**Графический контент**

Графический контент, ассеты — совокупность объектов игрового мира, которые игрок видит на экране. Сюда входят модели персонажей, предметы окружения, ландшафт и проч.  
  
Арт-директор — руководитель художественного отдела, обычно самый опытный сотрудник арт-отдела, отвечает за координацию работы подчинённых 2D и 3D художников, контролирует качество, следит за выдерживанием общего стиля во всех работах.  
  
2D-художник — обобщённое название ряда более узких специальностей. Задачей 2D-художнка обычно является создание графического контента в 2D-редакторах ( обычно — Photoshop ) в виде эскизных рисунков, текстур для 3D-моделей, различного рода заставок, фоновых изображений и т.д. Более узкими специальностями 2D-художников являются: концепт художник, художник по текстурам, художник бэкграундов.  
  
Концепт художник — отвечает за создание различного рода набросков, эскизов персонажей, зданий, декораций, локаций и т.д. — иными словами, в визуальной форме представляет образы и идеи будущей игры. Работа концепт художника служит источником координации действий остальных участников арт-отдела, служит для демонстрации идей руководству, инвесторам и т.д.  
  
Художник по текстурам — в его обязанности входит создание различных текстур для 3D-моделей, созданных 3D-художниками, в соответствии с концепт-рисунками.  
  
3D-художник — обобщённое название ряда более узких специальностей. Задачей 3D-художника в общем виде является создание 3D-контента в виде моделей персонажей, техники, архитектуры и прочих игровых объектов. Более узкими специализациями 3D-художников являются: моделер персонажей, моделер окружения ( environment artist ), аниматор.   
  
Моделер персонажей — занимается созданием в 3D-пакете модели игровых персонажей, их одежды, вооружения, доспехов и т.д. Впрочем, персонажи могут быть как органическими ( гуманоиды ), так и неорганическими ( различного рода техника ), поэтому многие моделеры относят себя к моделерам органики либо моделерам неорганических поверхностей в зависимости от умений и предпочтений.  
  
Моделер окружения — в его задачи входит моделирование предметов окружающего мира, ландшафта, зданий и т.д.   
  
Аниматор — аниматоров возможно выделить в отдельную категорию специальностей; занимаются анимацией ( оживлением ) 3D-моделей, чаще всего персонажей. В задачи аниматора входит создание движений ходьбы, бега, прыжков, атаки и подобных движений в зависимости от требований геймплея.