

А.В. ВАСИЛЬЕВ

*Преподаватель кафедры «Академический рисунок» МГХПА им.
С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com*

A.V. VASILYEV

*Teacher of department of Academic Drawing of the Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts
e-mail: uchiharus@gmail.com*

DOI: 10.37485/1997-4663_2022_1_2_128_143

ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ В КОНЦЕПТ-АРТЕ ВИДЕОИГР

DESIGN IN VIDEO GAME CONCEPT ART

В статье рассматриваются принципы дизайн-проектирования, применяемые в концепт-арте видеоигр. Проводится анализ феномена артбука как современного элемента массовой культуры, являющегося отражением процесса создания мультимедийного проекта, а также презентации его художественного языка и структуры. Систематизируются инструменты и средства, используемые концепт-художниками в рамках решения поставленных задач.

The article discusses the design principles used in the concept art of video games. The phenomenon of the artbook is analyzed as a modern element of mass culture, which is a reflection of the process of creating a multimedia project, as well as the presentation of its artistic language and structure. The tools and tools used by concept artists in the framework of solving the tasks are systematized.

Ключевые слова: артбук, цифровое изобразительное искусство, цифровое произведение искусства, концепт-арт, концепт-художник, гейм-дизайн, видеоигры.

Keywords: artbook, digital fine art, digital artwork, concept art, concept artist, game design, video games.

Ведя разговор о синергетической природе CG Art как процесса на стыке дизайна и искусства, мы ставим вопрос, а может ли считаться предметом изобразительного искусства не только законченная иллюстрация, созданная по образцу и подобию классической картины, но и материалы процесса разработки проекта, которые фактически никогда не подразумевались как самостоятельные произведения изобразительного искусства. Ответом на это может стать феномен артбука (от англ. artbook — альбом-книга с изображениями и иллюстрациями). Артбук подразумевает собой издание, где весь иллюстративный материал объединен единой темой. В последние годы особой популярностью стали пользоваться артбуки, посвященные видеоиграм и кино. Формат издания позволяет показать процесс разработки, а также поделиться историей создания проекта от самих дизайнеров и художников.

Такой визуальный диалог чем-то напоминает декоративные панели Альфонса Мухи [5], которые предназначались, в первую очередь, для декоративно-эстетических целей — это произведение из мира рекламы и массового продукта, рассчитанное на камерное использование. Артбук выполняет несколько задач: дополнительная реклама проекта, репрезентация работы художников и дизайнеров, описание проекта изнутри в формате пространственного искусства — альбома с иллюстрациями. Обычно к фильмам и видеоиграм в процессе рекламной компании перед (относится к видеоиграм) или после релиза (кино) выходят дополнительные материалы о съемках, репортажи о процессе производства, дневники разработчиков и интервью с командой. Такая подача материала позволяет зрителям заглянуть за кулисы, но не дает полного представления о работе художников и дизайнеров. Артбуки восполняют этот пробел, позволяя заглянуть в творческую и визуальную часть процесса разработки, показав не только визуально-эстетическую составляющую проекта, но и стадии его проектирования.

По своему содержанию артбуки могут сильно отличаться друг от друга, так как хоть большая часть альбома заполнена иллюстрациями к проекту, сама структура альбома повторяет уникальный процесс разработки материнского проекта, отражая визуальную его часть. Тем самым, пространственные объекты — иллюстрации — вплетены во временной процесс — проектирование, отраженный на страницах артбука. Но все же артбуки можно разделить на две большие категории по типу индустрии, к которой они относятся, — кино и видеоигры, последние являются инте-

рактивным развлечением, а значит, зритель будет не просто наблюдать, но и активно участвовать в процессе игры. Визуальное искусство фильма концентрируется, в первую очередь, на кадре, а игры — на процессе взаимодействия с игроком: это приводит к разному распределению задач для художников в ходе разработки визуального облика проекта.

«Мир игры Anthem» — это артбук, посвященный проектированию визуального дизайна компьютерной игры в жанре Action/RPG с открытым миром «Anthem» (с англ. — «Гимн») от студии BioWare Edmonton и издателя Electronic Arts. Весь альбом строится как рассказ о создании визуальной концепции проекта. Помимо визуальной составляющей, для любой игры важен геймплей, то есть участие человека в игровом процессе [2], поэтому важным является не только эстетика визуального образа, но и его невербальный симбиоз с игровыми механиками проекта. Мир игры — это постапокалиптическая научная фантастика: «Это мир аналоговых технологий, в котором существуют созданные вручную машины, с ноткой восточной культуры и символом треугольника в его основе» [3]. Стилистика проекта приближена к реализму для усиления эффекта правдивости создаваемого мира. По задумке авторов, игрок должен понимать законы нового фантастического мира, чтобы проникнуться ими и поверить в них, поэтому с самых первых этапов разработки визуальной составляющей проекта использовались 3D модели и фотореалистичные текстуры. «Anthem» изначально разрабатывался как игра AAA класса, то есть высокобюджетный продукт, рассчитанный на многоступенчатый цикл разработки — каждый этап проектирования визуализировался художниками и дизайнерами. Фактически команда разрабатывала целый новый мир со своей экосистемой, флорой, фауной, архитектурой и технологиями. Даже для большого штата художников работа с таким количеством материала требует вспомогательных инструментов в работе. Существуют профессиональные цифровые техники работы для ускорения процесса создания концептов и иллюстраций в ходе рабочего процесса: Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash [6]. Весь концепт и промо арт к игре создан с использованием этих комбинированных техник. Общий процесс создания изображений ко всем разделам разработки игры состоял из пяти этапов: концепт-арт с использованием фотобаша и фотореалистичных текстур, добавление в концепт-арт элементов 3D модели, создание высоко детализированной 3D модели на основе концепта и ее последующий рендер, вариации дизайна с использованием

готовых 3D моделей с 2D детализацией поверх и концепт/промо арт на основе финального дизайна при помощи Matte Painting с использованием фототекстур и эффектов. Такой процесс разработки визуального дизайна един для всех разделов артбука. Всего же альбом разделен на пять разделов, не считая вступления.

Часть первая — «Начало». Первый раздел посвящен ранним этапам разработки проекта, когда команда, в первую очередь, ищет концепцию игры, формирует ее идейное ядро, на базе которого будут в дальнейшем формироваться как геймплей, так и визуальная составляющая, поэтому «Начало» наполнено концептами, каждый из которых сочетает в себе множество элементов, позаимствованных из внешних источников. Художники на этом этапе ищут вдохновение, каждая иллюстрация наполнена заимствованиями, которые дизайнеры перерабатывают с учетом композиции. При этом этап раннего концепт арта требует от художников многоплановой работы, здесь еще нет четкого визуального разделения между персонажами, объектами и окружением. Каждая иллюстрация является творческим поиском. В пейзажах видны элементы гор, полей, растительности, взятых с разных источников и сплавленных между собой при помощи цифровых искажающих и модифицирующих инструментов. При этом в концептах совмещаются первые пробные изображения персонажей для корректировки масштаба и оценки синергии между образами. В дизайне персонажей и их костюмов, которые являются главной особенностью игры, угадываются части техники: «При создании ранних джавелинов мы черпали вдохновение из НАСА, например, из миссии “Аполлон”. Мы использовали тяжелые материалы для костюмов космонавтов и ролл бар. В такой костюм пилот “входил” со спины» [3]. Ранний этап поиска интересен своим многообразием идей. Художники



Рис. 1. Концепт-арт экшен-сцен с инопланетной фауной



Рис. 2. Разработка дизайна экзоскелетов с использованием существующих космических технологий



Рис. 3. Поисквые архитектурные тамбнейлы

здесь используют все доступные техники и приемы в работе. Иллюстрация на странице 17 (рис. 1) демонстрирует момент схватки фрилансеров (главных протагонистов игры) с представителем фауны планеты. Художник подчеркивает размеры зверя, располагая двух пилотов по диагонали в глубину кадра, тем самым позволяя зрителю оценить масштаб монстра. Также на первом плане дизайн костюма пилота создан с использованием 3D модели, представленной на странице 16 (рис. 2). Центром же композиции выступает пасть, разинутая животным, нарисованная вручную, о чем свидетельствуют видимые полупрозрачные мазки кисти художника. Поверх весь зверь доработан фототекстурами для повышения детализации и усиления ощущения его масштабности. Иллюстрация дополнена эффектом дождя, сильных дождевых брызг на горизонтальных поверхностях и зарослями леса на заднем плане, что создает ощущение тропического климата и передает настроение тревожности происходящего. Помимо крупных концепт-иллюстраций, в артбуке представлены тамбнейлы (от англ. thumbnails – миниатюры разных дизайнов строений в одинаковом окружении) (рис. 3), где совмещается 3D и фотография для

быстрого создания большого количества вариантов дизайна. Главными принципами при работе с концепт артом для художников являлись скорость работы, умение искать и анализировать материалы внешних источников, совмещение разных техник и материалов с сохранением единого стиля, способность мыслить креативно и разнообразно, то есть для качественной работы при создании концептов от художника требуются не только технические навыки, но и развитое мышление дизайнера-проектировщика.

Часть вторая — «Новое поколение героев». Это главный раздел альбома, так как он раскрывает зрителям процесс создания образов главных протагонистов игры и их костюмов — джавелинов, которые являются ключевой особенностью проекта. Обычно специализации цифрового 2D-художника очень обобщенно можно разделить на два направления: дизайн персонажей и дизайн окружения. Даже специализированная литература выпускается с дифференциацией по этим критериям [4]. Такое разделение носит, прежде всего, общий теоретический характер, так как задачи художника могут комбинироваться, в зависимости от технического задания проекта: «По своему опыту скажу, что в студиях соотношения персонажников к пейзажникам где-то 1 к 10. Если вы можете смоделировать (или нарисовать — прим ред.) персонажа, даже если в студии нет вакансии художника по персонажам, вас возьмут работать над окружением или пропсами. Если моделлер (или художник — прим. ред.) может проработать персонажа, он справится с фоном или объектом, а вот в обратную сторону это правило почти никогда не работает» [7]. Художник по персонажам и пропсам (от англ. props — устоявшееся обозначение трехмерного объекта в CG) создает образ целиком, работая со всеми элементами дизайна: от анатомии и психологического портрета персонажа до его одежды и транспортного средства. В равной степени совмещаются навыки художника-иллюстратора, умеющего изобразить объект правдоподобно, и дизайнера, способного концептуально мыслить и совмещать различные приемы проектирования. Этапы работы во второй главе выстроены в той же последовательности, что и в первой: сначала 2D эскизы с совмещением Photobashing и 3D Kitbash, далее работа с 3D моделью и представление вариантов дизайна в среде. Самым живописным является этап работы с концептом персонажей. На страницах представлены не просто фотоколлажи, как это было на этапе начала разработки игры, а полноценные 2D иллюстрации — это

презентация персонажей. Каждый из них представлен отдельно, без фона и окружения с хорошо считаваемым абрисом фигуры и амуниции. Стилистически такие иллюстрации ближе всего к аналоговой графике, выполненной гуашью или темперой с их характерным локальным тоном и мозаичными мазками. Художник не ставил перед собой задачу создать глубину, задачей было визуально рассказать о персонаже — глубина картинки, как и фон, в таком случае лишь помеха. Подробнее стоит остановиться на странице 29, вот что сам художник Дерек Уоттс говорит об этих двух персонажах: «Слева — Фрилансер-генерал. Справа — Фрилансер-пилот. При



Рис. 4. Концепт-дизайн персонажа

создании экзокостюма пилота мы взяли за основу подкладочные и компрессионные материалы. Пилоты постоянно сражались, и во время битвы им часто приходилось быстро забираться в свои экзокостюмы. Подобный внутренний материал должен свести к минимуму возможность получения пилотом травм. Мы всегда обсуждали пилотов истребителей. Вы должны быть человеком определенного типа, чтобы управлять истребителем или джавелином» [3]. Теперь подробнее рассмотрим Фрилансера-генерала, так как о дизайне пилота было уже сказано достаточно. Его образ подтверждает его высокое звание и большой боевой опыт невербально. Читатель с легкостью сможет самостоятельно понять, что перед ним — опытный боец: мощное телосложение вкупе с возрастными изменениями лица и сединой в бороде придают персонажу волевые черты, создавая образ ветерана, закаленного в боях; подробно проработаны элементы крепления сумок снаряжения: в них используются альпинистские карабины и замки, характерные для парашютных ранцев, что еще раз подчеркивает, что перед нами — ветеран полевых сражений, в ткань и перчатки включена графическая символика Фрилансеров в виде

треугольников — общий отличительный графический символ для всех элементов дизайна игры (треугольники присутствуют также в композиции рекламных плакатов по игре); общая цветовая гамма выдержана в сдержанных земляных тонах, по ассоциации с костюмами пилотов, имеющих схожую расцветку (рис. 4). Дизайн оперирует знакомыми зрителю элементами из массовой культуры для придания образам узнаваемости и реалистичности. На страницах 30–31 представлены четыре дизайна одного персонажа Оуэна (рис. 5). Хотя они стилистически и схожи, каждый из них представляет различные варианты дизайна одежды, со-



Рис. 5. Концепт-дизайн персонажа

ставленной из разных по плотности и фактуре материалов. В дизайне, помимо милитари стиля, используется восточная тематика, так костюмы Оуэна напоминают кимоно, совмещенное с легкой кожаной броней.

Постепенно от 2D иллюстраций художники переходят к 3D моделям, так как именно они будут непосредственно использованы в игре. Поверх рендера модели дорисовывается дизайн, и добавляются детали посредством фотобаша. На развороте страниц 34–37 собраны варианты дизайна персонажей пилота, механика и рейнджера (рис. 6). Здесь художники активно совмещали все доступные им инструменты для поиска нужного им образа: «Это изображение использовалось, чтобы помочь нашей команде дизайнеров при создании костюмов. На изображении мы хотели показать, как именно игроки могут использовать высоту для ориентирования в пространстве, незаметно прыгая по деревьям» [3]. Все иллюстрации на этих страницах — это объединение 3D моделирования, техники коллажа и цифровой графики. Каждый процесс разработки персонажа как игрового класса состоит из поиска образа, моделирования различных вариантов брони и доработки в виде тамбнейлов с исполь-



Рис. 6. Концепт-дизайн персонажа



Рис. 7. Варианты дизайна для костюма Шторма

зованием фотобаша для демонстрации различных вариантов дизайна экипировки и ее функционала (рис. 7). Главная задача художников на этапе разработки персонажей — это поиск узнаваемого и при этом уникального стиля, который визуально смог бы отразить все отличительные особенности. Этап проектирования персонажей включает в себя работу с художественной интерпретацией образа, пропорциями и анатомией, поиск дизайна снаряжения и одежды.

Часть третья — «За стенами» — разделена на окружающую среду и фауну. Начать стоит с фауны, так как в основе дизайна всех персонажей лежит единый паттерн работы художников. Этапы работы здесь не отличаются от второго раздела и представляют собой первый этап — скетчи и фотобаш, далее — создание 3D модели и ее рендер в среде с использованием техник Matte Painting (рис. 8). Что более примечательно, так это процесс создания представителей инопланетной фауны. Действие игры происходит на планете с преимущественно тропическим климатом. Команда художников приняла решение разрабатывать дизайн всей флоры, основываясь на образах насекомых и членистоногих, скрещенных с мле-

копитающими. Весь животный мир планеты представляет собой фантастические гибриды насекомых и зверей: «Мы должны были создать таких существ, которых никто никогда не видел и не мог себе представить. Мы перепробовали много комбинаций, много разных текстур и форм. Мы могли взять изображение насекомого и скрестить его с млекопитающим. Мы добавляли кролику уши моли. В общем, развлекались как могли» [3]. Более того, в дизайне джавелинов также угадываются черты насекомых и зверей: шлемы и строение нижних конечностей спроектированы с оглядкой на гибридную анатомию. В пятой части альбома «Союзники и враги» дизайн противников следует единому паттерну с дизайном фауны планеты. Визуальный дизайн банды «Шрамы» спроектирован по аналогии с тараканами: большие пластинчатые панцири, антенны-усики, коричнево-оранжевая цветовая гамма. Особняком выделяется дизайн летчика: «Это наш летчик из фракции Шрамов. Если большинство представителей этой фракции являются тараканами, то это их стрекоза. Стрекозьи глаза, усики и крылья помогают подтвердить этот образ» [3]. На развороте страниц 172–173 представлены не только 3D модели «летчика», но и скетчи с вариантами дизайна и цветовой рас-



Рис. 8. Варианты дизайна фауны планеты



Рис. 9. Варианты дизайна вражеских фракций

кладки персонажа, а также раскадровка сцены стрельбы (рис. 9). Это напоминает по своей компоновке дизайнерский проект изделия, где показаны рабочие варианты, финальный дизайн изделия и раскадровка, демонстрирующая объект в действии. Но, в отличие от узкоспециализированных дизайн-проектов, здесь демонстрируется сложносоставной проект, где разделение исполнительских ролей выполнено на стадии производства, а не дизайна.

Кроме разработки животных, врагов и союзников, в артбуке уделено не меньше внимания окружению: флоре планеты, архитектуре людей и развалинам древних цивилизаций. Работа над окружением разделена на три

главы: описание природы планеты в разделе «За стенами — окружающая среда», архитектура людей в главе «Союзники и враги», а древние развалины расы «Творцов» — в финальной главе «Мифы и легенды». Такое дробление по разделам продиктовано гейм-дизайном проекта, где каждая механика является частью экосистемы: архитектура как стилеобразующий фактор отражает в себе образы фракций и банд, флора и фауна неразрывно связаны, а руины древней цивилизации Творцов являются частью мифологии игры и ее визуальной репрезентацией игроку, о которой речь пойдет чуть позже. Процесс создания окружения также схож по технологии. На развороте страниц 174–175 можно увидеть все этапы — от 2D силуэта до полноценного концепта окружения с использованием 3D моделей и фотографий (рис. 10). Процесс создания элементов природы и архитектуры для таких комбинированных пейзажей может быть разделен как между несколькими художниками, каждый из которых выполняет только свою задачу, так и сделан от начала и до конца одним человеком. Играет роль лишь количество затраченного на работу



Рис. 10. Концепт-арты архитектуры фракции «Шрамы»

времени, поэтому в рамках разработки дизайна процесс чаще всего разделяют между 2D и 3D отделами. При этом задачей финального концепт арта является создание атмосферы и глубины. Здесь в отличие от дизайна персонажей, художники работают с глубиной и пространством. Свет, цвет и воздушная перспектива играют важную роль в передаче ощущения масштаба. Работа над концептами окружения напоминает аналоговую работу импрессиониста XIX века, задачей которого было не механически изобразить пейзаж, а передать зрителю его атмосферу и настроение. На странице 195 представлены семь вариантов освещения и колористического решения колоссального по масштабам пейзажа,



Рис. 11. Тамбнейлы различных природных условий на планете

призванного отразить всю мощь руин Творцов, в сравнении с игроком. Стаффаж на первом плане играет роль реперной точки для зрителя для оценки масштаба. Основная работа художника сконцентрирована на выборе цветовой палитры и типа природного катаклизма над руинами. Ряд тамбнейлов напоминает серию картин французского художника-импрессиониста Клода Моне, исполненную в 1892–1895 годах (рис. 11). Художник одним из первых стал изучать влияние освещения на восприятие нами изображаемого объекта [1]. С развитием цифровых инструментов работы с изображениями цветокоррекция стала неотъемлемым элементом в процессе работы любого цифрового 2D художника. Для работы с архитектурой и природой команда художников изучала архитектурные стили разных эпох. Поскольку общая стилистика игры была решена в восточном колорите, то города и поселения в мире Anthem стали эклектическим сплавом восточной архитектуры и современного урбанистического стиля: «Для промышленного города мы объединили образы турецких мечетей со старыми заводами по производству автомобилей в

Детройте. Идея заключалась в том, что все инженеры будут работать на судостроительном заводе» [3]. В рамках цифровой среды художник может совмещать любые стили и направления в архитектуре, преобразуя их в совершенно фантастические образы. При этом даже не обязательно работать в 3D, большинство таких иллюстраций выполняются с использованием техник Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash, где художник может использовать уже готовые 3D пакеты ассетов или 2D силуэтов. Например, концепт-арт стартовой локации к фракции Корвус (рис. 12) напоминает архитектурой Италию с террасным расположением районов города. При этом, если присмотреться,



Рис. 12. Концепт-арты городов-хабов

можно заметить, что вся иллюстрация состоит из фрагментов фотографий, с дорисованными поверх тенями, вплавленных в общую структуру города. В верхнем пейзаже около центрального здания в правом верхнем углу можно рассмотреть, что под куполом в восточном стиле в качестве нижних ярусов используется фрагмент многопалубного круизного лайнера. Знание художником не только современных тенденций в архитектуре и культуре, но и культурных особенностей разных стран и народов позволяет создавать поистине фантастические миры при помощи современных цифровых инструментов. Художник по окружению должен уметь работать с пространством, масштабом, линейной и воздушной перспективой и ориентироваться в современной многообразии стилей и направлений в архитектуре и дизайне.

В пятой главе книги под названием «Мифы и легенды» есть раздел, посвященный расе Творцов, рассказывающий, как художники создавали визуальный язык истории мира Anthem. В таких интерактивных проектах, как видеоигры, для фокусировки внимания игроков используют все доступные аудиовизуальные инструменты: различные подсветки и маркировки, звуковые элементы и музыкальные темы

— есть множество приемов привлечь внимание игрока. Одной из непростых задач гейм-дизайна является преподнесение игроку дополнительной информации, раскрывающей мир или сюжет игры. Обычно такие элементы оформляют в виде записок или же аудиозаписей, разбросанных по ходу игры. Помимо такого подхода, художники из BioWare решили использовать классический прием для преподнесения истории мира игроку — технику фрески. На последнем развороте артбука (рис. 13) размещены панно, повествующие об истории мира. Визуально они представляют собой нечто среднее между живописным барельефом и монохромной фреской: «Мы создали эти фрески в Форте Тарсис, чтобы познакомить с историческим бэкграундом мира без кинематографических вставок. Мы вдохновлялись египетскими иероглифами. Некоторые фрески показывают, что, несмотря на свою долгую историю, джавелины не сильно изменились. А на других показаны такие исторические события, как битвы против расы урготов» [3]. Художники из BioWare уже обращались к такой культурной апроприации в своих проектах по вселенной «Dragon Age», где большинство внутриигровых художественных элементов были стилизованы под технику монументальной живописи. Задачей художников было создать художественные элементы, которые бы выполняли вспомогательную роль при погружении игрока в вымышленный мир. Для того, чтобы виртуальная среда была убедительно, художник должен знать, на основе каких элементов из реального мира ее можно сформировать. Каждая из фресок является полноценной композицией с продуманным сюжетом. Каждая из них по отдельности может быть воспринята как иллюстрация, при этом в них соблюдены законы монументального искусства с опорой на исторические аналоги.



рис. 13. Монументальные фрески

барельефом и монохромной фреской: «Мы создали эти фрески в Форте Тарсис, чтобы познакомить с историческим бэкграундом мира без кинематографических вставок. Мы вдохновлялись египетскими иероглифами. Некоторые фрески показывают, что, несмотря на свою долгую историю, джавелины не сильно изменились. А на других показаны такие исторические события, как битвы против расы урготов» [3]. Художники из BioWare уже обращались к такой культурной апроприации в своих проектах по вселенной «Dragon Age», где большинство внутриигровых художественных элементов были стилизованы под технику монументальной живописи. Задачей художников было создать художественные элементы, которые бы выполняли вспомогательную роль при погружении игрока в вымышленный мир. Для того, чтобы виртуальная среда была убедительно, художник должен знать, на основе каких элементов из реального мира ее можно сформировать. Каждая из фресок является полноценной композицией с продуманным сюжетом. Каждая из них по отдельности может быть воспринята как иллюстрация, при этом в них соблюдены законы монументального искусства с опорой на исторические аналоги.

У каждого проекта — своя собственная визуальная составляющая. Есть игры, визуализация и дизайн для которых полностью создавались в 2D. Но во главе угла всегда стоит гейм-дизайн. Художественная часть проекта всегда является вспомогательной и второстепенной. На примере данного артбука был рассмотрен визуальный стиль игры, но, помимо него, художники трудятся над иконками интерфейса, оформлением меню и другими прикладными элементами. Но и по отдельности рассмотренные выше примеры представляют художественную и эстетическую ценность. Безусловно, многие из них являются прикладными элементами разработки проекта, но при этом художники создали поистине уникальные иллюстрации, разрабатывая мир игры. Сегодня, когда в музей приезжает международная выставка, посвященная прославленному художнику, то зачастую, наравне с картинами, демонстрируется собрание эскизов, этюдов и рисунков. Многие работы, которые сегодня мировое сообщество расценивает как произведения изобразительного искусства, являлись для художников лишь рабочим процессом. Так, например, можно вспомнить рисунки Альбрехта Дюрера. Ни в коем случае здесь не имеется в виду, что это мнение сегодня ошибочно, наоборот, многие вещи, изготовленные первоначально лишь как вспомогательная часть главного творческого процесса, сами по себе являются предметами изобразительного искусства и представляют эстетическую и историческую ценность как часть формирующейся культуры. В таком контексте во главу угла ставится художественная составляющая объекта, а инструменты для ее достижения перестают играть главенствующую роль. Возвращаясь к тезису того, что собой представляет сегодня творчество цифрового 2D художника, становится ясно, что требования к нему являются синонимичными требованиям к проектировочной деятельности дизайнера в начале XX века. Художник не просто исполнитель заданной функции, он — креативное звено в большой творческой сети, обладает навыками художника и знаниями проектировщика.

Список литературы:

1. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. Выпуск 3. Страны Западной Европы XIX века; Россия XIX века. — Москва: Искусство, 1992. — 361 с.: ил.
2. *Казакова Н.Ю.* Гейм-дизайн (Художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды): дис. ... доктора искусствоведения: 17.00.06 / Н.Ю. Казакова. — Москва, 2017. — 497 с.

3. Уоттс Д. Мир игры Anthem. Артбук / Дерек Уоттс, Стив Клит, Кен Фейрклаф и др.; перевод с английского Светланы Касковой. — Москва: Издательство АСТ, 2020. — 208 с.

4. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. — United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2015. — 224 с.

5. Грекова В. Альфонс Муха: «Искусство никогда не может быть новым» — URL: <http://beatricemagazine.com/alfons-mucha/> (дата обращения: 16.01.2022).

6. Сидорова Л., Карпова А. Что такое Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash? — URL: <https://cglab.pro/articles/chto-takoe-matte-painting-photobashing-3d-kitbash> (дата обращения: 15.01.2022).

7. Pavlovich M. Как ворваться в игровую индустрию // Студия Графит. — URL: <https://vk.com/@studiyagrafit-michael-pavlovich-kak-vorvatsya-v-igrovuu-industriu> (дата обращения 16.01.2022).