

Руководство для художников по устройству на работу в Targem Games

Вы не знаете, как начать свой путь художника в gamedev-разработке? Если вам нравится рисовать и вы мечтаете делать игры, хотите изучать и создавать любую из составляющих компьютерной графики есть одно связующее во всех направлениях графики — это рисование. Возможность выполнить эскиз, схему, выразить идею. Умение анализировать рисунок.

Направления:

Концепт-арт

Рисование и еще раз рисование. Любая среда обучения полезна, начиная с детской художественной школы и любых учебных учреждений, где есть художественное развитие. Помните — базовые академические знания и навыки всегда будут нужны.

Композиция, освещение, анатомия и т. д. Даже художники, которые научились рисовать самостоятельно, без институтов и спец. учебных заведений, в итоге изучают то же самое. Поэтому - изучайте академическую базу, а так же онлайн-курсы компьютерной графики.

Участие в конкурсах - это отличный стимул для развития и общения с другими участниками. В сети постоянно идет [множество](#) конкурсов.

Полезно также выкладывать свое творчество на обсуждение, общаться на [художественных форумах](#).

Проф. инструменты: компьютер, планшет (предпочтительно wacom), программы для 2D рисования, бумага, карандаши и т.д.

Моделирование и текстурирование персонажей и авто-робото техники

Среда обучения: Онлайн курсы [моделирования](#). Рисование, саморазвитие, участие в конкурсах. Использование в развитии [различных ресурсов](#).

Проф. инструменты: 3D-программы (Maya, Blender и др. 3D пакеты)

Создание игровых уровней

Одно из основных направлений, включает в себя:

- Создание макетов уровней, тестирование и анализ геймплея.
- Финализация уровня: текстурирование и настройка материалов, создание задников, настройка погоды и освещения.

Среда обучения: Игровые редакторы, где есть возможность создавать уровни например: Unity, Unreal Engine и др.

Проф. инструмент: 3D-программы (3ds Max, Maya, Blender и др. 3D пакеты)

Анимация и эффекты

Признаки, что это ваше: повышенная наблюдательность ко всему что движется, как движется и с какой скоростью, какой амплитудой и т.д. Есть желание оживлять неодушевленные модели и предметы. Нравятся эффекты: магия, огонь, метеоритный дождь и т.д.

Среда обучения: вузы с факультетами анимации. Традиционные способы 2D анимации. [Саморазвитие](#), [участие](#) в конкурсах. [Использование](#) в [развитии различных ресурсов](#).

Проф. инструменты: 3D-программы (Maya, Motion Builder, Blender и др. 3D пакеты).

Уверены, что обладаете всеми необходимыми навыками? Тогда отправляйте резюме на адрес job@target.ru и пробуйте свои силы в выполнении тестового задания.

Удачи!