

маг. инж. дизайнер **Ивелина Ангелова Даулова**

PhD кандидат, ТУ- София, Инженерен дизайн, Ергономия и промишлен дизайн
E-mail: i.daulova@abv.bg

Дизайнерски творчески реализации на художествения образ

Резюме:

Научната студия представя дизайн концепция на авторска компютърна игра. Последователно са изложени стъпките по създаване на сценарии, игров механизъм, визуална и функционална характеристика на героите. Целта на проекта е завръщане към двуизмерното изображение при съвременните компютърни игри, което да отделя ясно границата между реалността и виртуалното пространство.

Ключови думи:

компютърна игра, дизайн, концепция, сценарии, образи, Adobe Photoshop.

Увод:

Съвремението налага компютърната игра като възпитателно средство, което отключва положителна емоция, носейки естетическа наслада и емоционално въздействие.

Редица изследвания върху потребителското възприятие потвърждават, че границата между реалността и играта все повече се размива, създавайки предпоставки за превръщането на гейм индустрията в средство за пропаганда.

Настоящата разработка е част от дипломна работа в ОКС „Магистър”, направление Инженерен дизайн, Дизайн на тримерни среди.

Разработеният дизайнерски продукт е насочен към широк кръг от потребители, съобразени са норми и стандарти на техническите средства, приложени в дизайна. Набляга се на естетическата същност, което включва компютърна организация, цветово решение, психологическа характеристика на героите, с цел развитие на въображението, положителна емоционална и естетическа наслада.

Удоволствието от една игра е комбинация от различни фактори- графика и визуални ефекти, реализъм, качеството на изкуствения интелект при симулация на човешко поведение, дълбочина и увлекателност на историята.

Създаването на една игра започва от идеята какъв тип ще бъде, за какво ще се разказва, какви ще са основните механики.

В процеса участват: гейм дизайнери -определят механиките на играта; сценаристи- описват света и сюжета; концепт артисти/ художници - подготвят визията на играта; 3D дизайнери- изработват компютърния модел, който ще се използва в играта; аниматори- задвижват отделните части на обекта; програмисти –свързват всичко в един продукт.

Изложеният труд е фокусиран върху работата по изготвяне на визуална концепция, представяйки етапите на развитие и изграждане образа на главните герои.

Изложение:

Първата стъпка от проектирането включва изясняване на сюжета и определяне на героите (действието се развива във фантастичен свят, обитаван от полу-хора, полу-животни, завладени от човек наричан Ловеца).

Следва текстово описание и структуриране на играта, където е решена визуална концепция за RPG (Ролева игра), в която играчът поема управлението на герой или група герои, като всеки от тях притежава индивидуални статистики и умения, които се развиват и обновяват. Основната характеристика на този тип игра е развитието – героите претърпяват огромна промяна от началото на играта до края – било то в нарастването на силата им, или в научаването на куп умения, които използват, за да взаимодействат с околната среда или с компютърно управляемите герои. Развитието на типажите предопределя промяна във визуалните им характеристики – разнообразие в облекло и инвентар. Играта започва с избор на герой из между 5 налични – това са положителните главни персонажи в сюжета. Разполагат с име, кратка предистория и графа с точки, отнасящи се към три универсални показателя- сила, интелект и ловкост/сръчност. Всеки един от петимата герои има различен набор от точки, в зависимост от своята индивидуалност и характер. След всяко ниво играчът печели по 5 точки, които може да разпределя както пожелае към показателите на своя герой. Отделно от общите показатели, всеки герой притежава индивидуални характеристики и способности, които ще развива и придобива след ключови нива. Ходът на играта ще бъде различен в зависимост кой е избраният герой. Потребителят играе от началото до края с един персонаж. Като при всеки типаж събитията биха се развили с различни темпове и трудност.

Процесът по създаване на персонажите в играта включва – писмени характеристики за изясняване същността на героя, последвани от бързи скици, решаващи пропорция и форма.

План методиката към всеки персонаж се фокусира върху въпросите:

- Външни белези.
- Какво искат, към какво се стремят (цели)?
- Какво ги мотивира?
- Какво харесват/ не харесват?

- Има ли черта у тях, с която потребителят да се идентифицира?
- Какво се крие под повърхността- лошото у добрите, доброто у лошите?
- Парадокси у героите.

Положителни главни герои:

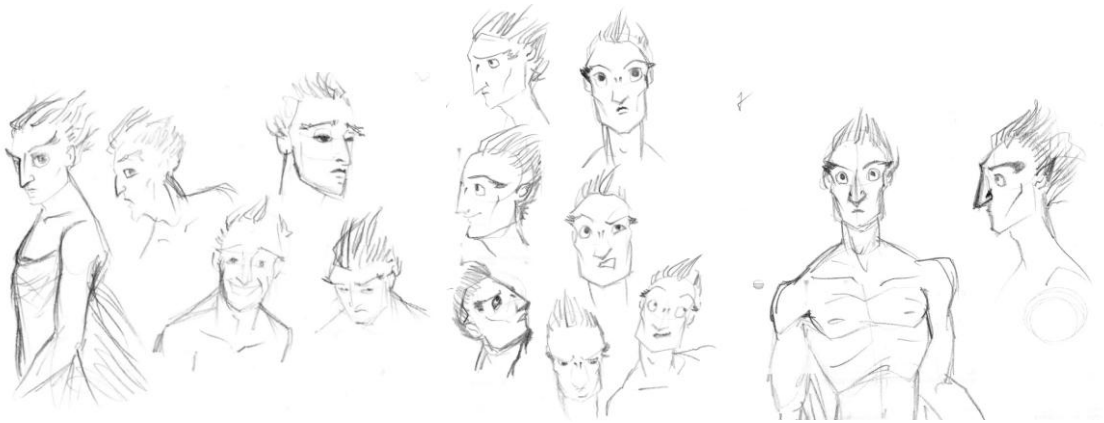
Войнът е мъж- птица, неговите умения в играта са свързани с битките и силовите изпитания. Използва метална броня и мечове.

Той започва играта с наличните 7 точки за сила, 3 точки за интелект и 5 точки за ловкост.

Типичният добър герой, притежава качества като принципност, чест, смелост, доблест, отдаденост.

Има тяло на мъж, от раменете до лактите започват крила. Чертите му са остри, носът наподобява клун, косата разрошена и стърчаща, комбинацията на очите и веждите му наподобяват изражението на бухал. Оперението на крилата му е заимствано от това на щъркелите.

Цялостният персонаж е вдъхновен от птицата щъркел.



Фиг. 1 Груби скици на изражение и мимики



Фиг. 2 Устройство на крила в а) лице и в б) гръб

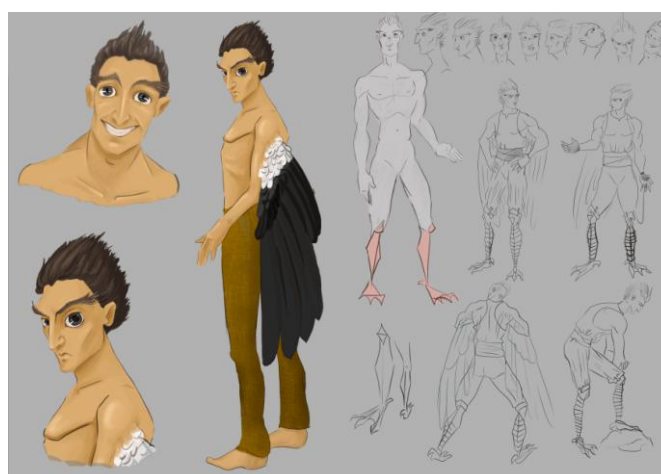
Фиг. 3 Механизъм на крила, замах



Фиг.4 Форма на тяло, силует



Фиг.5 Концепция за облекло



Фиг.6 Дигитализиране на работните варианти

Ловец жена- котка, като война - с добра физическа подготовка, подходяща за битки, но слаба в логическите задачи. Има животно помощник, носи метална лека броня, оръжия – лъкове, арбалети. Започва играта с наличните 5 точки за сила, 3 точки за интелект и 7 точки за ловкост.

Всеизвестно е, че най-умелият ловец в природата е котката. Жената – котка е бърза, ловка, смела, пресметлива и загадъчна. За разлика от предходния персонаж нейните животински белези са преобладаващи.



Фиг. 7 Скици на образ



Фиг. 8 Силует

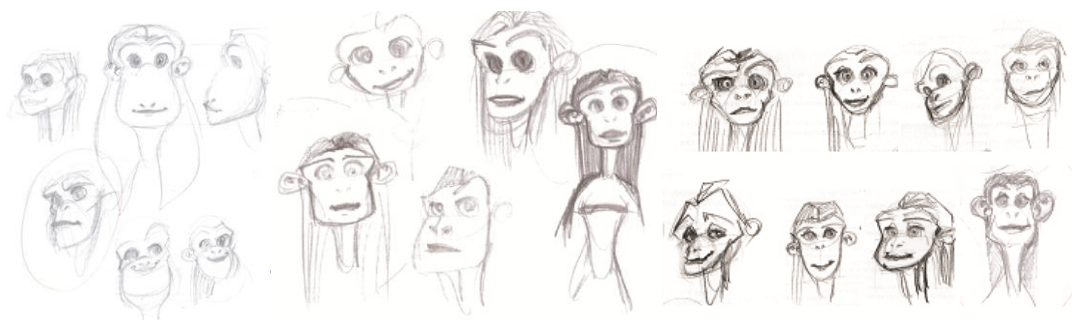


Фиг. 9 Облекло



Фиг. 10 Дигитализиране на образа и цветови решения

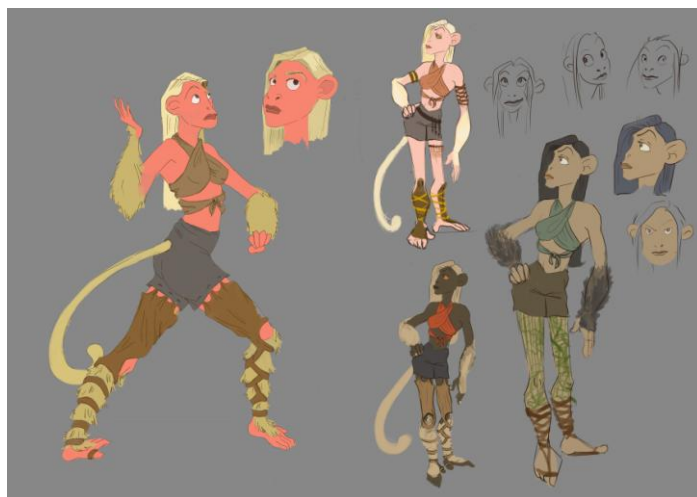
Крадец жена- маймуна: ловка, бърза, борави умело с ножове, носи лека кожена броня, оръжия- къси мечове, кинжали, нинджа звезди и т.н. Започва играта с наличните 4 точки за сила, 5 точки за интелект и 6 точки за ловкост. Тя е сръчна, хитра, бърза, пресметлива и дружелюбна.



Фиг.11 Скици глава



Фиг. 12 Силует и облекло



Фиг.13 Цветови решения в дигитален вариант

Лечител мъж-таралеж, едър, но трудно подвижен и неподходящ за битки, той събира билки, познава растенията, прави отвари и лекове. Но ако се развие достатъчно добре в играта би могъл да бъде непобедим поради големите си габарити. Носи не много тежка броня, оръжията са магьоснически пръчки, сърпове и кинжали. Препасан е с торбички, пълни с различни корени и растения. Започва играта с наличните 4 точки за сила, 9 точки за интелект и 2 точки за ловкост.

В българската митология и вярвания таралежът е най-старото животно на света, за това е мъдър и умен. Според поверие, таралежът не остарява, защото пасе трева, която го подмладява. Обича много музиката. Когато някой овчар засвири, таралежът се открива, издава главата си и слуша с внимание. Освен това се е ползвал за много лекове. Точно поради тези причини, това животно е избрано за ролята на лечител в играта. Героят е миролюбив, дружелюбен, наивен, умен. Неговите размери контрастират на деликатната му същност.



Фиг.. 14 Пропорции лице



Фиг. 15 Търсене на силуетна линия



Фиг.16 Дигитализиране и цветово решение

Шаман, мъж- елен, – свързан с висшите сили, слаб във физическите изпитания, което означава, че при него ще бъде по-трудно да изпълнява основните мисии, ако обича предизвикателствата, играчът трябва много да работи за подобряване на уменията му в битка. Той борави с паранормалните сили, носи лека метална броня и се сражава с малки чукове или бравди (томахавки). Неотлъчно със себе си носи дълъг прът, към който е прикрепен счупеният му рог. Чрез него се свързва с висшите сили.

Започва играта с наличните 3 точки за сила, 7 точки за интелект и 5 точки за ловкост.

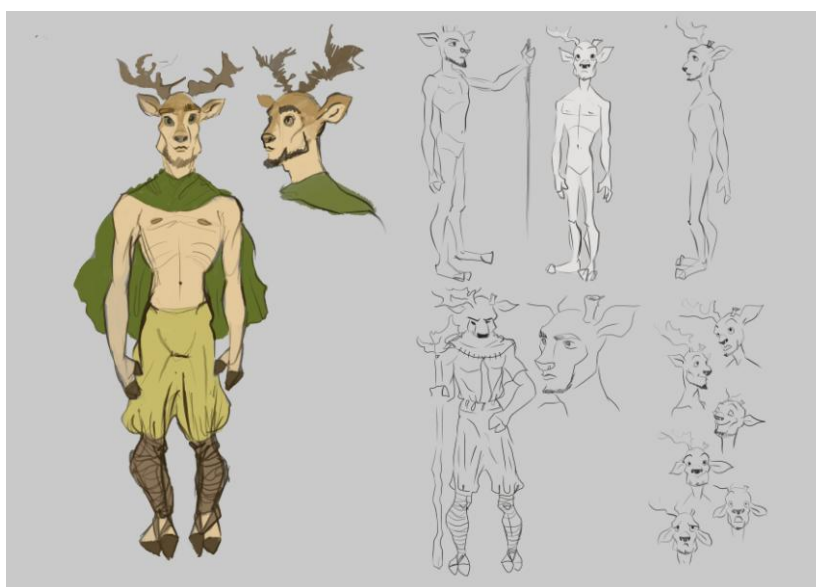
Той е аналитичен, ловък, слаб физически, но с мощна енергия, веселяк.



Фиг.17 Изражения



Фиг.18 Силует и облекло



Фиг. 19 Дигитализиране и цвят

Отрицателният герой е див, намръщен, нецивилизован, силен, набит и потаен.



Фиг. 20 Пропорции лице



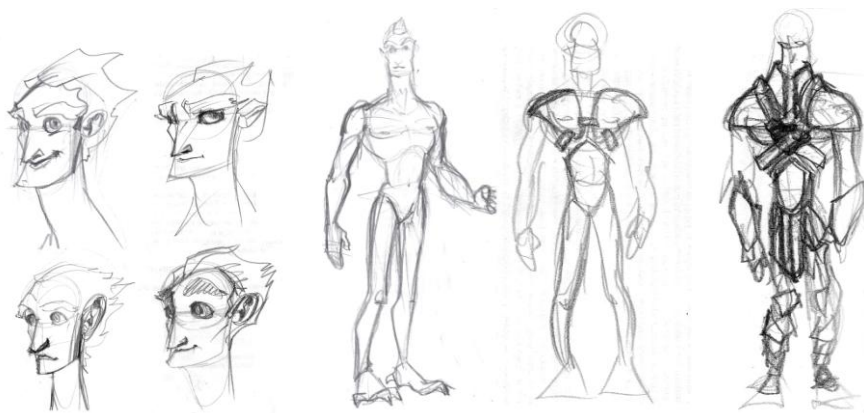
Фиг.21 Силует



Фиг. 22 Дигитализиране и изчистване на образа

Първоначалният етап на скициране и експериментиране с линии и форми изяснява търсената визуална концепция. В новите скици се залага на по-опростени форми, по-характерни изражения и по-смело манипулиране на пропорциите.

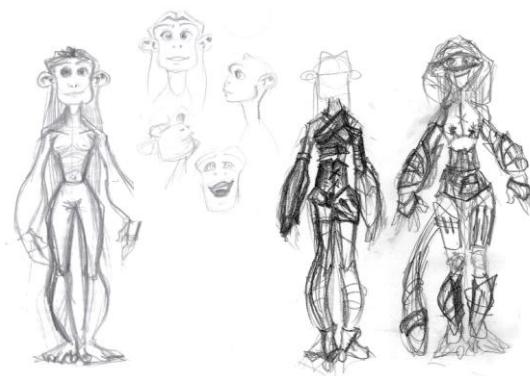
Етапите на изграждане на образа се повтарят: започва се с бързи скици, от които избрани се прецизират в дигитален формат с Adobe Photoshop. Софтуерът позволява бързо и неограничено експериментиране с цветови комбинации до постигане на желания резултат. Препоръчително е да се работи върху сив фон, за да се избегне илюзията при възприятието на цветовете като твърде ярки или бледи, съответно на бял или черен работен фон.



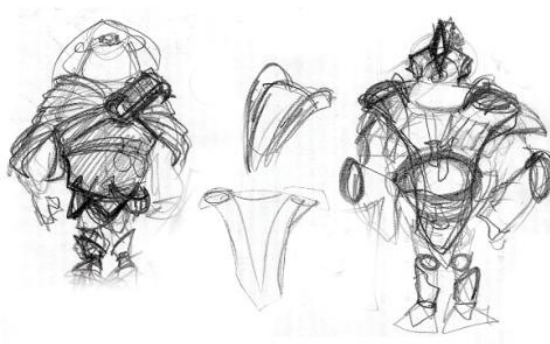
Фиг. 23 Бързи скици „Войн”



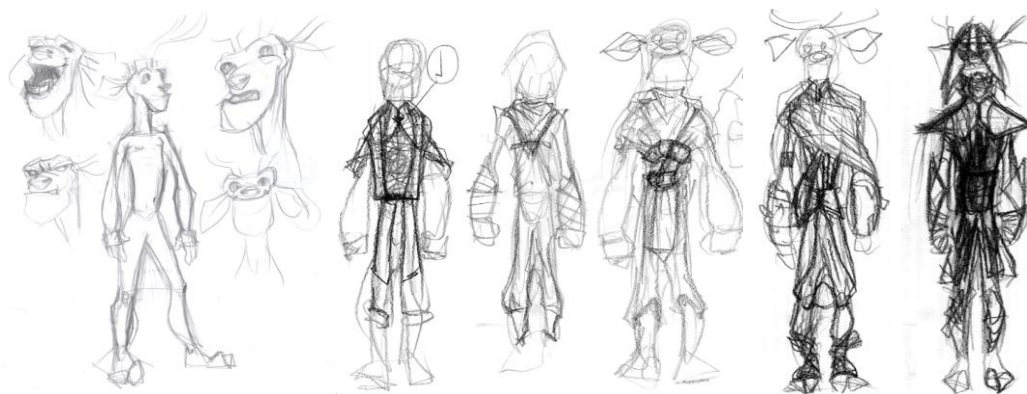
Фиг. 24 Бързи скици „Ловец“



Фиг. 25 Бързи скици „Крадец“



Фиг. 26 Бързи скици „Лечител“



Фиг. 27 Бързи скици „Шаман“



Фиг. 28 Бързи скици „Ловеца“ (злодей)

Краен вариант на концептуалния дизайн- лицеви изражения, пропорции на тялото, цивилни дрехи, бойни дрехи:



Фиг. 29 „Войн”

Притежава характерните белези на птицата щъркел. В костната част от носа има допълнителни ноздри, характерни за пернатите. Наличието на крила, решава облеклото му като препаска само около гръдната област, в частта на раменната кост ръцете са открити. Оперението продължава до лакътя, затова след лакътя, героят може да носи ръкавици и подобни аксесоари.



Фиг. 30 „Ловец”

Има приятни женски извивки, цялото и тяло е покрито с козина, но структура на скелета, с изключение на черепа и долните крайници, е човешка.

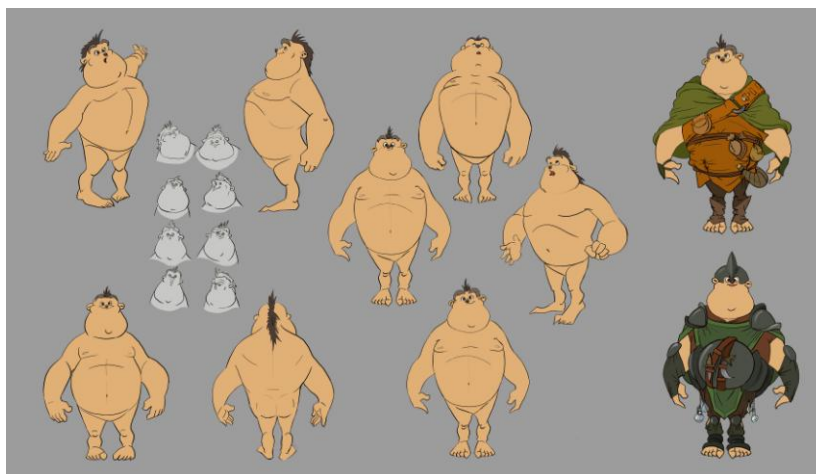
Почти цялата ѝ броня е кожена, с изключение при рамената, ханша, бедрата, глезените и част от опашката, които са защитени с метал.



Фиг. 31 „Крадец”

Дребна, с големи крайници, които са покрити с козина. Краката ѝ са с анатомия на маймуна, както и черепа. Видът ѝ наподобява видът японски див макак.

Облеклото ѝ е много детайлно. Почти навсякъде има възможност да скрие нещо и да закрепил оръжие. Бронята е лека и предимно от кожа, опасана с много остриета.



Фиг. 32 „Лечител”

Основната прилика с животното таралеж се изразява в главата и долните крайници.

Препасан и оборудван с торбички , пълни с билки. В по-голямата си част

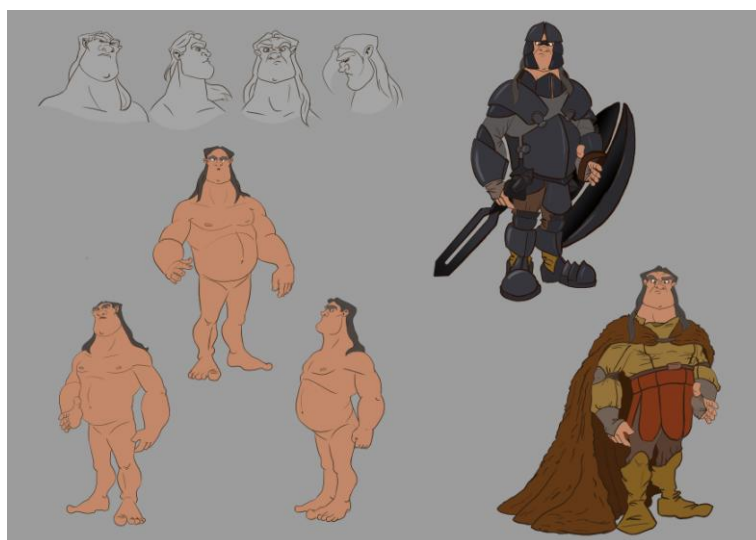
бронята му е метална за по-добра защита от удари, поради липсата на бойни умения.



Фиг. 33 „Шаман”

Подобно на жената- котка, той има човешка фигура, покрита с козина, с глава и долни крайници на елен.

Бронята е от много лек метал. Цивилните му дрехи са допълнени с дървесна кора и листа, които да предпазват крайниците.



Фиг. 34 „Ловеца” (злодей)

Масивен, широкоплещест , с леко глуповат вид.

Бойното му облекло е изцяло от метал. Тялото му е почти навсякъде защитено. Типично като владетел, носи тежко кожено наметало.

Пропорционални отношения на героите един спрямо друг:



Фиг. 35 Главните герои в цивилно облекло



Фиг. 36 Главните герои в бойно облекло

Цвeтoвe:

Вoйн

#d2c7a9	#f8e5d4
#403c3b	#f2e1d9
#a28565	#d86f40
#4a4742	#dddddd
#7c634f	#c26f2d

тyлo

#38495d	#846f42
#55372f	#7f4436
#927357	#6e3031
#916d61	#986f2d
#865d3d	#5d3615

дpeчи

#959384	#aca99a
#665452	#577790
#a56d4a	#675748
#6d3536	#745a3f
#a18872	#845043

бpoня

Лoвeц

#837a75	#ba6d51
#cecfdd	#60a9dd
#956c51	#a07f72
#2e2e2e	#5f5754

тyлo

#914e3d	#442520
#61432b	#5f4e3e
#3f2b20	#5e4839

дpeчи

#583934	#492c28
#654641	#453d4a
#542806	#7d1f1f
#4f2018	#692b20
#a18872	#845043

бpoня

Кpaдeц

#e77a65	#f4e4a9
#c06721	#d5c17c
#fae0e9	#c9b56e
#b55846	#823626

тyлo

#625449	#826938
#683824	#393027
#423023	#474f16
#755126	#4c321e
#895d1e	#373e1e
#57462c	#5d3417

дpeчи

#754b3d	#414b4d
#7b3921	#4f453b
#a56d4a	#675748
#342f28	#533818
#52483c	#5f2a22
#3e130c	#46352b

бpoня

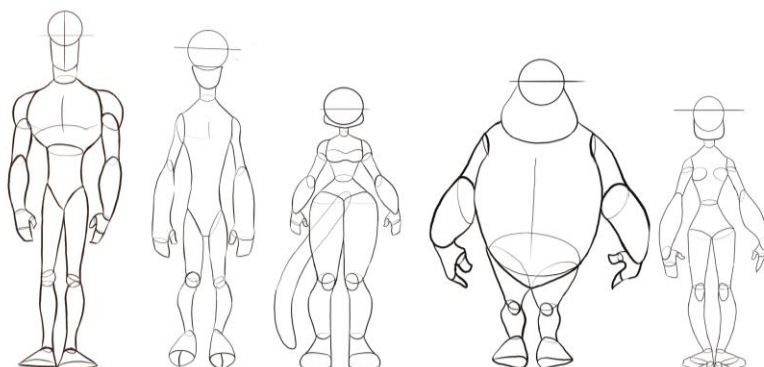
Лечител

		#606a25	#aa5f09			#4a4e45	#683d26
		#aa7233	#6b3e1a			#435734	#4f6d37
		#9a7449	#865931			#4e2713	#62331a
#736356	#4b3d34	#9e7a35	#6b5939			#42301f	#3d4033
#e0b077	#f0e2cc	#37401d	#534522			#1f241e	#373b29
#3a3533	#48341c	#6b4f39	#42301f			#554928	#7d623a
тяло		дрехи				броня	

Шаман

		#625449	#826938				
		#683824	#393027				
		#423023	#474f16			#544c41	#62390b
#9f863	#c7ad92	#755126	#4c321e			#4c3c4f	#6d4c25
#c29a60	#f7efd1	#895d1e	#373e1e			#503128	#433a24
#343025	#595441	#57462c	#5d3417			#342f28	#533818
тяло		дрехи				броня	

Форми:



В обосновка на окончателните варианти на типажите се констатира опростяване на формата. В процеса на оформянето на всеки отделен персонаж, дизайнът изхожда от простите геометрични форми. Целта бе постигнута на цялостен силует, разпознаваем, характерен, но достатъчно

семпъл, за лесното му разработване в триизмерен вариант. Графичното и цветово оформление се осъществи посредством принципите на мнемоника, асоциативност и комуникативност.

Заклучение:

Проектът осъществи разработването на концептуален дизайн, който да отговаря на изискванията за социално-потребителски адрес, подходящ за широк кръг от потребители.

Функционално-експлоатационните изисквания биват защитени с оформянето на един характерен и отличителен свят от персонажи. Чиято визия и конструкция кореспондира с конструктивно-технологични изисквания. Всеки герой е проектиран съгласно пропорция, формат, симетрия, баланс, хармония, простота, линеен строеж.

Колористиката е адекватно подбрана спрямо жанра и епохата, в която се развива действието.

По време на разработката съществени промени от първоначалната визия допринесоха баланс и стилово единство. Всеки един герой е специален и вълнува.

Индустрията за компютърни игри е един бързо развиващ се сектор от развлекателния бизнес. Разработваният проект засяга важни теми, свързани с жанровете и начина на игра, адекватен и интригуващ сценарий, визуален израз на игровото преживяване, които приканват потребителите да се потопят в техния свят.

Използвана литература:

1. Евтимова, Мария, 2013. Изобразителни методи и техники, учебник. Издателство „Технически университет София“;
2. Ценьов, Вит, 2007. Психология на рекламата, Рекламата, НЛП и 25-ият кадър, Издателство „Изток- Запад“;
3. Илиева, Силвина, 2015. Графичен дизайн – съвременното изкуство за визуална комуникация, учебно пособие. Пловдив, Издателство „КСИ ЕООД“;
4. Blizzard Entertainment, 2010. The Art of World of Warcraft : Cataclysm. Blizzard;

5. Blizzard Entertainment, 2014. The Art of World of Warcraft: Warlords of Draenor Expansion. Blizzard;
6. Blizzard Entertainment, 2015. The Art of World of Warcraft: Legion. Blizzard;
7. Wikipedia, 2018, Ролева игра, *[online]* Available at:
<https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#.D0.92_.D0.B5.D0.BB.D0.B5.D0.BA.D1.82.D1.80.D0.BE.D0.BD.D0.BD.D0.B0.D1.82.D0.B0_.D0.BC.D0.B5.D0.B4.D0.B8.D1.8F> *[Accessed 20.06. 2019]*;
8. Wikipedia, 2019, Компютърна игра, *[online]* Available at:
https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D1%8A%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#.D0.A0.D0.BE.D0.BB.D0.B5.D0.B2.D0.B8_.D0.B8.D0.B3.D1.80.D0.B8> *[Accessed 19.06. 2019]*;
9. How to not suck at game design, Anjin Anhut, 2014, Color Theory For Game Design 1 of 4 – Fundamentals, *[online]* Available at:
<<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/>> *[Accessed 18.06. 2019]*;
10. Gamasutra, 2015, Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools, *[online]* Available at: <
http://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color_in_games_An_indepth_look_at_one_of_game_designs_most_useful_tools.php> *[Accessed 18.06. 2019]*.