

## عنوان مقاله:

امکانسنجی خلق کاراکتر رایانه‌های سه بعدی با رویکرد به قهرمانان اسطوره‌های-نمونه موردی کاراکتر باس آت از اسطوره ددقورفود

## محل انتشار:

اولین همایش شخصیت سازی معاصر ایران (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

## نویسندگان:

باقر بهرام شتربان - مربی، دانشکده هنرهای رایانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز،

صمد روحی - مربی، دانشکده هنرهای رایانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز،

## خلاصه مقاله:

در توسعه و تولید بازیهای رایانه ای با رویکرد ملی و بومی، ضروریات و موارد وجود دارد. یکی از این موارد مهم، ساخت و استفاده از کاراکترهای جذاب است که ملهم از داستانها، تاریخ و اسطوره های بومی و محلی می باشند. ساخت بازیهایی با مضامین ذکر شده می تواند برای مخاطب امروزی بدیع باشد. شخصیت‌های اسطوره ای متعلق به جغرافیای حال و گذشته ایران، ظرفیت بسیار بالایی در تبدیل شدن به کاراکترهای رایانه ای دارند. ساختار روایی اسطوره های موجود بسیار نزدیک به روایت در بازیهای رایانه ای امروزی است، به طوری که در هر دو ساختار روایت مبتنی بر پشت سر گذاشتن موانع و مشکلات و رسیدن به هدف و فرجام نهایی توسط قهرمانان و رستگاری آنها می باشد. در گونه های نقش محور (بازی) با توجه به نمونه های خارجی و چند نمونه داخلی، این ساختار به خوبی جواب داده است. در این مقاله تلاش شده است تا نحوه طراحی و ساخت کاراکتر برای بازیهای رایانه ای با مضمون اسطوره ای مورد بررسی قرار گیرد و به ملزومات و موانعی که در این رابطه وجود دارند، پرداخته شوند. بدین منظور با مطالعه در اسطوره‌های آذربایجانی- ترکی-ایرانی، شخصیتی انتخاب گردید، سپس برای شکل بندی و ساخت آن کاراکتر، ویژگی های ظاهری، جسمانی نژاد ترک ایرانی و نحوه پوشش و لباس منطقه آذربایجان در گذشته مورد بررسی قرار گرفت. در نهایت بر اساس ساختار داستان مورد مطالعه، کاراکتر طراحی و ساخته شد. در نتیجه گیری به موانع موجود و شرایط لازم اشاره گردید که می تواند در زمینه ساخت کاراکتر رایانه ای برای محققین و هنرمندان این عرصه مفید باشد.

## کلمات کلیدی:

اسطوره های بومی، شخصیت‌های اسطوره ای، نقش محور، کاراکتر

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/695929>

