

Создание персонажей для фонового изображения игры в Adobe Illustrator

Беликов Андрей Геннадьевич

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
Студент*

Ульянов Егор Андреевич

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
Студент*

Аннотация

В данной статье был рассмотрен процесс создания персонажей для фонового изображения игры. В исследовании использовалась программа Adobe Illustrator. В результате работы был разработан фон для игры с персонажами.

Ключевые слова: Геймдев, Adobe Illustrator, дизайн

Creating characters for the background image of the game in Adobe Illustrator

Belikov Andrey Gennadievich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Student*

Ulyanov Egor Andreevich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Student*

Abstract

This article reviewed the process of creating characters for the background image of the game. The Adobe Illustrator program was used in the study. As a result of the work, a background for playing with characters was developed.

Keywords: Game Dev, Adobe Illustrator, design

Актуальность создания изображений в векторной графике полезный навык, благодаря которому можно создавать игры, а также продавать свои работы разработчикам игр.

Цель данной статьи, создать фоновое изображение для игры.

Для создания проекта была рассмотрена статья А. В. Полещук в которой была рассмотрена реализация полигонального стиля в графическом дизайне с использованием программы векторной графики Adobe Illustrator [1]. Так же А. Д. Афанасьева разобрала обучение работе в графическом

редакторе Adobe Illustrator [2]. О. А. Феоктистова, М. В. Храмова изучили векторную графику на основе Adobe Illustrator CS2 в вузе [3].

Для создания персонажей нужно соблюдать сетинг игры, в которой они находятся.

Тематикой первого персонажа будет файтинг, для его образа был взят человек с атрибутами бойца, такими как перчатки и свободная одежда. (Рис.1).



Рисунок 1 – Персонаж для файтинга

Следующим жанром для персонажа был шутер, он имеет атрибуты шутерной составляющей, такие как маска, и оружие (Рис.2).

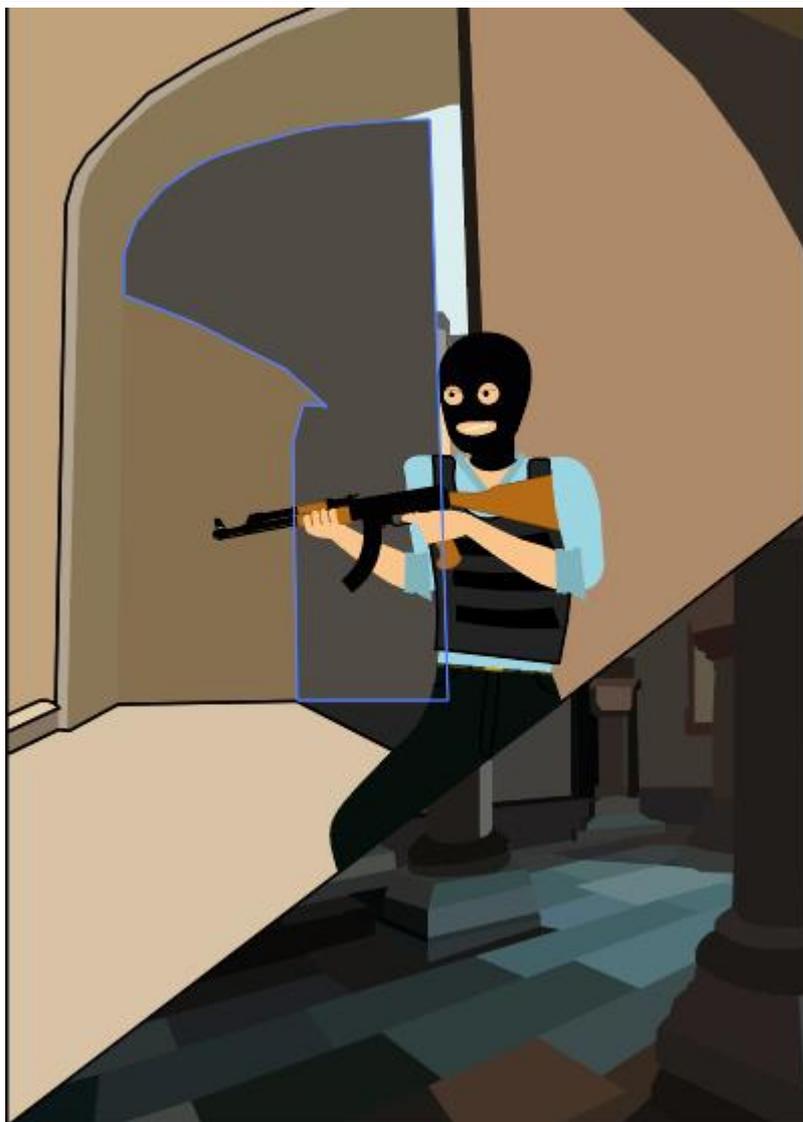


Рисунок 2 – Персонаж для шутера

Третьим был персонаж для мобы, так как это в основном фэнтезийный жанр был создан скелет-маг (Рис.3).



Рисунок 3 – Персонаж мобы

Объединив персонажей на одном фоне, мы получаем фоновое изображение для игры (Рис.4).



Рисунок 4 – Готовое фоновое изображение

В данной статье был показан процесс создания персонажей для фонового изображения игры. В разработке применялась программа adobe illustrator. В результате работы было создано фоновое изображение с персонажами.

Библиографический список

1. Полещук А.В. Реализация полигонального стиля в графическом дизайне с использованием программы векторной графики adobe illustrator // В сборнике: 76-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета. Материалы конференции. В 3-х частях. Редколлегия: В.Г. Сафонов [и др.]. 2019. С. 300-302.
2. Афанасьева А.Д. Обучение работе в графическом редакторе adobe illustrator // В сборнике: Шаг в науку. Материалы XI Региональной научно-практической конференции студентов и магистрантов ИФМИТО НГПУ. 2020. С. 45-47.
3. Феоктистова О.А., Храмова М.В. Изучение векторной графики на основе adobe illustrator cs2 в вузе // В книге: Применение новых технологий в образовании. Материалы XXI Международной конференции. 2010. С. 67-70.