

**УДК 7.021.23:004.925.8]:75.071.1-028.63**

*Малежик Юлія, кандидатка педагогічних наук, доцентка;*

*Чупрін Максим, студент 3 курсу*

*Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

## **НІШЕВЕ 3D МОДЕЛЮВАННЯ В СУЧАСНІЙ КАР'ЄРІ ЦИФРОВОГО ХУДОЖНИКА**

У доповіді розглядається актуальність застосування цифрових образотворчих напрямів в умовах сучасної мистецької освіти. Увагу зосереджується на нішевому напрямку в 3D моделюванні – моделювання мініатюр для настільних рольових ігор. порушуються питання працевлаштування молодих художників, браку підготовки до цифрової роботи в традиційній художній освіті, а також описуються основні інструменти, сфери діяльності та моделі заробітку в цій галузі. Окрему увагу приділено впливу технічного прогресу, популяризації настільних ігор та формуванню міжнародного цифрового ринку, що створює нові можливості для митців.

Ключові слова: 3D моделювання, настільні ігри, моделювання мініатюр, традиційна освіта, мистецька кар'єра, нішові напрямки, цифрове мистецтво.

Постановка проблеми. Сучасна мистецька освіта дає молодим художникам широкий спектр знань і навичок від академічного рисунку до новітніх цифрових технологій. Проте, навіть попри гарну професійну підготовку, багато випускників образотворчих спеціальностей стикаються з труднощами працевлаштування.

В цілому, було виокремлено три шляхи які б могли обрати студенти для подальшого працевлаштування по спеціальності. По-перше, це малоперспективна робота викладача в художній школі, технікумі чи інституті, хоча попит на таких людей є завжди викладання дуже сильно сповільнює розвиток мистецької кар'єри. По-друге, класичний мистецький шлях який потребує вкладення колосального часу і душі в справу, натомість може ніколи і не привести до бажаного результату. Хоч і дуже цікава дорога, але в той же час сильно залежить від удачі і з першу являється дуже непостійним джерелом прибутку. По-третє,

цифрових художників можна назвати самою перспективною на мій погляд гілкою, вона містить в собі дизайн, художників для ігор і фільмів. Але є проблема перенасиченості кадрами і відсутності базової підготовки на рівні університетів або закладів художньої освіти, тому молодим художникам зазвичай доводиться проходити додаткові курси або вчитися цьому всьому самому.

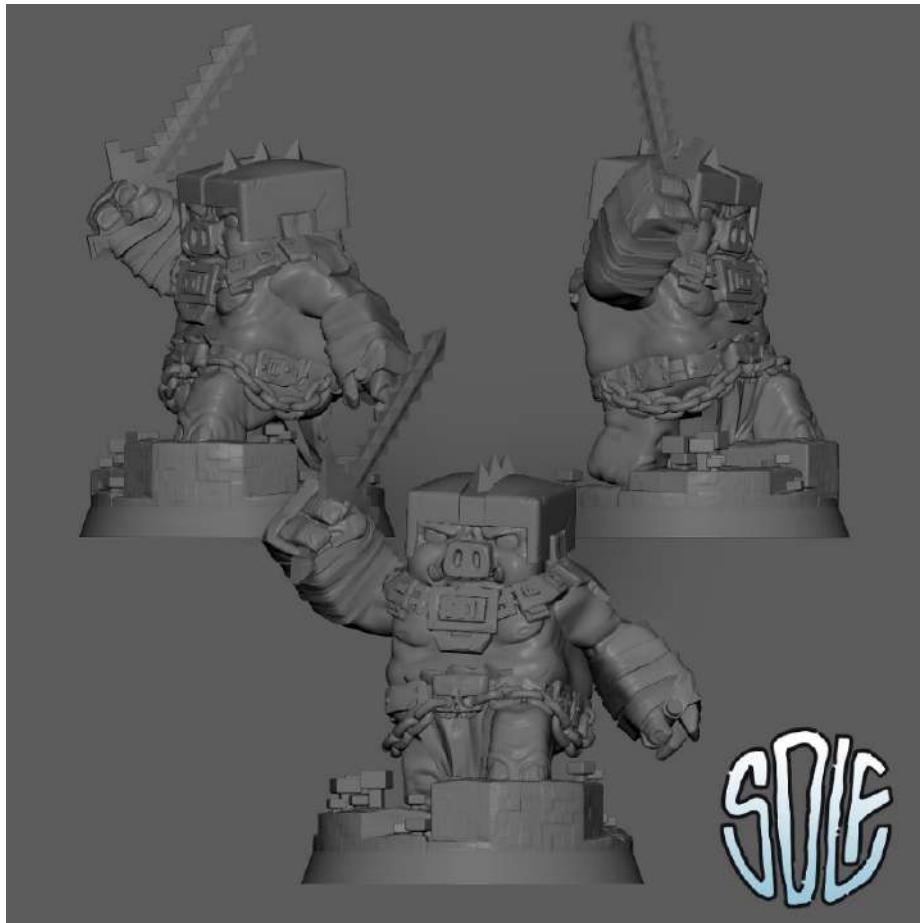


Рис.1. Модель «Генерал Чангус» (авт. Чупрін М.)

Вклад основного матеріалу. Цікавим аспектом є нішові напрямки для цифрових художників ринок яких не переповнений, а саме моделювання мініатюр для настільних рольових ігор. Сама назва дуже вузько описує природу заняття цього профілю, але робота насправді має різноманітне й широке охоплення тем. Художник мініатюр для настільних рольових ігор займається створенням тривимірних моделей персонажів, монстрів, предметів і архітектурних елементів, які згодом використовуються у 3D-друці для ігрових сесій. Це може бути як повноцінне скульптурування фігурок, так і підготовка

модульних частин (змінні голови, руки, зброя), які гравці можуть комбінувати за власним розсудом. Тематика таких робіт дуже різноманітна: від класичного фентезі до наукової фантастики, постапокаліпсису, жахів та навіть гумористичних стилізацій. Головна цінність такої роботи, це авторський стиль і здатність передати харизму чи ідею через мініатюру або деталізовану форму.

Продемонструємо декілька зображень попередньо виконаних робіт у різних сетінгах для наочності того, як цей профіль може бути різноманітно представлений, не дивлячись на свою так звану нішевість.

Наприклад, ця модель Генерала Чангуса (Рис.1.) заснована на майнкрафт фільмі, є яскравим прикладом гумористичної моделі, яка на наш погляд, не відноситься до настільних ігор, але на хвилі популярності якогось явища чи медіа можна дозволити використати цю ідею у світі настільних ігор.



Рис.2. Модель «Чумний лицар» (авт. Чупрін М.)



Рис.3. Модель «Принцеса насолоди» (авт. Чупрін М.)

На Рис.2-3, зображено класичний приклад фентезі орієнтованих моделей, які можуть підійти для рольових кампаній так і для конкретних варгеймів, як проксі модель.

Також, якщо створення персонажів не зацікавлюють гравця чи користувача, можна створювати архітектурні об'єкти або об'єкти середовища, як от наприклад, цей бункер, який є модульною спорудою, і в контексті гри дарує більшу

можливість для налаштування власної пригоди. Саме цим було продемонстровано різноманітність тем для дослідження і роботи в них, що для цифрового художника є дуже важливим.

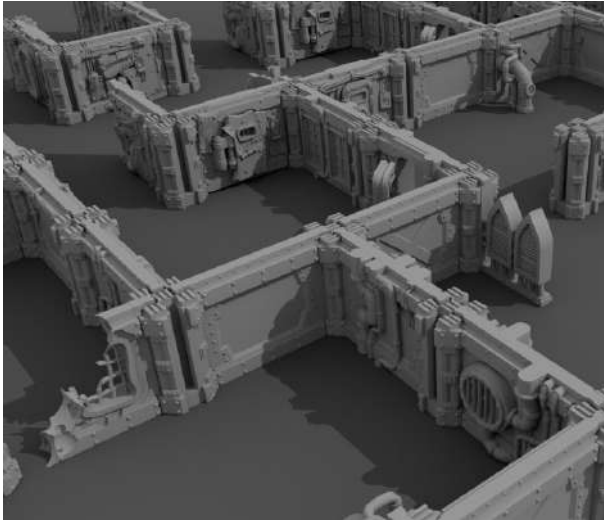


Рис.4. Приклад архітектурної моделі  
(авт. Чупрін М.)

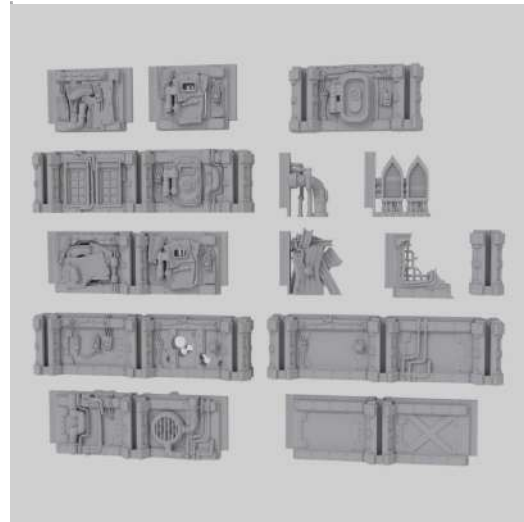


Рис.5. Модель «Старий бункер»  
(авт. Чупрін М.)

Вважаємо, що на сучасному етапі розвитку моделювання, актуальність саме цього напрямку зростає завдяки кільком паралельним тенденціям. По-перше, 3D-принтери стали доступнішими, як фінансово, так і технічно – сьогодні їх можна знайти не лише в майстернях, а й у звичайних домівках ентузіастів. По-друге, настав справжній ренесанс настільних рольових ігор, особливо таких як *Dungeons & Dragons*, які активно популяризуються через YouTube, Twitch та серіали. Це сформувало широку спільноту гравців, які шукають унікальні мініатюри для персоналізації своїх пригод. І по-третє, моделі продаються в цифровому вигляді (STL-файли), що дозволяє художникам працювати з глобальною аудиторією без витрат на доставку, логістику чи виробництво фізичного товару. Таким чином, сформувався зручний, міжнародний ринок, де український художник може напряму продавати свої роботи клієнтам з усього світу. Більше того щодня ентузіасти створюють нові ігри і покладаються на ком'юніті художників для забезпечення їх проєкта якісними моделями що є вигідно обом сторонам.

**Висновок та перспективи подальшого дослідження.** У сучасних умовах художникам важливо не лише володіти технікою, а й вміти орієнтуватися у нових ринках і технологіях. Нішове 3D-моделювання мініатюр для настільних ігор, це приклад того, як класичні мистецькі навички можуть бути трансформовані у затребувану і прибуткову цифрову спеціалізацію. Доступність технологій, зростання інтересу до рольових ігор та можливість працювати з глобальною аудиторією відкривають нові перспективи для молодих митців. Такий шлях дозволяє не лише реалізовувати творчий потенціал, а й забезпечити фінансову незалежність, що особливо важливо на старті професійної кар'єри.

### *Література*

1. Процес моделювання у 3D-друці. URL: <https://3dway.com.ua/blog/modelling-in-3d-printing> (дата звернення 5.05.2025).
2. 3D Ескізи – цифровий підхід до малювання. URL: <https://www.evp-renault.com/uk/news/3d-templates-digital-approach-for-modeling> (дата звернення 5.05.2025).
3. 3D-моделювання – тренд 2025 року. Чому це перспективна професія, який може бути дохід і як почати. URL: <https://itc.ua/ua/articles/3d-modelyuvannya-trend-2025-roku-chomu-tse-perspektyvna-profesiya-yakij-mozhe-buty-dohid-i-yak-pochaty/> (дата звернення 5.05.2025).