

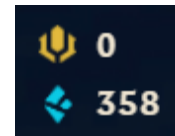
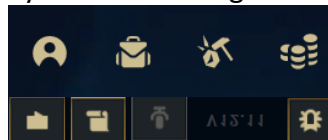
BÀI TẬP SỐ 3

Contents

1. Hình dáng.....	1
2. Màu sắc.....	2
3. Tỷ lệ thức.....	6
4. Tỷ lệ.....	7
5. Không gian.....	7

1. Hình dáng

a. Giao diện các thanh tác vụ chủ yếu có hình dáng 2d



Sử dụng hình dáng Abstract :

- Quen thuộc, dễ sử dụng
- Trật tự, logic
- Đơn giản, dễ hiểu

b. Hình dáng nhân vật trong game chủ yếu là 3d, hình dáng Realistic





Hình dáng 3D giúp nhân vật :

- Thêm chân thực đặc sắc
- Lôi cuốn người chơi
- Hiệu ứng sống động, di chuyển mượt mà

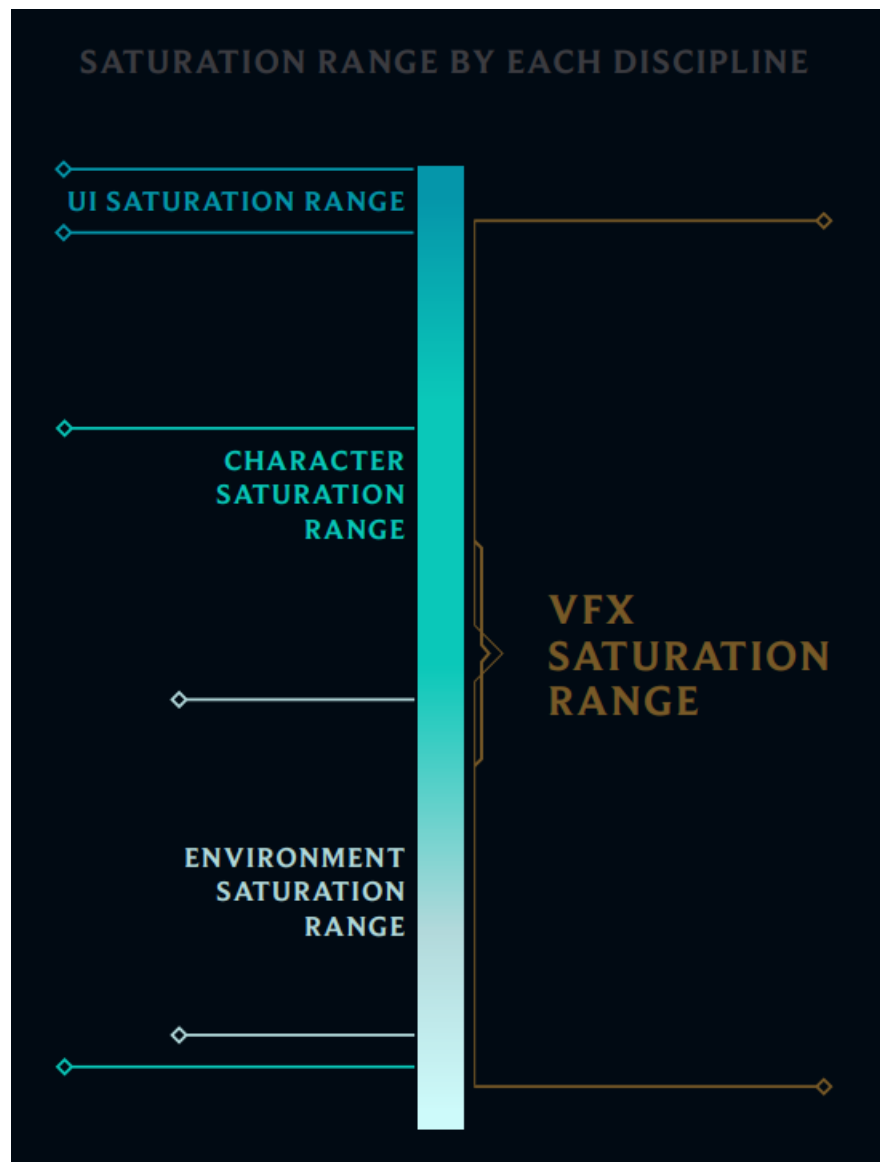
2. Màu sắc

Chúng ta sẽ phân tích đại diện cách Riotgames sử dụng màu trong việc thiết kế những hiệu ứng trong game (VFX)

Màu sắc đóng vai trò quan trọng trong việc xác định chủ đề của 1 chiêu phép thuật. Trong phần này, ta sẽ làm rõ về cách sử dụng hợp lý mức độ saturation, quan hệ màu và những bảng màu cơ bản trong game LOL.

a. Cách sử dụng mức độ saturation trong thiết kế vfx cho game

- Saturation cao có thể lôi kéo nhiều sự chú ý vào điểm ảnh hơn
- Tương phản có thể tạo một khoảng không gian rõ ràng để tập trung vào
- Tránh sử dụng giá trị 100% hoặc 0%, vì nó có thể gây nhầm lẫn giữa môi trường trong game và giao diện người dùng

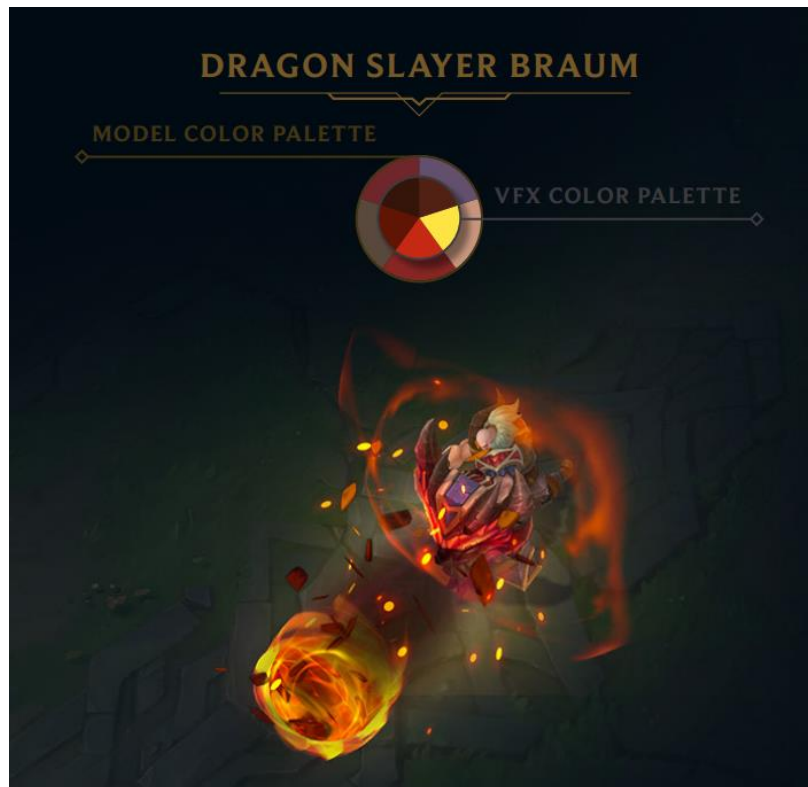


b. Mối quan hệ màu giữa nhân vật và hiệu ứng

Một hiệu ứng của 1 nhân vật có mức độ saturation cao hơn và với phạm vi giá trị rộng hơn so với model của nhân vật đó.

Lấy ví dụ nhân vật Braum, tông màu chủ đạo của nhân vật là tông màu đỏ. Trong đó mức độ màu của model nhân vật ở mức giá trị đỏ nhạt và hơi ngả xám cho đến màu hơi hồng ngả trắng, trong khi đó, mức độ saturation của hiệu ứng nhân vật lại ở tầm màu sáng hơn và rộng hơn nhiều (từ đỏ đến

Nâu, vàng)



c. Các màu sắc và cách sử dụng chỉ số hue trong thiết kế vfx

Thật là lý tưởng khi sử dụng những màu tương tự (analogous) trong thiết kế, tuy nhiên khi sử dụng những màu bổ sung (complementary colors) trong cùng một hiệu ứng, một trong những màu này phải phục vụ cho màu thứ cấp. Khi 2 màu đối nghịch nhau (opposite colors) ở cùng trong 1 hiệu ứng, những màu sắc đó phải đấu tranh để trở thành màu chủ đạo trong thiết kế (kể cả khi chúng có mức độ giá trị khác nhau)



Cách biểu diễn không hợp lý

Sử dụng các màu tổng hợp với độ mờ cao và độ bão hòa cao sẽ tạo ra nhiều lớn trong hiệu ứng lá chắn của Lulu. Hơn nữa, tiêu điểm dự định đang cạnh tranh với những màu này để trở thành yếu tố chính

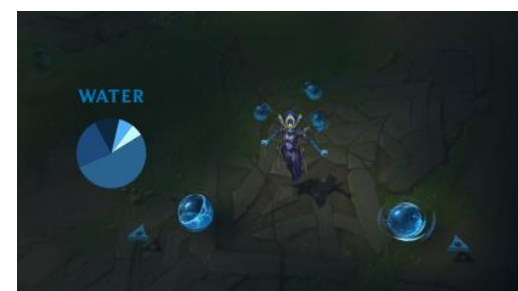
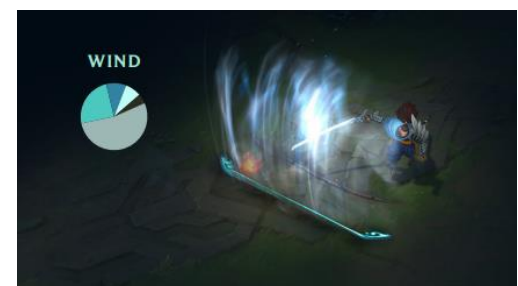
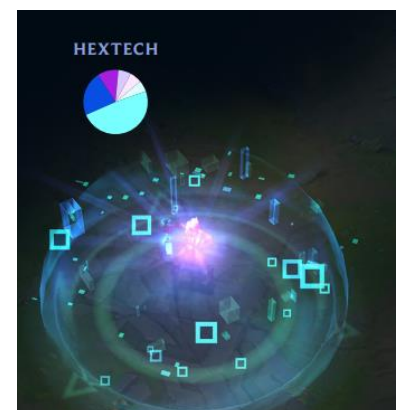
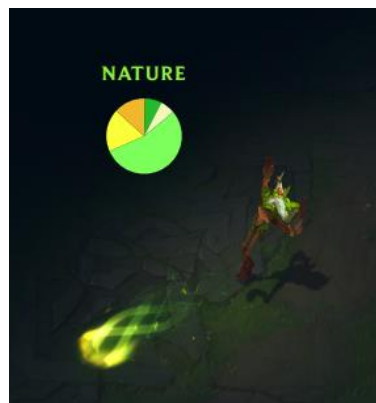
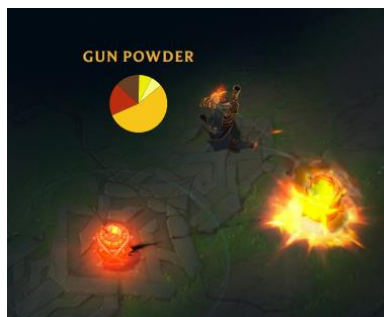
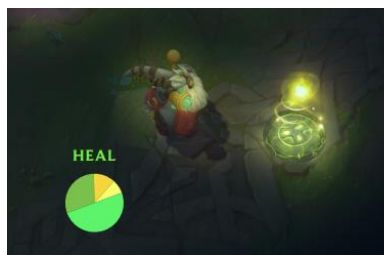
Cách biểu diễn hợp lý

Q của Bard có màu tím khủ bão hòa với độ mờ thấp, cân bằng với màu vàng sáng. Bằng cách sử dụng màu bổ sung trong phần thứ cấp của hiệu ứng, nó tạo thêm sự phong phú đẹp mắt cho hiệu ứng mà không bị cạnh tranh.

d. Bảng màu trong những phép thuật cơ bản trong LOL

Đây là bộ sưu tập các bảng màu thường được sử dụng nhất cho các phép thuật trong trò chơi.

Hầu hết các hiệu ứng đều dùng cách phối màu tương đồng với màu chủ đạo mang những đặc điểm cảm nhận của tính chất chiêu cho người chơi. Ví dụ: hiệu ứng liên quan đến băng sử dụng những màu có sắc xanh nước biển nhạt (thuộc tông màu lạnh) mang lại cảm giác hiệu ứng đóng băng, chiêu liên quan đến hồi phục dùng màu xanh của cỏ mang lại cảm giác thiên nhiên và thư thái, hồi phục



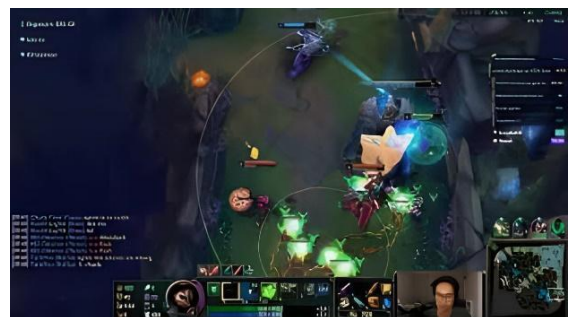
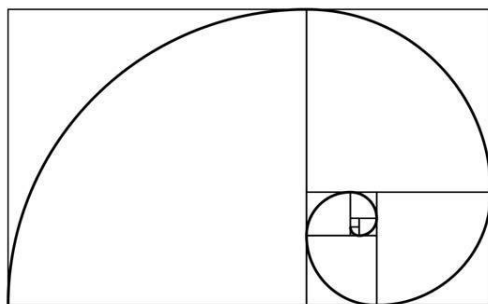


3. Tỷ lệ thức

Tỷ lệ vàng (The golden ratio) chỉ là một phần nhỏ trong toán học và nghệ thuật. Nhưng với thiết kế, tỉ lệ vàng đóng một vai trò vô cùng cần thiết để tạo tính cân bằng và sự hài lòng thị giác.

Trong game Liên Minh Huyền Thoại ta sẽ bắt gặp những tỷ lệ vàng được áp dụng.

a. Chiêu phép thuật

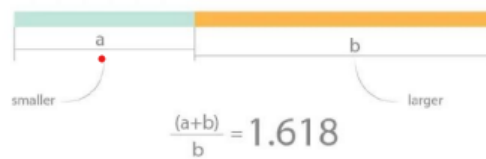


Tỷ lệ vàng dạng xoắn ốc Fibonacci

b. Nhân vật

- Một số nhân vật được thiết kế dựa theo người thật với tỷ lệ vàng trong giải phẫu giúp thu hút người xem.

Ví dụ nhân vật Irelia được thiết kế với tỷ lệ cơ thể 1: 1.618



4. Tỷ lệ

Về vũ khí

- Sử dụng nguyên tắc tỷ lệ để nhấn mạnh: vũ khí trong game thường có kích thước lớn hơn so với ngoài đời thực để tạo ấn tượng cho người chơi, tạo cảm giác mạnh mẽ và có sát thương lớn hơn.



Vũ khí trong LOL



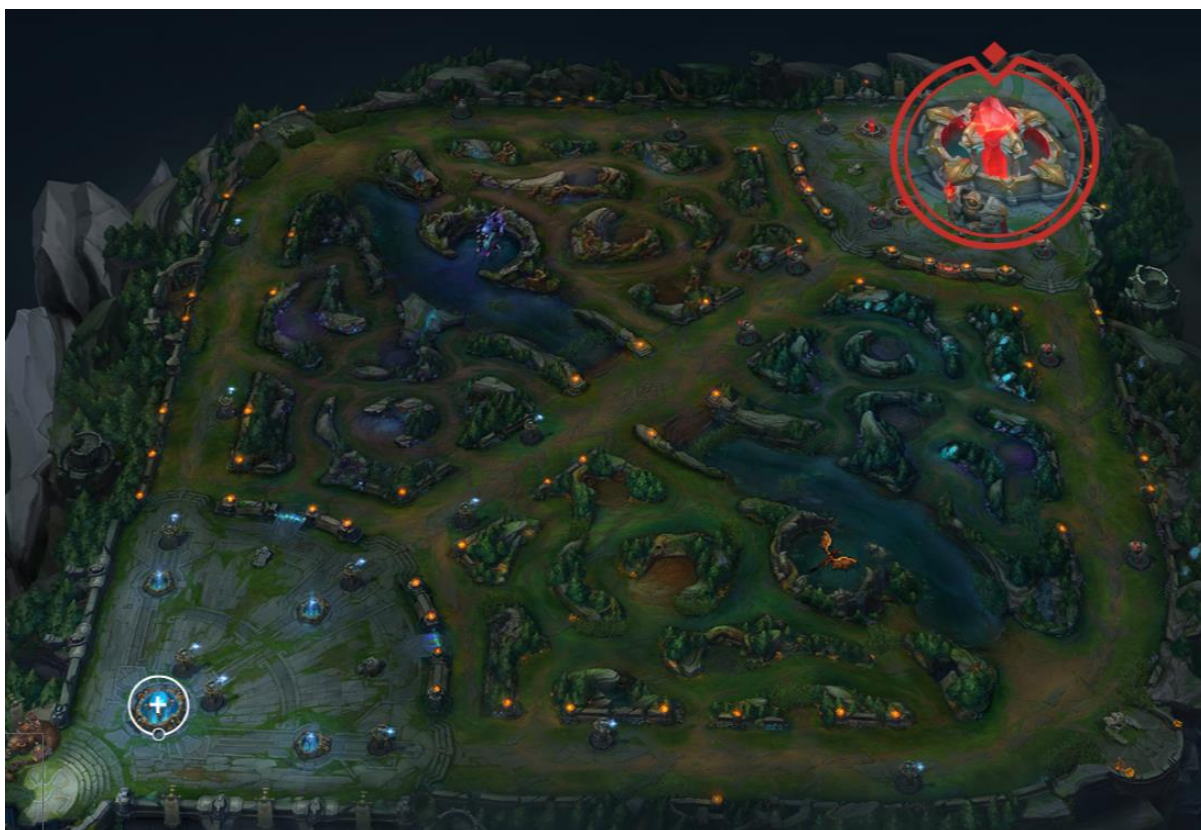
Vũ khí ngoài đời thực

5. Không gian

- Không gian trong thiết kế không gian ảo:



- **Bản đồ và các hệ thống trên bản đồ:** giúp bạn quan sát được tình hình đi đường của đồng minh, kiểm soát trụ nhà, quái rừng, kiểm soát lối đi đường của địch để thích hợp giao tranh



- 1 vài bản đồ nguyên tố:

BẢN ĐỒ NGUYÊN TỐ LỬA: Từ 0.33s - 1.10s

BẢN ĐỒ NGUYÊN TỐ GIÓ: Từ 1.11s - 1.58s



- Các vị trí trong không gian của trận đấu: Từ 3.32s - 4.06s

- Gồm 5 vị trí, mỗi vị trí có 1 nhiệm vụ khác nhau.

- Có 3 đường đi chính, mỗi đường có địa hình khác nhau: đường đơn, đường giữa, đường đôi.

