

Создать игрового персонажа с нуля в Международной политехнической летней школе



Каждый из нас в большей или меньшей степени обладает опытом в игровой индустрии. Но кто-то ограничивается прохождением квестов и стратегий, а кто-то начинает создавать игровых персонажей и целиком погружается в игровой контент. Именно это попробовали сделать студенты [Международной политехнической летней школы](#), в рамках которой в этом году впервые прошел курс, посвященный [геймдизайну](#). В течение двух недель они прошли длинный путь, начиная от проработки персонажа и заканчивая размещением его в игровом движке. Подробнее об этом рассказал преподаватель курса, доцент Высшей школы креативной индустрии и дизайна (ВШКИД СПбПУ) Семен ЩУР.

- Семен Юрьевич, расскажите, откуда появилась идея создать модуль по геймдизайну?

Эта идея берет начало из нашей Высшей школы, которая выпускает промышленных, графических, средовых и информационных дизайнеров. Всегда интересно не просто придумать и разработать что-то, но и придать этому движение. Создание персонажа, работа над анимацией – довольно сложный процесс. В ходе курса мы лишь прикоснулись к его основам.

- Кто принял участие в курсе?

Наших студентов условно можно разделить на несколько категорий. Первая группа – ребята, которые хотели научиться разрабатывать персонажей, создавать 3D-модели в актуальных программах, анимировать их и размещать в игровом движке. Вторая – студенты, которые рисуют или моделируют персонажей, но не умеют их анимировать. А еще есть третья – те, кто знаком со всеми этими процессами, но не знает, как их связать между собой. В ходе обучения мы детально работали с каждым студентом.

- Мы знаем, что существует несколько типов геймдизайна – дизайн мира, контент-дизайн, дизайн интерфейсов и так далее. Выбирали ли студенты для изучения какой-то отдельный тип геймдизайна или курс посветили какому-то одному направлению?

В нашем модуле весь интерес вращается вокруг создания персонажа. Персонаж – это продолжение игрока, то, с чем каждый из нас ассоциирует себя, принимая участие в той или иной игре. Однако играть и придумывать игру – совершенно разные процессы. Когда происходит вовлечение в процесс разработки, понимаешь, что становится крайне интересно придумывать персонажа, локацию, игровой мир или ассеты (компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты).

- Поделитесь с нами примерами работ студентов?

Вот, например, студент из Китая создал персонажа, которого назвал Sleepwalker (от англ. «лунатик» – Прим. ред.). По задумке автора, персонаж должен бродить во сне по большому дому и искать еду. Подчеркну, что своих героев студенты разрабатывали с нуля – сначала мы обсуждали идеи, сюжеты, образы, которые затем создавали в виртуальной реальности.

- С чего чаще всего начинается работа геймдизайнера?

В нашем случае действие начинается с определения фронта работ, знакомства с темой проектирования и поиска аналогов, которые существуют. Затем на основе собранного материала создается концепт-арт, который и определяет дальнейшее развитие событий в рамках проектирования персонажа.

- Востребована ли сегодня профессия геймдизайнера?

Наш модуль позволяет получить начальные навыки в моделировании, работе с моделью и ее анимацией. Этими навыками, безусловно, должен владеть человек, желающий работать в сфере геймдизайна. Уровень развития мультимедийных технологий, появление на рынке услуг по разработке объектов виртуальной, дополненной реальностей и т.д. говорит о том, что рынку нужны люди, владеющие этими навыками.

- Семен Юрьевич, спасибо за интересное интервью! Желаем вашему курсу успешного развития!

Подготовлено международными службами СПбПУ

Материал взят с [главного сайте СПбПУ](#)