

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

NGUYỄN THỊ NGỌC LAN

THIẾT KẾ GIAO DIỆN GAME 2D:  
“DREAMY WORLD”

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC  
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG



**KHOÁ LUẬN**  
**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

Đề tài:

**THIẾT KẾ GIAO DIỆN GAME 2D:  
“DREAMY WORLD”**

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN THỊ NGỌC LAN

Mã sinh viên: DTC2052104030019

Lớp: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ K19B

Giảng viên hướng dẫn: Th.S DƯƠNG THU TRANG

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

## LỜI CẢM ƠN

Lời đầu tiên, em xin gửi lời cảm ơn tới Khoa Nghệ thuật và Truyền thông - trường Công nghệ Thông tin và Truyền thông Thái Nguyên đã tạo điều kiện và cho em cơ hội thực hiện đồ án tốt nghiệp này. Qua bài báo cáo 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 tốt nhất trong suốt 4 năm học tập tại trường, qua những kì đồ án và cuối cùng là bài đồ án tốt nghiệp.

Em cũng xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến quý Thầy cô trong Khoa Nghệ thuật và Truyền thông đã tận tình giảng dạy, trang bị cho em những kiến thức chuyên ngành quý báu trong suốt những năm học vừa qua.

Em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc nhất đến cô Dương Thu Trang, cô là người trực tiếp hướng dẫn, tận tình giúp đỡ, nhận xét và góp ý 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 hướng dẫn, động viên và giải đáp các vướng mắc của em trong quá trình nghiên cứu và triển khai đề tài.

Mặc dù em đã hết sức cố gắng, song với điều kiện thời gian cũng như do kinh nghiệm còn hạn chế nên đồ án không tránh khỏi còn nhiều thiếu sót. Vì vậy em rất mong nhận được những nhận xét, ý kiến góp ý chân tình của các thầy cô. Cuối cùng, em xin kính chúc thầy cô dồi dào sức khỏe và thành công trong sự nghiệp cao quý.

*Thái Nguyên, tháng 6 năm 2024*

**Sinh Viên**

**Nguyễn Thị Ngọc Lan**

## LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan đề án tốt nghiệp “Thiết kế giao diện game 2D Dreamy World” là công trình nghiên cứu của bản thân. Những phần sử dụng tài liệu tham khảo trong đề án đã được nêu rõ trong phần tài liệu tham khảo. Các số liệu, kết quả trình bày trong đề 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 6 năm 2024

Sinh Viên

Nguyễn Thị Ngọc Lan

## MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	i
LỜI CAM ĐOAN.....	ii
MỤC LỤC.....	iii
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	vi
PHẦN MỞ ĐẦU.....	x
PHẦN NỘI DUNG.....	1
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ vấn đề nghiên cứu.....	1
1.1. Khái niệm đồ hoạ, thiết kế đồ hoạ:.....	1
1.1.1. Đồ hoạ là gì?.....	1
1.1.2. Khái niệm thiết kế đồ hoạ.....	1
1.1.3. Lịch sử hội hoạ vi tính.....	3
1.2. Tổng quan về game, thiết kế đồ hoạ game 2D.....	7
1.2.1. Game là gì?.....	7
1.2.2. Ngành công nghiệp game (Công nghiệp trò chơi điện tử).....	7
1.2.3. Game 2D là gì?.....	9
1.2.4. Đồ hoạ game 2D qua thời gian.....	9
1.2.5. Sự phát triển của game trực tuyến.....	14
1.2.6. Các kĩ thuật làm đồ hoạ game 2D.....	15
1.3. Các phần mềm sử dụng trong đồ án.....	16
1.3.1. Phần mềm Photoshop.....	16
1.3.1. Phần mềm Illustrator.....	16
TIÊU KẾT CHƯƠNG 1.....	17
CHƯƠNG 2: yếu tố thẩm mỹ, tạo hình và hoạt cảnh trong thiết kế game 2D.....	18
2.1. Yếu tố tạo hình trong game 2D.....	18
2.1.1. Phương pháp xây dựng, thể hiện ý tưởng.....	18
2.1.2. Màu sắc trong thiết kế game 2D.....	18
2.1.3. Các công cụ phối màu, hòa sắc.....	19
2.2. Phong cách, quy cách thiết kế, xu hướng của game 2D.....	23
2.3. Các thể loại game.....	26

2.3.1. Thể loại Game Casual.....	26
2.3.2. Thể loại Game giải đố.....	27
2.3.3. Thể loại game hành động.....	28
2.3.4. Thể loại game phiêu lưu.....	29
2.3.5. Thể loại game nhập vai.....	30
2.3.6. Thể loại game mô phỏng.....	31
2.3.7. Thể loại game điện tử chiến thuật.....	32
2.4. Các bước để làm một giao diện game 2D.....	34
2.5. Các yếu tố đồ họa trong thiết kế Game 2D.....	37
2.5.1. Font chữ.....	37
2.5.2. Nhân vật.....	38
2.5.3. Hình ảnh nền.....	39
2.5.4. Đối tượng.....	40
2.5.5. Hiệu ứng đặc biệt.....	41
2.5.6. Giao diện người dùng.....	42
2.5.7. Các yếu tố có trong game.....	42
2.6. Phong cách, quy cách thiết kế, xu hướng, các yếu tố đồ họa, thể loại game mà Dreamy World hướng tới.....	43
<b>TIÊU KẾT CHƯƠNG 2.....</b>	<b>45</b>
<b>CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN 2D CHO GAME DREAMY WORLD.....</b>	<b>47</b>
3.1. Khái quát về game.....	47
3.1.1. DREAMY WORLD.....	47
3.1.2. Cốt truyện.....	47
3.1.3. Cách chơi.....	47
3.2. Thiết kế game Dreamy World.....	47
3.2.1. Logo game.....	47
3.2.2. Hệ thống nhân vật.....	49
3.2.3. Hệ thống map.....	60
3.2.4. Hệ thống Button.....	63
3.2.5. Hệ thống vật phẩm và các tính năng trong game.....	68
3.2.6. Hệ thống màn chơi.....	71

3.3. Các ấn phẩm đi kèm và mockup .....	83
TIÊU KẾT CHƯƠNG 3 .....	95
PHẦN KẾT LUẬN .....	96
TÀI LIỆU THAM KHẢO .....	97
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN .....	98

## DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1 .....	3
Hình 1.2 .....	4
Hình 1.3 .....	5
Hình 1.4 .....	5
Hình 1.5 .....	6
Hình 1.6. Hình ảnh trực thời gian cho thấy sự cải tiến các tác phẩm đồ họa kỹ thuật số trong các video game.....	6
Hình 1.7 Trò chơi Pong (1972) .....	9
Hình 1.8 Trò chơi Space Invaders .....	10
Hình 1.9 Tựa game Pac-man (1980) .....	10
Hình 1.10 Tựa game Mario Bros.....	11
Hình 1.11 Tựa game Super Mario Bros .....	11
Hình 1.12 Tựa game Donkey Kong Country .....	12
Hình 1.13 Tựa game Cave Story .....	12
Hình 1.14 Tựa game Cuphead.....	13
Hình 1.15 Trò chơi Snake 1997.....	13
Hình 1.16 Game Angry Bird .....	14
Hình 1.17 Game Among Us .....	14
Hình 1.18 Game Candy Crush Saga.....	15
Hình 2.1 .....	19
Hình 2.2 Hệ thống phân cấp trực quan trong game Magic Rampage .....	20
Hình 2.3 .....	21
Hình 2.4 .....	22
Hình 2.5 .....	23
Hình 2.6 Đồ họa game pixel Terraria .....	24
Hình 2.7 Đồ họa game Đồ họa đồng nhất .....	25
Hình 2.8 Đồ họa game Tiểu Tiểu Tam Quốc Chí .....	25
Hình 2.9 Đồ họa game VVVVVV .....	26
Hình 2.10 Game Clash Royale .....	27



Hình 2.11 Game Limbo .....	28
Hình 2.12 Game hành động Ready or Not .....	29
Hình 2.13 Game phiêu lưu Minecraft.....	30
Hình 2.14 Game nhập vai Võ lâm chi mộng .....	31
Hình 2.15 Game mô phỏng Dream House Days .....	32
Hình 2.16 Game chiến thuật Kingdom Rush .....	33
Hình 2.17 Một hoạt ảnh nhân vật .....	39
Hình 2.18 Một số hình ảnh nền game 2D.....	40
Hình 2.19 Một số vật phẩm game 2D Big Farm: Mobile Harvest .....	41
Hình 2.20 Một số hiệu ứng trong game 2D Naruto 2D APK.....	41
Hình 2.21 Một số giao diện trong game Brother Squad – Metal Shooter .....	42
Hình 3.1 Logo game .....	48
Hình 3.2 Nhân vật chính Isa .....	49
Hình 3.3 Nhân vật chú gấu bông Ted.....	50
Hình 3.4 Nhân vật Công Bác Học .....	51
Hình 3.5 Nhân vật Bướm Đêm.....	51
Hình 3.6 Nhân vật Chiến binh Tê Giác .....	52
Hình 3.7 Nhân vật Sát thủ Mèo Đen .....	52
Hình 3.8 Nhân vật Phù thủyẾch Xanh .....	53
Hình 3.9 Nhân vật Đấu sĩ Bò tót .....	53
Hình 3.10 Nhân vật Võ sĩ Khí nâu .....	54
Hình 3.11 Nhân vật Hổ Giang Hồ.....	54
Hình 3.12 Nhân vật Quý cô Rắn .....	55
Hình 3.13 Nhân vật Sư phụ Gấu trúc .....	55
Hình 3.14 Nhân vật Heo Đò tẻ .....	56
Hình 3.15 Nhân vật Kiếm sĩ Thỏ.....	56
Hình 3.16 Nhân vật Tộc trưởng Cừu.....	57
Hình 3.17 Nhân vật Voi Nóng nảy.....	57
Hình 3.18 Nhân vật Kanguru Cáo Kinh .....	58
Hình 3.19 Cung Mộc .....	58
Hình 3.20 Cung Thổ .....	59

Hình 3.21	Cung Kim .....	59
Hình 3.22	Cung Thuỷ .....	59
Hình 3.23	Cung Hoả.....	60
Hình 3.24	Giao diện map 1: Học vấn, Sáng tạo và Phát triển.....	60
Hình 3.25	Giao diện map 2: Tiền tài và Danh vọng.....	61
Hình 3.26	Giao diện map 3: Ký ức và Chắp niệm .....	61
Hình 3.27	Hạnh phúc, sống cho hiện tại .....	62
Hình 3.28	Giao diện map 5: Sự bình yên .....	62
Hình 3.29	Hệ thống nút trong game .....	63
Hình 3.30	Hệ thống bảng chọn trong game.....	67
Hình 3.31	Bình hồi máu (đỏ) và Bình hồi Mana (xanh lá) .....	68
Hình 3.32	Đồng tiền vàng .....	68
Hình 3.33	Kim cương.....	69
Hình 3.34	Chìa khoá.....	69
Hình 3.35	Bảng chọn chiến thắng .....	69
Hình 3.36	Bảng chọn thua cuộc .....	70
Hình 3.37	Bảng tên người chơi trong game .....	70
Hình 3.38	Cột máu của các Yêu tinh.....	70
Hình 3.39	Icon app game.....	71
Hình 3.40	Màn chơi Map 1 .....	71
Hình 3.41	Màn chơi Map 2 .....	72
Hình 3.42	Màn chơi Map 3 .....	72
Hình 3.43	Màn chơi Map 4 .....	72
Hình 3.44	Màn chơi Map 5 .....	73
Hình 3.45	Giao diện chơi game.....	82
Hình 3.46	Poster .....	83
Hình 3.47	Lịch.....	84
Hình 3.48	Huy hiệu game.....	85
Hình 3.49	Bìa sổ còng .....	86
Hình 3.50	Bìa giấy note.....	87
Hình 3.51	Thẻ game .....	88