УДК 004.4

К.К. ВАРГАТЮК, НТУ «ХПИ», Харьков, Украина
О.А. КОЗИНА, канд. техн. наук, доц., НТУ «ХПИ», Харьков, Украина

Обоснование выбора графической среды разработки героя ролевой компьютерной игры

Как известно, любой концепт игры подразумевает создание определенного образа персонажа. При этом отправной точкой служит общая тематика игры, ее сюжет, среда, в которой происходит действие и роль, которая отведена данному персонажу. Например, требуется создать концепт-арт главного героя для RPG, действие которого происходит во времена средневековья. Перед началом рисования данного персонажа, художник должен тщательно изучить одежду того времени, образцы оружия и т. п. [1]. Когда художник накопил достаточно референсов, он приступает непосредственно к рисованию. Именно здесь возникает вопрос: каким пакетом воспользоваться ведь рынок программного обеспечения для создания скетчей, рисунков, анимации слишком велик.

Основными требованиями для программного обеспечения по обработке изображений являются не только компьютерные методы, упрощающие создание анимации, но и инструменты автоматизации работы с большим объемом материалов. К таким можно отнести, например, инструменты для выполнения поточного сканирования, для обеспечения хранения и удобного просмотра графических баз данных, в которых хранятся фоны и анимированные модели, для обеспечения поддержки множества слоев с изображениями и звуком, для управления камерами и сценами.

Как известно [2], среда Adobe Photoshop является одним из самых мощных графических пакетов на данный момент. Adobe Photoshop – многофункциональный графический редактор растровых изображений, что позволяет ему использовать множество программных алгоритмов обработки изображений необходимых как для отрисовки, так и анимации. Так же помимо персонажей с помощью этой программы можно спроектировать все элементы дизайна [3]. Таким образом, для создания игрового 2d персонажа, его отрисовки и анимации целесообразно воспользоваться именно Photoshop.

Список литературы:

1. Создание концепт-артов персонажей для игр, 2012 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://gameinstitute.ru/tutorials/sozdanie-kontsept-artov-personazhey-dlya-igr/.

2. Программы для 2D-анимации и мультипликации, 2005 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://compress.ru/article.aspx?id=14387.

3. Справка по Photoshop, 2014 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/whats-new.html.