.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Алексейцева Е. В., Кардапольцева В. Н.* Концепт – арт // Инновации в наукае. 2017. №6 (67). [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-art-1>. Дата обращения : 12.02.2024.
2. *Пронск Я. О.* Философский, эстетический, воспитательный и миротворческий потенциал концепт-арта в создании персонажей для компьютерных игр // Символ науки. 2016. №11–4. С. 139–143.