Волошин Д.Д., Протченко Е.Д.

**Концепт-арт в современной индустрии компьютерной графики на примере работ
концепт-художника Джамы Джурбаева**

*Дальневосточный федеральный университет
(Россия, Владивосток)*

doi: 10.18411/lj-06-2020-324

idspr: ljournal-06-2020-324

Аннотация

Данная статья посвящена концепт-арту в современной индустрии компьютерной графики. О том, зачем его создают, как используют, и какими методами и инструментами пользуются современные концепт-художники. Данные аспекты в настоящей статье раскрываются на примере работ популярного концепт-художника Джамы Джурбаева.

Ключевые слова: концепт, концепт-арт, концепт-художник, концепция, идея, арт, промо-арт, индустрия, 3D-моделирование, фото-баш, кит-баш, проектирование, технологии, компьютерная графика

Abstract

This article is devoted to concept art in the modern computer graphics industry. Why it is created, how it is used, and what methods and tools are used by modern concept artists. These aspects are described in this article on the example of the works of the popular concept artist Jama Jurabaev.

Keywords: concept, concept art, concept artist, concept, idea, art, promo art, industry, 3D modeling, photo bash, kit bash, design, technology, computer graphics

Концепт-арт – это вид проектирования, предназначенный для передачи визуальной составляющей идеи будущего произведения.

Впервые данный термин «concept art» был использован в 1930-х годах студией Walt Disney Animation. Его появление было обосновано потребностью генерации идей для мультфильмов. В студии Disney всё начиналось с идей и их концептов, которые отражали силуэт, форму и дизайн будущего персонажа, локации или объекта.

На самом деле концепт-арт оказывает влияние на всю нашу повседневную жизнь, так как все предметы, которые нас окружают, создавались на основе идеи, концепт-арта. Автомобиль, на котором мы ездим, кофеварка, которая варит нам по утрам кофе, рубашка и обувь, которые мы надеваем, уходя на работу – всё это начиналось с концепта, когда-то созданного дизайнером. Важно понимать тот факт, что концепт-арт в первую очередь формирует общее визуальное и механическое представление о предмете, а не создает полноценный дизайн-проект, последний именно начинается с него.

Для большего понимания следует разделить два понятия: концепт-арт и коммерческий промо-арт. Они различаются своим предназначением. Если посмотреть на профессиональный концепт-арт, к примеру, к AAA-проекту видеоигры, и на промо-арт к ней же, многие, кто не интересуется индустрией, вряд ли поймут разницу, так как оба изображения будут выполнены на достаточно профессиональном уровне. Суть в том, что промо-арт ориентирован конкретно на рекламу проекта. Афиши, загрузочные экраны, дизайн упаковки – во всех данных случаях, предназначенных для маркетинговой деятельности, используется промо-арт. Который представляет из себя по большому счету иллюстрацию в комплексе с типографикой с высокой детализацией и коммерческим качеством. В то время, как концепт-арт используется, как ранее упоминалось, только на начальном этапе производства.

Далее перейдём к разновидностям концептов. Здесь речь пойдет скорее о методах создания и об инструментах, которыми пользуется концепт-художник. По задачам визуализации идеи, концепт-арт можно разделить на: концепт-арт окружения (локация), концепт-арт персонажей и предметов, отражающих характер и дизайн персонажа. Отдельным блоком идёт комплексный концепт-арт проекта, который объединяет в себя все ранее перечисленные концепты: персонаж, локация, объекты, предметы. В производстве используется также объектно-ориентированный концепт-дизайн, но он не будет рассматриваться в данной статье, так как является по своей сути включающим в себя всё те же признаки и характеристики, что и концепт-арт в целом.

Концепт-арт в индустрии компьютерной графики так же принято различать по методам его создания, которых большое множество, ведь концепт-художник ничем не ограничивается в своём творческом процессе. Но мы для ясности разделим концепт-арт на условные два направления: 2D-арт и 3D-арт. Данная классификация обоснована тенденциями в индустрии. Дело в том, что профессиональных пакетов программного обеспечения существует большое множество, но в индустрии пользуются популярностью, с одной стороны, Adobe Photoshop для создания 2D-графики и, с другой стороны, ряд программных пакетов для создания 3D-визуализации и моделирования (3DsMax, Maya, Zbrush, Blender, 3Dcoat, Cinema4D, Marmoset Toolbag, Substance Painter и т.д.).

Часто концепт-художники используют данные пакеты в комплексе. Безусловно, есть такие, кто создаёт концепты от начала и до конца в Photoshop, пользуясь только его функционалом. Но в данной статье для нас представляют интерес разные методы, которые мы рассмотрим далее на примере концепт-артов художника Джама Джурабаева, который является одним из ведущих концепт-художников в индустрии (он является создателем концептов для вселенных Marvel и Джорджа Лукаса, а также среди его постоянных заказчиков – Стивен Спилберг. Отрывок из интервью с Джамой Джурабаевым для Forbes: «Мой сын, который живет в Таджикистане, рассказывает друзьям в школе, что Аладдина из нового фильма нарисовал его папа. Но потом жалуется мне: говорит, никто ему не верит. Вообще мало кто верит, что простой парень из Таджикистана может придумывать образы для Голливуда»).

Концепт-арт к фильму «Алладин» от Disney

Автор: Джама Джурабаев (<https://www.artstation.com/artwork/baxDEg>)

Джама Джурабаев в своих концептах широко использует 3D-моделирование, которое позволяет ему создать нужную форму, а также свободно экспериментировать с композицией и ставить нужные источники освещения для создания атмосферы в концепте. 3D-пакеты позволяют легко изменять положение камеры – точки смотрящего, что в Photoshop в процессе механического рисования невозможно (вернее, возможно, правда, для каждого нового ракурса нужно рисовать все элементы заново, учитывая перспективу и светотень). Сделав 3D-модели и поставив их в нужное

положение, выбрав нужную композицию в кадре, а также разобравшись с источниками освещения, автор экспортирует полученный кадр в Photoshop, где добавляет «живописных» мазков кисти, что-то подрисовывая, и накладывает фильтры – тем самым «финализирует» работу. Примерно так выглядит один из способов использования комплекса 3D и 2D в концепт-арте. Стоит добавить, что данный метод позволяет получить сразу несколько разных концептов в рамках одной тематики.

*Пример концепт-арта, созданного методом комбинации 3D и 2D
Автор: Джама Джурабаев (<https://www.artstation.com/artwork/oO144J>)*

*Примеры концепт-арта, созданного методом комбинации 3D и 2D
Автор: Джама Джурабаев (<https://www.artstation.com/artwork/oO144J>)*

Стоит также отметить набирающий популярность инновационный метод создания концепт-арта с помощью VR и AR. Суть в том, что сегодня у художника есть возможность творить в виртуальном пространстве. Для этого способа Джама использует профессиональную программу для моделирования в VR (Virtual Reality) под названием Gravity Sketch. Функционал комплекса данной технологии и программы позволяет ему создавать концепт-арт, созерцая его в процессе не на экране монитора, а непосредственно своими глазами и руками в виртуальной реальности. Данный метод открывает перед художниками поистине безграничные возможности поиска идей, формы и композиции.

*Пример концепт-арта, созданного с помощью VR
Автор: Джама Джурабаев (<https://www.artstation.com/artwork/o12AJ>)*

Таким образом, мы можем наблюдать как современные технологии проникают в искусство и индустрию компьютерной графики. Будущее наступает, открывая новые возможности переосмысления концептов и выведения их на новый уровень.

1. Вся правда о концепт-арте. URL: <https://virink.com/post/229578>
2. Золотарева Л.Р. «Концепт «творчество» в изобразительном искусстве». – 2013. – 11 с.
3. Как дизайнер-самоучка из Таджикистана стал создателем персонажей для Marvel, Lucasfilm и Спилберга. Forbes. URL: <https://forbes-ru.turbopages.org/s/forbes.ru/karera-i-svoy-biznes/383983-kak-dizayner-samouchka-iz-tadzhikistana-stal-sozdatelem-personazhey-dlya>
4. Концепт-арт – история, назначение, проблемы связанные с ним, и способы его создания. URL: <https://habrahabr.ru/post/164451/>