

Межрегиональный Чемпионат «Юный мастер» Компетенция: «Графический дизайн»

Новосибирская область, Колыванский район, с. Соколово
МБОУ «Соколовская СОШ»

Участники: 3 класс (классный руководитель Соколова Ю.Э.)
март 2024г.





Описание профессии «ГЕЙМ – ДИЗАЙНЕР»

Игровой художник (Game Artist) — это специалист в индустрии видеоигр, который отвечает за создание визуальной составляющей игры. Эта профессия охватывает широкий спектр задач, связанных с графическим дизайном, иллюстрацией и визуальным искусством в контексте разработки компьютерных игр.

Игровой художник играет ключевую роль в создании визуальной и эстетической стороны игры, что напрямую влияет на восприятие и опыт игрока. Для этой профессии необходимы художественные навыки, творческий подход и умение работать с различными графическими и анимационными программами.

Варианты названия профессии: графический дизайнер игр или художник по компьютерным играм.



Что я должен уметь, если выбрал профессию «Гейм-дизайнер»

Чем занимается игровой художник

Игровой художник выполняет ряд важных задач, направленных на создание визуальной составляющей видеоигры. Вот основные функции этой профессии:

Разработка концепт-арта: Создание первоначальных визуальных концепций для персонажей, окружения, объектов и интерфейса игры.

Дизайн персонажей: Разработка внешнего вида, одежды, атрибутов и общего стиля персонажей игры.

3D-моделирование: Создание трехмерных моделей для персонажей, среды, архитектуры и объектов в игре.

Текстурирование и работа с цветом: Наложение текстур, выбор цветовой палитры и обработка поверхностей моделей для придания им реалистичного вида.

Анимация: Создание анимаций для персонажей, животных, монстров и других движущихся элементов в игре.

Разработка элементов интерфейса: Дизайн пользовательского интерфейса, включая меню, кнопки, иконки и другие графические элементы управления.

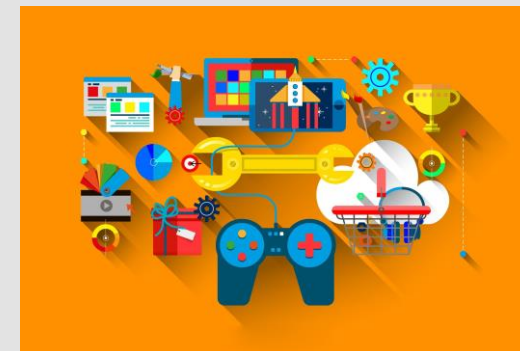
Создание визуальных эффектов (VFX): Разработка спецэффектов, таких как взрывы, магия, погодные условия и другие визуальные эффекты.

Работа с освещением и тенями: Настройка освещения в игре для создания нужной атмосферы и глубины сцен.

Сотрудничество с другими отделами: Взаимодействие с гейм-дизайнерами, программистами и звуковыми дизайнерами для обеспечения согласованности и интеграции всех элементов игры.

Постоянное обновление навыков: Следование текущим трендам в графическом дизайне и игровой индустрии, обучение и освоение новых инструментов и технологий.

Игровой художник играет ключевую роль в определении визуального стиля и атмосферы игры, что является важным фактором её успеха и популярности среди игроков.



Какие инструменты и оборудование нужны для выполнения профессиональных обязанностей

Основной инструмент для работы 3D-художника – графический планшет.

Не обязательно жутко профессиональный для убер-профессионалов, достаточно просто базовой хорошей модели.

Кстати, некоторые новички ошибочно считают, что вместо графического планшета можно использовать Apple iPad. В некоторых случаях они не так уж и неправы - но это, по большей части, относится к двумерному рисованию, а не созданию 3D-моделей.

Мобильные устройства не способны заменить хороший стационарный ПК с подключенным к нему графическим планшетом.

Профессионалы используют горячие клавиши, работу с мышью, стилус, не говоря уже о специализированном софте.

Первой моделью может быть Wacom - девайс подключается к компьютеру или ноутбуку. Он дает возможность выполнять лепку виртуальной модели, рисовать, проводить любые итерации при помощи стилуса. У Wacom могу сходу порекомендовать три модели устройств: Wacom Intuos, Wacom One и Wacom Intuos Pro. Конечно, излишним будет уже говорить, что нужен и ноутбук или десктоп, причем у 3D-художника техника должна быть достаточно мощной, чтобы справиться с "тяжелыми" задачами вроде рендеринга готовой модели и обработки сырых данных.

Вот минимальные системные требования, которые можно рекомендовать:

Минимальная конфигурация - Ryzen 5 от AMD либо Core i5 от Intel.

ОЗУ - хотя бы 16 ГБ, меньше не стоит.

Видеокарта - начиная с GeForce 1080.

Память - лучше быстрый SSD, который дает возможность ОС и установленному софту быстрее работать.



Какими профессиональными навыками должен обладать профессионал в профессии «гейм – дизайнер»

Ключевые задачи дизайнера игр — проектирование пользовательского опыта, разработка концепта игры и контроль разработки и выпуска продукта.

Игровому дизайнеру нужно разбираться в технической начинке игры, знать жанры и платформы, игровые движки, языки программирования, математику на базовом уровне, редакторы для 3D-моделирования и английский язык.

Гейм-дизайнер — управленец, поэтому важно разбираться в основах маркетинга, аналитики и бизнеса, знать рынок игр и развивать софт-скилы для управления командой.

Стартовать в гейм-дизайне можно со стажировки в игровой студии или позиции тестировщик или младшего дизайнером игр. Небольшое портфолио собственных тестовых проектов поможет в трудоустройстве.

