

Создание изображений для текстовой игры



Sergey Samoylov

March 30, 2025

Урок по созданию визуальных локаций в текстовых играх

Курс: Искусственный интеллект (для детей 10–14 лет)

Тема урока: Как создаются виртуальные миры? От идеи до спрайтов.

Привет, друзья!

Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие --- будем создавать визуальные локации для текстовых игр!

Да-да, даже в играх, где главное --- **текст**,
картинки играют огромную роль.

Вот смотрите: представьте игру с местом действия - **тайный лес**.

Можно просто написать «Вы видите тёмный лес»



Рис. 1: тёмный лес

Загадочно, но скучновато...

... а можно показать вот такой концепт-арт



Рис. 2: волшебный лес

--- И сразу понятно, что лес волшебный, с синими грибами и летающими светлячками!

или немного улучшить первый вариант,
а, возможно, показать новую тропинку в диковинной чаще



Рис. 3: волшебный лес иной ракурс

Ещё можно придумать, что эти грибы к ночи излучают тёплый свет



Рис. 4: волшебный лес вечером

Вопрос для разминки:

Как вы думаете, кто придумывает и рисует такие изображения?

Волшебники?



Рис. 5: Mag

Правильно --- художники!



Рис. 6: Художник превращает текст в образ - магия!

Но не просто художники, а... концепт-художники! О них мы и поговорим сначала.



Рис. 7: Чародейство с образами

Концепт-художник --- это волшебник, который превращает слова в картинки.

Например, дизайнер говорит:

«Нам нужен замок, но не обычный, а парящий в облаках!» --- и концепт-художник рисует вот такие **эскизы**



Рис. 8: Замок в облаках

Что важно в концепт-арте?

- Атмосфера (страшно/весело/загадочно).
- Детали (например, если это замок злодея --- острые башни, тёмные цвета).



Рис. 9: Мрачная цитадель в облаках

Мини-задание:

А теперь представьте, что вы концепт-художники!

Ваша задача --- придумать локацию «**Подводная лаборатория**».

- Какая она?
- Какие объекты там есть?

Рисуйте или описывайте словами!



Рис. 10: Подводная лаборатория



Рис. 11: А здесь всё на автоматике



Рис. 12: Целый подводный город



Рис. 13: Эта подлодка - тоже лаборатория

Отлично!

Но чтобы локация получилась интересной, нужно знать не только как она выглядит, но и почему она такая.

Вот тут на помощь приходит... лор (English: lore) игры!



Рис. 14: Просто замок и пока без какой-либо истории

Лор --- это история мира. Например, почему в нашей игре есть парящие замки?

Может, потому что магия воздуха запрещена, и только злодеи её используют?



Рис. 15: Просто замок и пока без какой-либо истории

Как лор влияет на локации?

В научно-фантастической игре станция на Марсе будет с металлическими стенами и роботами.

В сказочной игре та же станция --- это кристаллическая пещера с говорящими грибами!



Рис. 16: Марсботы собираются на базе

Вопрос:

Как бы выглядела «Школа волшебства» в игре, где магия --- это технологии?



Рис. 17: Фантазия художника создала сначала такую школу



Рис. 18: ...а потом возникла совершенно иная идея

Теперь, когда у нас есть идея и лор, нужно объяснить художнику, что именно рисовать.

Для этого пишут... техническое задание!

TЗ --- это инструкция для художника.

Например:

- Стиль: пиксельная графика.
- Объекты: 3 дерева, река, мост, тайный ход за водопадом.
- Освещение: лунный свет, синие оттенки.

Пример ТЗ из мини-игры:

«Нарисуй мастерскую изобретателя: стол с чертежами, часы с треснувшим стеклом, летающий корабль в бутылке».



Рис. 19: Мастерская изобретателя

Теперь художник берёт ТЗ и создаёт... ассеты! Давайте посмотрим, как это происходит.



Рис. 20: Вдохновение художника

Ассеты --- это «кирпичики» игры: деревья, персонажи, предметы. Их делают:

- 2D-художники (рисуют спрайты).

Самые популярные 2D-ассеты --- это... спрайты!

Спрайт --- это отдельное изображение объекта.

Например, вот спрайт героя, вот --- сундука, вот --- двери.



Рис. 21: Создание спрайтов

Как их используют?

- Собирают локации, как пазл.
- Анимируют (например, мигающий свет).

Для какой игры они подойдут: ужастика, фэнтези или космической RPG?

Итоги и творческое задание

Давайте повторим:

- Концепт-арт --- идея.
- Лор --- история.
- ТЗ --- инструкция.
- Ассеты --- детали.
- Спрайты --- готовые изображения.



КОНЦЕПТ-АРТ



ЛОР



ТЗ



АССЕТЫ



АССЕТЫ



СПРАЙТЫ

Финальное задание:

Сейчас вы будете концепт-художниками!

Придумайте локацию для игры «Космическая станция»:



Рис. 22: Что делать с сундуком сокровищ в космосе?

- Опишите лор (почему она такая?).
- Напишите ТЗ (какие объекты в ней есть?).
- Нарисуйте или соберите коллаж из готовых спрайтов!*

У вас есть вопросы?

Например:

- Можно ли использовать ИИ для концепт-арта? (Да! Он помогает генерировать идеи.)
- Где научиться рисовать спрайты? (Pixelart, Aseprite --- простые программы.)

Напоследок:

Сегодня вы сделали первый шаг в геймдизайне!

Попробуйте дома создать локацию для своей игры --- и кто знает, может, именно вы придумаете следующий Minecraft!

До новых встреч!"