

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

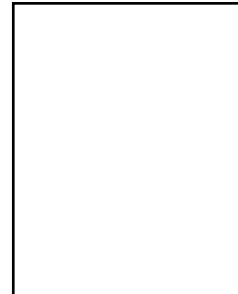
NGUYỄN MAI HOA

THIẾT KẾ GIAO DIỆN GAME 2D
LAND OF WISHES

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



KHÓA LUẬN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

Đề tài:

THIẾT KẾ GIAO DIỆN GAME 2D LAND OF WISHES

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN MAI HOA

Mã sinh viên: DTC2052104030027

Lớp: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ K19B

Giảng viên hướng dẫn: TS. ĐỖ THỊ BẮC

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan đồ án tốt nghiệp “*Thiết kế giao diện game 2D Land of Wishes*” là thiết kế, thành quả của bản thân. Những phần sử dụng tài liệu tham khảo, định nghĩa, khái niệm trong đồ án đã được nêu rõ trong phần tài liệu tham khảo. Các số liệu, kết quả trình bày trong đồ án là hoàn toàn trung thực, nếu sai em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm và chịu mọi kỉ luật của khoa và nhà trường đưa ra.

Thái nguyên, tháng 06 năm 2024

Sinh Viên

Nguyễn Mai Hoa

LỜI CẢM ƠN

Qua bài luận văn này em xin chân thành cảm ơn:

Em xin chân thành cảm ơn Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Thái Nguyên, Ban giám hiệu nhà trường, các phòng ban nhà trường đã tạo điều kiện cho em trong suốt bốn năm học tập tại trường, qua những kì đồ án môn và cuối cùng là đồ án tốt nghiệp.

Tiếp đến em muốn xin gửi lời cảm ơn tới khoa Nghệ thuật và Truyền thông – Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Thái Nguyên đã tạo điều kiện cho em thực hiện đồ án tốt nghiệp này.

Và cuối cùng em muốn gửi lời cảm ơn đến cô Đỗ Thị Bắc, cô là người trực tiếp hướng dẫn, chỉ bảo cho em trong thời gian thực hiện báo cáo đồ án tốt nghiệp. Em cảm ơn cô đã tạo điều kiện thuận lợi để em hoàn thành tốt bài báo cáo này. Cảm ơn cô đã tận tình chỉ bảo, hướng dẫn và giải đáp các thắc mắc của em trong quá trình tìm hiểu và thực hiện đồ án.

Do thời gian và chưa có nhiều kinh nghiệm nên đồ án còn nhiều thiếu sót. Vì vậy em rất mong nhận được những nhận xét, ý kiến góp ý của các thầy cô để tiếp thu và học hỏi thêm nhiều kinh nghiệm.

Thái nguyên, tháng 06 năm 2024

Sinh Viên

Nguyễn Mai Hoa

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	2
LỜI CẢM ƠN	3
MỤC LỤC	4
DANH MỤC HÌNH ẢNH	6
PHẦN MỞ ĐẦU	9
PHẦN NỘI DUNG	1
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU	1
1.1. Khái niệm chung về Mỹ thuật ứng dụng:.....	1
1.2. Khái niệm về thiết kế.....	2
1.3. Khái niệm về đồ họa.....	2
1.4. Tổng quan về thiết kế đồ họa cho game 2D	2
1.4.1. Game 2D là gì?.....	2
1.4.2. Đồ họa game 2D qua thời gian.....	3
1.4.3. Sự gia đòi của Game di động	3
1.4.4. Các bước phát triển đầu tiên.....	3
1.4.5. Game những năm 2000	5
1.4.6. Sự phát triển của game trực tuyến	6
1.4.7. Các kĩ thuật làm đồ họa game 2D	8
TIỂU KẾT CHƯƠNG 1	9
CHƯƠNG 2: NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ GAME	10
2.1. Giới thiệu chung.....	10
2.2. Các thể loại game	11
2.2.1. Thể loại Game Casual	11
2.2.2. Thể loại Game giải đố	12
2.2.3. Thể loại game hành động	12
2.2.4. Thể loại game phiêu lưu.....	13
2.2.5. Thể loại game nhập vai	14
2.2.6. Thể loại game mô phỏng.....	15
2.2.7. Thể loại game điện tử chiến thuật	16
2.3. Các bước để làm một giao diện game 2D	17
2.4. Font chữ trong thiết kế Game.....	19

2.5. Nhân vật (Characters).....	21
2.6. Hình ảnh nền (Backgrounds).....	22
2.7. Đối tượng (Objects).....	22
2.8. Hiệu ứng đặc biệt (Special effects)	23
2.9. Giao diện người dùng (User Interface - UI).....	23
2.10. Các yếu tố có trong game	24
2.11. Phong cách, quy cách thiết kế, xu hướng, các yếu tố đồ họa của game 2D.....	27
2.12. Game online và game Offline	29
2.12.1. Game online:	29
2.12.2. Game offline:.....	30
2.13. Phong cách, quy cách thiết kế, xu hướng, các yếu tố đồ họa, thể loại game mà Land of Wishes hướng tới	30
TIÊU KẾT CHƯƠNG 2	31
CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN 2D CHO GAME LAND OF WISHES	33
3.1. Khái quát về game.....	33
3.1.1. LAND OF WISHES.....	33
3.1.2. Cốt truyện	33
3.1.3. Cách chơi.....	33
3.2. Thiết kế game Land of Wishes.....	33
3.2.1. Logo game	33
3.2.2. Hệ thống nhân vật.....	34
3.2.3. Hệ thống map	45
3.2.4. Hệ thống Button	47
3.2.5. Hệ thống vật phẩm và các tính năng trong game	48
3.2.6. Hệ thống màn chơi	52
3.3. Mockup, sản phẩm trưng bày	56
TIÊU KẾT CHƯƠNG 3	60
PHẦN KẾT LUẬN.....	62
TÀI LIỆU THAM KHẢO	64
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN.....	65

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1 Trò chơi Pong (1972)	3
Hình 1.2 Trò chơi Space Invaders	4
Hình 1.3 Tựa game Pac-man	5
Hình 1.4 Tựa game Mario	5
Hình 1.5 những tựa game 2000	6
Hình 1.6 Game Superboy shooter	7
Hình 1.7 Game Junger Platformer.....	7
Hình 1.8 Game Street Fighter	7
Hình 2.1 Một số tựa game Casual	11
Hình 2.2 Một số tựa game giải đố	12
Hình 2.3 Game hành động Valorant.....	13
Hình 2.4 Game phiêu lưu Honkai: Star Rail	14
Hình 2.5 Game nhập vai Identity V	15
Hình 2.6 Game mô phỏng Garden scapes	15
Hình 2.7 Game Clash of Clans.....	16
Hình 2.8 Logo game Identity V	20
Hình 2.9 Một hoạt ảnh nhân vật.....	21
Hình 2.10 Một số hình ảnh nền game 2D	22
Hình 2.11 Một số vật phẩm game 2D	22
Hình 2.12 Một số hiệu ứng.....	23
Hình 2.13 Giao diện trong game 2D	23
Hình 2.14 Một số màu sắc trong game HOA	26
Hình 2.15 Đồ họa game pixel Today Land	27
Hình 2.16 Đồ họa game Đồ họa đồng nhất	28
Hình 2.17 Đồ họa game chibi.....	28
Hình 2.18 Đồ họa game contra.....	29
Hình 3.1 Logo game	34
Hình 3.2 Phác thảo nhân vật chính Damon	35
Hình 3.3 Phác thảo nhân vật Scalet, vua của vùng đất Wish	36

Hình 3.4 Quái map rừng đom đóm	36
Hình 3.5 Quái map Thủy cung Atlan	37
Hình 3.6 Quái map vườn hoa hồng của bá tước.....	37
Hình 3.7 Quái map động khoáng hồng ngọc.....	38
Hình 3.8 Quái map rừng dễ quạ của Monter.....	38
Hình 3.9 Nhân vật chính	39
Hình 3.10 Vua Scalet	39
Hình 3.11 Boss map thủy cung	40
Hình 3.12 quái sứa.....	40
Hình 3.13 quái bạch tuộc.....	41
Hình 3.14 Boss map rừng cây dễ quạ	41
Hình 3.15 quái map rừng cây dễ quạ	41
Hình 3.16 Quái map rừng cây dễ quạ	42
Hình 3.17 Quái map vườn hoa hồng	42
Hình 3.18 Quái map vườn hoa hồng	42
Hình 3.19 Quái map vườn hoa hồng	43
Hình 3.20 Boss map vườn đom đóm.....	43
Hình 3.21 Quái map rừng đom đóm	43
Hình 3.22 Quái map rừng trúc	44
Hình 3.23 Quái map động khoáng	44
Hình 3.24 Quái map động khoáng	44
Hình 3.25 Quái map động khoáng	45
Hình 3.26 Phác thảo tay map	45
Hình 3.27 Map khu rừng trúc	46
Hình 3.28 Map rừng dễ quạ	46
Hình 3.29 Map vườn hoa hồng	46
Hình 2.30 Map thủy cung.....	47
Hình 2.31 Map động khoáng.....	47
Hình 3.32 Hệ thống nút trong game.....	47
Hình 3.33 Ngôi sao may mắn, dùng để đổi các món quà.....	48
Hình 3.34 Trái tim quả cảm	48

Hình 3.35 Hạc giấy hi vọng	48
Hình 3.36 Các nút bấm cần thiết.....	49
Hình 3.37 Avatar người chơi ngoài sảnh chờ	49
Hình 3.38 Avatar trong map.....	49
Hình 3.39 Thanh loading vào trận.....	49
Hình 3.40 Biểu tượng của shop.....	50
Hình 3.41 Quà sau khi chiến thắng	50
Hình 3.42 Giao diện khi chiến thắng.....	50
Hình 3.43 Giao diện ko thông qua màn chơi	51
Hình 3.44 Giao diện Menu	51
Hình 3.45 Giao diện cửa hàng.....	51
Hình 3.46 Giao diện cài đặt.....	52
Hình 3.47 Giao diện nhiệm vụ	52
Hình 3.48 Màn chơi rừng trúc	52
Hình 3.49 Màn chơi rừng dễ quạt	53
Hình 3.50 Màn chơi thuỷ cung Atlan.....	53
Hình 3.51 Màn chơi vườn hoa hồng	53
Hình 3.52 Màn chơi động khoáng.....	54
Hình 3.53 Giao diện chọn map.....	54
Hình 3.54 Giao diện nhân vật.....	54
Hình 3.55 Giao diện sảnh chính	55
Hình 3.56 Giao diện load trận	55
Hình 3.57 Giao diện lên cấp.....	55
Hình 3.58 Poster ra mắt game	56
Hình 3.59 Mockup giao diện trên điện thoại.....	56
Hình 3.60 Mockup Huy hiệu.....	57
Hình 3.61 Mockup móc khoá.....	57
Hình 3.62 Mockup phonechar	58
Hình 3.63 Mockup poster.....	58
Hình 3.64 sản phẩm trưng bày	59

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Hiện nay thứ không thể thiếu trong mỗi chiếc điện thoại di động của giới trẻ chính là trò chơi điện tử, hay tiếng anh còn được gọi là GAME. Ngày càng xuất hiện nhiều thể loại game đa dạng và phong phú, dành cho bất kỳ độ tuổi nào và ngành công nghiệp game cũng ngày càng phát triển. Từ những điều trên nên em đã quyết định chọn đề tài tốt nghiệp của mình là “ Thiết kế bộ giao diện game 2D cho game Land of Wishes”. Một số tựa game như Shadow Knight Ninja, Maple Story,.. là thể loại game hành động và phong cách em thấy phù hợp để tham khảo, từ đó em đã “ Thiết kế giao diện game 2d Land of Wishes” theo phong cách của mình dựa trên những tham khảo từ các game.

2. Mục tiêu đề tài

Thiết kế hoàn toàn mới giao diện cho game “Land of Wishes” giúp nâng cao trình độ thiết kế, sử dụng thành thạo hơn các công cụ trong những phần mềm thiết kế và các ứng dụng vẽ khác ngoài photoshop như Medibang pro. Giúp nâng cao kỹ năng thiết kế, hiểu biết sâu hơn về đồ họa 2d, sử dụng các thiết bị wacom, gaomon thành thạo để vẽ bên medibang để kết hợp với Illustrator.

3. Nhiệm vụ thiết kế

Để có thể thiết kế được giao diện 2D cho game Land of Wishes thì phải hoàn thành các công việc bao gồm:

- Tìm hiểu về giao diện game 2D, tham khảo các game khác có cùng thể loại.
- Tham khảo hình ảnh, tài liệu liên quan đến thiết kế game về cả giao diện và nhân vật.
- Lấy cảm hứng sáng tạo và thiết kế...
- Sử dụng các công cụ của Adobe Illustrator, Medibang để thiết kế các button, vật phẩm và màn chơi, nhân vật cho game.

4. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu

- Đối tượng nghiên cứu: Các thể loại game hành động, phưu lưu, đối kháng.
- Phạm vi nghiên cứu: Một số hình ảnh về giao diện màn chơi, hệ thống button, nhân vật, kiểu dáng, phong cách trong game.