МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Шматкова Поліна Олександрівна

СІНЕМАТИК КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «SHADOW ISLES»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання
на відповідне джерело.
_____ П. О. Шматкова

Науковий керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....3

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....5

1.1. Анімаційний ролик «Tales of Runeterra: Shadow Isles | “None Escape”»...5

1.2. Промо ролик «Envolve or Die». 5

1.3. Сінематик гри «For Honor- E3 Trailer». 6

1.4. Сінематик гри «Warframe - Official Cinematic Opening Trailer». 6

1.5. Трейлер гри «Hunt: Showdown I Trailer «Dark Sight»». 7

1.6. Сінематик «Cinematic Raytraced version of my apocalypse environment render with Unreal Engine 4.26». 8

1.7. Сінематик «A Night to Remember».....9

1.8. Трейлер гри «Assassin's Creed Brotherhood: E3 Premiere». 9

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ.....11

ВИСНОВКИ.....12

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....13

ДОДАТОК І. 14

ДОДАТОК ІІ.. 22

ДОДАТОК ІІІ. 23

ВСТУП

Тривимірна графіка все більше використовується у різнопланових галузях в які вона привнесла свої зміни. 3Д простори та моделі є одними з інструментів демонстрації інформації, атмосфери, настрою за допомогою відповідних візуальних об’єктів та графічного стилю. Найчастіше тривимірну графіку застосовують у таких художніх проектах як мультиплікації, фільми, серіали та реклами, тощо.

Сінематик ж, за своєю чергою, є коротким візуальним втіленням самої основної ідеї проекту, завдяки якому, автори мають змогу розкрити деякі деталі сюжетного задуму, показати сильні сторони графічної складової та мабуть розкрити персонажів з іншого боку, а також подати інформацію щодо самого всесвіту, настрою та подій, які відбуваються в ньому. Завдяки сінематикам автори привертають увагу до свого проекту, а новітні 3Д технології лише посилюють бажання людей прийняти участь у тестуванні, або перегляді.

Основним задумом цієї дипломної роботи є демонстрація тривимірного простору, який буде використовуватися, як полото для настільної рольової гри Dungeon and Dragons[1], де гравці мають досліджувати локацію, долати перешкоди та використовуючи свої навички та можливості, поки розгадують древні загадки та намагаються зупинити ще древніше зло. Карта допоможе гравцям не тільки розібратися у структурі наданого простору за своїх персонажів, а й поринути з головою у події, відчути атмосферу та настрій локації, які відбуваються, самим.

[1] Dungeon and Dragons (укр. «Підземелля і дракони», скорочується до D&D або DnD) — настільна рольова гра в стилі фентезі, за часом видання перша рольова гра у світі, яка випускається компанією Wizards of the Coast.

Тема є актуальною, бо робота спрямована на розвагу аудиторії у різних аспектах емоційного спектру, а також розрахована на більш глибоке занурення у віртуальне середовище не лише на рівні фантазії, а й на рівні сприйняття. Ця робота є візуальною основою для проведення рольової гри Dungeons&Dragons, де гравці, створюючи своїх власних персонажів, переносяться в атмосферний всесвіт, заснований на оточенні Shadow Isles. У зв'язку з ситуацією, що виникла нещодавно, стало більш затребуваним захоплення, що дозволяє тимчасово відволіктися від реальності. Особливо це підходить для людей, які відчувають постійну внутрішню тривогу й не мають більше жодної ідеї, як відволіктися від всіх подій. Рольова гра та тривимірний простір допоможуть отримати більш якісний та впливовий досвід, які допоможуть не втратити себе у пучині постійних переживань.

У сінематику буде представлена 3Д-карта, як локація для мого власного сценарію для рольової гри D&D, де буде розкрита частина сюжету способом демонстрації флори простору, колишнього биту острова, на якому відбуваються події, та містикою візуальних ефектів, одним з яких є світлячок як ефірний персонаж.

Весь ролик виконаний у гіперреалістичному стилі. Центром уваги слугує світлячок, який проводить глядача крізь всю локацію, а містична музика призводить до посилювання враження.

Новизною є те, що наданий цифровий простір дозволяє досягнути небачене раніше занурення у світ рольової гри за допомогою візуального та музичного супроводу. Завдяки новим технологіям, які пропонує програма Blender, обширний тривимірний простір можна застосовувати для візуалізації подій, що відбуваються у реальному часі.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик «Tales of Runeterra: Shadow Isles | “None Escape”», 2020 року від Riot Games (Іл. 1).

Анімаційний ролик присвячений оповіді про історію, що сталася із жрицею Бухру та її сином-послушником, які кинули виклик небезпеці у виді Чорного Туману, щоб відновити магічні обереги, які стримували весь світ від зла понадь кількох століть, але зіткнувшись з одним з наймогутніших ворогів на острові, з ними сталася неприємність.

Настрій, атмосфера та містика, притаманні цьому анімаційному ролику, повністю передають ті відчуття, які я хотіла перенести саме до свого диплому. Кольорова палітра є дуже темною, де є невеликі проблиски яскравого жовтого кольору, який є показником «доброї» сторони серед персонажів. Звуковий супровід також посилює цей містично-хоррорний[2] стан, спрямований на глядача.

1.2. Промо ролик[3] «Envolve or Die»[4], 2021 року від Riot Games (Іл. 2).

Ціллю цього ролику є просування ігрового турніру у медіа сфері. Основною ролика є тривимірний простір та 3Д моделі, які автори демонструють з не зовсім звичайного боку. Вся анімація ретельно підстроєна під музикальний супровід, а візуальні ефекти вражають своєю опрацьованістю. Композиція ландшафт та моделі викликають захоплення у глядача, завдяки чому привертають увагу глядача, який з великим відсотком буде зацікавлений у перегляді чи участі в грі.

[2] Хоррор (від англ. horror) — художній жанр, який спрямований на лякання глядача.
[3] Промо ролик (від англ. promotion video) —один з підвидів рекламних роликів, направлений на просування продукту.
[4] https://youtu.be/S2uAVrgqQsQ?list=PLTFsoy_DWCOOvT2L8CzAlgqp0997RZjv2

У своєму дипломі мені б хотілось дістатися той ж детальності, яку подають автори промо ролику, де ефекти простору будуть посилені музикальним супроводом.

1.3. Сінематик гри «For Honor- E3 Trailer»[5], 2016 року для TheCGBros від Unit Image (Іл. 3).

Сінематик був створений французькою компанією Unit Image, яка займається створенням анімаційних роликів, для ігрової компанії TheCGBros в рамкам реклами до виходу гри, де розповідається основний задум і сюжет про три постійно ворогуючі фракції. Основним режимом є файтінг[6], розрахований на велику кількість людей, які мають змогу нібито прийняти участь у повномасштабній середньовічній битві, граючи за вікінгів, лицарів чи самураїв.

Цей відеоролик відомий своєю приголомшливою 3Д-анімацією і надзвичайно гіперреалістичним стилем візуалізації. Тільки вигляд оточення дає зрозуміти глядачу, яку атмосферу та в який проміжок часу відбуваються події гри та що на нього чекає. Цей ролик є яскравим прикладом неймовірної праці та уваги до свого проекту авторів, що є однією з цілей щодо дипломної роботи.

1.4. Сінематик гри «Warframe - Official Cinematic Opening Trailer»[7], , 2019 року від Digital Extremes (Іл. 4).

Одним із прикладів застосування стилізованого PBR [8]технології новітнього зразка є гра «Warframe» від компанії «Digital Extremes». Гра являє собою антиутопічний фантастичний всесвіт, де панує особлива флора та фауна, які притаманні різноманітним планетам, значно відрізняються одна від одної та створюють власну атмосферу. На перший погляд не можна не зупинитися від

[5] https://youtu.be/3rwYIK_rJGQ
[6] Файтінг (від англ. fight game) — це жанр відеоігор, основою ігрового процесу якого є поєдинок між суперниками.
[7] https://www.youtube.com/watch?v=MsbL8lFHrZI&ab_channel=GameSpotTrailers
[8] PBR (physically based rendering) — фізично коректна візуалізація.

розгляду створінь та рослин, які вражають одним своїм виглядом. Завдяки специфічному виду освітлення та текстурам, якраз і створюється ця неповторна атмосфера сай-фай[9] світу. За сюжетом цієї гри, ігрок належить до майже вимерлої, захисної, героїчної раси Тенно, що майже врятувала весь світ від загибелі від рук нападників, яка прокидається після тисячолітнього сну з часів їх перемоги за покликом своєї наставниці Лотус. Вона закликає головного героя, тобто гравця, задля того, щоб дати відсіч нововиниклому злу в галактиці, герою знову потрібно врятувати весь всесвіт, як це було колись.

1.5. Трейлер гри «Hunt: Showdown I Trailer «Dark Sight»»[10], 2021 року від Crytek (Іл. 5).

Одним із найкращих прикладів гіперреалізму, який притаманний дипломній роботі, є комп'ютерна гра «Hunt Showdown» від німецької компанії «Crytek», яка візуально виконана в жанрі шутера від першої особи з елементами виживального хоррору. Вона наповнена неймовірною містичною атмосферою постапокаліптичного вестерну 1890-х років, де в оточенні Луїзіани того часу вже деякий період панує природа та перетворює колись квітучі налюджені області в залишки людського буття; пейзажна складова постає перед нами в усій своїй красі: неймовірні зарослі ліси, яких довго не торкалася людська рука; добре скомпоновані локації, які передають свій власний дух та атмосферу; одяг, притаманний людям того часу, який теж надає свого колориту грі. Вона стає не менш захоплюючою навіть, якщо людина вже довгий час проводить у цій грі. Люди, які жили саме в цих локаціях постапокаліптичної Луїзіани, опинилися жертвами містичних подій та переродилися в щось потворне, що викликає страх, стали ціллю мисливців, якими є сам гравець. Гравець має застосувати власноруч створену тактику, спираючись на навколишні фактори, такі як: інші

[9] Сай-фай (від англ. Sci-Fi) — научна фантастика.
[10] https://youtu.be/S19T_j1CFSQ

мисливці, NPC та особливості оточення, які заважатимуть отримати винагороду наприкінці матчу.

Саме цей трейлер демонструє глядачу більшу частину графічної складової, яку має гра, виставляючи це у ролику, який був майстерно зібран з вдалою композицією, грою кольорів, світла та музикального супроводу, які привертають увагу з першого погляду.

1.6. Сінематик «Cinematic Raytraced version of my apocalypse environment render with Unreal Engine 4.26»[11], 2020 року від Sciontidesign (Іл. 6).

Сінематик не має поза собою сюжетної складової, але, судячи за візуальним супровожденням, не складно дістатися думки, що автор намагався зобразити у своїй роботі пост апокаліптичний світ, де не залишилося людей, а колись процвітаюче місто, навіть мегаполіс, поглинула місцева флора. Композиційно ролик був виконаний вдало, де глядач має змогу спостерігати всю красу, і можливо жах одночасно, професійного текстурування та моделювання локації. Також вражає деталізація навіть майже самих не важливих об’єктів, які присутні у просторі, а трасування[12] променів і зовсім робить картинку реальною. Музикальний супровід також додає ролику містичності і сумної атмосфери, що дає глядачу поринути у створену локацію краще. Споглядаючи за роликом, з’являється бажання приділити таку ж увагу до деталей, поставленому світлу та моделюванні у своїй дипломній роботі.

[11] https://youtu.be/lAY1JGtI0I0

[12] Трасування променів (від англ. ray tracing) у комп'ютерній графіці є способом створення зображення тривимірних об'єктів чи сцени за допомогою відстеження ходу променя світла крізь точку екрану і симуляції взаємодії цього променя з уявними об'єктами, що підлягають відображенню. Цей спосіб дозволяє створювати надзвичайно реалістичні зображення.

1.7. Сінематик «A Night to Remember»[13], 2015 року від Digic Pictures та CD PROJEKT RED (Іл. 7).

Сінематик є промо відео присвячене виходу DLC[14] до гри «The Witcher III: Wild Hunt», де розповідається про одну із історій відьмака Геральта на чудовисько бруксу[15], яку він поклявся вбити, незважаючи ні на що, за її страшні вчинки. Локація сінематику знаходиться на окраїні яскравої і квітучої країни під назвою Тусент, що є центром всього DLC, де у назначений день і час зіткнулися дві сторони: чудовисько та охотник. С перших секунд глядач має змогу відчути весь колорит околиці великого міста, містичну та навіть заспокійливу атмосферу, а після і емоції жінки, яка частково прийняла свою долю, співаючи заспокійливу колискову. З поступовим наростанням музики, події йдуть за нею в супроводі з неймовірною тривимірною анімацією та професійно створеними візуальними ефектами. В кінцівці ролику ми можемо споглядати ту ж локацію, але зранку, де демонструється майже у повному масштабі князівство і його м’які нариси, а світанок і супроводжуюча музика надають довершеності і закінченості ролику.

1.8. Трейлер гри «Assassin's Creed Brotherhood: E3 Premiere», 2010 року від Ubisoft (Рис. 8).

З самого початку трейлеру ми маємо можливість спостерігати живописний Рим пізнього середньовіччя у вигаданій реальності, в центрі якого відбуваються доленосні події споконвічної ворожнечі між двома найвпливовішими орденами світу — асасинами, під керівництвом Еціо Аудіторе, якого ми бачимо у білому вбранні, та тамплієрами, під керівництвом Чізаре Борждіа та його батька, які прямують по площі у кареті. Протягом усього трейлера

[13] https://youtu.be/ehjJ614QfeM
[14] DLC (англ. Downloadable content) — додатковий контент (медіадані), здебільшого створюваний для відеогри, що вийшла раніше.
[15] Брукса (ориг. Bruxa) — чудовисько, один із підвидів вампірів, в літературній сазі польського письменника Анджея Сапковського.

не складно визначити, які саме стосунки пов’язують персонажів і наскільки цікаво буде розвиватися подальший сюжет, а стиль, що демонструється, лише надаватиме почуття реальності цієї самої історії, які відбувається між двома орденами.

Трейлер виконаний у гіперреалістичному стилі, а анімація, текстурування й трасування придають картинці чи не найбільш реалістичний вигляд, якого можна тільки досягнути, враховуючи роки, за яких його було створено. У 2010-х роках лінійка ігор і трейлерів Assassin’s Creed вважалась найкращою у своєму роді, завдяки професійному використанню новітніх технологій візуалізації, будуванню сюжету та музикального супроводження, притаманного локаціям і подіям, які відбуваються в відповідних локаціях, що і зробила цю серію однією з найвідоміших у своєму жанрі.

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

Історія локації полягає у тому, що колись існували процвітаючі і благословенні острови, оточені скалами, які славилися своїми особливими флорою та фауною, родючими землями, а прісні води лікували будь-яку недугу, за якими доглядали місцеві віруючі у сили островів. Одного разу до островів прибув могутній чаклун, ціль якого була викрасти місцеву реліквію — кухель, що мав змогу перетворювати рідину з озер островів на зілля вічного життя або зілля, яке зцілює будь-які хвороби. На кухель було накладене стародавнє прокляття, за яким доповідалось, що кожна людина, яка застосує його у корисних цілях, прирече себе та острови на смерть та безтілесне існування прикутим до них. Так і сталося з чаклуном — він став примарним заручником, а острови і жителів прирік на занепад та вічні страждання, але, після декількох сторічь на острів вирішив направитися один відважний мандрівник, що вирішив врятувати ці краї та повернути їх у попередній стан. В основному сінематику мандрівник не присутній, бо концепція полягає у тому, щоб показати контраст між вічною темрявою і занепадом та світлячком, що темрява відступить і наступлять часи, коли все наладиться і стане ще краще. Як казала близька до мене людина: “Завжди є світ після темряви — як світанок після ночі”. Світлячок і є тою самою надією, що пролітає крізь простір занепалої частини острова, влітаючи у саме його серце — храм, осяючи весь острів своїм світлом.

Дипломний проект виконаний у гіперреалістичному стилю з використанням тривимірної графіки в програмі Blender, а самі події відбуваються у фентезійному[16] сетингу[17], навколишня кольорова гамма є сірою та бляклою, що становить контраст між локацією і світлячком. Композиційно камера слідкує за пучком світла, який прямує крізь простір.

[16] Фе́нтезі (англ. fantasy) — піджанр фантастики — одного з жанрів сучасного мистецтва, дія якого відбувається у вигаданому світі, де чудеса і вигадка нашого світу є реальністю.
[17] Сетинг (англ. setting) — сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору, відеогри або настільної рольової гри.

ВИСНОВКИ

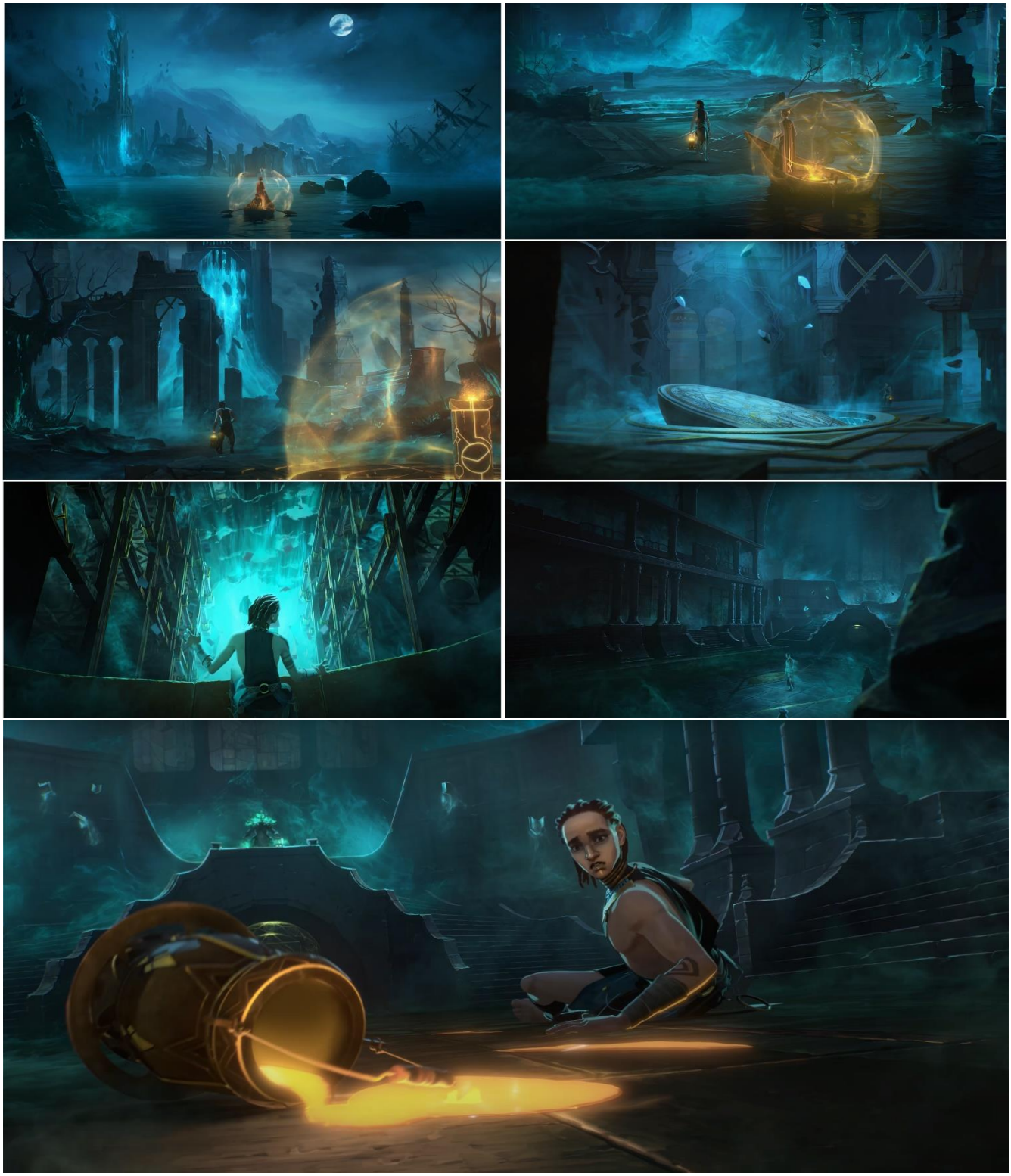
Проаналізувавши надані матеріали, можна дістатися висновку, що сінематики є одними з найважливіших видів медіа-контенту, створюваних у наш час, що допомагають глядачам глибше сприймати і розуміти історії, простори і персонажів, про які оповідають автори. За своєю чергою, тривимірні простори, які люди зможуть використовувати для своїх потреб у рольовій грі — теж не маловажний аспект у відволіканні від повсякденних і не зовсім проблем, візуальному сприйнятті, понурені у світ, в який оповідач намагається ввести людей, що полегшує його роботу та надає більшу кількість інструментів та простору для творчості.

Отже, сінематик для мене є не лише способом реклами свого продукту, а й чимось більше як оповідання власно вигаданої історії, де він є способом розказати її та власні почуття з переданням атмосфери та настрою.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. League of Legends Wiki — «None Escape», 2020. URL: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/None_Escape (Дата звернення 24.5.2022).
2. Witcher Wiki «A Night to Remember», 2018. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/A_Night_to_Remember#:~:text=%22A%20Night%20to%20Remember%22%20is,about%20Geralt%20hunting%20a%20bruxa (Дата звернення 24.5.2022).
3. Witcher Wiki «Bruxa», 2019. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Bruxa (Дата звернення 25.5.2022).
4. Wikipedia «Assassin's Creed: Brotherhood», 2012. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed:_Brotherhood (Дата звернення 25.5.2022).
5. Wikipedia «Сетинг», 2011. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3 (Дата звернення 25.5.2022).
6. Wikipedia «Трасування променів», 2021. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%96%D0%B2 (Дата звернення 26.5.2022).
7. Wikipedia «For Honor», 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/For_Honor (Дата звернення 25.5.2022).
8. Wikipedia «Fighting game», 2021. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_game (Дата звернення 25.5.2022).
9. Wikipedia «Dungeon & Dragons», 2022. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (Дата звернення 23.5.2022).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



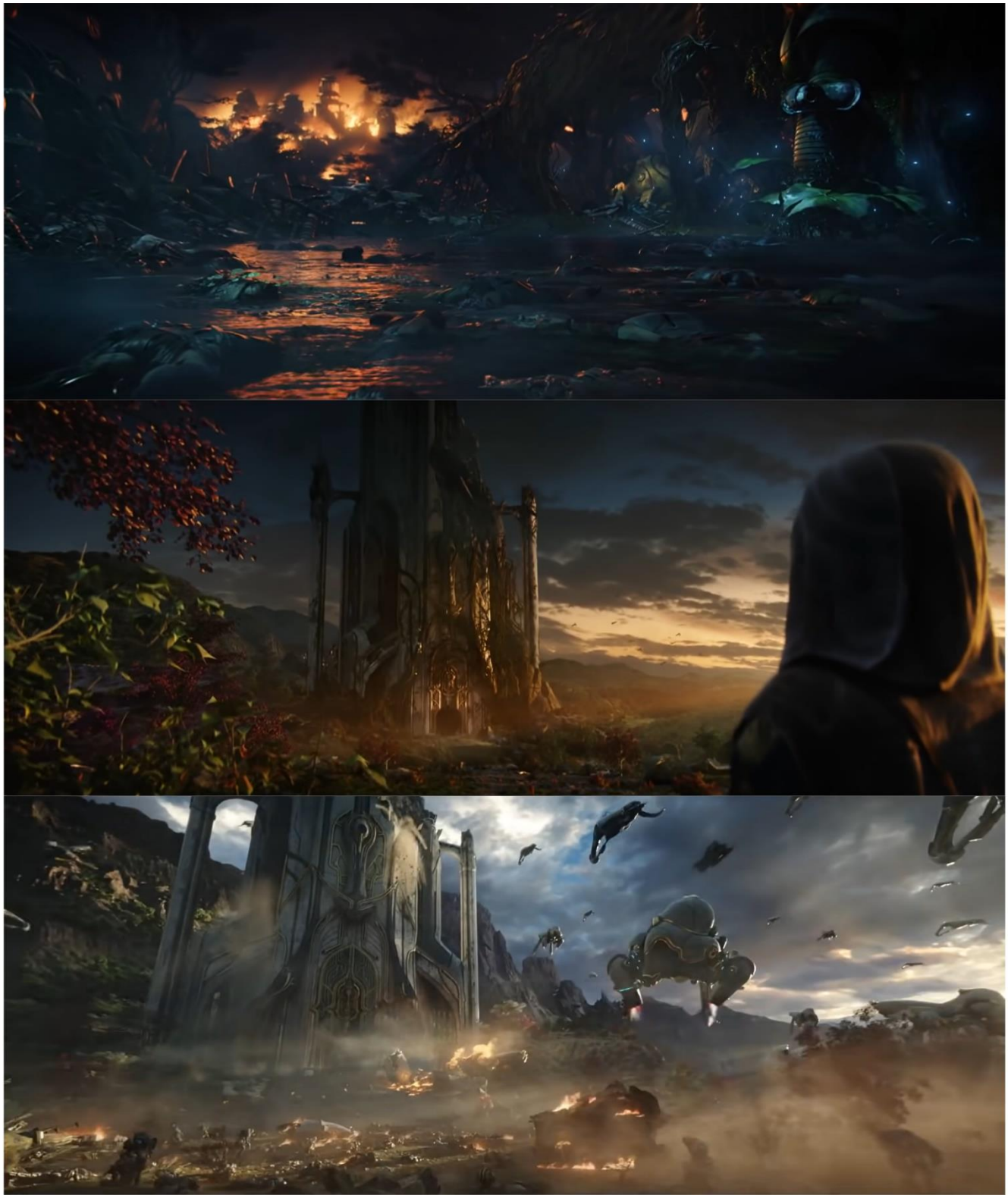
1.1. Анімаційний ролик «Tales of Runeterra: Shadow Isles | “None Escape”», 2020 р. — Riot Games



1.2. Промо ролик «Envolve or Die» , 2021 р.— Riot Games.



1.3. Сінематик гри «For Honor- E3 Trailer» , 2016 р. — TheCGBros від Unit Image.



1.4. Сінематик гри «Warframe - Official Cinematic Opening Trailer», 2019 р. — Digital Extremes.



1.5. Трейлер гри «Hunt: Showdown I Trailer «Dark Sight»», 2021 р. — Crytek.



1.6. Сінематик «Cinematic Raytraced version of my apocalypse environment render with Unreal Engine 4.26», 2020 р. — Sciontidesign.









1.7. Сінематик «A Night to Remember», 2015 р. — Digic Pictures, CD PROJEKT RED.

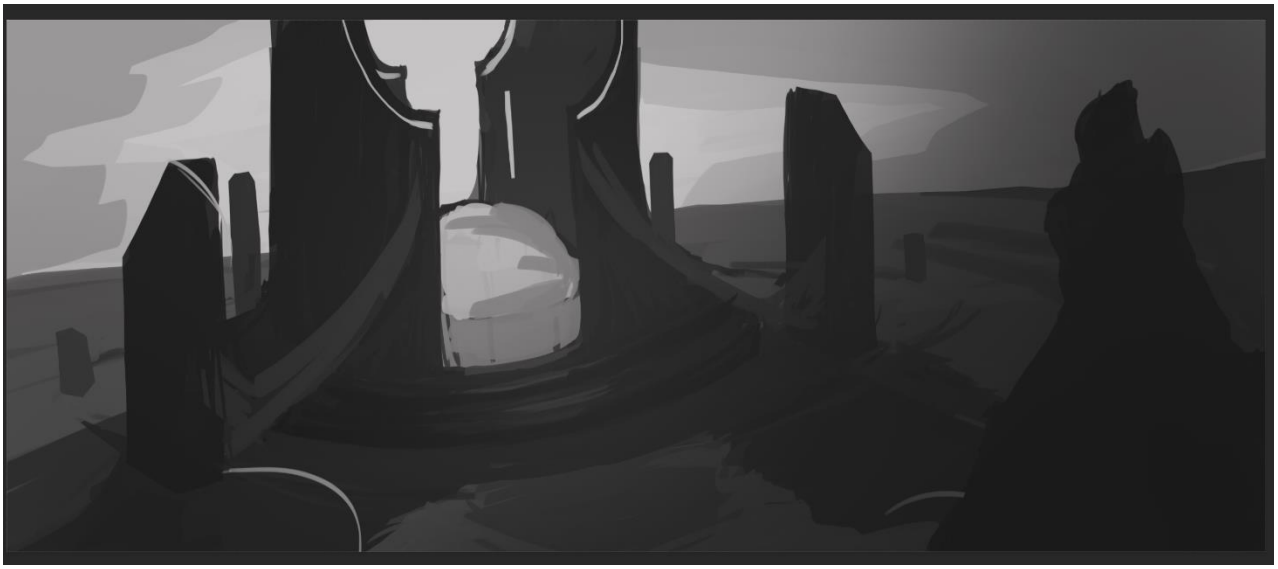


1.8. Трейлер гри «Assassin's Creed Brotherhood: E3 Premiere», 2010 р. — Ubisoft.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ







ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

