

АНАЛІЗ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ АРТ ПЕРСОНАЖІВ У СТИЛІ DARKEST DUNGEON

Чернюк М.А.

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна

тел. +38(097) 977-00-85, e-mail: mykhailo.cherniuk@nure.ua

Working on characters in the style of Darkest Dungeon requires the artist to combine technical drawing skills with creativity and attention to detail. It is important to create characters that will be remembered by players and deeply fit into the atmosphere of the game. In general, working as a concept artist on a Darkest Dungeon-style game requires a talent for drawing and a flair for creating atmospheric artwork, as well as the ability to work in a team and interact with other members of the development team. This paper examines the steps to be taken in order to start working on the characters in such a project.

Робота над грою у стилі Darkest Dungeon як концепт-художник - це захоплюючий та водночас відповідальний процес, що вимагає глибокого розуміння атмосфери та мистецтва гри. Завдання концепт-художника - створити візуальну ідентичність гри, яка відображає її тему, атмосферу та графічний стиль.

Перш за все, слід ретельно вивчити саму гру Darkest Dungeon, розібратися у її головних особливостях та естетиці. Це означає пройти гру, дослідити її візуальні елементи, такі як колір, освітлення, текстури, а також зрозуміти графічний стиль та арт-дизайн.

Після ознайомлення з усіма аспектами гри, наступний крок - розробка концептів персонажів, локацій, предметів тощо. Треба мати здатність передати головні концепції та ідеї у формі малюнків або ілюстрацій. Важливо зробити так, щоб кожен елемент відображав характер гри, її атмосферу та основні теми.

Після створення концептів, необхідно буде працювати над їхнім деталізацією. Це означає: додавання додаткових деталей, кольорів, тіней та відтінків, щоб зробити концепти більш живими та реалістичними.

Крім того, також буде взаємодія з рештою команди розробників, включаючи художників, гейм дизайнерів та програмістів. Важливо бути відкритим до обговорень та змін, а також вміти працювати в команді.

Наприкінці, робота буде не тільки відображати ідейні концепції гри, але й створювати основу для подальшої роботи художників та дизайнерів. Розроблені концепти будуть використовуватися як основа для створення остаточних візуальних елементів гри.

Загалом, працюючи як концепт-художник над грою у стилі Darkest

Dungeon, потрібно мати талант до малювання та відчуття для створення атмосферних ілюстрацій, а також здатність працювати в команді та взаємодіяти з іншими членами розробницького колективу.

Ось кроки, які треба виконати, щоб розпочати роботу над персонажами у такому проєкті:

1. Аналіз концепції гри. Спочатку важливо ретельно ознайомитися з концепцією гри, її атмосферою та характерами. Darkest Dungeon відомий своєю темною, мрачною атмосферою, де кожен персонаж має свої внутрішні боротьби і темні таємниці. Розуміння цього допоможе вам створити персонажів, які ідеально впишуться в світ гри.

2. Створення концепт-артів. Перш ніж перейти до детальної роботи над персонажами, варто створити концептуальні малюнки або схеми їх вигляду. Це дозволить визначити їхні особливості, стиль та характер. Наприклад, якщо в грі є лицар, ви можете експериментувати з різними варіантами обладунків та поз.

3. Вибір атмосферного стилю. Darkest Dungeon відомий своїм унікальним стилем малюнку, який поєднує в собі мрачну готичну атмосферу з детальною прорисовкою персонажів. Вибір відповідного стилю малюнку є важливим етапом, оскільки він повинен відповідати загальному настрою гри.

4. Намальовування персонажів. Після того, як ви визначилися з концепцією та стилем, переходьте до створення малюнків персонажів. При цьому важливо враховувати їхні характери, історії та роль у грі. Кожен персонаж повинен мати свої унікальні риси, які допоможуть йому виділитися серед інших.

5. Деталізація та текстурування. Після намальовування основної форми персонажа переходьте до детального прорисовування його деталей та текстурування. Важливо ретельно працювати над дрібними деталями, такими як одяг, зброя та аксесуари, щоб зробити персонажів якомога більш живими та реалістичними.

6. Тестування та поліпшення. Після завершення малюнків персонажів важливо провести їхнє тестування в контексті гри. Це дозволить виявити можливі недоліки та внести необхідні корективи, щоб персонажі ідеально вписувалися в гру.

7. Дослідження стилю гри. Перш ніж розпочати створення персонажів, важливо ретельно дослідити стиль гри Darkest Dungeon. Це включає в себе вивчення художнього оформлення, колірної палітри, освітлення та тематики. Розуміння цих аспектів допоможе забезпечити консистентність та відповідність нових персонажів загальній естетиці гри.

8. Створення концепції персонажів. Наступним кроком буде створення концептуальних малюнків персонажів. Це включає в себе розробку їхніх зовнішностей, одягу, аксесуарів, поз та виразів обличчя. Кожен персонаж повинен мати свої унікальні риси, які відображають його характер

та роль у грі.

9. Малювання персонажів. Після затвердження концепцій слід переходити до детального малювання персонажів. Це включає в себе створення лінійних малюнків та їхнє відшаровування. Важливо ретельно розробляти деталі, такі як одяг, обладунки, аксесуари та вирази обличчя, щоб персонажі були живими та експресивними.

10. Текстурування та кольори. Після малювання лінійних малюнків слід переходити до їхнього текстурування та застосування кольорів. Важливо вибрати палітру кольорів, яка відповідає атмосфері гри та підкреслює характери персонажів. Додавання тіней та світлових відтінків допоможе створити глибину та об'ємність.

11. Тестування та ітерації. Після завершення малюнків персонажів важливо провести їхнє тестування в контексті гри. Це допоможе виявити можливі недоліки та внести необхідні корективи. Також може знадобитися ітеративний процес, під час якого ви можете вносити зміни та поліпшення до персонажів.

Робота над персонажами у стилі Darkest Dungeon вимагає від художника поєднання технічних навичок малювання з творчістю та уважністю до деталей. Важливо створювати персонажів, які будуть запам'ятовуватися гравцям та глибоко вписуватися в атмосферу гри.

Список використаних джерел:

1. M. Ivanov, O. Sergiyenko, V. Tyrsa, P. Mercorelli, V. Kartashov, W. Hernandez, S. Sheiko, M. Kolendovska. Individual scans fusion in virtual knowledge base for navigation of mobile robotic group with 3D TVS // Proceedings of 44th Annual Conference of IEEE Industrial Electronics Society (IECON).. -2018. – Washington DC, USA. -S. 3187-3192. . ISBN 978-1-5090-6683-4/18/.

2. Geometric Analysis Of A Laser Scanner Functioning Based On Dynamic Triangulation /Sepulveda-Valdez, C., Sergiyenko, O., Tyrsa, V, Mercorelli, P., Kolendovska, M.// IEEE International Symposium on Industrial Electronics, 29th IEEE International Symposium on Industrial Electronics, ISIE 2020; Delft; Netherlands; 17 June 2020 до 19 June 2020; Volume 2020-June, June 2020, № 9152268, Pages 1398-1403

3. Geometric Analysis Of A Laser Scanner Functioning Based On Dynamic Triangulation /Sepulveda-Valdez, C., Sergiyenko, O., Tyrsa, V, Mercorelli, P., Kolendovska, M.// IEEE International Symposium on Industrial Electronics, 29th IEEE International Symposium on Industrial Electronics, ISIE 2020; Delft; Netherlands; 17 June 2020 до 19 June 2020; Volume 2020-June, June 2020, № 9152268, Pages 1398-1403