

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН**



«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»
Голова циклової комісії

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА**

**РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖУ
ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ЛІГА ЛЕГЕНД»**

Виконала:

_____ (підпис)

Серебряй Олександра Юріївна

Керівник:

_____ (підпис)

Гончаров Володимир Ємеянович

Рецензент:

_____ (підпис)

Величко Дмитро Олександрович

Одеса-2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти	4
1.1. Термінологія.....	4
1.2. Дизайн ігрового персонажу.....	5
1.2.1. Концепт ігрового персонажу.....	5
1.2.2. Дизайн персонажів 2D.....	6
1.2.3. Відеоігри та їх походження.....	8
1.2.4. Геймдизайн.....	10
1.3. Колористика та вплив кольору на гравця.....	12
1.4. Психологія форм та фігур у дизайні ігор.....	12
РОЗДІЛ 2. Практична частина	16
2.1. Аналіз лора гри та продумування історії та характеру персонажа....	16
2.2. Концепт-арт персонажа.....	19
2.3. Сплеш-арт персонажа.....	27
2.4. Додатковий контент.....	30
2.5. Завершальний етап.....	33
ВИСНОВКИ	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	36
ДОДАТКИ	38

ВСТУП

Актуальність. Масштабні проекти, а саме всім відомі відеоігри завжди захоплюють питанням, як саме створюються відеоігри та такі захоплюючі ігрові всесвіти з гарно опрацьованими персонажами. Актуальність гри «Ліга Легенд» (League of Legends) полягає в її постійній популярності серед гравців у всьому світі, регулярних оновленнях контенту, великій кіберспортивній сцені та активній спільноті. Гра продовжує залучати нових гравців завдяки захопливому геймплею, різноманітним персонажам та частим турнірам. Актуальність розробки персонажа для гри «Ліга Легенд» (League of Legends) полягає в його потенціалі для оновлення ігрового контенту, збагачення ігрового досвіду та залучення нових гравців, а також у підтримці інтересу вже існуючої аудиторії.

Предмет – сюжет гри «Ліга Легенд» (League of Legends)

Об'єкт – персонаж гри «Ліга Легенд» (League of Legends)

Мета – розробка персонажу гри «Ліга Легенд» (League of Legends)

Завдання:

- проаналізувати спеціалізований контент комп'ютерної гри,
- розробити концепти ігрового персонажу,
- визначити колористичну палітру персонажу,
- створити концепт-арта та начерків персонажа розробити
- створення сплеш-арта персонажа,
- розробка персонажа гри «Ліга Легенд» (League of Legends).

Практичне значення розробки персонажа у грі «Ліга Легенд» виявляється в його потенційній здатності стати цікавим та унікальним героєм, що привертає увагу гравців і сприяє їхньому зануренню в ігровий світ.

РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти

1.1. Термінологія

Відеогра жанру МОБА (багатокористувацька онлайн бойова арена), створена командою розробників Riot Games для Windows та Macintosh. Гра була вперше анонсована 7 жовтня 2008 року під назвою «League of Legends: Clash of Fates» (укр. Ліга Легенд: Сутичка доль). З 10 квітня 2009 р. до 26 жовтня 2009 р. гра перебувала в стадії закритого бета-тесту, а з 27 жовтня 2009 року була запущена і відкрита для загального доступу.

У жовтні 2012 року Riot Games у своєму прес-релізі оголосила, що League of Legends стала найпопулярнішою відеограю в світі: у ній було зареєстровано 70 мільйонів гравців, з яких 32 мільйони були активними впродовж місяця, а 12 мільйонів — щоденно. Середній постійний онлайн гри становив 3 мільйони гравців. В вересні 2016 року Riot Games заявили про понад 100 мільйонів активних гравців щомісяця. [20]

Термінологія – це наука про терміни та їх використання.

Термінологія використовується для передачі і розповсюдження знань, оскільки вона містить найточнішу та концентровану інформацію з певної галузі. Її корені походять від лінгвістики та науки про пізнання. Використовуючи світ як об'єкт та мову як інструмент, термінологія утворює фрагменти знання у всій їх складності та зв'язках. З точки зору представлення знань, термінологія використовує мовні засоби. Її основними елементами є терміни, які відрізняються за інформаційним наповненням: деякі позначають прості поняття, а деякі – більш складні концепти. Концепти є основними одиницями термінології і відображають обсяги знань. Терміни служать для точного та лаконічного означення концептів у вузьких галузях.

При створенні або розборі ігор необхідно володіти так званою «геймерською» термінологією, що допоможе більш глибоко вникнути в суть роботи.

Концепт-арт — це розробка ідеї чого-небудь. Предмета, локації, персонажа — чого завгодно.

Сплеш-арт — цифрове зображення з візуальним чином персонажа, що використовується для демонстрації.

Референс — це допоміжне зображення, яке використовує дизайнер чи художник для роботи.

Лор — сукупність основної інформації про світ того чи іншого художнього твору.

1.2. Дизайн ігрового персонажу

Сьогодні конкуренція між компаніями перетворилася на справжнє змагання. Прогрес привів до того, що в різних секторах майже однакову продукцію випускають різні виробники, відрізняючи один від одного лише дрібними деталями. Однак виробники знаходять шляхи до сердець покупців завдяки унікальному та неповторному дизайну.

1.2.1 Концепт ігрового персонажу

Дизайн у ХХ столітті став важливою складовою художньої культури, що об'єднує творчий процес, методичку та результати технічного проектування виробів, які відповідають потребам людей у практичному й естетичному плані.

Дизайн включає спільну діяльність зі створення готового продукту, середовища або зображення, яке охоплює всі етапи від початкової концепції до реалізації. Деякі проекти можуть залишатись лише на етапі ідеї або експерименту. Види дизайну:

— Архітектурний дизайн (будівлі, міське середовище)

- Індустріальний дизайн (знаряддя праці і механізми, машинобудування, транспорт, предмети побуту, техніка)
- Графічний дизайн (поліграфічна продукція, реклама, упаковка, візуальні комунікації)
- Дизайн інтер'єрів (меблі, інтер'єри приміщень, житлового середовища та інтер'єри виробничих будівель)
- Ландшафтний дизайн (сади, парки, сквери)
- Дизайн одягу (одяг, аксесуари, текстильні матеріали)
- Веб-дизайн (сайти, мобільні додатки)
- Гейм-дизайн (комп'ютерні та мобільні ігри)
- Екологічний дизайн (захист навколишнього середовища від пластику та інших шкідливих матеріалів)
- Футуродизайн (проекування речей, які можуть стати можливими у майбутньому)

Соціальна роль дизайну полягає у створенні предметів промислового виробництва, які здатні ефективно спілкуватися з людьми, ставлячи їхні потреби на перший план. Дизайн має за мету забезпечити широке поширення культурно-естетичних ідей через предмети побуту та засоби виробництва, щоб вони відображали певний естетичний смак і взаємодіяли з користувачами на рівні масової спільноти.

Дизайн об'єднує матеріальну та духовну культуру суспільства, сприяючи їхній інтеграції і підтримці цілісності цивілізації. Сучасний маркетинг широко використовує принципи дизайну для створення згуртованого предметного середовища, що є важливим аспектом сучасної ринкової діяльності. Дизайн активно реагує на будь-які інновації в зміні матеріального світу.

1.2.2 Дизайн персонажів 2D

2D-дизайн персонажів є важливою складовою індустрії, що створює анімаційні фільми, рекламні ролики та комп'ютерні ігри. Кожен персонаж

унікальний, з власною історією, характером і призначенням. Він виступає перед глядачем, щоб відіграти свою унікальну роль, і успіх проєкту значно залежить від детальності проробки кожного аспекту героя: зовнішність, емоції, жести, пози, одяг та інші деталі.

За допомогою спеціальних художніх технік, таких як малюнок, текстури, світло та деталі, художник у 2D створює кожен персонаж з унікальним характером і виразною індивідуальністю. Це особливо важливо, оскільки споживачі цікавляться лише непересічними та добре проробленими персонажами.

Створення 2D-персонажа – це послідовний процес, який можна умовно розділити на чотири етапи:

1. Дослідження та аналіз. Дизайнер вивчає ринок та інші проєкти, щоб отримати загальне уявлення про текстури, анатомію та інші деталі, які допоможуть виділитися серед конкурентів і створити унікальну особистість майбутнього персонажа.

2. Малювання. Дизайнер розробляє візуальну концепцію персонажа, де важливі не лише основні характеристики, але й маленькі деталі, що підкреслюють його унікальний характер.

3. Створення кольорової палітри, що відображає особистість персонажа. Наприклад, використання чорного, фіолетового і коричневого для негативних персонажів і антагоністів, а також світлих кольорів, таких як рожевий, білий і синій, для підкреслення легкості і добрих намірів. Художник обирає кольори на основі чітких правил сприйняття, щоб найкращим чином передати особливості кожного персонажа.

4. Візуалізація - останній етап, коли персонаж відтворюється в програмному забезпеченні з остаточною деталізацією. Після цього він готовий для використання у проєкті.

Види дизайну 2D персонажу:

1) Графіка персонажів у стилі 2D для казуальних ігор привертає своєю простотою та чарівністю. Часто використовується у іграх з простим, але захоплюючим геймплеєм, таких як «Три в ряд» та інші подібні ігри.

2) Дизайн персонажів для 2D-роликів і мультфільмів - Створення персонажів для анімаційних дитячих мультфільмів або корпоративних відеороликів, які полегшують спілкування з клієнтами.

3) "Стилізований дизайн - Ми створимо унікальний образ персонажа, використовуючи задані текстури і структурні особливості, що повністю відповідатимуть формату вашого проєкту."

4) Реалістичний дизайн вимагає особливої уваги до деталей, таких як текстури, одяг, міміка, позиція та інші аспекти. Завдяки довголітньому досвіду і використанню сучасних технологій, дизайнери здатні створювати надзвичайно реалістичних персонажів. [21]

1.2.3 Відеоігри та їх походження

Відеографія - це засіб, який дозволяє відтворювати реальні та уявні світи, в яких гравець мандрує задля досягнення своїх цілей. Вона забезпечує іммерсивний досвід, коли гравець занурюється у віртуальний всесвіт, досліджуючи його таємниці, перемагаючи ворогів і отримуючи винагороду - як у вигляді віртуальних, так і реальних досягнень. Гра подарує відчуття ендорфіну після успішного завершення складних рівнів та знищення антагоністів.

Відеоігри дозволяють гравцю активно обирати свій шлях і брати участь у сюжеті, тоді як у фільмах глядач лише спостерігає за діями персонажів без можливості впливати на події. Гравець може стати королем, воїном, чарівником, мисливцем, кіборгом, відьмаком, орком, ельфом, уособленням зла або символом добра.

Історія відеоігор розпочалася у 1947 році з написання першої комп'ютерної ігрової програми і охоплює шістдесят років розвитку.

Справжні відеоігри, що використовують відео для інтерактивної взаємодії з гравцем, з'явилися в 1960-их роках.

У 1940 році на Всесвітній виставці в Нью-Йорку вперше було представлено Nimatron — електронно-релейну ігрову машину для гри в нім, розроблену американським фізиком Едвардом Кондоном. Хоча вплив Nimatron на розвиток електронних ігор та цифрових комп'ютерів вважається обмеженим, він став першим комп'ютером, створеним для розваг, і вважається одним з перших в світі комп'ютерних ігрових пристроїв. Однією з важливих інновацій Nimatron було впровадження наміреного уповільнення роботи комп'ютера.

Культура відеоігор набула значної популярності наприкінці 1970-х років завдяки поширенню аркадних ігрових автоматів, домашніх ігрових консолей та персональних комп'ютерів. В цей час також активно розглядалися можливості створення штучного інтелекту для комп'ютерів.

Алан Тюрінг і Клод Шеннон вважали, що створення штучного інтелекту є головною метою комп'ютерних досліджень. Вони думали, що перемога комп'ютера у шаховій грі принесе їм ближче до досягнення цієї мети, оскільки шахи мають прості правила і одночасно величезну кількість можливих ходів.

Було оцінено, що якщо комп'ютер зможе проводити мільйон партій у шахи кожен секунду, для обробки всіх можливих варіантів знадобиться 10108 років. Таким чином, комп'ютер, який може перемогти досвідченого гравця у шахи, зможе також передбачати ходи суперника в інших ситуаціях, наприклад, у воєнних стратегіях, і вчасно на них реагувати. У 1947 році Алан Тюрінг розробив першу в світі теоретичну програму для гри в шахи на комп'ютері, але на той час комп'ютери не мали достатньої потужності для реалізації шахових стратегій на такому рівні.

Гра допомагає дітям практикувати і освоювати реальний соціальний простір через символічні дії та заміщення: вона дозволяє дітям відтворювати

різні міжособистісні взаємини, ідентифікувати себе з певними персонажами та відокремлювати себе від інших.

Гра впливає на розвиток різних ментальних процесів шляхом зосередження на вмісті, сюжеті, діях осіб і предметах, що входять до ігрової ситуації. Ця ситуація має великий вплив на мислення і психіку людини, незалежно від її віку. Гра сприяє розвитку рефлексії, оскільки вона дає можливість контролювати виконання дій в процесі спілкування. Рольова гра сприяє формуванню здатності осмислювати власні дії і передбачати реакції інших людей.

Протягом останніх десятиліть значна частина ігор поступово стала комп'ютерними, де гравець керує різними аспектами ігрового світу. Вплив таких ігор на поведінку людей не підлягає сумнівам.

Комп'ютерні ігри стали важливішими для багатьох дітей і підлітків, ніж спілкування з однолітками, а для багатьох дорослих вони виявляються цікавішими за телебачення та книги. Уже навіть в літературі згадують про негативні наслідки "ігроманії" та особливості поведінки комп'ютерних гравців.

Розглянемо деякі корисні вміння, які можуть розвиватися під час комп'ютерних ігор. Гра не просто активність, а процес конструювання світів. Цей процес полягає у створенні образу світу в людській уяві, що включає всесвіти, планети, континенти, епохи, різноманітних персонажів і технології, які створюються, розвиваються та зникають. Щоб це все зрозуміти, свідомість повинна утворити "сконструйований світ".

Існує кілька способів класифікації комп'ютерних ігор, проте всі вони умовні через те, що багато ігор поєднують у собі елементи різних категорій. Один з найпоширеніших підходів має наступний вигляд:

- 1) ігри в жанрі "екшн", включаючи "RPG";
- 2) пригодницькі ігри, такі як "квест";
- 3) стратегічні ігри;
- 4) симулятори транспорту;

5) віртуальні казино.

1.2.4 Геймдизайн

Геймдизайн охоплює процес створення правил і цілей гри, а також розробку ігрового контенту і механік. Головна мета геймдизайнера — забезпечити гравцеві позитивний ігровий досвід та зацікавленість у грі. Він відповідає за створення механік, які керують гравцем, стимулюють його інтерес і мотивують продовжувати гру. Завдання геймдизайнера можуть включати проектування рівнів, балансування економіки гри та розробку зручного інтерфейсу для користувача. Характер і обсяг його роботи залежать від конкретного жанру та масштабів проекту.

Основні принципи дизайну ігор:

Режисура в геймінгу означає відповідність першим принципам. Важливо правильно керувати геймерським досвідом, забезпечуючи, щоб гра викликала ті самі емоції, які задумали розробники. Ці принципи включають утримання уваги, створення передчуттів і оголошення про зміни.

Головна ідея гри має бути чітко виражена через основну сюжетну лінію і основні геймплейні механіки. Хоча можуть існувати відгалуження і додаткові міні-сюжети, які збагачують досвід гри і розкривають головну тему, завдання геймдизайнера полягає в тому, щоб тримати увагу гравця на центральній меті або завданні протягом всієї гри.

Передчуття - це мистецтво відчувати наближення подій і передавати це гравцю, спонукаючи до емоційних реакцій і сприяючи глибшому розумінню того, що може статися. Наприклад, якщо планується обвал будівлі, де перебуває головний герой, важливо додати відповідні звуки і короткі імпульси, що підсилять враження трясіння споруди. Це не просто нагадування текстом "Будівля знадобиться в обвалі", а створення ігрового досвіду, який допомагає відчувати найближче майбутнє.

Оповіднення про зміни відображають текстові вставки та інші елементи, які прямо вказують на подію. Вони показують факт зміни між

передчуттям і самою подією. Наприклад, "Місія виконана", "Операція провалена", "Збери 20 монет і отримай джекпот" — всі ці моменти важливо повідомляти гравцю. Є правило: якщо зміни відбуваються сто разів на годину, оголошення не є необхідним. Але якщо такі зміни сталися всього 5 разів за весь час гри, то візуальні підказки все ще варто показувати. Виняток складають ситуації, коли гравець успішно чи неуспішно завершує місію — в такому випадку сповіщення обов'язкові у всіх випадках.

1.3. Колористика та вплив кольору на людину

Колористика - це вивчення того, як ми сприймаємо і розрізняємо кольори, засноване на знаннях з фізики, фізіології і психології. Колорознавство включає:

- 1) фізичну теорію кольору,
- 2) теорію колірної зору,
- 3) теорію вимірювання і кількісного вираження кольору.

Протягом усього нашого життя кольори супроводжують нас. Ще в утробі матері ми сприймаємо червоно-рожеве світло, що нас оточує. З самого народження нас оточують різні кольори, які мають великий вплив на наш організм, нервову систему та психіку, налаштовуючи нас на взаємодію з навколишнім світом.

Вплив кольору на людину виявляється в його здатності викликати раптові емоції та фізіологічні реакції. Наприклад, кімнати, пофарбовані в червоні відтінки, потребують менше опалення, оскільки створюють відчуття тепла. Колір також може мати лікувальні властивості: блакитний відтінок знімає біль, помаранчевий надає енергії, а зелений заспокоює. Навіть у психології існує цілий напрямок – кольоротерапія.

Різні кольори впливають на нервову систему по-різному: червоний збуджує, синій надає гальмівний ефект. Психологи використовують ці знання

у розробці тестів та методів кольоротерапії, що дозволяє регулювати емоційний стан та фізичний комфорт людини.

1.4. Психологія форм та фігур у дизайні

Психологічний вплив форм у графічному дизайні є основою даного посібника. Ми детально дослідимо взаємозв'язок між формами та сприйняттям людиною, щоб розкрити цю тему в повному обсязі.

1. Основи: розуміння мови геометричних форм

Згідно з концепцією психології форми, ключово важливо розуміти, що кожна геометрична форма несе в собі своєрідне значення. Наприклад, кола символізують єдність і вічність, квадрати — стабільність, трикутники передають динамізм та так далі. Крім простого впізнавання, емоційна реакція на ці форми визначає їхній психологічний вплив.

2. Гармонізація форм у мистецтві композиції

У мистецтві композиції важливе значення має співвідношення фігур. Цей аспект графічного дизайну потребує більшої уваги, оскільки співіснування форм може значно впливати на загальне сприйняття та повідомлення проекту. Досягнення гармонії та балансу вимагає стратегічного розміщення і пропорційного відношення фігур, щоб керувати увагою глядача та викликати бажану емоційну реакцію.

3. Персоніфікація у брендингу: створення унікальності та впізнаваності

Хоча фігури використовуються у логотипах, важливо підкреслити їхню роль у формуванні унікальності бренду. Консистентне використання певних форм може стати синонімом бренду — подумайте про культову галочку Nike або надкушене яблуко Apple. Форми, що інтегруються у брендінг, сприяють миттєвому впізнаванню та запам'ятовуванню.

Форми є основою графічного дизайну, утворюючи основу для логотипів, ілюстрацій та безлічі інших елементів у всіх його варіаціях. Вони допомагають дизайнерам організувати інформацію та залучити увагу, не

обмежуючись лише декоративною функцією, адже можуть мати символічне значення, викликати емоції та направляти увагу на головне.

Фігури є важливим елементом у графічному дизайні, і вам доступні різноманітні форми для використання. Існують три основні типи фігур: геометричні, органічні і абстрактні.

Геометричні фігури, такі як квадрати, прямокутники, кола, трикутники і інші, є основними елементами. Зазвичай вони мають гострі кути, але можуть мати і закруглені форми. Багато геометричних фігур на веб-сторінках створюються з використанням макетів і CSS. Деякі з найпоширеніших геометричних фігур включають квадрати, прямокутники, кола, трикутники і ромби.

Органічні форми відрізняються плавними лініями і відомі як "природні форми". Вони нагадують об'єкти, знайдені в природі, такі як ставки, яблука або листя. Більшість природних образів на веб-сторінках створюються за допомогою зображень.

Квадрати або прямокутники — це дві геометричні фігури, які ми зустрічаємо щоденно. Достатньо лише оглянутися: стіни, телевізор, двері, мобільний телефон... Прямі кути і рівні сторони цих фігур відображають стабільність, міцність і надійність.

Коло символізує вічність, оскільки ця фігура не має ні початку, ні кінця, а також об'єднання. Його гладкі контури відтворюють більш глибокі емоції порівняно з фігурами з кутами та різцями, що робить його легшим для сприйняття і запам'ятовування. Це відсутність властивостей, про які ми говорили, сприяє сприйняттю його як символу єдності, досконалості та руху.

Залежно від того, як ми розташовуємо лінії, ми можемо створювати різні ефекти. Похила лінія надає відчуття швидкості і руху. Горизонтальна лінія, навпаки, має здатність надавати спокій і впевненість. Вертикальна лінія створює енергію, що робить образ більш вражаючим і сприяє досягненню рівноваги. (рис.1)



Рис.1

Все життя захоплюються відеоіграми, а також процесом їх створення. Відеоігри були і досі є великою та важливою частиною життя багатьох людей. Особливо захоплюються грою "Ліга Легенд".

Фантастичний лор, унікальні персонажі, додатковий унікальний контент, механіки та геймплей повністю захопили мій розум. Коли я почала занурюватися глибше, намагаючись дізнатися більше, я натрапила на процес створення персонажів з цієї гри: "Шая" та "Рейкан". (рис.2,3)

Шая бере на себе позицію стрільця, тоді як Рейкан виступає як підтримка, посилюючи союзників щитами та лікуванням, попутно створюючи перешкоди противникам. Поки він відволікає ворогів смертоносним танцем, Шая випускатиме за мету кинджали або закликати пухову бурю, якщо потрібно здійснити рішучий маневр.

Рис.2



Рис.3

РОЗДІЛ 2.

Практична

частина.

Найважча роботи – це її Інтернет повний різноманітної інформації: книги, корисні відеоролики тощо. Неможливо



частина

початок.

статті,

перерахувати кількість знань, отриманих мною при вивченні величезного обсягу матеріалу

Над початком роботи задумався кожен та не коли вже сіли за ноутбук або комп'ютер, а під час перегляду контенту ігрових ігор та безпосередньо граючи в гру "Ліга Легенд".

Спочатку необхідно опрацювати матеріал і виробити систематизацією теоретичної інформації. Для початку потрібно детальніше вивчити тему проекту. За допомогою книг, відеороликів мені вдалося дізнатися дуже багато корисної та цікавої інформації, яка в майбутньому знадобилася при створенні дизайну персонажа. Завдяки літературі докладніше змогли поринути в поняття дизайну, а також дизайну персонажів у 2D: створення дизайну персонажа, техніки, важливість фігур, кольору, силуету тощо в роботі над дизайном.

2.1 Аналіз лора гри та продумування історії та характеру персонажа

Лор гри «Ліга Легенд» дуже великий та захоплюючий. Є багато цікавих локацій: «Бандл Сіті», «Безодня», «Білджвотер», «Демасія», «Заун», «Іонія», «Ішталь», «Ноксус», «Пілтовер», «Похмурі острови», «Тагрон», «Шуріма». За основу я взяла локацію "Заун". (рис. 4-7)

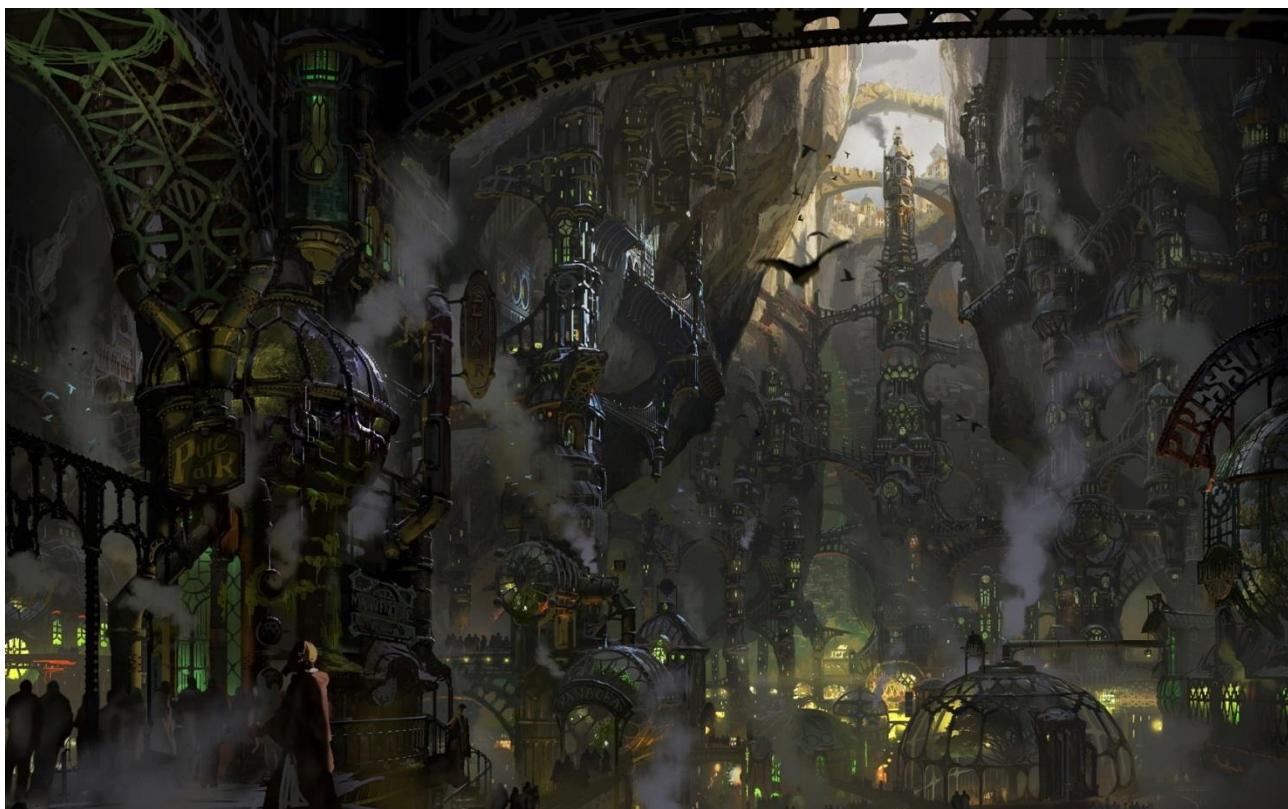
Заун - це великий район Пілтовера, розташований у скельних печерах під містом. Тут сонячне світло пробивається крізь дим, що виходить з іржавих труб, і відбивається в брудному склі заводських споруд. Колись Заун і Пілтовер були одним цілим, але зараз вони існують як окремі частини, хоча й мають глибокий взаємозв'язок.

Навіть при безперервних змінах, Заун процвітає завдяки енергійним мешканцям і розвинутій культурі. Благополуччя Пілтовера дозволяє Зауну розвиватися на тих самих високих темпах, нагадуючи відображення багатшого сусіда у водяному дзеркалі.

Багато з цих товарів, що прибувають до Пілтовера, потім з'являються на чорному ринку Зауна. Інженери компанії "Гекстек" з їх небезпечними дослідженнями, які обмежують заборони верхнього міста, часто знаходять в Зауні відгук і підтримку.

Розвиток технологій без обмежень та необдуманна індустріалізація призвели до того, що цілі квартали Зауна стали забрудненими та небезпечними для життя. У нижній частині міста накопичуються промислові відходи, але навіть там люди знаходять способи жити й процвітати.

Рис.4



Пілтовер і Заун — це як дві протилежності, що прив'язані одна до одної глибше, ніж можна собі уявити. Пілтовер, зведений над землею, — це процвітаюче індустріальне місто і культурний центр, де велике значення має винахідливість і геній. Під ним розташоване місто Заун.



Рис.5

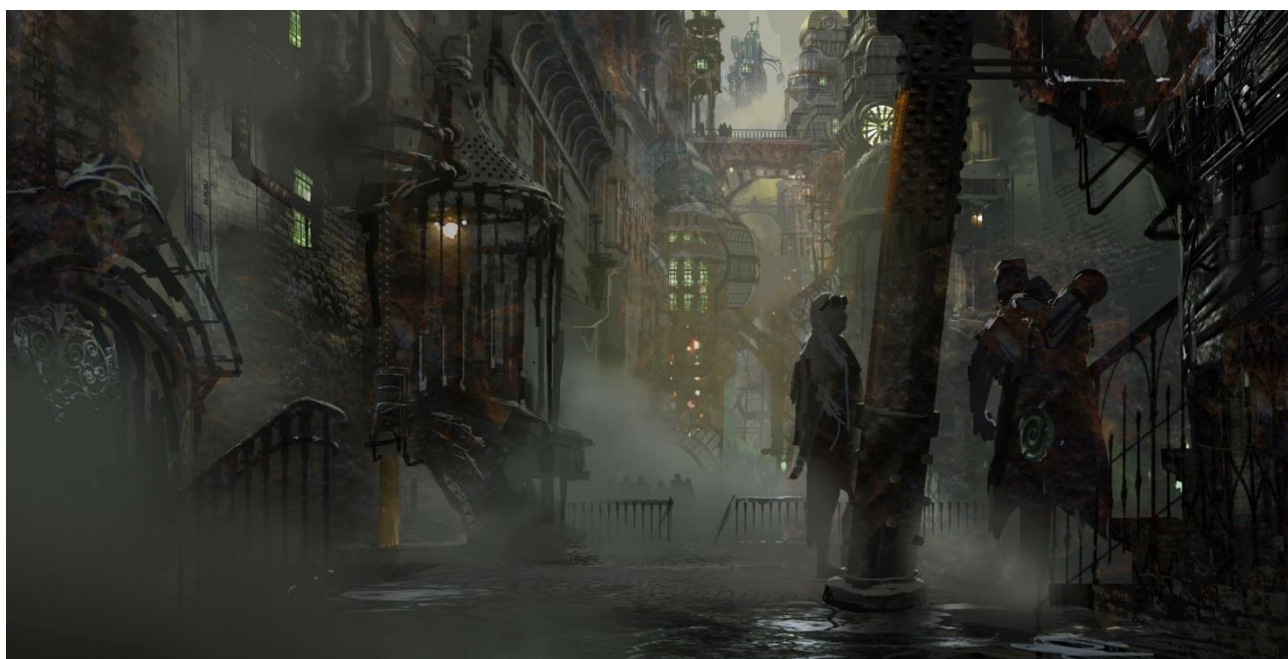


Рис.6

Вічно занурений у напівтемряву, обгортаний випарами та димом, Заун відчуває, як він зникає в тіні свого процвітаючого брата. Коли висококваліфіковані вчені виявляють обмеження своїх колег як надто

обтяжливі, вони спускаються вниз, щоб продовжити свої експерименти. Чи вирішите ви залишитися на поверхні, чи спробуєте свої сили серед тих, хто мешкає у низах? [17]



Рис.7

2.2. Створення концепт-арта та начерків персонажа

Концепт-арт — це візуальне відтворення дизайну, ідеї та атмосфери з урахуванням контексту фільму, гри, реклами або іншого проекту. Основна мета концепт-арту полягає в передачі загального концепту і настрою дизайну перед подальшим його деталізованим розробленням.

Етап концепт-арту є вихідною точкою для будь-якого проекту. Він дозволяє чітко визначити стиль та атмосферу проекту, надаючи команді і студіям повний образ того, як повинен виглядати майбутній продукт. Це охоплює всі аспекти проекту, включаючи оточення, персонажів, транспорт, техніку, зброю та інше.

Часто багато хто може не розрізнити концепт-арт від ілюстрації, хоча вони схожі за якістю і технікою. Основна відмінність між ними полягає в тому, що концепт-арт є частиною процесу створення, тоді як ілюстрація може існувати самостійно, як стаття.

Приклад

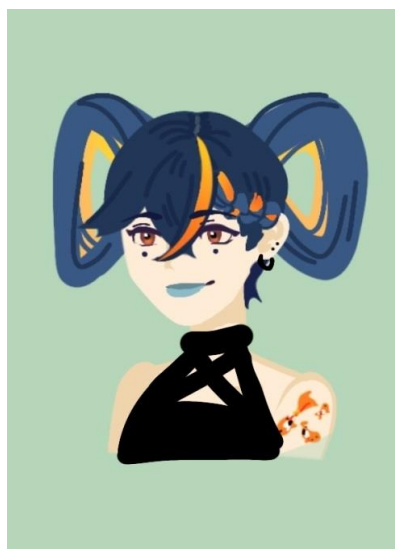


концепт-арта:

Рис.8 Приклад концепт-арта

Після занурення та вивчення лора гри, а також визначившись з основною локацією для персонажа, ми відразу ж почали накидати ідеї, а також шукати допоміжну літературу для пошуку натхнення.

З кольорами для визначилися майже взято синій, червоний,



персонажа ми відразу. За основу було бірюзовий кольори.

Рис.9

Синій колір сприймається як заспокійливий, розслаблюючий і дружній. Часто він вважається універсальним і безпрограшним вибором, що може виражати професіоналізм або доброзичливість, залежно від контексту його використання.

Основні характеристики синього кольору з точки зору психології:

1) впевненість у собі, рішучість цілеспрямованість, дипломатичний підхід для вирішення конфліктів.

2) синій колір в психології людини говорить про схильність до інтуїтивного прийняття рішень, спокої і умінні знаходити розумні компроміси.

3) у психології відносин синій колір означає вірність, стабільність, почуття обов'язку, відданість традиціям. Характер.

4) сила духу, вольові лідерські якості.

Червоний — кольоровий символ сили, енергії, пристрасті та терміновості, який привертає увагу і викликає сильні та миттєві реакції. Завдяки своїй популярності, радимо спробувати різні відтінки цього кольору. Здатність переконувати діяти негайно використовується для проведення розпродажів та просування мережі швидкого харчування. Червоний колір ідеально підходить для швидкої конверсії. Червоний колір має дуже сильний вплив і асоціюється як з позитивними, так і з негативними емоціями. З одного боку, він символізує силу, пристрасть і впевненість. Однак він також може викликати агресивні емоції, такі як гнів, тривога або почуття небезпеки.

У психології бірюзовий колір вважається одним з найбільш спокійних та релаксуючих кольорів. Він асоціюється із спокоєм, гармонією та внутрішнім спокоєм, сприяючи зниженню стресу, заспокоєнню нервової системи та поліпшенню настрою. Бірюзовий також символізує чистоту, освіження та відновлення.



Бірюзовий колір популярний у дизайні завдяки своїй здатності створювати елегантний та стильний вигляд приміщення. Він додає приміщенню краси та жвавості, а також надає відчуття свіжості та простору, що робить його популярним в інтер'єрному дизайні. **Перший малюнок дизайну персонажа:**

Кожен персонаж побудований на одній із базових геометричних фігур. Від фігури залежить, як глядач сприйме героя

на інтуїтивному рівні.

Кожен персонаж побудований на одній із базових геометричних фігур. Від фігури залежить, як глядач сприйме героя на інтуїтивному рівні.



Рис.10

Основні кольори

Рис.11

Коло — символ м'якості, невинності, легкості в обході і здатності до трансформації.

Квадрат — символ міцності, стійкості, надійності і негнучкості.

Трикутник — символ гостроти, динамізму, непередбачуваності і потенційної небезпеки

Для людини візуальний канал сприйняття є основним. Згідно з статистичними даними контент-маркетингу 90% інформації, що надходить до мозку, потрапляє через органи зору. Тому, саме форма є фундаментальною частиною графічного дизайну, а також головним інструментом для розробки концепту персонажа коміксів, оскільки саме форма дозволяє ідеї бути втіленою в дизайн-проект.

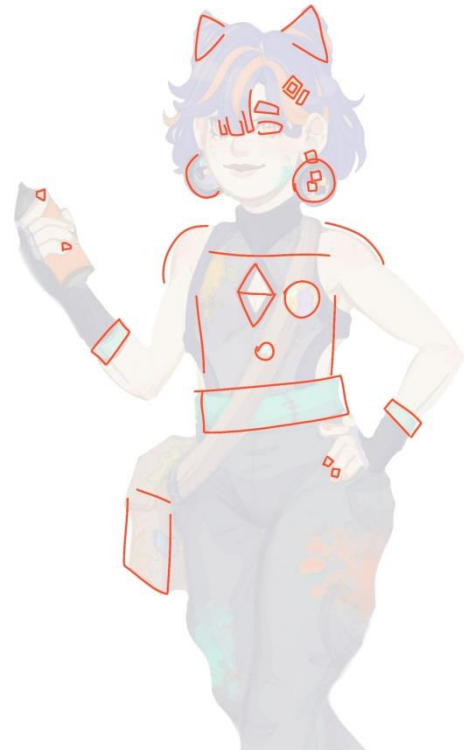


Рис.12

При розробці концепту персонажа важливо використовувати всі характеристики форм та експериментувати з їх поєднанням для створення найбільш повного образу, для чіткості передачі ідеї і для підвищення ефективності впливу дизайнерської ідеї на споживача.

Також дизайнери при створенні коміксів використовують такий прийом, як контраст. Контраст – поєднання протилежних характеристик, тобто велика відмінність форм або їх змісту за наступними категоріями: розмір, форма, тон, колір, положення у просторі, статика та динаміка.

Особливістю контрастної композиції є активність її візуального впливу, тому зазвичай контраст використовують там, де слід акцентувати увагу. Основні кольори обрані мною для диплома чудово поєднуються один з одним, доповнюючи образ дизайну персонажа контрастом і підкреслюючи важливі деталі.

Ми прагнули показати творчу натуру персонажа за допомогою аксесуарів, незграбність - за допомогою розтріпаного волосся плям, що

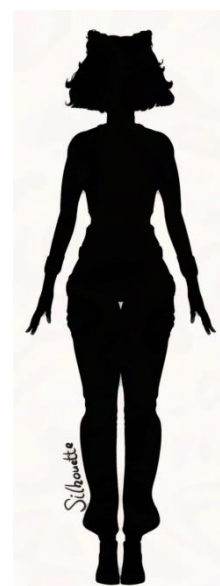


залишилися після використання фарб, на одязі, а також зацікавленість у спортивному способі життя за рахунок фігур, одягу.

Рис.13

Коли з базовою формою все буде зрозуміло, необхідно визначити силует. Він відповідає за впізнаваність — те, наскільки легко його розпізнати глядачеві.

В успішних персонажів виразний силует. У силуеті



не повинно бути багато деталей — потрібно взяти одну характеристику або атрибут і посилити його.

Рис.14

Емоції: міміка та жести

Вираз обличчя є ключовим елементом персонажа, оскільки найбільш виразно відображає його емоційний стан перед глядачем. Люди відчують різноманітні базові емоції — гнів, огида, страх, радість, смуток та



здивування. Для передачі цих емоцій також використовуються жести та пози.



Кожна поза може бути розглянута як один момент у динамічній послідовності, яка показує, як рухаються люди. Важливо не лише зобразити позу чи жест, але й вдало передати емоцію, яку вони виражають.

Рис.15

Рис.16

Мімічні риси обличчя утворюють різноманітні комбінації, які впізнає практично кожна людина. Кожен елемент стає джерелом інформації для нашого мозку, і когнітивні процеси допомагають нам обробляти ці комбінації та організувати результати за категоріями. Вчені різними шляхами досліджували цей процес, і виникли два основні підходи.

Ознаковий: окремих елементів обличчя – рота чи очей – достатньо для розпізнавання емоцій.

Холістичний: тільки вся особа працює як джерело інформації про емоції.

Холістичний підхід припускає, що ми зчитуємо інформацію про емоції не лише по обличчю.

Поза тіла також важлива. Дослідження про те, як ми розпізнаємо та категоризуємо емоції щодо положення тіл, дали різні висновки:

1) Подібно до виразів обличчя, пози тіла, пов'язані з базовими емоціями, можуть бути розпізнані навіть без зображення обличчя.

2) Точність в розпізнаванні емоцій за сигналами тіла може бути порівняна з точністю визначення емоцій по обличчю, іноді навіть перевершувати її.

3) Пози тіла і вирази обличчя швидше обробляються як єдине ціле. Такий висновок передбачає, що фактор пози тіла, хоч і має відношення до емоційної категоризації, не такий важливий, як фактор виразу обличчя.

Якщо зображення пози тіла та вираз обличчя конгруентні, тобто показують одну емоцію, люди розпізнають її швидше, ніж неконгруентні.

2.3. Сплеш-арт персонажа

Сплеш-арти відомі з таких ігор, як «Ліга Легенд», «Геншин Імпакт» та інших подібних. Головна роль сплеш-арту показати в повній красі персонажа, його дизайн і оточення. Роботу над сплеш-артом було почато з вивчення літератури для поняття перспективи, колористики тощо.

Перспектива в малюванні полягає у відтворенні глибини та об'єму на плоскості. Оскільки малюнок має лише дві виміри (довжину і ширину), викликом є передача тривимірного відчуття простору (ширини, висоти і глибини). Людське зорове сприйняття здатне чітко розрізнити лише ті об'єкти чи їх деталі, які потрапляють у поле зору, що є ключовою особливістю зору людини.

Іншим чином, сприйняття величини об'єктів залежить від їх відстані до ока. Об'єкти однакового розміру здаються більшими, коли вони знаходяться



ближче до ока художника. Крім того, сприйняття об'єкта залежить від точки зору художника, може знаходитися у просторових відносно ока (вище, правіше), що сприйняття його

тому що об'єкт різних положеннях нижче, лівіше, впливає на розміру.

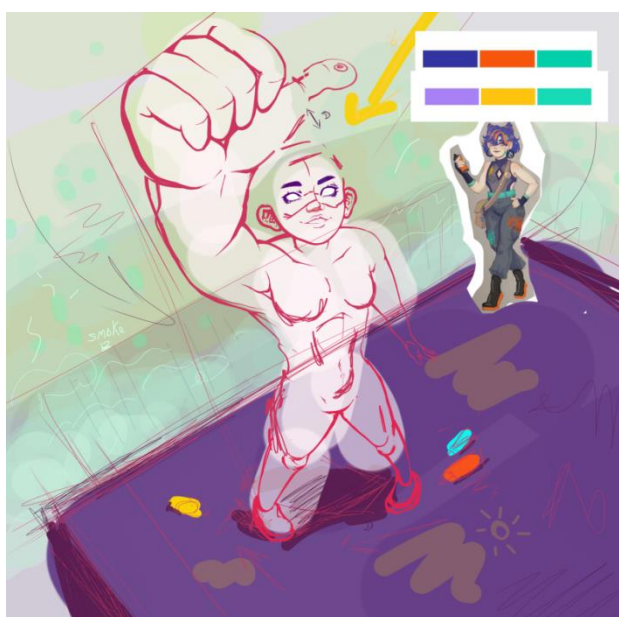


Рис.17



вивчає, як
форма

залежності

просторі.

Повітряна перспектива аналізує, як повітря впливає на чіткість та колір предметів залежно від їхньої відстані від спостерігача.

Рис.18

Лінійна
перспектива

величина та

предметів

змінюються в

від їхнього

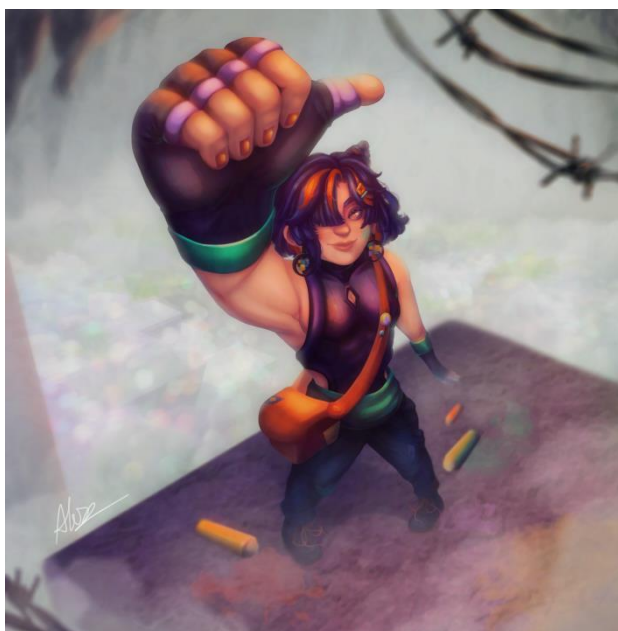
розташування в

Рис.19

Перспективним горизонтом називають умовну безмежну площину, яка проходить горизонтально на рівні очей того, хто малює.

Коли приблизно скетч персонажа був готовий, ми приступили до заднього фону картини, надавши настрої майбутній роботі. Задній фон – важлива частина сплеш-арту. Його основне завдання є доповнення картини, показати оточення персонажа.

Робота над кольором тощо. Після закінчення скетчу відразу ж почали працювати з кольором. Нанесла основні кольори персонажа та перейшла до редагування. Коли базові тіні були накладені, ми почали більш детальну роботу з фоном.



Редагування, а також виправлення помилок зайняло багато годин. Щоразу знаходилася нова помилка, яку потрібно одразу ж виправити. Так чи інакше через важку роботу результат був готовий для показу. Коли малюнок був готовий, залишилося лише погратися з фільтрами, кольором композиції та ефектами.

Рис.20

2.4. Додатковий контент

Скіни - це назва одягу або зовнішнього вигляду персонажів у деяких комп'ютерних іграх, де їх візуальний аспект має велике значення, надаючи задоволення гравцям від приємного зовнішнього вигляду своїх персонажів.

Скіни є важливою частиною ігор, особливо "Ліга Легенд". Вони не лише змінюють зовнішній вигляд персонажів, але й впливають на їхній характер, історію та анімацію під час гри. Один із найпопулярніших всесвітів, який використовується для створення скінів у цій грі, — "Зоряні захисники".

Зоряні захисники - це серія персонажів з альтернативного всесвіту «Ліги Легенд», які складаються з групи старшокласників. Вони взяли на себе роль захисників Всесвіту і захищають його від могутніх космічних лиходіїв та потойбічних монстрів. Поступово вони розвивають свої власні здібності і вчаться працювати в команді для досягнення загального блага.



глиб

око

му і

міст

ичн

ому

кос

мосі

юні

воїн

и

маю

ть

призначення захищати світло зірок. Їм призначено вогненно горіти, і чим сильніше вони сяють, тим могутніше руйнування їм протистояти. Зоряні захисники розсіяні по всьому космосу, але їхню точну кількість знає тільки космічна даль. [18]

Емодзі (Еможі) — це спеціальні графічні символи і смайлики, які використовуються для вираження емоцій в інтерактивному спілкуванні, на веб-сайтах, в іграх та інших медіа. Це невеликі піктограми, які передають емоції і допомагають взаємодіяти в інтернеті, навіть без слів і обличчя.

Емодзі - це аналог смайликів, які відомі всім. Це виразні зображення, які можна використовувати під час матчів у грі "Ліга Легенд". Більшість цих зображень зображують чемпіонів з виразом обличчя, що яскраво виражає

одну з емоцій. Емодзі дозволяють коротко, але зрозуміло висловити свої думки або передати повідомлення без необхідності писати в чаті. Крім того, вони сприяють полегшенню взаємин між союзниками або між гравцем і опонентами. [19]



Рис.22

2.5. Завершальний етап

Дизайн персонажу для гри "Ліга Легенд"

Серебрій Олександра 42-Д

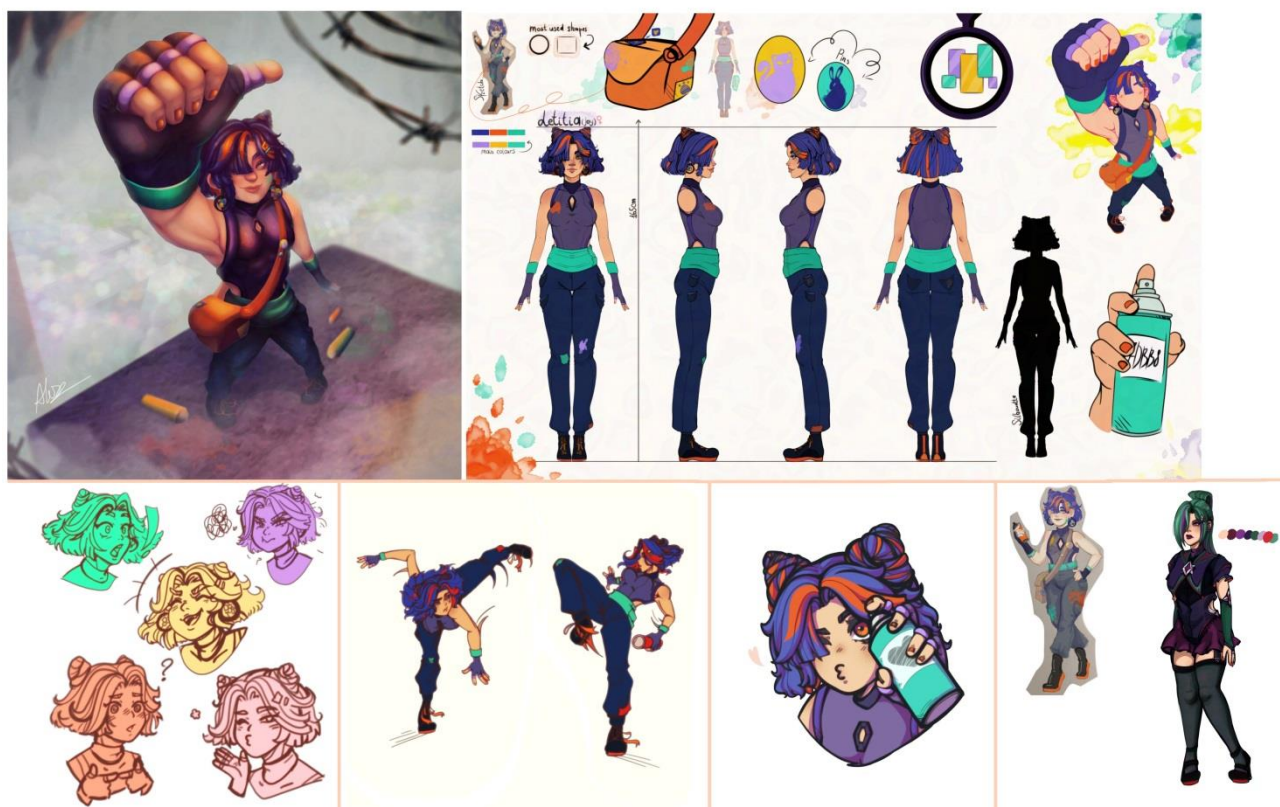


Рис.23

ВИСНОВКИ

На сьогоднішній день особливо актуальною є модель надання доступу до ігор — Game as a Service (GaaS) — ігри сервіси, які повинні підтримуватися протягом тривалого часу, постійно поповнюючись контентом.

Така практика разом із моделлю монетизації F2P змушує розробників регулярно випускати нові предмети всередині своїх ігор. Найбільш складними та затребуваними у таких іграх є нові персонажі, так як для гравця вони являють собою великий обсяг невивченого контенту, а для розробника вони є одним з основних способів монетизації. Однак, постійно наростаюча спокуса кінцевого користувача і обсяги вже створеного контенту, що збільшуються, вимагають від розробника все більшої компетенції при створенні нових персонажів.

У процесі виконання проекту була проаналізована предметна область, а також наявні на даний момент розробки в цій галузі. Зрештою, був розроблений повноцінний дизайн персонажа для «Ліга Легенд» з усіма реалізованими аспектами, які необхідні для створення персонажа в рамках гри.

Для реалізації було створено безліч графічних елементів для формування цілісного візуального образу, разом зі створеним лором персонажа, був створений повноцінний образ персонажа, як особистості всередині історії гри, що є важливим аспектом для певних груп користувачів, а також є необхідним елементом дизайну персонажа.

У процесі створення враховувалися особливості історії світу «Ліга Легенд» під час створення лора персонажа, графічний стиль гри, створення візуального образу, геймплейні особливості.

Розробка на основі обліку множинних особливостей гри та її світу, дозволила створити дизайн персонажа, що органічно вписується у всі аспекти гри.

Виконання проекту в рамках випускної кваліфікаційної роботи, присвяченої створенню дизайну персонажа в рамках заданого всесвіту з нуля, дозволило отримати великий досвід, який можна використовувати за межами розробки персонажів комп'ютерних ігор.

Набутий досвід може бути основою для продовження розвитку у сфері створення персонажів, а також не пов'язаних безпосередньо з даною діяльністю спеціальностями. «Ліга Легенд» є найпопулярнішою грою у світі, а подібна модель поширення стає все більш популярною, породжуючи все більше проектів, що базуються на даній системі.

Все це підвищує цінність та актуальність умінь, отриманих у ході розробки цього проекту.

Для розробки проекту була використана програма «ibis Paint X».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алан Піз, Барбара Піз. Мова рухів тіла. Розширене видання / А. Піз, Б. Піз. - Видавництво: КМ-Букс, 2021. 416 с.
2. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну / А. Вайт. Видавництво: ArtHuss, 2023. 232 с.
3. Девід Гантлетт. Creativity: Seven Keys to Unlock your Creative Self / Д. Гантлетт. Видавництво: Wiley. John Wiley & Sons, LTD, 2022. 272 с.
4. Джахірул Амін. Анатомія для художників: Наочний посібник із зображення людського тіла / А. Джахірул. Видавництво: ArtHuss, 2022. 304 с.
5. Джеймс Лучіана. Digital Media Foundations: An Introduction for Artists and Designers / Д. Лучіана. Видавництво: Taylor & Francis, 2020. 907 с.
6. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми / Й. Іттен. Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
7. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва / Й. Іттен. Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
8. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Створення персонажів для індустрії розваг. Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх / К. Андерсон, Д. Кейді-Лі, С. Карре, Г. Менгерт. Видавництво: ArtHuss, 2023. 306 с.
9. Кріс ГріффітсМеліна Кості. Посібник із креативного мислення / К. ГріффітсМеліна Кості. Видавництво: Фабула, 2020. 30 с.
10. Мадлен БортвікМартін Томіш. Design. Think. Make. Break. Repeat. / М. БортвікМартін Томіш. Видавництво: ISBN 9789063695859, 2021. 224с.
11. Мирослав Савчин. Загальна психологія / М. Савчин. Видавництво: Академія, 2024. 352 с.

12. Том Фокс. Anatomy for Artists: Drawing Form & Pose: The ultimate guide to drawing anatomy in perspective and pose / Т. Фокс. Видавництво : 3DTotal Publishing, 2022. 304 с.
13. Фернанда Соареш де Карвалью. Dynamic Character Design: Draw faces and figures with pencil, markers, digital tools, and more / Ф. Соареш де Карвалью. Видавництво : Quarto, 2024. 128 с.
14. How to Draw Your RPG Character: A Step-by-Step Guide to Bringing Fantasy Characters to Life: посібник з живопису, малювання та мистецтва / Видавництво: ISBN 9789063695859, 2024. 160 с.
15. League of Legends: Realms of Runeterra / League of Legends. Видавництво: Voracious, 2019. 256 с.
16. Publishing 3dtotal. Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development / Publishing 3dtotal. Видавництво : Publishing 3dtotal, 2020. 288 с.
17. https://www.universe.leagueoflegends.com/en_SG/region/zaun.: вебсторінка офіційного сайту гри «ЛІГА ЛЕГЕНД» / Заун
18. [https://www.leagueoflegends.fandom.com/wiki/Star_Guardian_\(Universe\)](https://www.leagueoflegends.fandom.com/wiki/Star_Guardian_(Universe)) / вебсторінка офіційного сайту гри «ЛІГА ЛЕГЕНД» / Зоряні захисники
19. <https://www.leagueoflegends.fandom.com/wiki/Emote> / вебсторінка офіційного сайту гри «ЛІГА ЛЕГЕНД» / Емодзі
20. https://www.uk.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends / вебсторінка про «ЛІГА ЛЕГЕНД»
21. <https://www.avada-media.ua/ua/services/dyzayn-personazhey-2d/> вебсторінка про 2D дизайн

ДОДАТКИ

1. Додаток до термінології «Ігрові терміни»:

Babysit — коли гравець просить тиммейта потримати його доріжку.

Bot — лінія ботів.

Buff — будь-яке підсилення для персонажа чи помічника.

Carry — персонаж, який слабо починає, але набирає сил під кінець гри.

Clutch — коли персонаж вчасно робить рухи під пресингом ворога.

Cooldown — період, поки гравець чекає респалму.

Crowd Control — дії, що завдають шкоди ворогу.

Dive — тривала атака на ворога чи башню.

Draft — мод, коли гравці обирають собі персонажів і забороняють іншим, навіть деяким ворогам, стикатися з ними.

Farming — накопичення золота і здоров'я.

Ganking — підступна атака на ворога. Як правило, вдвох чи втрох на одного.

Juke — ухилився від ворожої здатності.

Jungling — коли гравець іде в джунгли і вбиває неграючих персонажів, аби отримати золото і XP.

Meta — найпопулярніша тактика для перемоги в матчі.

Off-meta — нестандартні, креативні варіанти гри чи стратегії на матч.

Nerf — протилежність бафу. Це те, що завдає шкоди твоєму персонажу.

Rotating — коли гравець змінює позицію, згідно своєї цілі.

Tanking — завдавати величезної шкоди.

Trading — коли обидва суперники завдають шкоди один одному.

XP — бали досвіду

2.Додаток до додатковий контент(ст.30) приклад скинів "Зоряні захисники":



Рис.24



Рис.25



Ім'я користувача:
Анна Серединко

Дата перевірки:
26.06.2024 16:49:58 EEST

Дата звіту:
26.06.2024 17:02:01 EEST

ID перевірки:
1016389596

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
100001433

Назва документа: фк 022 Серебрій О.Ю

Кількість сторінок: 25 Кількість слів: 5097 Кількість символів: 37497 Розмір файлу: 50.55 KB ID файлу: 1016201990

7.28% Схожість

Найбільша схожість: 2.53% з Інтернет-джерелом (<https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/issue/download/11.06.2021/>)

7.28% Джерела з Інтернету

45

Сторінка 2

Не знайдено джерел з Бібліотеки

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел