

СЕКЦІЯ 19. ІНФОРМАТИКА ТА МОДЕЛЮВАННЯ

РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-ТРЕЙЛЕРУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

Бабак Д.В., Воронцова Д.В.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

Комп'ютерні ігри у даний час є чи не найбільш популярним видом розважань серед великої кількості людей різного віку та світоглядів. Розробка гри проходить у декілька етапів. Першим кроком є розробка базової механіки гри, а саме опис всесвіту ігрового процесу і сюжету, вибір стилістики гри, створення графічних концептів рівнів і персонажів, які слугуватимуть орієнтиром для художників та моделювальників. Для допомоги передачі настрою проекту також створюються концепт-трейлери та дизайнерські документи.

Метою роботи є розробка концепт-трейлера комп'ютерної гри у жанрі «point-and-click» на основі загальноприйнятих методів створення відповідного відео продукту.

Головним героєм комп'ютерної гри було обрано чоловіка – приватного детектива, який займається розслідуванням справи масового зникнення жителів Нью-Йорку. Навколишнє середовище героя обмежується його кабінетом, вуличними сценами та місцями схованок злодіїв (рис. 1 а, б). Далі, за допомогою програмного забезпечення «Marmoset Hexels 3», були зроблені основні 2D сцени для протагоніста-детектива. Також, були створені додаткові елементи гри, такі як курсор та інвентар, що приведені у нижній частині екрана (рис. 1 а).

За допомогою програмного забезпечення «Vegas Pro 14» на основі створених сцен було розроблено концепт-трейлер гри, деякі кадри з якого наведені на рис. 1.

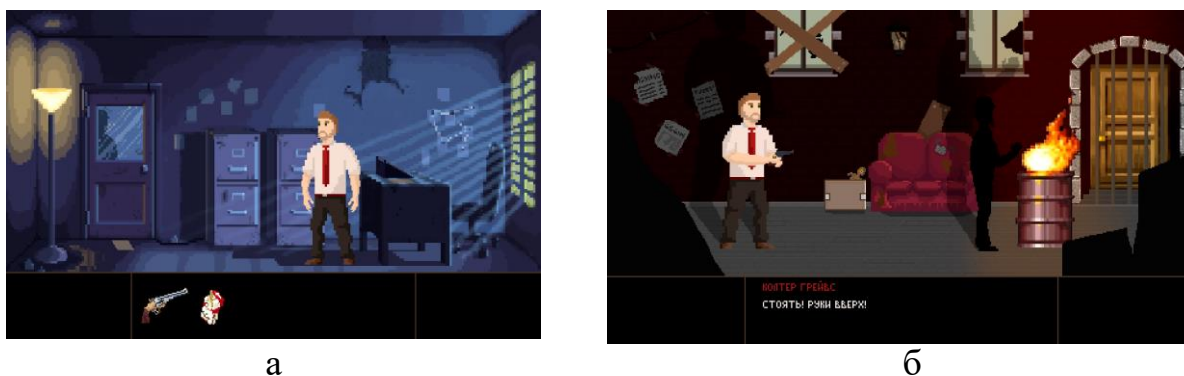


Рис. 1. Сцени з рекламного відеогри

В роботі проаналізовано основні етапи створення концепту гри з точки зору принципів роботи спеціалістів цієї сфери. На основі отриманих знань було розроблено концепт-трейлер гри для подальшої реалізації на ігровому рушії. В роботі були залучені такі програмні продукти, як «Marmoset Hexels 3» та «Vegas Pro 14». Отриманий трейлер наочно демонструє сюжет, загальну концепцію та настрої майбутньої гри.