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

Степанов Ілля Валерійович

АНІМАЦІЙНИЙ ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "CRAS CONFLICTUS"

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.
_____ І. В. Степанов

Науковий керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний трейлер гри “Тотальна Війна: ТРОЯ” 5
1.2. Анімаційний трейлер гри “Зоряне Ремесло ІІ: Крила Волі” 5
1.3. Анімаційний трейлер гри “Стелларіс” 6
1.4. Анімаційний трейлер гри “Хроніки Валькірії” 6
1.5. Анімаційний трейлер гри “Молот війни 40,000: Світанок Війни ІІІ” 7
1.6. Анімаційний трейлер гри “Прапорна Сага” 8
1.7. Анімаційний трейлер гри “Бойова техніка” 8
1.8. Анімаційний трейлер гри “Нескінченний космос 2” 9
1.9. Анімаційний трейлер гри “Герої Меча і Магії ІІІ” 9
1.10. Анімаційний трейлер гри “У Пролом” 10
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 11
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп’ютерної гри “Cras Conflictus” 11
2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри “Cras Conflictus” 11
2.3. Технічні характеристики та особливості 12
2.4. Звукове рішення 12
ВИСНОВКИ 13
ЛІТЕРАТУРА 14
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ 15
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 25
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 28

ВСТУП

Анімаційні трейлери до комп'ютерних стратегічних ігор стали популярним та ефективним засобом промоції ігрових продуктів. Ці трейлери, виконані у візуальному стилі, відповідному жанру гри, мають свої особливості та привертають увагу геймерів своєю унікальністю та емоційним зарядом [1]. Анімовані фільми-трейлери до комп'ютерних стратегічних ігор, що не містять геймплею, мають свої особливості. Такі трейлери зазвичай використовуються для створення настрою та атмосфери гри, а не для демонстрації самого геймплею. Вони можуть включати кінематографічні візуальні ефекти, такі як епічні битви, магічні закляття, зображення вражаючих краєвидів та інші елементи, які підсилюють емоційний вплив на гравців. Також такі фільми-трейлери можуть мати сюжетну лінію, яка передає основну ідею гри та розкриває характери персонажів чи персонажу. Вони можуть включати діалоги, епізоди з життя персонажів та різні сценарні елементи, які допомагають створити належну атмосферу гри.

Воля та незалежність – це універсальні цінності, які є основою життя вільних та самостійних істот, незалежно від їх місця проживання будь-де, навіть у космосі. Боротьба за волю може вимагати великої хоробрості, відваги та рішучості, щоб встати проти насилля, тиранії та систем, що обмежують права та свободи людей. Це частіше ускладнюється тим, що ворог як правило, набагато сильніший та не має жодних морально-етичних обмежень у своїх діях.

Безпека є найважливішим наслідком боротьби за волю людей, але ніяк не може бути самодостатнім інструментом. Звісно, набагато привабливіше обрати міраж безпеки, прийнявши владу узурпаторів. Але, як влучно мовляв один із батьків-засновників США Бенджамін Франклін, “Той, хто між волею та безпекою обирає безпеку, не отримає в майбутньому ні волі, ані безпеки”. Він, як ніхто інший розумів, що воля та безпека – це майже протилежні речі.

Боротьба за волю може виявлятися складним випробуванням, включаючи в собі ризики та небезпеки, але вона варта зусиль, оскільки тільки завдяки незалежності можна досягти справедливості та рівності.

Головний персонаж анімаційної роботи є колишнім військовим командувачем Людської Держави, що панує багатьма секторами Заселеного Космосу. Планета Нива, батьківщина героя, що тривалий час забезпечувала Державу власними багатими природними ресурсами, вирішує стати на боротьбу за незалежність від метрополії. Трейлер показує міркування та спогади безіменного командуючого, який все ж-таки обирає підтримати земляків. У трейлері ми бачимо причину вагань командувача: боротьба за волю буде жорстокою. Наслідки минулих бомбардувань рідних містечок задля схилення бунтівників залишили глибокий шрам в уяві головного героя. Але він все одно приймає рішення боротись, обираючи волю замість примарної безпеки. У реальному світі також бувають жахливі випадки, коли певний народ чи країна повинні вирішити це питання, тому анімаційну роботу можна вважати *актуальною* [2].

Графічне рішення проекту трейлеру та демо-версії гри є *новітнім*. Зараз у сегменті комп'ютерних ігор та покадрової анімації спостерігається відродження піксельної графіки, яка пройшла свій шлях ускладнення поряд із класичною двовимірною та три вимірною анімаціями. Для виконання цієї роботи використовується програма для малювання піксельної графіки, та пакет програм для обробки зображень, відео та звуку. Програми мають достатню кількість якісних інструментів для створення кадрів та їх анімації.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний трейлер гри “Тотальна Війна: ТРОЯ” (Official Trailer of Total War: TROY). Офіційний анімаційний трейлер комп’ютерної гри “Total War: TROY” був створений у 2019 році творчою студією Axis Studios із Глазго, Шотландія. Трейлер починається з панорамного огляду морської битви між греками і троянцями, демонструючи приголомшливу анімацію океанських хвиль і складні деталі кораблів. Потім анімація переходить до наземної битви, в якій показано епічне протистояння між Ахіллом і Гектором, двома головними героями Троянської війни. Анімація розв’язки битви показує, як протилежні генерали театрально б’ються під небесним прожектором. Палітра кольорів ідеально підходить для того, щоб викликати почуття, ніби глядача перенесли у світ Бронзової доби [3]. У самій грі гравець зможе насолодитися захоплюючими краєвидами від пишних, горбистих долин Пелопоннесу до скелястих, нерівних островів Кіклад, розкиданих по темному, як вино, морі. Троя просто сповнена стилю та пропонує захоплюючі, різноманітні кампанії, які з ентузіазмом переказують вічну історію про Троянську війну та її культових персонажів (Іл. 1).

1.2. Анімаційний трейлер гри “Зоряне Ремесло II: Серце Рою” (StarCraft II: Heart of the Swarm Teaser Trailer). Офіційний анімаційний трейлер комп'ютерної гри “StarCraft II: Wings of Liberty” був створений у 2007 році кінематографічною командою Blizzard Entertainment. У трейлері панує темна, похмура атмосфера, яка демонструє суворий індустріальний світ. Складні деталі транспортних засобів і конструкцій, від протекторів облогового танка до іржавих труб командного центру окреслюють стиль гри як псевдореалістичний. [4]

Трейлер також містить напружені екшн-сцени, включаючи кінематографічну битву між морськими піхотинцями та їх численними ворогами-прибульцями. Ми бачимо похмурий пейзаж великого міста, охопленого жорстоким конфліктом. Використання вражаючих ракурсів і освітлення додає напруги для епічного науково-фантастичного конфлікту, якого гравці можуть очікувати від гри (Іл. 2).

1.3. Анімаційний трейлер гри “Стелларіс” (Stellaris Launch Trailer). Офіційний анімаційний стартовий трейлер комп’ютерної гри “Stellaris” був створений у 2016 році кінематографічною командою Paradox Development Studio. Трейлер містить приголомшливе зображення величезного та яскравого науково-фантастичного всесвіту, демонструючи фокус гри на дослідженні та відкритті. Ролик розповідає нам історію про дослідження просторів космосу, вдумливому управлінні наявними ресурсами та покращенні своєї території. Захоплююча увагу гравця анімація показує різні технічні засоби людства та їхні унікальні технології, а також вражаючий масштаб галактичних імперій. [5] Також відеоролик показує, що в грі приділено особливу увагу бою: галактичні битви летальні, складні в управлінні та масштабні. Використання яскравої колірної гами та цікавих ракурсів камери додає відчуття масштабу, створюючи основу для подорожі гравця крізь зірки. Вражаюча анімація трейлера та увага до деталей захоплюють уяву та задають тон епічній науково-фантастичній пригоді, яка чекає на гравців у «Stellaris» (Іл. 3).

1.4. Анімаційний трейлер гри “Хроніки Валькірії” (Valkyria Chronicles Remastered Official Trailer). Офіційний трейлер комп’ютерної гри «Valkyria Chronicles» був створений у 2014 році командою Sega. Трейлер має авторський художній стиль, намальований від руки, що підкреслює унікальне поєднання військової стратегії, натхненної Другою світовою війною, та дизайну персонажів, що відсилає до японської анімації. [6]

Ролик також знайомить нас із основними персонажами гри на тлі бойових дій, щоб емоційно прив'язати гравця до них та змусити переживати. Ми бачимо деталізовану різноманітну бронетехніку та зброю гри, а також мальовниче європейське середовище вигаданого світу у монохромній гамі. Завдяки мирним пейзажам та кадрам повсякденності героїв ми бачимо, за що вони борються із загарбниками. Гравець бачить, що боротьба зі злом буде важкою і не обійдеться без втрат, але в кінці герої все одно подолають усі труднощі і переможуть. Треба відмітити, що артистизм трейлера та увага до деталей натякає на захоплюючий ігровий досвід (Іл. 4).

1.5. Анімаційний трейлер гри "Молот війни 40,000: Світанок Війни III" (Warhammer 40,000: Dawn of War III Announcement Trailer). Анімаційний трейлер «Warhammer 40,000: Dawn of War III» — це візуальна робота, що чудово відображає футуристичний, анти-утопічний всесвіт гри. Увага до деталей у трейлері на вищому рівні, а складний дизайн персонажів і оточення привернуть увагу навіть дуже прискіпливих критиків. Анімація плавна, а використання уповільнених кадрів додає сценам бойових дій драматичний ефект. Колірна палітра трейлера темна та похмура, що ідеально відображає похмурий та жорстокий тон гри. Музика в трейлері епічна і ідеально поєднується з візуальними ефектами, підсилюючи загальну атмосферу трейлера. Трейлер переконливо демонструє різні фракції та їхні унікальні здібності. Послідовність дій насичена, використання спеціальних ефектів додає величності. Загалом, кінематографічний трейлер «Warhammer 40,000: Dawn of War III» ідеально передає суть гри. Увага до деталей, використання кольору та освітлення, а також епічна музика – усе це разом створює незабутні враження, які захоплюють шанувальників серії гри та новачків. (Іл. 5).

1.6. Анімаційний трейлер гри “Прапорна Сага” (The Banner Saga Trailer). Офіційний трейлер комп'ютерної гри "The Banner Saga" був створений у 2013 році командою Stoic Studio. Трейлер має авторський художній стиль, намальований від руки, який відображає унікальне поєднання фентезі, натхненного скандинавською тематикою, і покрокових тактичних боїв. Анімація демонструє головних персонажів гри та епічні битви, а також карколомні ландшафти та суворі погодні умови світу гри. Автори розповідають нам про суворий і жорстокий світ, у якому персонажі задаються питанням, чому вони вижили і змогли залишити рідну домівку, коли навіть боги загинули. Використання динамічних ракурсів і захоплюючої хорової партитури додає відчуття епічного масштабу та емоційної ваги, створюючи основу для подорожі гравця складною та морально складною розповіддю гри. Драматизм трейлера та використання музики задають тон емоційно резонансній історії гри та оригінальній ігровій механіці (Іл. 6).

1.7. Анімаційний трейлер гри “Бойова техніка” (BattleTech Release Trailer). Офіційний трейлер комп’ютерної гри «BattleTech» був створений у 2018 році кінематографічною командою Harebrained Schemes. У трейлері представлено суворе та напружене зображення бойових дій у грі на основі бойових механізмів, демонструючи фокус гри на тактичному рівні та покроковому бої. Трейлер відразу налаштовує гравця на брутальну розповідь, де від його дій залежатимуть долі багатьох людей і навіть цілої планети. У ролику ми бачимо акцент на управлінні та мікро-менеджменті бойових роботів, прорахуванні можливих варіантів атак та оборони, та вирішенні інших завдань на полі бою. Використання динамічних ракурсів камери та музики додає відчуття напруги та хвилювання, створюючи основу для подорожі гравця захоплюючою кампанією гри. Дивовижна анімація та увага до деталей у трейлері передають суть всесвіту BattleTech і створюють основу для захоплюючої гри (Іл. 7).

1.8. Анімаційний трейлер гри “Нескінченний космос 2” (Endless Space 2 Official Pathfinders Launch Trailer). Офіційний стартовий трейлер комп’ютерної гри “Endless Space 2” був створений у 2017 році кінематографічною командою Amplitude Studios. Трейлер містить приголомшливе зображення величезного та барвистого науково-фантастичного всесвіту гри, демонструючи фокус гри на дослідженні та розбудові імперії. Спочатку ролика бачимо реалістичні пейзажі космосу, і сцену-діораму зі скульптурами, що зображує жорстоку боротьбу з інопланетянами. Не можна не відзначити, що порівняно з попередньою частиною візуальна частина графіки гри, а також робота з ракурсами та композицією виконана на найвищому рівні. Напружене протистояння між головними героями — космічними пілотами, підкреслене динамічною музикою та прольотами камери, що висвітлює сцену епічного космічного бою. Це поєднання додає відчуття історичності подій та пригод, заохочуючи гравців до подорожі гравця зірками. Загалом, увага до деталей задає тон епічній науково-фантастичній пригоді, яка чекає на гравців у “Нескінченному космосі 2” (Іл. 8).

1.9. Анімаційний трейлер гри “Герої Меча і Магії III” (Heroes of Might and Magic III Official Trailer). Офіційний трейлер комп'ютерної гри “Heroes of Might and Magic III” був створений у 1999 році командою New World Computing. Анімація виконаний у класичному стилі фентезі 90-х, з використанням технологій ранньої тривимірної графіки, яка виглядає відверто застарілою, дивлячись із сьогоднішнього дня. З іншого боку, переходячи до ігрової частини ролика, ми бачимо детальну систему тактичного бою та загальної стратегії, де гравець зможе сфокусуватися на дослідженні та множенні багатств. Трейлер демонструє різноманітних істот гри, героїв та епічні битви, а також загадкове ігрове середовище. Ролик доступно пояснює новачкам у серії концепцію гри: спочатку анімовані персонажі роблять будь-яку дію, а потім наочно показують, як відбувається та сама дія в ігровому просторі.

Використання драматичної музики додає відчуття пригодницького захвату, готуючи основу для подорожі гравця через розгалужену кампанію гри. Загалом, ностальгічна художня стилістика трейлера та використання музики задають тон класичній ігровій механіці гри та її незмінній популярності (Іл. 9).

1.10. Анімаційний трейлер гри “У Пролом” (Into the Breach Official Launch Trailer). Офіційний стартовий трейлер комп’ютерної гри “Into the Breach” був створений у 2018 році командою Subset Games. Анімація має чарівний піксельний стиль, який ідеально відображає ретро-футуристичну естетику гри, демонструючи фокус гри на тактичному ігровому процесі та покрокових боях. Ролик показує нам неоднозначні способи взаємодії із противником, особливості управління своїми підрозділами та інтерфейсом. Виходячи з цієї інформації, глядач може зрозуміти основну ідею гри: перемога тут полягає не у поразці сил ворога, а у захисті мирного населення та інфраструктури, іноді в тому числі ціною життя дорогоцінних військ. Уміння в, здавалося б, безвихідній ситуації розглянути переможне рішення, як у шахах — провідна ідея, якій підпорядкований ігровий дизайн та графічне оформлення. Використання креативних переходів камери та атмосферного музичного супроводу додає відчуття напруги та змушує гравця хвилюватися за долю мешканців гри. Загалом, стильна анімація трейлера та увага до деталей передають суть унікальної конструкції гри та готують основу для складної та розміркованої гри.(Іл. 10).

РОЗДІЛ 2.
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Даний проект представляє трейлер комп'ютерної гри "Cras Conflictus". Трейлер розрахований на більш молодого споживача, який цікавиться комп'ютерними іграми; переважна більшість цієї аудиторії це жінки та чоловіки віком від 15 до 30 років.

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри "Cras Conflictus". Відеоролик для проекту гри є виключно анімованим, він розповідає сюжет гри та не демонструє геймплей. Натхненням для створення трейлеру є історія про молодого французького офіцера Жуля Брюне, що приймав участь у війні Босін в Японії, де після повалення законної влади місцевого князя залишився поруч зі слабкими повстанцями та до кінця воював на їх боці. У відеоролику ми бачимо безіменного чоловіка середнього віку на службі уряду, що дізнається про план вторгнення на свою рідну планету. Він занурюється у спогади про дитинство, коли держава жорстоко карала мирне населення за будь-яку провину земляків. Коли перед його очима встають спалені та знищені житлові будинки, він приймає рішення кинути уряд та долучитись до боротьби своєї планети.

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп'ютерної гри "Cras Conflictus". Основна стилістична особливість нашого трейлеру — авторська піксельна графіка. Крім того, для відокремлення малого та дорослого головного героя, використано дві різні кольорові гами. Яскраві та насичені кольори використовувалися для відтворення дитинства, тоді як бліді кольори підкреслюють теперішній час. У трейлері також можна побачити великий контраст між відкритими просторами та малими, тісними приміщеннями. Це символізує волю, яка присутня з маленьким героєм, та полон, куди потрапляє дорослий головний герой.

Така стилістична обробка допомагає підкреслити головну ідею трейлеру — боротьбу зі знущанням та насильством і відстоювання своєї волі. Кожен елемент стилізації допомагає передати настрій і відчуття героя, що дозволяє глядачеві більш емоційно співпереживати подіям на екрані.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Проект був виконаний за допомогою програм Aseprite та Adobe After Effects. Основна частина трейлеру була намальована у програмі для піксельної графіки та анімації Aseprite, тоді як у After Effects був зроблений монтаж та обробка. Спочатку, в Aseprite був розроблений робочий концепт та основні кадри, з яких потім склався тестовий аниматик. Потім, у тій самій програмі були виконані усі проміжні кадри трейлеру, та пофарбовані згідно з визначеною палітрою. Зробивши виправлення, анімація переноситься до After Effects, де відбувається корекція, накладання ефектів, звуку та музики.

2.4. Звукове рішення. Як звукове рішення трейлеру був записаний ряд звуків та фонова безкоштовна музика з YouTube Audio Library. Акцент у звуковому оформлені приділений настрою сцени та почуттях героїв, тому у проекті не використовується голос. Натомість, різні «побутові» звуки, такі як стукіт по дереву, шелестіння паперу та одягу, вітер та тріскання вогню задля автентичності записані та оброблені власноруч. Музикальним супроводом трейлеру є ритмічна композиція у електронному стилі, що створює гармонію з піксельною візуальною частиною та посилює враження глядача.

ВИСНОВКИ

Потреба у ескапізмі, тимчасовому хованні від реальності є актуальною у будь-які часи. Іноді, переживаючи травму та неприємний досвід, допомагає занурення у цей досвід у розважальній формі. Таким чином, комп'ютерні стратегічні ігри можуть стати не лише розвагою, але і терапевтичним засобом. В свою чергу, трейлери розповідають історію, про що саме буде гра.

Трейлер до комп'ютерної гри "Cras Conflictus" є частиною комплексного проекту, що включає демо-версією гри. Ретельно проаналізувавши його аналоги, ми зупинили свій вибір на анімаційному трейлері, який не розкриває ігровий процес. Надихаючись музикою аналогів, ми також підкреслили важливі події за допомогою ритму та звуку — у напружених та спокійних моментах. Запозичено також дизайнерське рішення зміни колірних схем відповідно до часу минулого дитинства та теперішнього часу героя та концепцію контрасту волі та добровільного поневолення. Але, все ж таки, головною відмінністю нашого трейлеру є піксельна візуальна частина, що пов'язує відчуття ностальгії, класичних ігор та підкреслює тему свободи проти безпеки. Отже, наш проект трейлеру комп'ютерної стратегічної гри розповідає історію, що торкається важливого питання самовизначення людини, має художні засоби, що виконані в одній стилістиці та доповнюють одне одного.

ЛІТЕРАТУРА

1. A Study on Element Features and Research Frames of Game Trailers, Cartoon and Animation Studies: веб-сайт. URL: https://www.researchgate.net/publication/297681895_A_Study_on_Element_Features_and_Research_Frames_of_Game_Trailers (дата звернення 05.04.2023).

2. A Total War Saga: Troy Review, IGN: веб-сайт. URL: https://www.ign.com/articles/a-total-war-saga-troy-review (дата звернення 04.04.2023).

3. StarCraft II: Heart of the Swarm Review, Gaming Trend: веб-сайт. URL: https://www.ign.com/articles/2013/03/20/starcraft-ii-heart-of-the-swarm-review (дата звернення 04.04.2023).

4. Stellaris Review, IGN: веб-сайт. URL: https://www.ign.com/articles/2016/05/09/stellaris-review (дата звернення 05.04.2023).

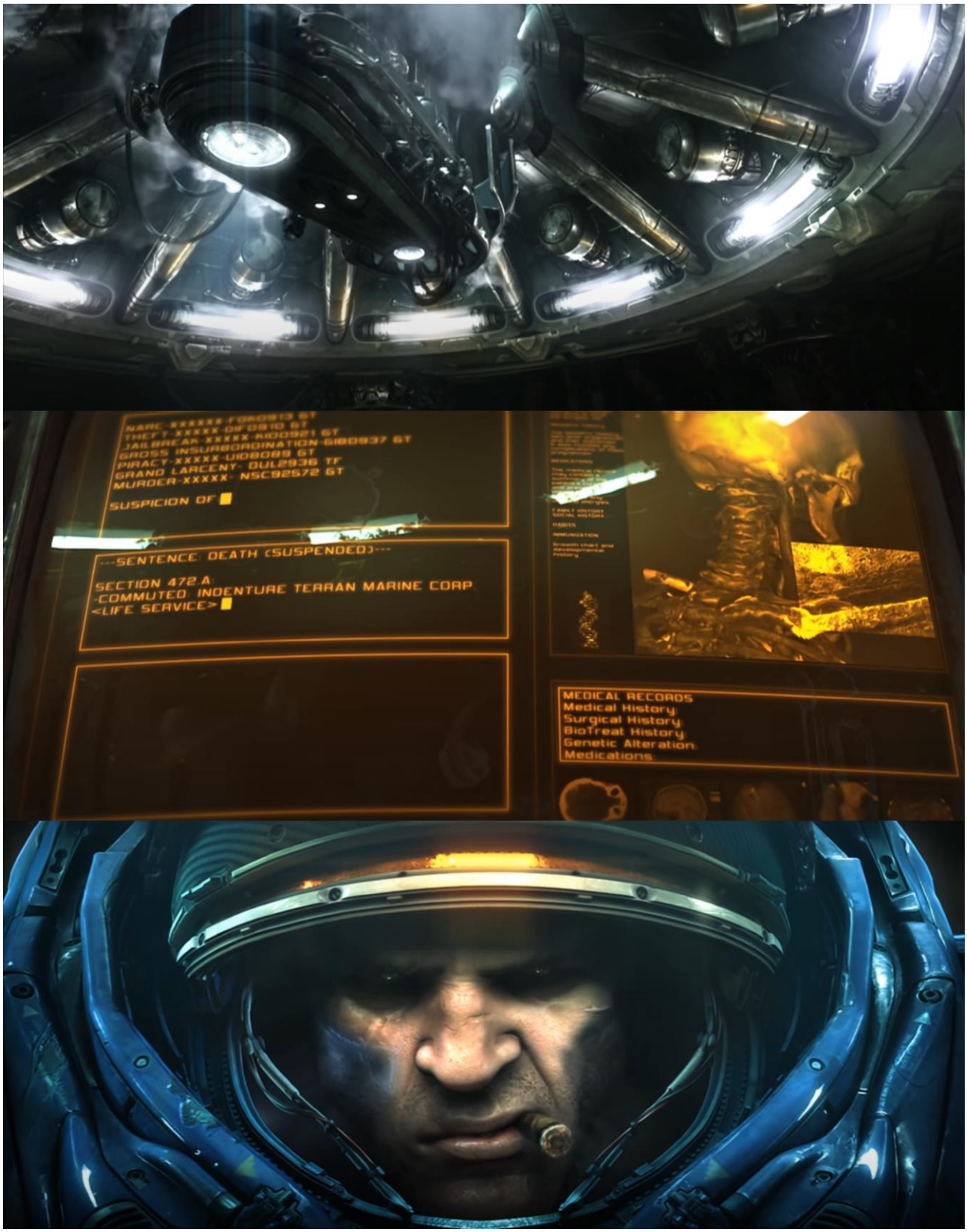
5. Valkyria Chronicles Remastered Review, IGN: веб-сайт. URL: https://www.ign.com/articles/2016/05/10/valkyria-chronicles-remastered-review (дата звернення 05.04.2023).

6. What is War Gaming?, Proactive Worldwide: веб-сайт. URL: https://www.proactiveworldwide.com/resources/podcast/what-is-business-war-gaming-2/#:~:text=War%20gaming%20helps%20you%20better,anticipate%20moves%20and%20develop%20countermoves. (дата звернення 24.03.2023).

ДОДАТОК І.
АНАЛОГИ



Іл. 1. Скріншоти трейлеру до гри “Тотальна Війна: ТРОЯ”, 2019.



Іл. 2. Скріншоти трейлеру до гри “Зоряне Ремесло II: Крила Волі”, 2007.



Іл. 3. Скріншоти трейлеру до гри “Стелларіс”, 2016.



Іл. 4. Скріншоти трейлеру до гри “Хроніки Валькірії”, 2014.



Іл. 5. Скріншоти трейлеру до гри “Молот війни 40,000: Світанок Війни ІІІ”, 2017.



Іл. 6. Скріншоти трейлеру до гри “Прапорна Сага”, 2013.



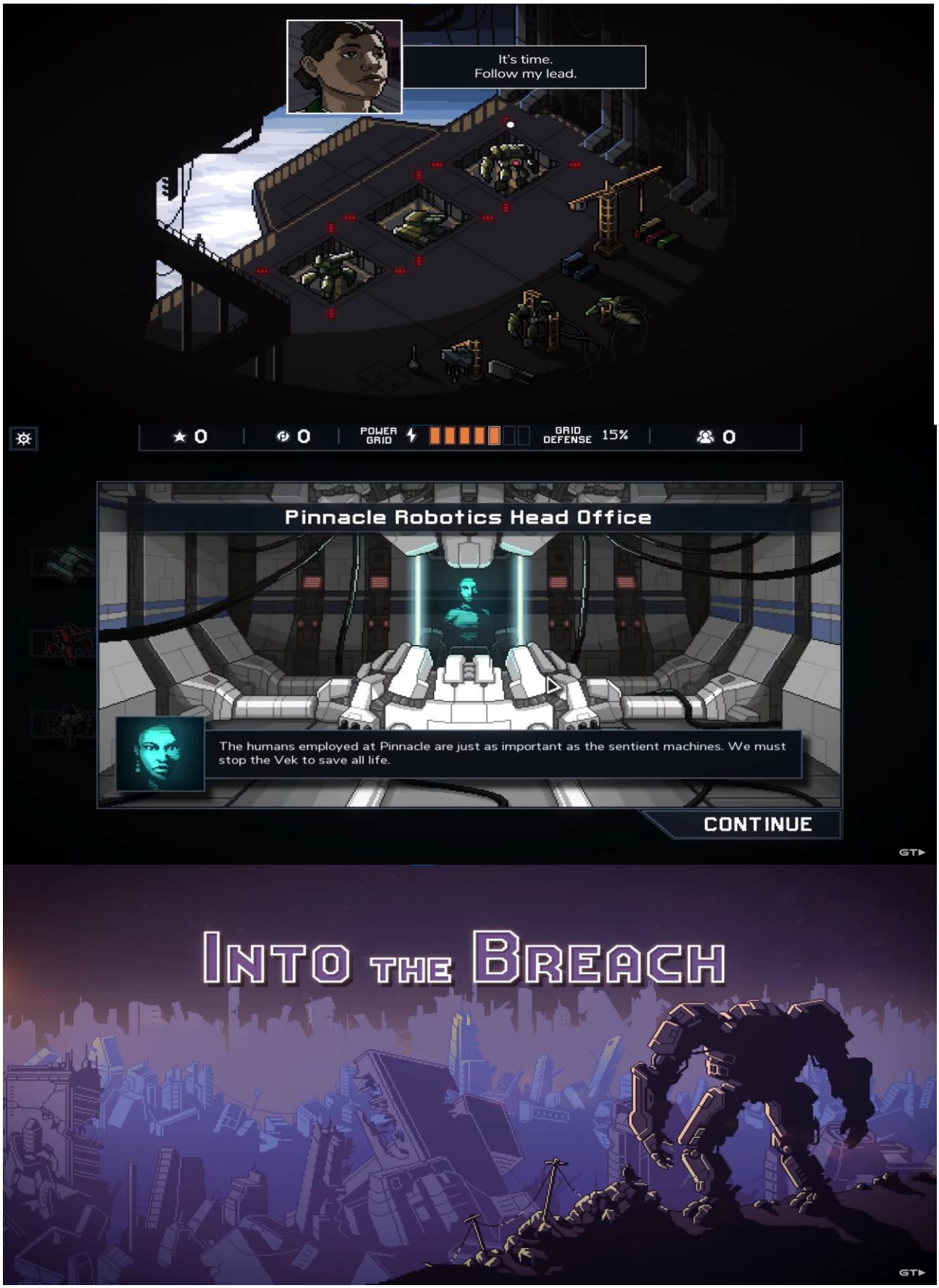
Іл. 7. Скріншоти трейлеру до гри “Бойова техніка”, 2018.



Іл. 8. Скріншоти трейлеру до гри “Нескінченний космос 2”, 2017.



Іл. 9. Скріншоти трейлеру до гри “Герої Меча і Магії ІІІ”, 1999.



Іл. 10. Скріншоти трейлеру до гри “У Пролом”, 2018.

ДОДАТОК ІІ.
СТОРІБОРД






LOADING
PLAY
LOAD
SETUP
EXIT

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

