

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КЕМЕРОВСКИЙ КОММУНАЛЬНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»
ИМЕНИ В.И. ЗАУЗЕЛКОВА**



«I'M A PROFESSIONAL»
(«Я – ПРОФЕССИОНАЛ»)



Материалы VIII Областной учебно-практической конференции

25 марта 2025 г.

Кемерово

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «КЕМЕРОВСКИЙ КОММУНАЛЬНО-
СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»
ИМЕНИ В.И. ЗАУЗЕЛКОВА



«I'M A PROFESSIONAL»
(«Я – ПРОФЕССИОНАЛ»)

Материалы VIII Областной учебно-практической конференции

25 марта 2025 г.

Кемерово

СОДЕРЖАНИЕ

MY FAVOURITE TEACHER

8

Евко Ева Валерьевна

Руководители: Копытова Наталья Ефимовна, преподаватель иностранного языка;
Долгов Дмитрий Станиславович, преподаватель спец. дисциплин

PROFESSION OF A MECHANIC FOR REPAIRING CONSTRUCTION MACHINES IN MODERN SOCIETY

11

Танюхин Егор Михайлович

Руководители: Девятова Екатерина Кирилловна, преподаватель иностранного языка;
Махмутова Зимфира Мансуровна, методист

THE EVOLVING ROLE OF THE TEACHER IN THE 21ST CENTURY

18

Оржеховская Валерия Александровна, Смирнова Дарья Сергеевна

Руководитель: Мишина Ольга Алексеевна, преподаватель иностранного языка

I'M GOING TO BE A PROGRAMMER

22

Новикова Вероника Сергеевна

Руководители: Сергеева Галина Владимировна, преподаватель иностранного языка;
Кузнецова Галина Леонидовна, преподаватель спец. дисциплин

IMPLEMENTATION OF THE FREQUENCY-CONTROLLED PUMP DRIVE AT WEST-SIBERIAN THERMAL POWER PLANT

26

Бычков Данил Анатольевич

Руководители: Логинова Наталья Владимировна, преподаватель иностранного языка;
Пашилова Анастасия Андреевна, преподаватель спец. дисциплин

VAPE AND E-CIGARETTES ARE A PATH TO NOWHERE

30

Шукайлова Виктория Олеговна

Руководители: Гриченко Анастасия Леонидовна, преподаватель иностранного языка;
Федорова Оксана Борисовна, преподаватель спец. дисциплин

MY SPECIALTY IN MODERN SOCIETY

38

Гузовский Иван Андреевич

Руководители: Бабина Анна Сергеевна, преподаватель иностранного языка; Курмашев Никита Александрович, преподаватель спец. дисциплин

Руководители: Шелохович Татьяна Александровна, преподаватель иностранного языка; Атапина Елена Никаноровна, преподаватель спец. дисциплин

CHAMPIONSHIP MOVEMENT «PROFESSIONALS»

209

Куваев Анатолий Алексеевич

Руководители: Воротилкина Елена Алексеевна, преподаватель иностранного языка; Лысенко Юлия Николаевна, преподаватель спец. дисциплин

CUTTING-EDGE TECHNOLOGIES IN THE FIELD OF ELECTRICAL INSTALLATION

216

Ратай Максим Андреевич

Руководители: Сторожилова Юлиана Александровна, преподаватель иностранного языка; Сторожилов Алексей Сергеевич, преподаватель спец. дисциплин

GAME ARTIST

224

Юрлова Ариана Васильевна

Руководители: Никитенко Светлана Семеновна, преподаватель иностранного языка; Боброва Наталья Олеговна, преподаватель спец. дисциплин

MODERN TECHNOLOGIES IN THE PROFESSION OF A LAWYER

229

Короза Полина Евгеньевна

Руководитель: Волощенко Мария Анатольевна, преподаватель иностранного языка

INFORMATION SUPPORT FOR LAW ENFORCEMENT AGENCIES

232

Мерзлякова София Романовна

Руководители: Ардакова Анна Георгиевна, преподаватель иностранного языка; Иванова Оксана Васильевна, преподаватель информатики

MODERN TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL ACTIVITY OF A PARAMEDIC

239

Граболов Дмитрий Евгеньевич

Руководитель: Сидорова Елена Юрьевна, преподаватель иностранного языка

GAME ARTIST

Юрлова Ариана Васильевна

Руководители:

Никитенко Светлана Семеновна,
преподаватель иностранного языка;

Боброва Наталья Олеговна,
преподаватель спец. дисциплин

**Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Кузбасский художественный колледж»**

Nowadays professional artists work even in the gaming industry. Today I would like to tell you about types of game artists and the specifics of their work. But first, a little bit of history: The first computer games were created using text interfaces and ASCII graphics. ASCII graphics is an art that uses 95 ASCII table symbols on a computer screen. For example, one of the first games, “Spacewar!”, created by students at the Massachusetts Institute of Technology in 1962, used simple graphics based on mathematical models.

Next stage of development happened in the 1970s, with appearing of 8-bit graphics. Using the example of the games “Pong” and “Space Invaders”, you can see using more complicated visual pixel images. At the same time, color screens appeared.

In the 1980s, the era of 16-bit graphics began, which can be seen in the games “Super Mario Bros.” and “The Legend of Zelda” At the same time more instruments for creating computer graphic were designed which made the profession of artist more popular.

In the early 1990s there was a breakthrough in the gaming industry. The game “Doom” made a revolution with the help of 3D graphics. It had pseudo-three-dimensional models and three-dimensional spaces.

Modern graphics use realistic visual effects as well as a combination of photorealism and stylization.

Hierarchy of game artists:

- Junior artist. Makes tasks that do not require much responsibility.
- Artist. Most popular level among specialists.

- Senior artist. Has enough skills and experience to work as mentors and teach beginners.
- Expert. He can be an invited specialist and advise artists on various issues.
- Lead artist. Forms the style of the project, monitors the stylistic unity. He is responsible for one project and manages several artists, distributes tasks, sets deadlines.
- Art director. A broker between artists and other departments. Realizes organizational functions, watches compliance of style and quality of graphics, controls deadlines, helps artists in professional development.

The profession of artist in game development is divided into many areas. And each of them contributes to the creation of games. Here are the main ones:

- Concept artist. These specialists work on the first visual images of the game: characters, environment, objects. This is called concept art – visual ideas that help to show and present a future product. For example, Yoji Shinkawa, who worked on the Metal Gear Solid series of games. He made a huge contribution to the formation of a unique mechanical style of the game. First, he works with ink on paper, and then transfers it to a graphic tablet. He studied at Kyoto Seika University.
- 3D artist. Their job is to create models and textures based on concepts. One of the most famous 3D artists is Rafael Grasetti, who worked on the "God of War" series. He works in the Zbrush program. Studied at the Gnomon School of Visual Effects in Los Angeles.
- The animator. Responsible for the realistic movements and animation of created models. For example, Marianne Hayden, who worked on Uncharted 4, actively used mocap to achieve incredible movement detail. (Motion capture is a technology that allows you to transfer the movements of a real person or object into a digital environment). She works in the Cartoon Animator and Cinema 3D programs. Studied at the University of Maryland, Baltimore Country.
- Level artist. These specialists design the visuals of locations, making them interesting to explore. A bright example is the work on levels in Skyforge under the guidance of Vyacheslav Bushuev. He works in his own editor at the Allods Team studio. Studied at SmirnovSchool.

- UI/UX artist. UX stands for user experience. UI is the user interface and game design. Creates interfaces, making them intuitive and visually understandable. A good example is the work of Jason Kirby from Blizzard on Overwatch, where the interface has become part of the visual style of the game. The artist works in the Unity program. Studied at Liverpool John Moores University.

Today we have reviewed the most basic professions and ideas of gaming art, with which a modern artist should work. As we can see, the digital world can be really various.

ИГРОВОЙ ХУДОЖНИК

Профессиональные художники в наши дни работают даже в игровой индустрии. Сегодня я бы хотела рассказать о видах игровых художников и особенностях их работы.

Но, прежде, немного истории: первые компьютерные игры создавались с помощью текстовых интерфейсов и ASCII-графики. ASCII графика – искусство, использующее 95 символов таблицы ASCII на экране компьютера. Например, в одной из первых игр “Spacewar!”, созданной студентами Массачусетского технологического института в 1962 году, использовалась простая графика, основанная на математических моделях.

Следующий этап развития произошел в 1970-х г., когда появилась 8-битная графика. На примере игр “Pong” и “Space Invaders” можно наблюдать развитие более сложных визуальных пиксельных изображений. Тогда же появляются цветные экраны.

В 1980-х годах началась эра 16-битной графики, что можно наблюдать в играх “Super Mario Bros.” и “The Legend of Zelda” Одновременно начали развиваться инструменты для создания графики, что сделало профессию художника более востребованной.

В начале 1990-х годов произошёл прорыв в виде первой 3D-графики. Игра “Doom” стала революцией в индустрии. Она использовала псевдотрёхмерные модели и объёмные пространства. К концу 1990-х годов игры стали использовать

настоящие трёхмерные модели.

Современная графика использует реалистичные визуальные эффекты, а также сочетание фотореализма и стилизации.

Иерархия гейм-художников:

- Junior artist (младший художник). Выполняет задания, которые не несут большой ответственности;
- Artist (художник). Самый распространённый среди художников уровень. - Senior artist (старший художник). Обладает достаточным количеством навыков и опыта. Такие художники чаще всего работают менторами и учат новичков;
- Expert (эксперт). Может быть приглашённым специалистом и консультировать художников по разным вопросам;
- Lead artist (ведущий художник). Формирует стиль проекта, следит за стилистическим единством. Отвечает за один проект и руководит несколькими художниками, распределяет задачи, определяет сроки выполнения;
- Art director (арт-директор). Посредник между художниками и другими отделами. Выполняет организаторские функции, следит за соблюдением стиля и качеством графики, контролирует сроки выполнения, помогает художникам в вопросах профессионального развития.

Профессия художника в геймдеве (от английского games development – «разработка игр») делится на множество направлений, каждое из которых вносит свой вклад в создание игр. Вот основные из них:

- **Концепт-художник.** Эти специалисты разрабатывают первые визуальные образы игры: персонажей, окружение, объекты. Это называется концепт-арт – визуальные концепции и идеи, которые помогают визуализировать и представить будущий продукт. Например, Ёдзи Синкава, работавший над серией игр “Metal Gear Solid”, внёс огромный вклад в формирование уникального механического стиля игры. Сперва он работает тушью на бумаге, а затем переносит на графический планшет. Учился в Киотском университете Сэйка.

- **3D-художник.** Их работа заключается в создании моделей и текстур на основе концептов. Одним из самых известных SD-художников является Рафаэль Грасетти,

который работал над серией “God of War”. Работает в программе Zbrush. Учился в Gnomon School of Visual Effects в Лос- Анджелесе.

- **Аниматор.** Отвечает за реалистичные движения и оживление созданных моделей. Например, Марианна Хайден, работавшая над “Uncharted 4”, активно использовала мокап для достижения невероятной детализации движений. (Мокап в анимации (motion capture – это технология захвата движения, позволяющая перенести движения реального человека или объекта в цифровую среду). Работает в программах Cartoon Animator и Cinema 3D. Училась в University of Maryland, Baltimore Country.

- **Художник уровней.** Эти специалисты проектируют визуальное оформление локаций, делая их интересными для исследования. Ярким примером является работа над уровнями в "Skyforge" под руководством Вячеслава Бушуева. Работает в собственном редакторе студии Allods Team. Учился в SmirnovSchool.

- **UI/UX-художник.** UX расшифровывается как user experience – «пользовательский опыт».

- **UI – это user interface**, пользовательский интерфейс, оформление игры. Создает интерфейсы, делая их интуитивно понятными и визуально привлекательными. Хорошим примером является работа Джейсона Кирби от компании Blizzard над “Overwatch”, где интерфейс стал частью визуального стиля игры. Художник работает в программе Unity. Учился в Liverpool John Moores University.

Сегодня мы рассмотрели самые основные профессии и понятия игрового искусства, с которыми должен уметь работать современный художник. Как мы можем видеть, цифровой мир может быть очень разнообразным.

Источники

1. <https://www.tealhq.com/career-paths/game-artist>
2. <https://habr.com/ru/articles/552768/>
3. <https://stemcellbio2018.ru/blog/istoriya-razvitiya-kompyuternoy-grafiki/>