

КОМУНАЛЬНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол засідання кафедри дизайну

від « 29 » травня 2024 року № 11

Завідувач кафедри к.п.н., доцент

_____ Н.В. Дерев'янка

Пояснювальна записка
до бакалаврської роботи
«Візуалізація комп'ютерної гри в жанрі shooter-arena «Сила магії»

Виконав: студент 4 курсу
освітньо-професійної програми
Медіадизайн
зі спеціальності 022 Дизайн
Красіка Вадим Олександрович

Наук. керівник: доцент,
канд.н.соц.ком.
Трегуб А.М.

Запоріжжя
2024

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 31 с., 1 табл., 17рис., 20 джерел, 2 додатка.

Метою даної роботи є створення візуалізації для комп'ютерної гри в жанрі shooter-arena «Сила магії».

Об'єктом дослідження є сучасні комп'ютерні ігри у жанрі shooter-arena.

Методи дослідження. На різних етапах дослідження було використано як загальнонаукові методи дослідження (порівняльно-історичний, типологічний, метод текстологічного аналізу, метод верифікації текстів, системний підхід, комплексний метод), так і спеціальні (метод композиційного аналізу, метод образно-стилістичного аналізу, метод компаративістського аналізу, метод екстраполяції). Завдяки цим методам було досліджено тематику проекту та розроблено загальну концепцію задуманої гри.

У першому розділі бакалаврської роботи розглядається теоретичне підґрунтя проведеної роботи, а саме: історія та розвиток комп'ютерних ігор загалом та комп'ютерних ігор у жанрі shooter-arena зокрема, понятійний апарат галузі, аналіз аналогічних робіт щодо створення ігрового контенту.

У другому розділі обґрунтовано ідею та концепцію аудіовізуального контенту бакалаврської роботи, дається детальний опис всього процесу його творення та перелік технічних засобів.

Результати проведеної роботи можуть бути використані для застосування в ігровій розважальній сфері діяльності.

SHOOTER-ARENA, BLENDER, 3D-МОДЕЛЮВАННЯ, 3D-ГРАФІКА, КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ.

ВСТУП

Тема бакалаврської роботи покликана привернути увагу до такого напрямку ігрової розважальної сфери як shooter-arena, тобто знищення противника, що відбувається на швидких рухах у закритих дизайнах карт чи в одній локації, які сприяють взаємодії між гравцями.

Шутери існують кількох видів і в основному залежать від особи, яка грає: від першої особи (де немає жодного зображення гравця, а є виключно противники), від другої особи (не гравець бачить себе виключно у вигляді рук, що тримають зброю), від третьої особи (де гравець бачить свого персонажа повністю зі спини, або на арені в профіль разом із противником).

Актуальність теми полягає в тому що комп'ютерні ігри – популярна розвага серед великої кількості людей різних вікових категорій. В розробці гри найбільший простір для творчості, так як вона об'єднує в собі різні напрямки мистецтва. А також аудиторія людей що грають в відеоігри велетенська, це робить галузь перспективною для отримання прибутку

Ігри у жанрі shooter-arena термін їх використання зазвичай становить 2-3 роки, тому подібні ігри постійно потребують оновлення. Даний проект покликаний створити гру у жанрі shooter-arena, щоб продовжити загальне існування жанру в ігровій індустрії.

Метою даної роботи є створення візуалізації для комп'ютерної гри в жанрі shooter-arena «Сила магії».

Завдання:

1. Вивчити тематику комп'ютерних ігор у жанрі shooter-arena
2. Розробка ігрових механік та логіки гри.
3. Створення дизайну персонажів та інтерфейсу.
4. Відтворення 3д моделей в анімацій.

Об'єктом дослідження є сучасні комп'ютерні ігри у жанрі shooter-arena.

Предметом дослідження є процес створення комп'ютерної гри у жанрі

shooter-arena від ідеї до моделювання персонажів та створення умовної анімації гри.

Новизна роботи полягає в створенні нових персонажів, там авторської інтерпретації жанру шутер-арена в відеогрі.

Методи дослідження. На різних етапах дослідження було використано як загальнонаукові методи дослідження (порівняльно-історичний, типологічний, метод текстологічного аналізу, метод верифікації текстів, системний підхід, комплексний метод), так і спеціальні (метод композиційного аналізу, метод образно-стилістичного аналізу, метод компаративістського аналізу, метод екстраполяції). Завдяки цим методам було досліджено тематику проекту та розроблено загальну концепцію задуманої гри.

Структура бакалаврської роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг науково-дослідної роботи з додатками 38 сторінок. Основний текст займає 31 сторінок, список джерел налічує 20 позицій, додатки розміщуються на 41-45 сторінках, робота налічує 17 рисунків, 1 таблиця.

ВИСНОВКИ

Метою даної роботи було створення візуалізації для комп'ютерної гри в жанрі shooter-arena «Сила магії». У процесі виконання поставлених завдань були досягнуті наступні результати:

Проведено детальний аналіз сучасних комп'ютерних ігор у жанрі shooter-arena, що дозволило виявити ключові особливості та елементи, які роблять ці ігри привабливими для гравців. Це включало вивчення механік бою, систем прогресії, дизайну рівнів та стилю графіки.

Були розроблені основні ігрові механіки та логіка гри, які включають систему управління персонажем, механіки бою та інші взаємодії гравця з грою. Це забезпечило динамічний ігровий процес, який відповідає жанру shooter-arena.

Дизайн персонажів був розроблений з урахуванням тематичного стилю гри, що включає створення унікальних зовнішніх виглядів та характеристик персонажів. Інтерфейс гри був створений з акцентом на зручність використання, це сприяє комфортному ігровому досвіду.

У програмі Blender були створені 3D моделі персонажів та об'єктів гри. Цей процес включав моделювання, текстурювання та анімацію персонажів. Створені моделі були інтегровані у програму Unity, де була відтворена умовна візуалізація гри.

Таким чином, можна дійти висновку, що поставлена мета була успішно досягнута. Використання програм Blender, Unity дозволило створити візуалізацію комп'ютерної гри «Сила магії». Отримані результати підтверджують ефективність обраних інструментів та методів для реалізації поставлених завдань, забезпечуючи створення якісного ігрового контенту.