

УДК 004.514

ХУДОЖНЬО-ЕКСПРЕСИВНІ ЗАСОБИ ПРИ РОЗРОБЦІ ІГРОВОГО ПЕРСОНАЖУ

Студ. Г.В. Пастушенко, гр. МГДр-2-17
Науковий керівник доц. І.А. Павельчук
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання. Мета – дослідити і систематизувати художньо-експресивні засоби, що використовуються при проектуванні персонажів для комп'ютерних ігор.

Завдання – виявити залежність вибору візуального стилю персонажа від інших елементів гри, таких як ігровий простір, механіка та від жанру й уподобань аудиторії.

Об'єкт дослідження. Об'єктом дослідження є гра, ігровий персонаж.

Методи та засоби дослідження. В дослідженні використано методи порівняння, аналізу та історичний.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів. В дослідженні виявлено чинники, що впливають на візуальний образ персонажу та прийоми, які допомагають створити якісний дизайн. Визначені фактори впливу графіки та ступеню деталізації образу персонажу на емоції. Результати дослідження сприятимуть створенню теоретичної бази для дизайнерів та художників, що працюють в сфері ігрового дизайну і мають практичну значимість при проектуванні та створенні комп'ютерних ігор.

Результати дослідження. Ігрова індустрія розвивається швидкими темпами, в умовах високої конкуренції важливим є створення унікальної, цільної та якісної продукції. Ігровий персонаж, є частиною віртуального інтерфейсу і може непрямим чином контролювати гравця – від образу персонажу залежать дії, які гравець намагатиметься зробити в грі та цілі, яких прагнутиме досягнути. Саме цілісний образ допомагає швидкому зануренню в гру. Аватар і його віртуальні напарники повинні викликати емпатію та створювали умови для проекції емоцій гравця на нього[1].

Існує декілька класифікацій видів персонажів. Поділ в залежності від можливості гравця керувати: на ігрових (головних) та не ігрових персонажів (нпс-персонаж). Часто нпс-персонаж програмують на зміну дії та відношення до гравця, відповідно його вчинкам. Така зміна статусу проявляється, в першу чергу, в зміні візуальних параметрів, що повинні давати гравцеві чітку інформацію про те як саме його дії вплинули на ігровий світ і дозволить орієнтуватися в ньому – зміна в рисах обличчя, поведінці (анімації), зміна кольору, розміру[2]. Головні персонажі поділяються в залежності від припрацювання образу на три типи. Ідеальна форма – це те, чим/ким гравець хотів би бути (великі воїни, сильні чарівники). Чистий аркуш або портретний персонаж – лаконічний, уподібнюється піктограмі або символу, відсутність деталей полегшує гравцеві процес проектування на них своєї особистості. Третій, змішаний тип, наприклад Людина Павук. Він є ідеальною формою: сильний і відважний супергерой, але маска, що закриває його обличчя, робить його практично повністю портретним – чистим листом, який може бути ким завгодно [3].

Проектування будь-якого персонажу відбувається з таким розрахунком, щоб гравцеві практично з одного погляду розкрилася його сутність. Багато характеристик повинні бути продумані і з'єднані в одному образі, такі як деталі зовнішнього вигляду, тобто органічними, позбавленими внутрішніх протиріч і ефективно створювати потрібні асоціації. Дизайн персонажу завжди створюється в гармонії з загальним

візуальним стилем гри. Персонаж не повинен зливатися з фоном гри, а чітко виділятися, це спрощує і прискорює сприйняття того, що відбувається на екрані. Дизайнер має правильно визначити кольорову гамму, текстуру та створити чіткий силует, що дозволяє гравцеві з одного погляду зрозуміти, чого можна очікувати від того чи іншого персонажа.

Для коректної розробки ігрового світу необхідно визначити метричні параметри персонажа (зріст, радіус дій, габарити предметів) і різні візуальні ефекти і зміни у образі персонажу. Гравець зможе визначити зріст персонажа тільки в тому випадку, якщо поряд з ним знаходиться інший предмет, усереднена висота якого відома з реального світу, наприклад, дерево або кінь.

В ігровому дизайні часто використовується спрощення форм з одночасним підвищенням їх експресивності. Анатомічні особливості героїв і героїнь, вираз обличчя персонажів часто виявляються вкрай перебільшеними для полегшення сприйняття авторської задумки аудиторією. Ступінь абстракції залежить і від функціоналу об'єктів. Наприклад, Король Галактики в серії ігор Katamari виконаний в мультиплікаційному стилі, але так як він є одним з ключових персонажів, тому ступінь деталізації у нього відповідно висока.

При створенні образу персонажів є декілька прийомів, що допомагають створити якісний, цікавий дизайн, наприклад контраст (по кольору, формі, розміру) і відлуння – використання спільних рис при створенні групи персонажів. Прості форми допомагають передати характер. Кола роблять персонаж доброзичливим, а квадрати надають стійкості. Трикутник спрямований вершиною вниз при створенні торсу, надає персонажу героїзму і сили; голови – робить похмурим і зловісним. Трикутник, чия вершина спрямована вгору, дає відчуття стабільності, нерухомості або повільності.

Висновки. Доцільність вибору того чи іншого художнього прийому при розробці ігрових персонажів завжди опирається на роль та мету, яку він відіграє в дизайні та на безліч компонентів гри, що були згадані у дослідженні. Без розуміння складної структури гри, її особливостей та за відсутності теоретичної бази дизайнери будуть вимушені зіткнутися з безліччю проблем та задач, не маючи уявлення про ефективні шляхи їх вирішення. Подальші дослідження компонентів гри, її впливу на споживача, художніх та технічних засобів, полегшать процес створення якісної, конкурентоспроможної продукції.

Ключові слова: ігровий персонаж, аватар, ігровий дизайн, гравець, візуальний стиль.

ЛІТЕРАТУРА

1. Макклауд С. Розуміючи комікси. Невидиме мистецтво / С. Макклауд. – М.: Harper, 1993. – 122 с.
2. Неігровий персонаж [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wik>
3. Шелл Д. Мистецтво ігрового дизайну /Д. Шелл . – Amsterdam; Boston: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. – 489.