

Міністерство освіти і науки України
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Тези

**77-ї наукової конференції професорів,
викладачів, наукових працівників,
аспірантів та студентів університету**

ТОМ 2

16 травня – 22 травня 2025 р.

СПЕЦІАЛІЗОВАНЕ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ В КАР'ЄРНОМУ ЗРОСТАННІ СУЧАСНОГО ХУДОЖНИКА

Сучасна мистецька освіта забезпечує молодих художників широким спектром знань та умінь, від основ академічного рисунка до новітніх цифрових технологій. Однак, навіть за умови якісної професійної підготовки, випускники образотворчих спеціальностей часто зіштовхуються з труднощами при пошуку роботи за фахом.



Рис. Моделі виконані автором

Загалом можна виокремити три основні напрямки, якими можуть піти молоді митці у подальшому професійному розвитку. Перший варіант – викладацька діяльність у художніх школах, технікумах чи вищих навчальних закладах. Попри постійний попит на педагогів, така кар'єра зазвичай не дає можливості для активного творчого зростання й часто гальмує мистецький розвиток. Другий шлях – це класична художня діяльність, яка потребує величезної самовіддачі та часу. Хоча такий варіант може бути цікавим і натхненним, він нерідко не приносить стабільного доходу і значною мірою залежить від удачі. Третій напрямок – цифрове мистецтво, що включає дизайн, роботу в ігровій та кіноіндустрії. На сьогодні це один із найбільш перспективних шляхів, але він також має свої виклики, зокрема, перенасичення ринку та відсутність повноцінної підготовки у закладах вищої мистецької освіти. Через це художники змушені самостійно здобувати додаткові навички або проходити профільні курси.

Особливий інтерес становлять вузькоспеціалізовані напрями цифрового мистецтва, які ще не є повністю заповненими, зокрема – 3D-моделювання мініатюр для настільних рольових ігор. Попри те, що сама

назва звучить обмежено, ця діяльність охоплює широкий діапазон різноманітних тематик і завдань. Митець, який працює в цьому напрямі, створює тривимірні моделі персонажів, чудовиськ, предметів і архітектурних елементів, що використовуються у 3D-друці для настільних ігор. Це можуть бути як повноцінні скульптури, так і змінні модульні частини (наприклад, голови, руки, зброя), які користувачі комбінують на власний розсуд. Основна цінність такої роботи, в авторському стилі та здатності передавати через мініатюру характер, настрій або ідею.

Для наочності можна продемонструвати кілька прикладів уже реалізованих моделей у різних сетингах, що показує, наскільки багатогранним може бути цей напрям навіть попри його видиму вузькість. Наприклад, модель Генерала Чангуса, створена на основі фільму у стилі Minecraft, є прикладом гумористичного підходу, хоч вона й не призначена безпосередньо для настільних ігор, популярність певних медіа-явищ дозволяє використовувати подібні образи в ігровому контексті. На рисунках 2-3 зображені класичні фентезійні моделі, які можуть слугувати як персонажі для рольових кампаній, так і як проксі-мініатюри для варгеймів. Якщо ж гравця не цікавлять персонажі, є можливість створювати об'єкти середовища або архітектурні споруди. Це лише підкреслює широкі можливості для творчої реалізації у цьому напрямі, що є надзвичайно важливим для цифрових художників.

На сьогоднішньому етапі розвитку 3D-моделювання популярність цього напрямку зростає завдяки низці факторів. По-перше, 3D-принтери стали доступнішими як фінансово, так і з точки зору експлуатації, тепер вони є не лише у професійних майстернях, а й у приватних користувачів. По-друге, ми спостерігаємо справжнє відродження інтересу до настільних рольових ігор, зокрема Dungeons & Dragons, які здобули популярність завдяки відеоплатформам, стрімінговим сервісам і серіалам. Це призвело до утворення потужної спільноти гравців, які шукають унікальні мініатюри для персоналізації ігор. По-третє, цифрові моделі продаються у форматі STL-файлів, що дає змогу митцям працювати з глобальною аудиторією без витрат на виробництво та логістику. У результаті виник зручний міжнародний ринок, на якому українські художники можуть напряму продавати свої роботи клієнтам по всьому світу.

У сучасних реаліях художникам важливо поєднувати фахові навички з вмінням адаптуватися до цифрових тенденцій. Нішове 3D-моделювання мініатюр демонструє, як традиційне мистецтво може перерости в актуальну та прибуткову спеціалізацію, що відкриває нові творчі й фінансові перспективи.