

обложка

ХОС, ФУНКЦИИ И ОБЯЗАННОСТИ НА ПРОЕКТЕ

Художник общего профиля так же остается художником с классическим набором задач: разработать и произвести игровую графику в разумный срок, быть готовым к переработкам и правкам, поступающим от руководителя или старших коллег по цеху. Все это делается для того, чтобы в игре наблюдалось единство уникальной игровой стилистики, которая является устоявшейся, которую одобрил игровой продюсер и полюбил пользователь.



ХОС - ситуация интересная. Ни в одной игровой студии, ни один работодатель не запишет в трудовой книжке вам позицию “художник общего профиля”, и ни один ресурс по поиску работы вам эту позицию, скорее всего, не предложит, т.к., по сути, такой профессии просто нет.



ФУНКЦИИ 2D-ХУДОЖНИКА ОБЩЕЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ НА ПРОЕКТЕ:

обеспечение стабильной работы арт-отдела,
помощь в налаживании поточного, конвейерного процесса производства контента,
интеграция в технические вопросы разработки (где-то более глубоко, где-то менее),
помощь в налаживании взаимодействия между отделами,
чтобы у каждого был максимально быстрый и эффективный доступ к ресурсам проекта.



В СПЕКТР ОБЯЗАННОСТЕЙ 2D-ХУДОЖНИКА ОБЩЕЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬСЯ:

Прямые обязанности по разработке

контента;

Концепт-арт разной степени сложности и

проработанности;

Рендер утвержденных

скетчей;

Создание графических

ассетов;

Обязанности по работе над GUI (general user interface) в кооперации с

отделом геймдизайна (от помощи в макетировании до отрисовки

наполнения, например, тех же иконок).

В СПЕКТР ОБЯЗАННОСТЕЙ 2D-ХУДОЖНИКА ОБЩЕЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬСЯ:

Прямые обязанности по разработке

контента;

Концепт-арт разной степени сложности и

проработанности;

Рендер утвержденных

скетчей;

Создание графических

ассетов;

Обязанности по работе над GUI (general user interface) в кооперации с отделом геймдизайна (от помощи в макетировании до отрисовки наполнения, например, тех же иконок).

В СПЕКТР ОБЯЗАННОСТЕЙ 2D-ХУДОЖНИКА ОБЩЕЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬСЯ:

Задачи по работе с трехмерной графикой;

Задачи по интеграции контента в движок, на котором проектируется игра;

Задачи по анимации разной степени сложности (UX или анимации объектов);

Настройка fx-

эффектов;

Задачи по координированию работы между внешними сотрудниками арт-отдела и внутренним;

Задачи по формированию, ведению и своевременному обновлению всей документации, которая касается процессов производства графики.

ЗАДАЧИ, КОТОРЫЕ ХОС ВЫПОЛНЯЕТ ИЛИ МОЖЕТ ВЫПОЛНЯТЬ

- разработка и поддержка визуального стиля;
- оптимизацию игровой графики;
- обеспечивает продуктивное взаимодействие арт-отдела и остальных отделов производства;
- обеспечивает работу арт-отдела и смежных внутри студии, и ресурса в виде аутсора/фриланса.



РАЗРАБОТКА И ПОДДЕРЖКА ВИЗУАЛЬНОГО СТИЛЯ

Лучше иметь перед глазами готовую концепцию игры

Важно знать свою целевую аудиторию и ее предпочтения

Необходимо иметь хороший пул референсов и быть знакомым с топовыми продуктами.

При разработке важно соблюдать баланс: иногда сделать акцент на количество, иногда на качество.

Будьте готовы выдавать огромное количество материала

Будьте готовы к тому, что большая часть материала не войдет даже в альфа-билд



БУДЬТЕ ГОТОВЫ К КРИТИКЕ И ПРАВКАМ

Вы должны быть готовы играть, много играть в игры!

Всегда нужно держать в голове, что вам придется подстраиваться друг под друга, поэтому не стоит выбирать переусложненные стилистические решения

Поддержка визуального стиля осуществляется с помощью различных арт-гайдов.



ОПТИМИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ГРАФИКИ

что может влиять на вес:

Текстуры (спрайты)

Эффекты

Анимации

Что может помочь:

уменьшить количество

спрайтов, спрайтов физически, а так же в настройках

движка, если это возможно

Заменить секвенции на мешевые

анимации

Заменить секвенции на эффекты, которые могут быть

реализованы силами движка.

Создание графических

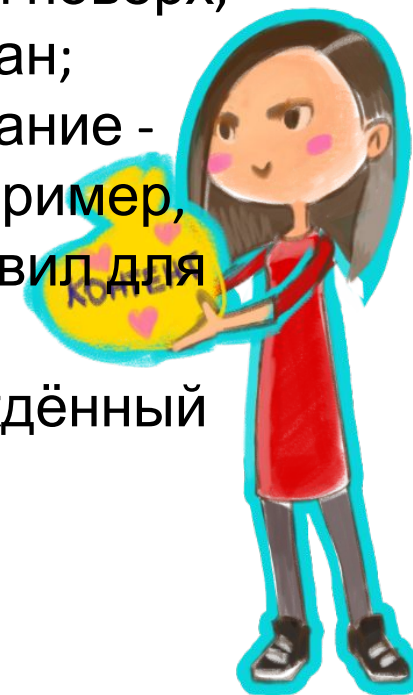
ассетов

Объём дополнительной графики в атласе



ОПТИМИЗАЦИЯ - НЕ ТОЛЬКО ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ВОПРОСА

Любой оптимизированный файл обязательно располагается на файл-сервере; каждый слой со 100% непрозрачностью, без дополнительных эффектов (если вам это нужно - вы можете попросить исходник у коллеги);
Каждый слой располагается в логической последовательности;
Каждый объект на слое - полноценный, даже если он перекрыт другим поверх, это делается, исходя из перспективы того, что объект будет анимирован;
Каждый слой имеет логичное наименование, не обязательное требование - наименование на английском (казалось бы, требование простое, но, например, наш Spine-аниматор просветила нас, что, оказывается, есть набор правил для наименования частей корпуса, и это было большим открытием);
Желательно использовать для каждого слоя или группы слоёв утверждённый цвет, чтобы легче было ориентироваться.



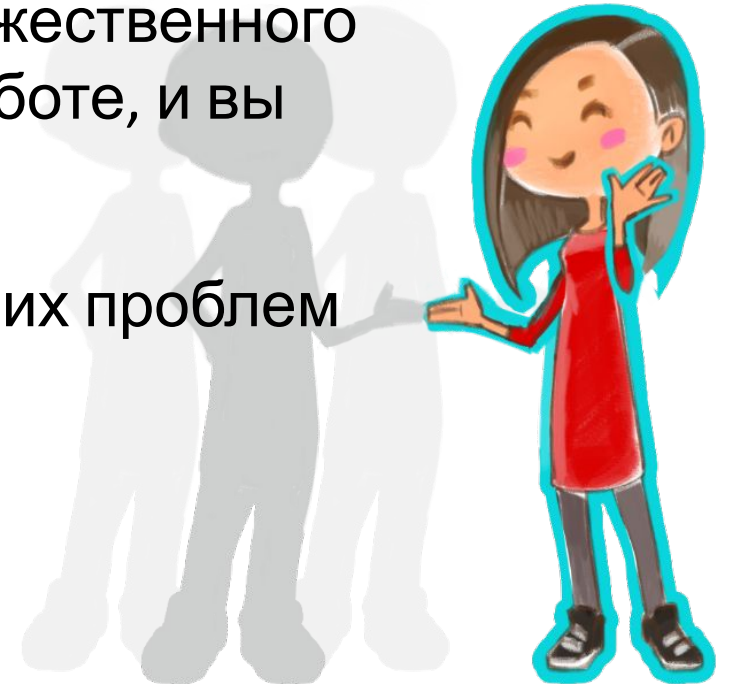
ОБЕСПЕЧИВАЕТ ПРОДУКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ АРТ-ОТДЕЛА И ОСТАЛЬНЫХ ОТДЕЛОВ ПРОИЗВОДСТВА

Всегда быть в курсе запланированных фич

Отслеживать состояние фичей в разработке

Всегда суметь спрогнозировать срок, и дать примерную оценку трудозатратам встраиваться в пайплайн работы дружественного отдела таким образом, чтобы у вас были задачи в работе, и вы могли выдать необходимый контент своевременно

Быть готовым к поиску новых путей и решений текущих проблем



ОБЕСПЕЧЕНИЕ РАБОТЫ АРТ-ОТДЕЛА ВНУТРИ СТУДИИ И РЕСУРСА АУТСОРА/ФРИЛАНСА

Разделить зоны

ответственности

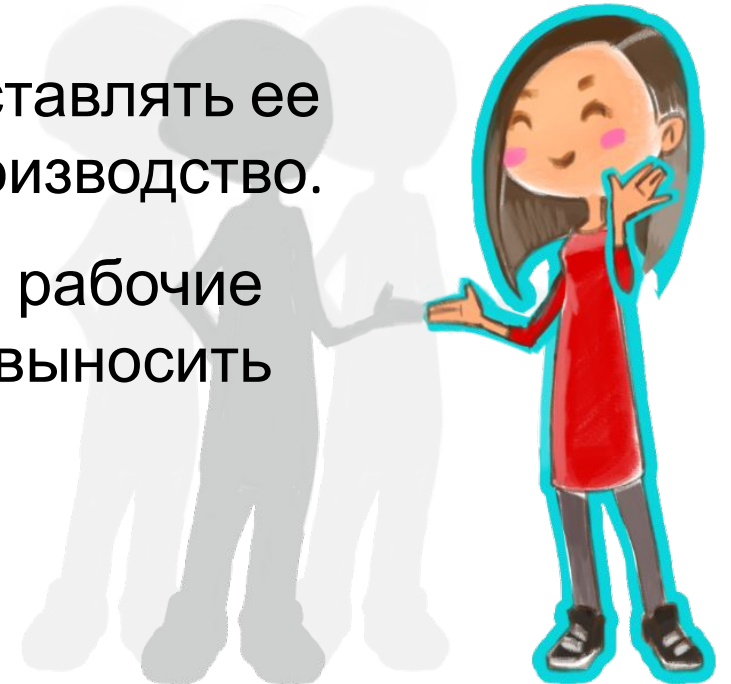
Разделить поставленные задачи между собой таким образом, чтобы контент выдавался постоянно.

Быть готовым подключиться на помощь

коллегам.

Важно понимать, какая задача является важной, и оставлять ее на реализацию внутри, чтобы контролировать ее производство.

Аутсорс подключается, как правило, на стадии, когда рабочие процессы уже отлажены, и появляется возможность выносить задачи во вне.



СТАДИЯ RESEARCH AND DEVELOPMENT

Значение понятия **R&D отдел** (от англ. research and development, можно увидеть разные сокращения RnD, R-n-D, R'n'D) - отдел, который занимается исследованиями и разработкой, т.е. решает нестандартные задачи, встающие в процессе производства 3d-фильма (определение было нагло сперто

<http://3dyuriki.com/2009/06/29/r-and-d-otdel-slovar/>)

этап производства, который заключается в поиске оптимальных решений, таких, как:

выбор движка;

прототипирование геймплея;

поиск и утверждение стилистики;

оптимизация графики под игровой движок.



у нас уже существовал исходник в виде мультфильма, и нам нужно было придумать, как трансформировать его в игровой формат.

Брали скетчи к мультфильму и работали с ними;

Брали трехмерную графику из мультфильма и так же работали с пост-обработкой рендера;

Взяли за основу исходник, перефразировали его на свой лад с учетом специфики игровой стилистики.

Эти этапы мы проходили эмпирическим путем - много рисовали, брали и упрощали сами модели, работали с постом рендера.

В нем собраны все особенности и принципы, следуя которым каждый новый сотрудник способен воспроизвести вашу стилистику. В нашем гайде указывается:

тематика вашей игры;

основные принципы построения: формы, степень гипертрофии, ракурс, в котором выполняется скетч и финальный рендер;

предпочтительные тона, цветовая гамма и освещение;

рабочая сетка и любые вспомогательные инструменты;

референсы готовых объектов;

любые полезные ссылки - опционально (пинтерест, гугл-борд и прочее);

плюс в процессе формирования -дополнительный раздел для трехмерщиков.



РЕАЛИЗАЦИИ ГРАФИКИ В ДВИЖКЕ

То, как выглядит проект сейчас, мы назвали псевдо-изометрической проекцией. Сейчас все, что есть в билде на игровой сцене (здания, декорации, окружение) - трехмерная графика. Простые низкополигональные модели.

у нас образовался пул графических ассетов, которые мы можем скомпоновать по своему усмотрению в разные композиции. Это исключительно экономит время и трудозатраты. Мы научились реюзать арт

В текущий момент нашими рабочими инструментами являются:

движок Unity

пакет Adobe

пакет

Autodesk
Spine-аниматор



СТАДИЯ PRODUCTION

Подводные камни продакшна очень просты:

важность соблюдения сроков;

количество контента, требуемого для регулярных апдейтов;
умение подстраиваться под процессы;

умение работать с имеющимся контентом, преобразовывая его в обновленный;
покой и внутреннее умиротворение.



КАК НЕ СОЙТИ С УМА

Необходимо иметь готовый, постоянно обновляющийся арт-гайд;

Разграничивать зоны ответственности, не бояться доверять часть работы коллегам, и просить помощи;

Стараться держать в рамках разумного срока;

Работать по пайп-лайну;

По возможности, использовать графические ассеты и допускать реюз арта в ра

Разговаривать на одном языке (суметь изъясняться на пальцах) со всеми участ

разработки;

Разбираться в тенденциях графики и быть готовым повторить/воспроизвести техн

или максимально похожую;

Быть в курсе современных технологий и программного обеспечения (работать, например, не

только в Spine, а в его китайском брате-близнеце Dragonbones):

