

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

**РОЗРОБКА ЛОКАЦІЙ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У
СТИЛІ КІБЕРПАНК**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА
022– «Дизайн»**

Виконавець:

Студент групи 4Д4

Йолкіна Ю.Р.

(ПІБ)

Керівник:

старший викладач

Жуков І.О.

(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ

к. т. н. доцент

Фефелов А.О.

(ПІБ)

Розділ з охорони праці

к.с. – г.н., доцент

Малєєв В.О.

(ПІБ)

Нормоконтроль

старший викладач

Сандік О.П.

(ПІБ)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота бакалавра
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

БАКАЛАВР

(освітній ступінь)

на тему: "РОЗРОБКА ЛОКАЦІЇ ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ
У СТИЛІ КІБЕРПАНК "

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д4
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва напрямку підготовки, спеціальності)

Йолкіна Ю.Р.

(прізвище та ініціали)

Керівник ст. викл. Жуков І.О

(прізвище та ініціали)

Рецензент

(прізвище та ініціали)

Херсон - 2021

АНОТАЦІЯ

Дипломний проект на тему: розробка локації для комп'ютерної гри у стилі кіберпанк, містить 64 сторінок пояснювальної записки, малюнків - 37, таблиць - 4, використаних джерел - 50, і 3 аркуша формату А3 графічної частини.

Ключові слова: концепт-арт, простір, локація. Об'єкт дослідження – стиль кіберпанк та дизайн ігрових локацій.

Метою дипломного проекту є розробка локації для комп'ютерної гри у стилі кіберпанк з заданим настроєм персонажу який подорожує під землею. Для вирішення поставлених задач та досягнення мети дипломного проектування було застосовано аналітичний метод дослідження аналогів, референсів характерних стилю кіберпанк за літературними та інтернет- джерелами, ілюстраціями, відео та кінофільмами. Ґрунтуючись на аналізі об'єкту проектування та аналогового середовища, вимоги, що висуваються до локації комп'ютерної гри, композиції світла, кольору створено локацію.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА ПРОТОТИПИ	9
1.1. Аналіз цільової аудиторії	9
1.2. Найменування та призначення локації що проектується	10
1.3. Аналіз аналогів та прототипів	11
Висновки	16
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТНОГО РІШЕННЯ	18
2.1. Вимоги, що висуваються до проектної локації комп'ютерної гри	18
2.2. Вибір та обґрунтування творчого джерела	23
2.3. Вибір стильового та колірного рішення	27
2.4. Освітлення в композиції.	30
Висновки	31
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНЕ ВТІЛЕННЯ ПРОЦЕСУ	39
3.1 Розробка ескізів локації	39
3.2. Розробка концепції	36
Висновки	38
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	39
4.1. Загальна характеристика робочого місця дизайнерів – аудиторії № 215 VI корпусу ХНТУ	39
4.2. Особливості організації охорони праці в ХНТУ	42
Висновки	44
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	45
Додаток А	49
Додаток Б	62
Додаток В	66
Додаток Д	67
Додаток Ж	69
Додаток Р	70
Додаток Т	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72

ВСТУП

Дипломний проект – невід’ємна частина навчального процесу що надає можливість студентам продемонструвати здобуті навички за час навчання на певних спеціальностях кафедри «Дизайн». Реалізувати їх у роботі, акцентуючи свій погляд на прийняті часом «запити» потенційного споживача й актуальні в цей час тенденції, та способи реалізації. В ході ознайомлення з цією пояснювальною запискою можна побачити спробу відтворити поданні «запити», ознайомитись з ідеологічними мотивами об’єкту проектування, та усіма пунктами які відображують процес роботи над цим проектом і його складовими.

Актуальність теми на сьогоднішній день здивувати глядача є досить складним завданням, оскільки ринок перенасичений різноманітними пропозиціями. Сучасна людина знаходиться у великому інформаційному потоці, який з кожним днем відкриває нові грані. У зв’язку з цим виникає актуальна потреба у створенні конкурентоздатних проектів, які дозволять вразити глядача, одночасно акцентуючи його увагу на ідею та реалізовуючи поставлені задачі. У теперішньому часі актуальна ігрова індустрія, йде розвиток в графіку, розвитку в комп’ютерному забезпеченні, більше можливості втілювати ідеї геймплейну.

Був обраний стиль кіберпанк бо він актуальний на даний момент. За довгими спостереженнями виявлено що зараз футуристичне час, люди думають про майбутнє. А кіберпанк і є можливе майбутнє. Про це розповідає кіберпанк. Зараз світ розвивається в дуже швидкому потоці, техніка еволюціонує, програмне забезпечення, наука, величезний потік інформації, що іноді здається що вже настав цей кіберпанк. Але – кіберпанк це скоріше гіпертрофоване можливе майбутнє, яке може трапитись при певних обставинах: жага буди краще ніж на справі, сильніше і довговічніше, не цінувати природу, жадібність до грошей та влада). Якраз таки цією філософією, сюжетом чіпляє любителів кіберпанку, а саме тому що в цьому жахливому майбутньому часто є той, герой який врятує весь світ. І людина завжди боїться дивитися в прийдешнє, це і

справді страшно, а кіберпанк дозволяє трохи пом'якшити і можливо, хоч це і ілюзія уявити, відчуття себе там і побороти свої страхи.

Мета бакалаврської роботи – розробити локацію для комп'ютерної гри у стилі кіберпанк. Для того, щоб розробити локацію потрібно пройти поетапний процес проектування концепт-арту «з нуля». Процес містить в собі кілька основних етапів: аналіз об'єкту проектування та аналогового середовища, проектна пропозиція, обґрунтування композиційного рішення, розробка концепції. Кожен етап несе в собі невід'ємну частину проектно-конструкторських робіт, які всі разом і створюють загальний процес проектування.

Об'єкт та предмет дослідження – об'єктом даного дослідження є кіберпанк та ігрова індустрія. Його загальна картина у світі та часі в якій розвивається даний напрям, співвідношення його до історичних подій, до кінематографу, графіці, ігровій індустрії та моді, що дає можливість зрозуміти, які умови сприяли виникненню певного жанру, виду, напрямку, що дало поштовх для розвитку, утвердження та які проблеми і завдання докликає вирішувати і розкривати. Схеми кіберпанку викликають у глядачів відчуття сюрреалізму, яке неможливо випробувати в реальному житті.

Предметом даного дослідження є локація для комп'ютерної гри, простір для персонажу «Кріт». Досягнення стилістичних особливостей цього жанру, тобто кіберпанк та стилістичних особливостей персонажу. Композиційне рішення концепт арту простору та його наповненість напряму залежить від образу, сюжету, середовища та заданому настрою. Дизайнери інтер'єрів займаються рівно тим же, чим і концепт артисти – змінюють форму локації під стать його призначенням.

Методи дослідження – розробка концепт арту відбувалась у програмі Adobe Photoshop, у 5 етапів: вивчення аналогів та прототипів, підбір референсів, які якось можуть допомогти створити композицію локації в стилі кіберпанк; пошуком загальної концепції через ескізи; розміщення предметів плямовою технікою; розфарбовування вручну, за допомогою кисті в додатковому шарі «покриття», та рендеринг.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Одними з основних впливових факторів на будь-якому ринку є потреби і запити споживачів. Результати їх аналізу у поєднанні з результатами аналізу заготовлених ідей є відправною точкою формування ефективної товарної політики. Однією з найголовніших функцій демонстрування об'єкту для групи споживачів повинне бути створення єдиного інформаційно-образного простору для споживача й сприятиме інтелектуально-емоційному розвитку, високих моральних переконань. Аналіз аналогів та прототипів здійснюється на етапі проектної стадії. Досліджуються існуючі зразки з метою виявлення недоліків та переваг – візуальних, функціональних і конструктивних. Мета аналізу – виявити кращі сторони, а також наявні суперечності в існуючих зразках і визначити завдання, які плануються для вирішення власного проекту.

Наразі, у якості аналогів обрано всесвітньо відомі комп'ютерні ігри та фільми в стилі кіберпанк. Вибір пояснюється тим, що концепція та сюжет цих ігор та фільмів є дуже цікавими та не однобокими. В основі кіберпанку закладений протест проти глобального бізнесу, людський страх перед технологіями. І в той же час люди і машини вже щільно співіснують разом. У кіберпанкі ми бачимо високорозвинений штучний інтелект і незахищеність людей, швидкісний розвиток інформаційних мереж і людський аскетизм, віртуальний простір і занепад класичного мистецтва. Це дійсно цікавий напрямок, який знайшов місце в різних сферах дизайну.

Розв'язавши поставлені завдання можна зробити наступні висновки: Мистецтву графіки притаманні особливі образи і асоціації, що пов'язані з художнім мисленням митця та його мисленням в «матеріалі» й естетичним відчуттям, художнім сприйняттям реального світу. З огляду на персональний або культурний досвід, можна надати предметам додаткового значення.

При проектуванні дуже важливо знати певні принципи дизайну інтер'єрів. Психологічне сприйняття навколишньої дійсності відбувається у кожної людини індивідуально на чуттєвому (емоційному) і логічному (раціональному) рівнях пізнання світу.

Формування гарної конструктивної роботи полягає в освідомленні головних її складових. Створення художнього твору у будь-якій області мистецтва неможливе без композиційної побудови, яка доведе до цілісності і гармонії. Композиція - найважливіший засіб побудови цілого. Схеми кіберпанку викликають у глядачів відчуття сюрреалізму, яке неможливо випробувати в реальному житті. Одночасно з цим яскравість робить дизайн доброзичливим і привабливим.

Гарне освітлення складається не просто з технічних навичок. Важливо розуміти світ і колір в реальному світі, щоб мати можливість його відтворити. Тому варто вивчати фільми і класичний живопис для пошуку прикладів художнього використання світла.

Також головним вибором при розробці ескізу має бути колір. Кожен колір певним чином впливає на людину, а в відеоіграх надає характерного значення оточенню та деяким ігровим сценам. При виборі кольору можна зробити великий акцент на те яку мету під собою несе проектна локація та для чого саме вона проектується.

Таким чином, слід зробити висновок, що кіберпанк «як феномен духовної життя» трансформується у властивій йому сучасної високотехнологічної середовищі в ідею надлюдина, в його здатності перевершити «звичайне людське», «розсунути кордони повсякденного», в людей, що живуть віртуально.

Після вивчення аналогів, розробки композиційно-оптимальне рішення локації комп'ютерної гри, підбір референсів та аналізу аналогів, пошуку матеріалів, які будуть використовуватися в концепції локації. Після вивчення та аналізу всіх вище перелічених матеріалів почався процес пошуку композиції простору на ескізах з яких був обраний один більш вдалий а саме ескіз-пропозиція № 1 (додаток В, рис. В.1) .Створивши простір та вписавши предмети технікою плям. Було обрано дизайн складових предметів локації. Далі почався процес детальної проробки локації, що проектується - ручний рендеринг пензлем в програмі Adobe Photoshop.

Історія цієї локації це підземна лабораторія персонажа який подорожує під землею. У концепції використано багато предметів які властиві для кіберпанку: труби, комп'ютери, багато металу, різна інноваційна техніка і механізми. Так само використані предмети які розповідають історію заданої ідеї пригод це книги, карти, різні листівки, і найголовніший предмет цієї концепції механізм по центру. Композиція кольору не багатогранна, використано багато охри, кольору властивому металу, а так само використані для акценту червоний, синій і неонові кольори такі як блакитний і салатний.

Професія дизайнера, хоч і не важка фізично, має шкідливий фактор пов'язаний з нервово-психологічними перевантаженнями. Для уникнення негативних наслідків потрібно як можна більше робити перерв під час сидіння за робочим місцем. У разі нехтування цієї вимоги стан працівника може значно погіршитися. При перевтомі можливі патологічні зміни в організмі та розвиток захворювань центральної нервової системи.

Охорона праці людей, що працюють в ХНТУ, носить комплексний характер, оскільки охоплює різноманітні норми правового регулювання та диференціюється в залежності від виду та характеру виконуваної роботи.

Охорона праці в учбовому закладі включає певні пільги та переваги по відношенню до працівників.