

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»
Институт металлургии, машиностроения и транспорта
Кафедра «Инженерная графика и дизайн»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА

Тема: «Разработка компьютерной 2D-игры»

по направлению 54.03.01 — «Дизайн»
профиль — «Графический дизайн»

Выполнила:
студентка гр. 43305/2

Л. В. Воробьева

Руководитель:

Ю. Н. Черкасова

Ассистент:

Т. К. Ермолова

Санкт-Петербург
2019

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель

Разработка дизайн концепции компьютерной 2D-игры

Задачи

1. Обзор опорного визуального материала
2. Обзор аналогов
3. Разработка сюжета
4. Разработка персонажей
5. Разработка игровой локации
6. Анимация
7. Работа с игровым движком
8. Разработка логотипа



АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность обусловлена развитием современной игровой индустрии, а также возросшей популярностью двухмерных игр типа «платформер».



Компьютерный игра
«Cuphead»



Компьютерная игра
«Ori and The Blind Forest»

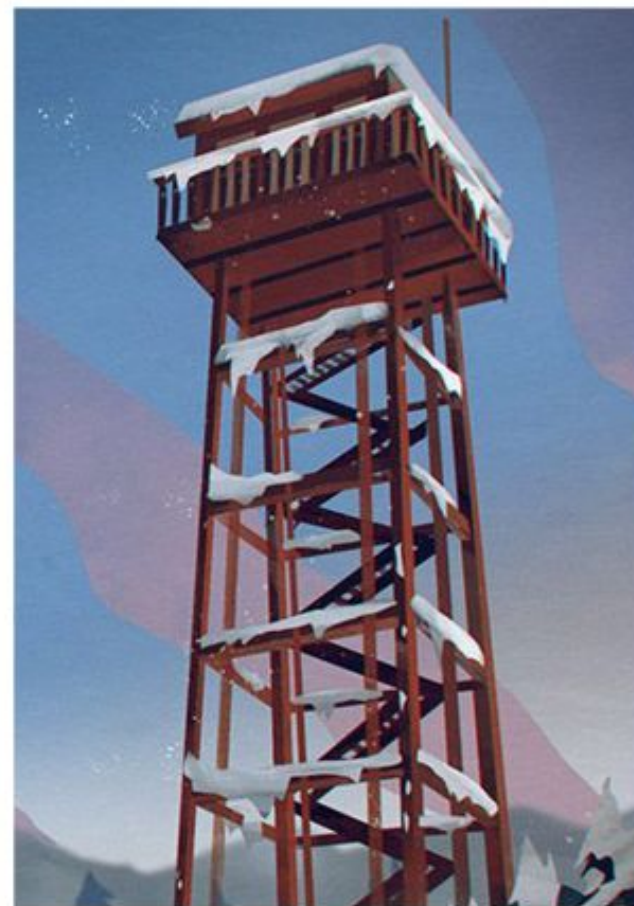
ОПОРНЫЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ



Визуальное составляющее
игры «Gris»



Иллюстрации художника
Ивана Шаврина



Концепт-арт к игре
«The Long Dark»

ОБЗОР АНАЛОГОВ



Мобильная игра
«CatBird»

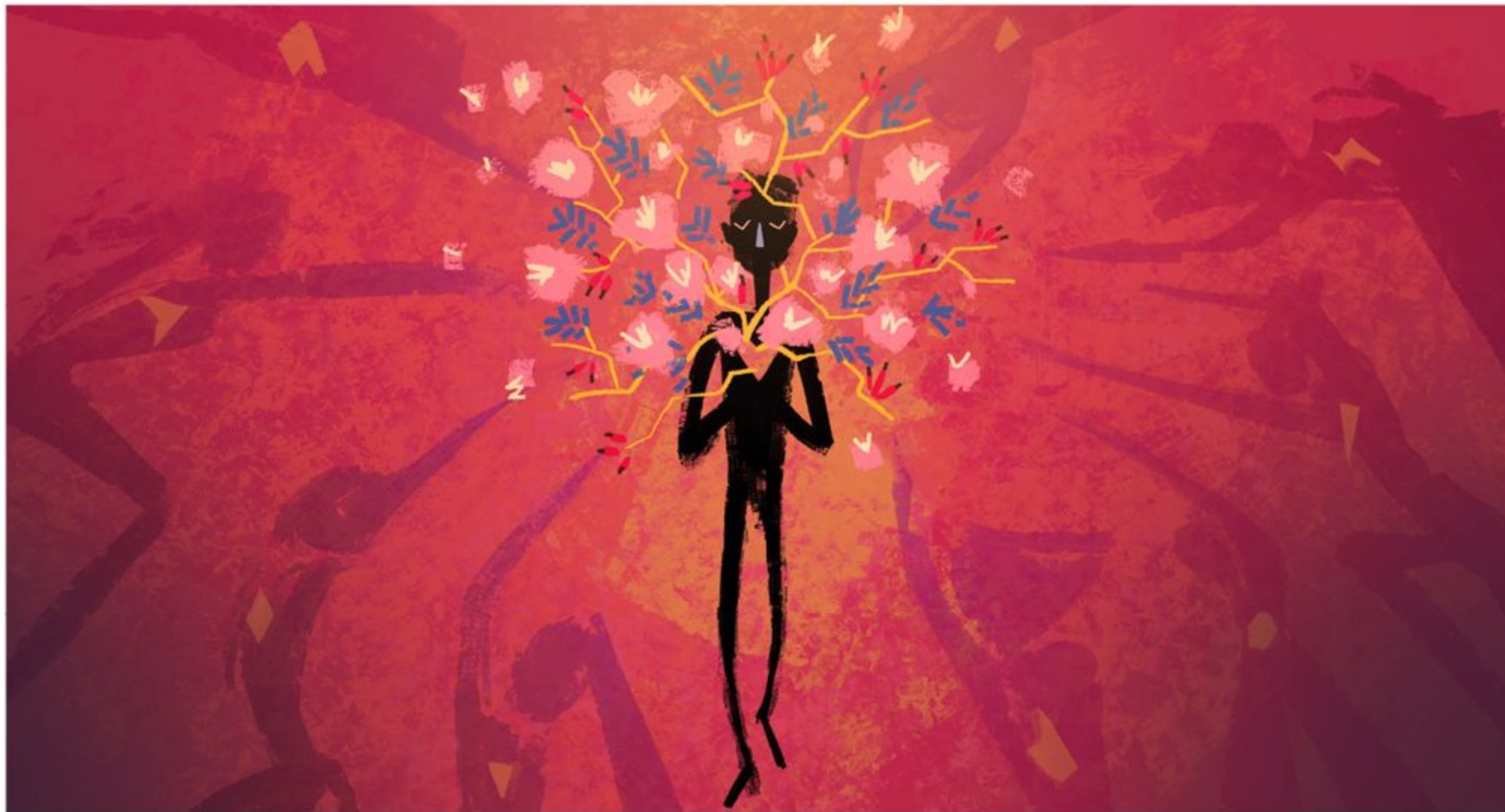


Компьютерная игра
«Night in the woods»



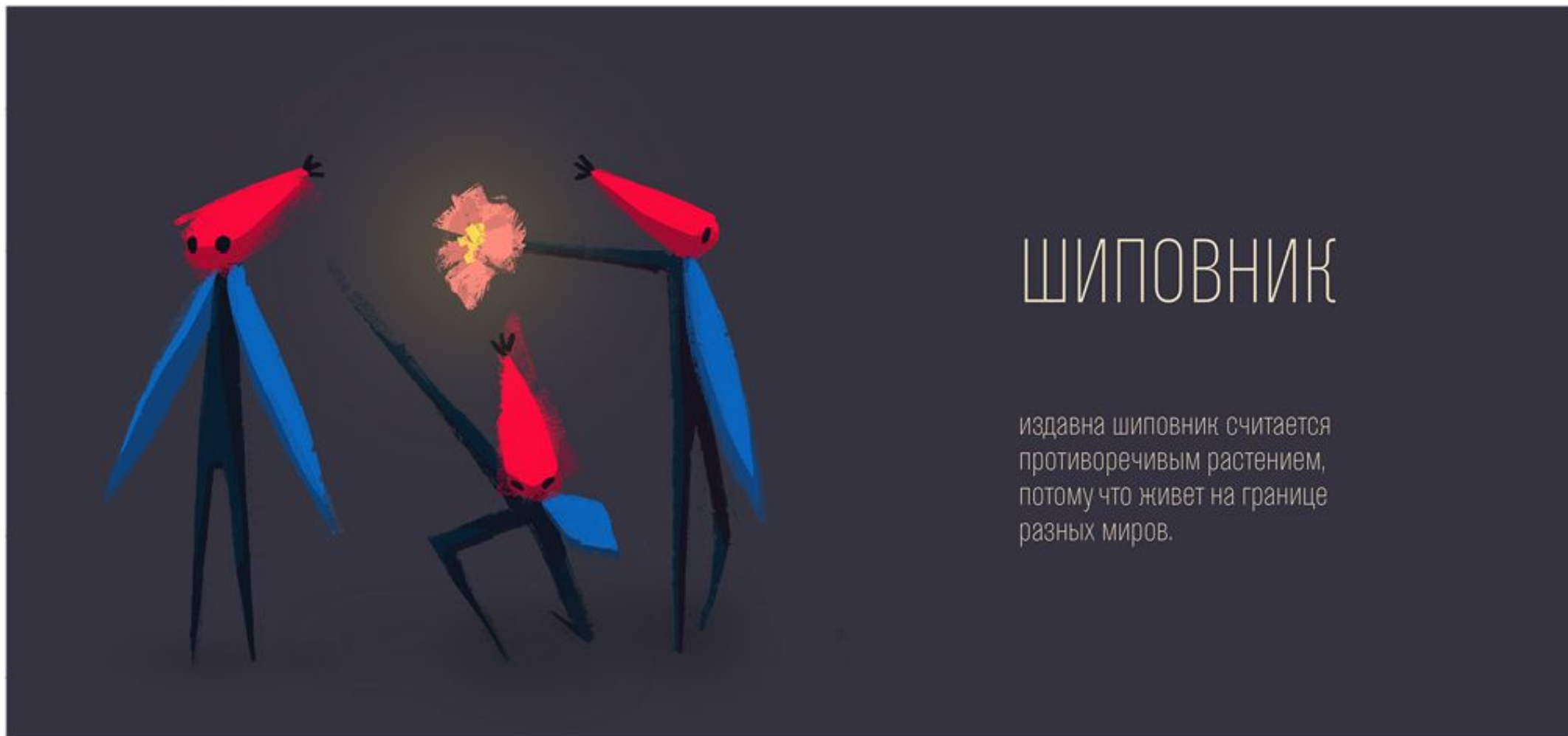
Компьютерная игра
«Detention»

РАЗРАБОТКА СЮЖЕТА



РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Главный герой



ШИПОВНИК

издавна шиповник считается противоречивым растением, потому что живет на границе разных миров.

РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Музы

Главный персонаж на протяжении игры встречается с музами. Образы муз являются прообразми древнегреческих богинь искусства.



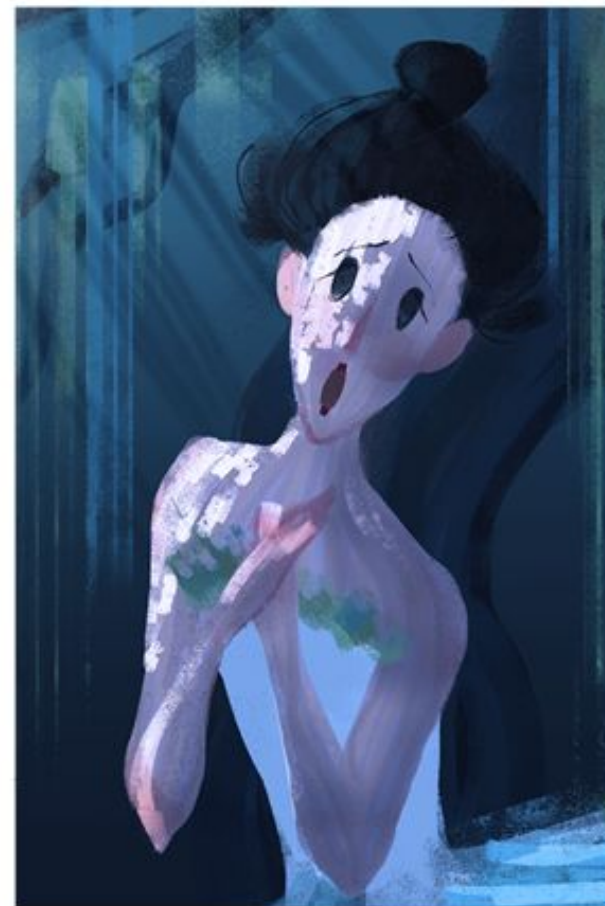
РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ



ТЕРПСИХОРА
муза танца

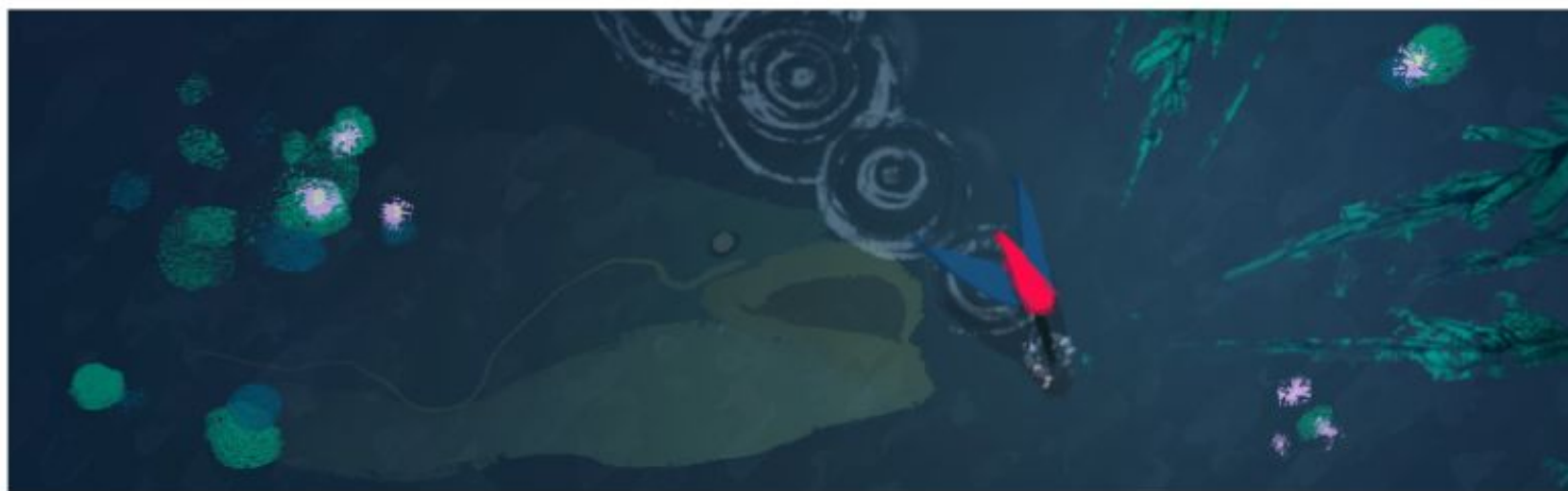


УРАНИЯ
муза науки



МЕЛЬПОМЕНА
муза трагедии

РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ ЛОКАЦИЙ



РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ ЛОКАЦИЙ

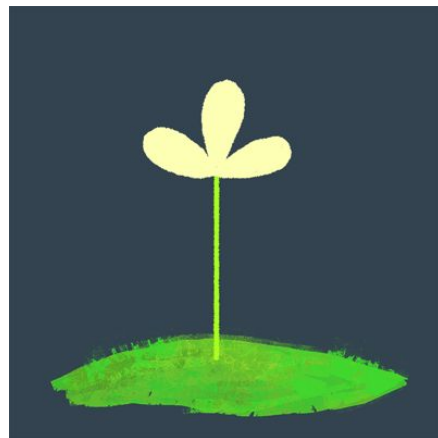
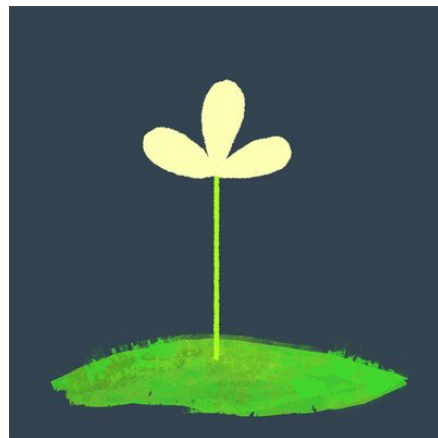


АНИМАЦИЯ



АНИМАЦИЯ ГЛАВНОГО
ГЕРОЯ

АНИМАЦИЯ



АНИМАЦИЯ ОКРУЖЕНИЯ

СОЗДАНИЕ ПРОТОТИПА ИГРЫ



РАЗРАБОТКА ЛОГОТИПА



Разработка графического образа, создание концепт-артов: 100%

Создание сцен, отрисовка деталей: 90%

Анимация сцен: 80%

Создание прототипа: 50%

Пояснительная записка: 40%