

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка концепт-арту персонажа для комп'ютерної гри "Reality Rift"

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм2-21

Слюсар К. Б.

Науковий керівник к.т.н., доц. Слітюк О.О.

Рецензент д.філ. Астанін М.О.

АНОТАЦІЯ

Слюсар К. Б. Розробка концепт-арту персонажа для комп'ютерної гри "Reality Rift"

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавр спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі досліджено особливості розробки дизайну концепт-арту як ключового етапу у створенні персонажів для відеоігор. У теоретичній частині проаналізовано історію виникнення та розвитку концепт-арту, його різновиди, значення у геймдизайні, основи візуального проєктування персонажів (анатомія, силует, стиль), а також розглянуто особливості української анімації. Практична частина охоплює процес розробки персонажа: від постановки технічного завдання, збору референсів і створення ескізів до фінального рендеру. Особливу увагу приділено вибору програмного забезпечення, аналізу сучасних інструментів та технік цифрового малювання. Результатом є завершений концепт-арт персонажа в жанрі sci-fi, готовий до подальшої інтеграції у відеогру. Робота демонструє як технічну, так і художню складову процесу, підтверджуючи важливу роль концепт-арту в сучасній індустрії цифрових медіа.

Ключові слова: *концепт-арт, дизайн персонажа, відеоігри, цифрове мистецтво, візуальний стиль, анатомія, 2D-графіка, геймдизайн, ескіз, рендеринг, програмне забезпечення, аніме, sci-fi, художнє проєктування.*

ANNOTATION

Slusar K. *Development of a Character Concept Art for the Computer Game "Reality Rift"*

Bachelor's Qualification Thesis in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

This qualification thesis explores the specifics of concept art design as a key stage in the creation of video game characters. The theoretical part analyzes the history and evolution of concept art, its varieties, significance in game design, fundamentals of character visual development (anatomy, silhouette, style), as well as features of Ukrainian animation. The practical section covers the development process of a character: from setting the technical task, collecting references, and sketching to the final rendering. Special attention is paid to software selection, analysis of modern tools, and digital drawing techniques. The outcome is a completed sci-fi style character concept art, ready for integration into a video game. The thesis highlights both the technical and artistic components of the process, confirming the crucial role of concept art in today's digital media industry.

Keywords: *concept art, character design, video games, digital art, visual style, anatomy, 2D graphics, game design, sketch, rendering, software, anime, sci-fi, visual development.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	10
1.1. Історія розвитку концепт-арту та його різновиди	10
1.2. Місце концепт-арту в структурі створення відеоігор	15
1.3. Еволюція української анімації та художньо-технологічні аспекти створення персонажів.....	18
Висновки до розділу 1	22
РОЗДІЛ 2. ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД ПІДХОДІВ ДО ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ	24
2.1. Порівняння підходів до етапів розробки концепт-арту на прикладі технічного завдання	24
2.2. Вибір програмного забезпечення та аналіз сучасних інструментів і технік концепт-арту.....	27
2.3. Дослідження референсів та пошук ідей.....	31
Висновки до розділу 2.....	34
РОЗДІЛ 3. ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ ВІДЕОГРИ	35
3.1. Вибір жанру гри та формування образу персонажа	35
3.2. Збір референсів і створення мудборду	38
3.3. Робота над ескізуванням, вибір стилістики та кольорової палітри.....	39
3.4. Розробка силуету та базового дизайну	42
3.5. Пропрацювання деталей (одяг, зброя, аксесуари).....	46
3.6. Послідовність створення контенту, етапи роботи.....	48
Висновки до розділу 3.....	53
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56
ДОДАТКИ	60

ВСТУП

Актуальність дослідження. На сьогоднішній день відбувається зростання популярності анімації та ігор. При перегляді анімаційних фільмів та гри в комп'ютерні ігри, які набувають великої популярності як спосіб боротьби зі стресами, спосіб спілкування, і як навчальний матеріал. У сучасному світі відеоігри мають особливе значення, стаючи невід'ємною частиною нашого повсякдення, емоційної складової поряд з навчанням і працею. Попит на відеоігри і нові емоції народжують все більше пропозицій, але також з розвитком комп'ютерних технологій зростають і вимоги гравців. Наприклад, вимоги до графічної складової – вона безпосередньо відображає якість наповнення гри, а саме персонажів і сеттінгом, створенням яких займаються 3D-художники, гейм-дизайнери і розробники ігор. На сьогоднішній день активно ведеться пошук нових ідей, емоційних образів. Попит на фахівців в області продовжує зростати і велика увага приділяється навичкам моделювання, творчому підходу, здатності здивувати і уявити щось абсолютно нове.

Концепт арт є одним із найважливіших етапів при створенні будь-якого проекту, від фільмів та серіалів, де візуалізація певних сцен за допомогою візуальних наративів і сторітеллінгу є необхідною, до відеоігор, для яких етап ескізування та створення концепт артів є обов'язковим. Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на великий попит у сучасній культури на комп'ютерні ігри та додаткову продукцію до них можу зазначити, що тема дослідження: «Концепт-арт персонажа» є актуальною. Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє визначити предмет, об'єкт та завдання дослідження.

Отже, проблема дослідження є недостатньо вивченою, що і зумовило вибір курсового проєкту за темою «Концепт-арт персонажа».

Мета роботи полягає в розробці підходів до створення концепт-арту персонажа для гри.

Завдання дослідження:

- проаналізувати і систематизувати наукову літературу з історії концепт арту та основних принципів його застосування дослідження;
- дослідити актуальність концепт-арту в сучасному інформаційному просторі;
- з'ясувати, проаналізувати та порівняти існуючі аналоги та прототипи для побудови авторського алгоритму дій;
- розробити ескізи, приймаючи до уваги принципи композиційного рішення, підібрати логічно збалансовану кольорову гаму;
- створити результуючі концепт-арти.

Об'єктом дослідження є процес розробки концепт-арту персонажу.

Предметом дослідження є візуалізація образу персонажу комп'ютерної гри за допомогою програми AdobePhotoshop

Методи дослідження: Аналіз літературних джерел для вивчення прикладів концепт-арту в жанрі dark sci-fi та dark. Порівняльний метод, зіставлення образів з різних культурних і жанрових контекстів. Метод образного моделювання використовувався під час етапу формування ідеї та характеру героїні. Метод спостереження за анатомією людини, положенням тіла в просторі, динамікою тканин та волосся. Метод художнього синтезу поєднання різних візуальних впливів, матеріалів і технік з метою досягнення стилістичної цілісності концепту.

Наукова новизна одержаних результатів. Визначено ключові етапи розробки концепт-арту на основі яких створено персонажа який відповідає сучасним тенденціям у графічному дизайні. Має психологічний вплив на споживача, завдяки продуманій композиції, стилістичним рішенням, колористиці та характеру образу. Персонаж розроблений з урахуванням принципів візуального сторітелінгу, що дозволяє не лише зацікавити глядача, а й викликати в нього емоційний відгук, асоціації та глибше занурення у сюжет гри.

Практичне значення одержаних результатів. Результати можуть бути використані у навчальних програмах для підготовки дизайнерів і 3D-

художників. Створений концепт-арт може бути інтегрований у реальний ігровий проект. Розроблені методики й етапи роботи можуть слугувати базою для проведення подібних проєктів у сфері дизайну та анімації.

Апробація результатів дослідження

1. Міжнародна науково-практична конференція «Дизайн та мистецтво в контексті соціально культурного розвитку». (9-15 жовтня 2024 р.) (Додаток А)[49].

2. П'ятнадцята Міжнародна наукова конференція студентів та молодих вчених «Сучасні інформаційні технології – 2025» «Modern Information Technology – 2025» (15-16 травня 2025 р., м. Одеса) (Додаток А 1)[48].

3. Заява на державну реєстрацію авторського права на твір (Додаток А1 рис.А.2)

Публікації

1. Слюсар К. Б., Силенко Ю. В. Історія становлення концепт-арт персонажа./ Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку. Матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції 09–11 жовтня 2024 р. Одеса • 2024 • Олді+ //с. 209-210 (Додаток А. Рис А.2)

2. Слюсар К.Б., Слітюк О.О. Розробка образу персонажа: концепт-арт у відеоіграх / Матеріали П'ятнадцятої Міжнародної наукової конференції студентів та молодих вчених «Сучасні інформаційні технології – 2025» «Modern Information Technology – 2025» (15-16 травня 2025 р., м. Одеса) / МОН України; Національний університет «Одеська політехніка»; Ін-т комп'ют. систем. – Одеса : Наука і техніка, 2025. – С. 175-177 (Додаток А.1 Рис А.1)

Структура й обсяг кваліфікаційної роботи. Робота складається з трьох розділів: теоретичного, проєктно-композиційного та реалізації дизайн-проєкту. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (49 джерел) та додатків. Загальний обсяг роботи 76 сторінок, основний зміст викладено на 59 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історія розвитку концепт-арту та його різновиди

Історія концепт-арту почалася задовго до того, як цей термін увійшов у широкий вжиток. Ще у перші десятиліття ХХ століття митці створювали попередні начерки для кінофільмів і анімації. Власне термін «concept art» уперше був зафіксований у 1930-х роках на студії Уолта Діснея, де художники створювали ескізи персонажів, середовищ та ключових сцен для класичних анімацій, таких як *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Ці зображення мали на меті не тільки допомогти режисерам у прийнятті візуальних рішень, а й задати настрій усього фільму [3].

Поступово концепт-арт перетворився на окрему спеціалізацію в індустрії розваг. У 1970–1980-х роках, завдяки розвитку спецефектів і наукової фантастики в кіно, потреба у високоякісному концепт-дизайні зросла. Знаковим прикладом є концепт-роботи Ральфа Маккуоррі для кіносаги *Star Wars* (реж. Дж. Лукас), які стали визначальними у формуванні всесвіту франшизи. Саме його ілюстрації визначили вигляд Дарт Вейдера, роботів R2-D2 та С-3РО, а також численні локації галактики.

Зі стрімким розвитком комп'ютерної графіки в 1990-х роках концепт-арт поступово перейшов у цифрову форму. Поява графічних планшетів та програм на кшталт Adobe Photoshop, Corel Painter, а пізніше Clip Studio Paint чи Procreate дозволила художникам створювати ітеративні варіанти дизайнів швидше та точніше. Водночас зросла кількість технічних вимог: окрім художнього чуття, концепт-художник повинен був оволодіти цифровими інструментами, мати знання з анатомії, дизайну персонажів, освітлення, перспективи та інших дисциплін [28].

У ХХІ столітті окремою та вагомою галуззю застосування концепт-арту стала індустрія відеоігор. Такі компанії, як Blizzard Entertainment, CD Projekt RED, FromSoftware, Ubisoft, Naughty Dog та інші, активно залучають команду

концепт-художників до розробки світу гри — починаючи від загального стилю й закінчуючи кожним елементом персонажа чи середовища. У цьому контексті концепт-арт виконує не лише естетичну, а й функціональну роль: він дає команді розробників чітке уявлення про майбутній вміст[14].

Виходячи з цього, концепт-арт є формою образотворчого мистецтва, яка використовується для візуалізації ідей ще до їхньої реалізації в кінцевому продукті. Цей напрям став основою для сучасного медіавиробництва, зокрема у таких сферах, як кіно, анімація, відеоігри, комікси, реклама та інші види розважального контенту.

Процес створення концепт-арту зазвичай включає кілька етапів:

- пошук ідей (ідеяція) — створення десятків швидких начерків (thumbnail sketches);
- опрацювання силуетів і форми — формування читабельного та унікального силуету;
- розробка кольору і текстури — підбір палітри, відтінків, фактури матеріалів;
- фіналізація концепту — деталізація ключових елементів образу.

Значущою особливістю концепт-арту є його ітеративність: художник має не один, а кілька можливих варіантів дизайну, які демонструються арт-директору або продюсерам для затвердження. Після цього варіант або вдосконалюється, або відкидається на користь нового рішення.

Варто також розрізняти концепт-арт і візуальний розвиток (visual development). Обидва напрями стосуються створення образів до запуску виробництва, однак перший зосереджений переважно на дослідженні форм і загального стилю, а другий — на детальному опрацюванні вже обраного концепту для конкретної сцени, кадру чи механіки.

Професія концепт-художника сьогодні вимагає не лише художніх здібностей, але й здатності працювати в команді, виконувати завдання в стислі терміни, швидко адаптуватися до змін та вміти презентувати свою роботу. Багато спеціалістів працюють як фрилансери, співпрацюючи з кількома

студіями одночасно, інші — є частиною внутрішньої команди проєкту. Середній рівень доходу таких митців, згідно з даними платформи *Glassdoor* (2023), коливається від \$70 000 до \$100 000 на рік у США залежно від досвіду та студії.

Отже, концепт-арт є фундаментальним етапом у візуальному проєктуванні мультимедійних продуктів. Його історичний розвиток тісно пов'язаний із еволюцією технологій та зростанням вимог до якості візуального контенту. На сучасному етапі ця дисципліна поєднує в собі мистецтво, інженерію, наратив і комунікацію, формуючи обличчя сучасного медіапростору.

Для концептуального художника неможливо зробити все, тому кожен митець зазвичай спеціалізується на одній з трьох основних областей — дизайн персонажів, дизайн реквізиту та дизайн середовища. Легше зосередитися на одному конкретному предметі, щоб досягти кращих результатів, ніж навчитися всьому (таким чином не стати професіоналом).

Дизайн персонажів. У світі концептуального мистецтва стосується створення персонажів, які мають певний тип особистості, особливе походження та кілька помітних рис дизайну. Хоча досі люди здебільшого йшли шляхом 2D, сьогодні, коли світ все більше наближається до анімації, 3D — це шлях. 3D-дизайн затребуваний як медіа-будинками, так і PR-агенціями та івент-агенціями, тому правильна візуалізація можлива.

Що стосується дизайну персонажів, відеоігри вимагають багато анімації персонажів. Крім того, під час створення цих персонажів можна фактично вийти зі світу реалізму та досліджувати набагато більше.

Якщо ви хочете займатися мистецтвом персонажів, вам доведеться присвятити години, щоб отримати правильні пропорції. Вони мають виглядати реалістично та грати роль в історії. Якщо історії вас захоплюють і ви завжди хотіли оволодіти мистецтвом оповідання, це може бути чудовим способом це зробити.

Є кілька курсів, які навчають створювати персонажів. Також можна навчитися цьому, переглядаючи різні відео та читаючи книги з концептуального мистецтва. Крім того, на YouTube є багато посібників, які допоможуть досягти мети.

Дизайн середовища. Іншою популярною формою концепт-арту є концепт-арт цифрового середовища. Кожного разу, коли ви граєте у відео чи мобільну гру, ви напевно помічали фантастичний світ, у якому блукають персонажі.

Будь то жвавий міський пейзаж, через який ви мчаєте, чи дика місцевість, через яку вас женуть, середовище вражає красою. Це те, що передбачає концепт-арт середовища.

Щоб бути професіоналом у проектуванні середовища, ви повинні бути дуже уважними щодо необхідних деталей. Розробка основ є найбільшою проблемою тут, і розуміння перспективи є життєво важливим. Перспектива має бути актуальною, і навіть незначна проблема може зіпсувати всю картину.

Концептуальний художник повинен бути надзвичайно креативним, коли справа доходить до створення середовища. Будь то чужий світ або країна монстрів; вони повинні мати можливість чітко уявляти світ, а потім перетворювати його в реальність.

Крім того, потрібно розуміти базову геологію та природу, включаючи тварин, рослини, різновиди дерев і основні місцевості, щоб можна було легко відтворити їх без зображення для орієнтування.

Концептуальні художники зазвичай не вирішують, що вони створюватимуть, вони можуть додавати елементи та створювати власний вигляд, але завдання завжди надходить від клієнтів. Митці могли сидіти з клієнтом або клієнтом, який обслуговував людей, щоб передати своє бачення та перевірити, чи воно збігається з баченням клієнта.

Крім того, художникам із середовища, можливо, доведеться малювати персонажів у сцені та мати уявлення про анатомію та жести. Рідко може знадобитися додати тіні або людей, що стоять на відстані.

Дизайн реквізиту. Проектування реквізиту передбачає можливість малювати будь-який об'єкт під будь-яким кутом. Це потрібно для відеоігор, а також для деяких фільмів і відео. Треба багато вправлятися, щоб ідеально додавати кольори й тони до об'єкта, який сприймається з різних сторін.

Крім того, реквізит буде різним для різних поколінь і епох, і це слід мати на увазі під час їх проектування. Щоб освоїти стиль виготовлення реквізиту минулих епох, можна відвідувати найближчі музеї та виставки.

Малювання різних стилів ламп, столів, ліжок і печей може бути чудовим способом почати практику, якщо ви хочете створити портфоліо. Деякі дизайнери реквізиту часто зосереджуються на розробці одного або двох стилів, а потім створюють своє портфоліо відповідно. Зброя та транспортні засоби є дуже поширеними категоріями, які потрібні в більшості ігор і фільмів, і якщо ваша робота покаже досконалість, ви можете бути впевнені, що вас візьмуть на роботу.

Роль персонажів у створенні історії. Персонажі є головними елементами, що допомагають глядачам або гравцям зв'язатися з історією на емоційному рівні. Їхній дизайн має не лише бути привабливим, а й відповідати характеру, мотивації та ролі в сюжеті. Унікальні персонажі допомагають виділити продукт серед конкурентів і зробити його впізнаваним.

Особливості дизайну персонажів залежно від жанру:

Фентезі: Використання вигаданих рас, магічних елементів, складних деталей одягу, натхнених середньовічною або міфологічною естетикою. Часто присутні істоти з незвичайними рисами (дракони, ельфи, тролі).

Наукова фантастика: Включення технологічних деталей, кібернетики, футуристичного одягу. Використання яскравих кольорів, іноді натяки на позаземне походження.

Пригодницькі ігри: Фокус на реалістичних персонажах, що відображають їх професію чи середовище (археологи, мисливці за скарбами). Важлива увага до практичності одягу й спорядження.

Емоційна привабливість і вплив дизайну на ідентифікацію аудиторії.

Успішний дизайн персонажа викликає емоційну прив'язаність у аудиторії. Наприклад, герой повинен виглядати харизматично і викликати симпатію, тоді як антагоніст — навіювати страх або повагу. Добре продуманий дизайн дозволяє аудиторії асоціювати себе з персонажем або впізнавати його серед інших.

1.2. Місце концепт-арту в структурі створення відеоігор

Сучасні відеоігри, особливо в жанрі наукової фантастики, важко уявити без концепт-арту, який є основою для художнього проектування та моделювання персонажів, зброї та оточення. Якщо раніше концепт-арт розглядався в основному як декоративний елемент для створення візуального вигляду персонажів і пейзажів, то зараз це повноцінний контент, який визначає якість гри. Чим більш деталізованим та якісним є концепт-арт, тим більш захоплюючою, атмосферою та реалістичною стає відеогра. Концепт-арт стає важливим інструментом для передачі художнього та графічного задуму розробників [17]

У науково-фантастичних відеоіграх концепт-арт використовується для створення як дизайну персонажів, так і складних пейзажів, які допомагають гравцеві зануритися в унікальну атмосферу гри. Такі ігри, як правило, базуються на наукових фактах, але мають фантастичні елементи, що додають сюжетам динаміки та несподіваних поворотів. Для прикладу можна згадати відомий постапокаліптичний шутер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Гра, розроблена українською студією, використовує реальні локації зони відчуження Чорнобиля (рис. 1.1) та черпає натхнення з повісті братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі». Концепт-арт для гри був створений на основі документальних матеріалів і фотографій з Чорнобильської зони, що допомогло відтворити атмосферу загрози та невизначеності, які стали ключовими для відчуття реальності ігрового світу [42].



Рис. 1.1 Гра S.T.A.L.K.E.R

Інший яскравий приклад – відеогра Metro 2033, де зображено постапокаліптичну москву (рис.1.2). Дизайн персонажів у грі нагадує образи кочівників, які створюють екіпіровку з підручних матеріалів, що додає грі автентичності. Важливою частиною стилістики гри є радянська тематика: від інтер'єрів і побутових предметів до зброї та будівель, що створює атмосферу знайомості для тих, хто знає радянську епоху. Гра також продовжує традиційну тематику ядерної війни, її наслідків та боротьби за виживання в постапокаліптичному світі. Незважаючи на недоліки, як-от передбачуваний сюжет і не дуже складних ворогів, атмосферний арт-дизайн і передача реалістичних постапокаліптичних локацій роблять гру однією з найбільш запам'ятовуваних у своєму жанрі [40].



Рис. 1.2 Гра Metro 2033

У грі Mass Effect, наприклад, концепт-арт не тільки визначив зовнішній вигляд різних інопланетних цивілізацій і технологій, але й допоміг створити відчуття масштабності всесвіту(рис.1.3), яке стало важливою частиною ігрового досвіду. Художники гри ретельно працювали над тим, щоб кожна раса мала унікальний візуальний стиль, що підкреслював їхні культурні особливості та технологічний розвиток. Це допомогло не лише урізноманітнити гру, але й зробило світ більш правдоподібним.

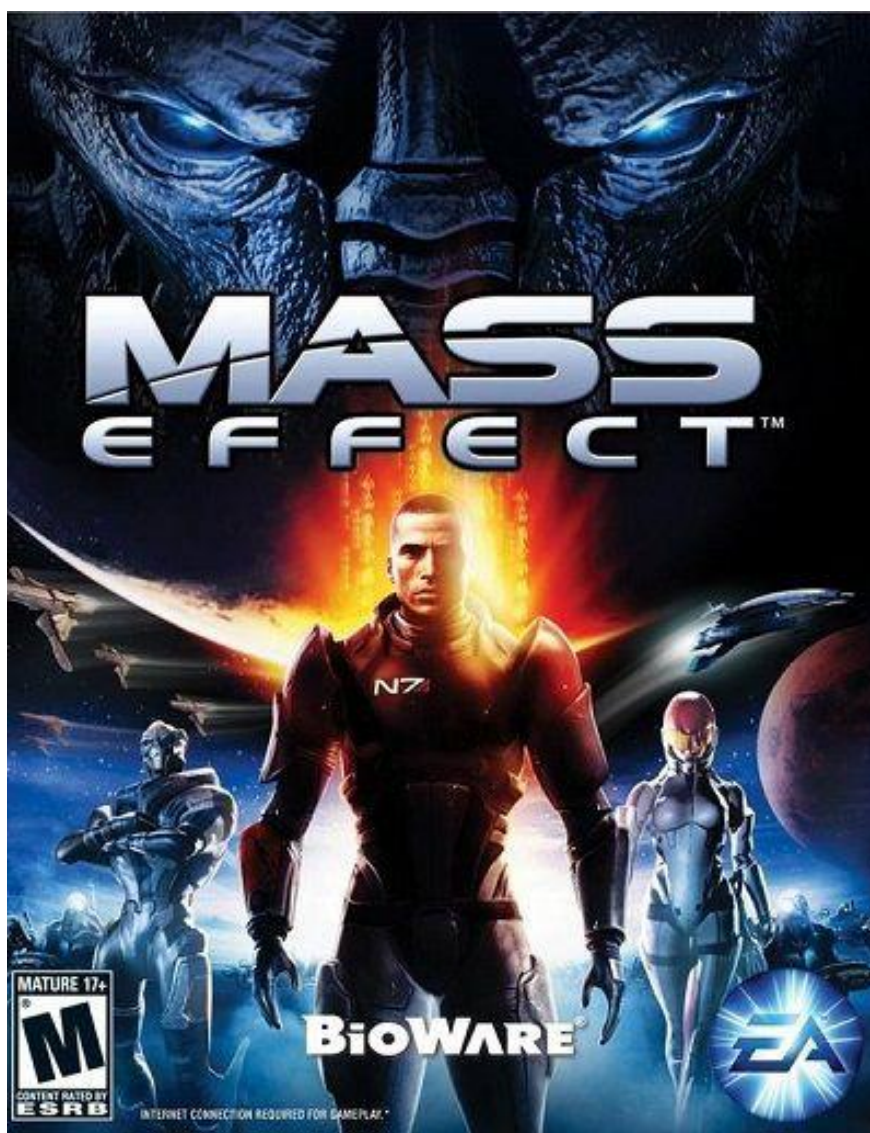


Рис.1.3 Гра Mass Effect

Таким чином, концепт-арт у відеоіграх наукової фантастики є не лише візуальним доповненням, а основним елементом, який формує унікальний світ, залучаючи гравців до глибшого занурення в гру.

1.3. Еволюція української анімації та художньо-технологічні аспекти створення персонажів

Українська анімація має тривалий і складний шлях розвитку, що починається ще з радянського періоду. Як зазначає І. Мазур у статті «Феномен української анімації: історичний контекст», на ранньому етапі вітчизняна анімація розвивалася переважно в руслі державної ідеології, зосереджуючись на освітніх та пропагандистських темах. З проголошенням незалежності Україна отримала можливість формувати власний анімаційний наратив, що втілював національну ідентичність та культурні мотиви[16].

Водночас анімаційна індустрія зіткнулася з проблемами — браком фінансування, технічного оснащення, а також потребою в професійних кадрах. Незважаючи на це, українські митці демонструють високу адаптивність та креативність, особливо в умовах цифровізації. Цей перехід дав поштовх до розвитку векторної анімації та новітніх форматів образотворення.

У сучасному контексті векторна анімація стала не лише зручним, а й естетично вагомим інструментом створення персонажів. На думку О. Берлача та О. Лесик-Бондарук, вона поєднує художній підхід із точними цифровими методами, що дозволяє досягати як високої якості зображення, так і пластичності рухів. Особливо це актуально для дитячої анімації, де персонажі мають бути впізнаваними, яскравими й емоційно насиченими [2].

Автори наголошують, що векторна анімація відкриває широкі можливості для реалізації креативного задуму за допомогою комп'ютерних технологій. Програми типу Adobe Animate, Toon Boom Harmony та інші дозволяють створювати складні анімаційні конструкції з мінімальними ресурсними витратами. Такий підхід ідеально поєднується з потребами індустрії комп'ютерних ігор, де візуальний стиль персонажа повинен бути адаптивним, але водночас автентичним [2].

Процес створення анімаційного персонажа — це складний синтез мистецтва, психології та технологій. Він включає етапи концепт-арту, побудови векторного скелета, анімації та оптимізації під конкретний проєкт. При цьому

важливим залишається не лише зовнішній вигляд героя, а й його функціональна роль у наративі. У роботах сучасних українських авторів простежується тенденція до використання фольклорних мотивів, гібридизації стилів та введення соціально значущих тем.

Векторна анімація забезпечує швидке оновлення елементів персонажа, що особливо цінно для ігрової індустрії, де візуальні активи повинні відповідати певним технічним параметрам (легкість, масштабованість, інтерактивність).

Процес створення візуального образу персонажа є одним із ключових етапів концепт-арту для комп'ютерної гри. Саме візуальний вигляд героя формує перше враження гравця, визначає характер персонажа та сприяє глибшому зануренню у світ гри. Для досягнення цілісного і виразного образу необхідно враховувати три основні складові: анатомію, силует та стиль.

Анатомія. Знання основ анатомії є критично важливим при розробці персонажів, навіть якщо мова йде про фантастичних істот або стилізовані образи. Розуміння пропорцій людського тіла, м'язової структури, руху та пози дозволяє художнику створювати переконливих персонажів, які візуально виглядають природно й гармонійно.

У реалістичному дизайні анатомічна точність є базовою вимогою. У стилізованому ж підході анатомія може навмисно спрощуватись або деформуватись, однак навіть у таких випадках збереження основних принципів (балансу, пропорцій, ваги) дозволяє уникнути візуальної дисгармонії.

Також важливо враховувати анатомічні особливості при зображенні персонажів різної статі, віку, рас або вигаданих рас — це дозволяє додати персонажу глибини та унікальності.

Силует одна з найважливіших складових візуального дизайну персонажа. Добре продуманий силует дозволяє миттєво розпізнати персонажа навіть без прорисованих деталей. Він задає загальну форму образу та дозволяє візуально виділити героя серед інших.

Основними принципами ефективного силуету є:

- чіткість і простота, силует має бути легко читаємим навіть у зменшеному вигляді;
- унікальність, силует персонажа має відрізнятися від інших персонажів у грі;
- відображення характеру, агресивний персонаж може мати кутастий, рваний силует, тоді як доброзичливий — плавний і округлий;

Силует тісно пов'язаний із функціональністю персонажа: воїн може мати широку стійку і важке озброєння, що відображається у масивному силуеті, тоді як злодій — гнучкий і витягнутий.

Стиль. Вибір стилю напряму залежить від жанру гри, її естетики та цільової аудиторії. Стилiстика визначає, наскільки персонаж буде реалістичним або умовним, деталізованим чи спрощеним. Наприклад, в іграх типу AAA використовуються максимально деталізовані реалістичні моделі, а в інді-проектах переважає стилізація, яка підкреслює художню унікальність гри.

Крім того, стиль часто задається в рамках загальної візуальної концепції гри. Усі персонажі мають бути оформлені в єдиній стилістиці, щоб підтримувати візуальну цілісність і не вибиватись із контексту.

Також стиль включає колористику, обробку матеріалів (тканина, метал, шкіра), особливості рис обличчя, пропорції тіла тощо. Стиль має підсилювати ідею персонажа, його історію та характер.

Основні принципи формування однофігурної композиції. Зображення людської фігури вважається однією з найскладніших задач у мистецтві через її анатомічну та просторову складність. Щоб зобразити людину правдоподібно, художник має володіти знаннями з анатомії та перспективи, вміти правильно передавати пропорції тіла, конструктивно мислити та бачити форму [30].

На початковому етапі роботи доцільно виконати ескіз на окремому аркуші, де визначається композиційне положення фігури. Її розміщення слід планувати з урахуванням напрямку руху чи погляду персонажа.

Процес зображення фігури рекомендується починати із загальної побудови, поступово переходячи до опрацювання деталей, постійно звіряючи пропорції. Людське тіло є складною системою взаємопов'язаних елементів, тому зміна положення однієї частини тіла впливає на інші.

На етапі опрацювання загальних форм варто перевірити розміри та розташування окремих частин тіла, враховуючи перспективні скорочення. Якщо фігура представлена в середовищі, необхідно позначити об'ємні елементи простору навколо неї. Світлотінь слід наносити одночасно з формуванням об'єму фігури й її деталей [30].

Фінальний етап полягає в узагальненні тонального рішення, де визначаються основні освітлені площини та тіні. Якщо композиція містить інші об'єкти, їх слід зображати спрощено, без надмірної деталізації, підкреслюючи тільки головні форми та співвідношення світла й тіні.

У процесі створення однофігурної композиції важливо враховувати не лише динаміку або статику пози персонажа, але й зв'язок з навколишнім середовищем — інтер'єром або пейзажем, а також змістовий підтекст зображення [30].

Герої української анімації часто уособлюють образи з народних казок і міфів, діючи у вигаданих світах, пронизаних мотивами вітчизняного фольклору. Зазвичай події розгортаються на тлі природних ландшафтів, які створюють атмосферу традиційності [15].

При створенні персонажів у сучасній українській анімації використовуються технології 2D та 3D графіки, що дозволяє поєднувати класичні образи з новітніми візуальними підходами [15].

У галузі анімації можна виділити кілька основних видів:

- мальована (графічна) анімація, яка створюється вручну або за допомогою комп'ютерної графіки;
- об'ємна (матеріальна) анімація — охоплює техніки з використанням пластиліну, ляльок та інших фізичних об'єктів;

– цифрова (комп'ютерна) анімація, що реалізується із застосуванням програмного забезпечення, зокрема 2D та 3D форматів.

Моушн-дизайн суттєво розширює межі анімаційного мистецтва, даючи змогу візуалізувати складні ідеї та дані, що робить сприйняття інформації більш доступним для глядача.

Загалом, українська анімація є багатогранною сферою, яка активно розвивається, поєднуючи традиційні мотиви з сучасними технологіями для створення оригінального візуального контенту.

Висновки до розділу 1

У розділі було здійснено ґрунтовний аналіз теоретичних засад концепт-арту як ключового етапу у візуальному проектуванні сучасного медіаконтенту. Простежено історію його становлення — від ранніх ескізів для анімації студії Disney до повноцінного інструмента в кіно- та ігровій індустрії XXI століття. Виявлено, що розвиток концепт-арту тісно пов'язаний з технологічним прогресом і еволюцією вимог до візуальної якості продукту.

Окрему увагу приділено аналізу трьох основних напрямів спеціалізації концепт-художників — дизайну персонажів, середовища та реквізиту. Кожен із них виконує важливу функцію у формуванні естетики проєкту, а також слугує засобом занурення глядача або гравця у вигаданий світ. Особливо підкреслено важливість персонажів як інструменту емоційної взаємодії з аудиторією та носіїв сюжетних смислів.

У другому підрозділі розглянуто особливості застосування концепт-арту у відеоігровій індустрії, зокрема в жанрі наукової фантастики. Приклади ігор S.T.A.L.K.E.R, Metro 2033 та Mass Effect демонструють, як саме концепт-дизайн визначає атмосферу, естетику та наративний потенціал гри. Було встановлено, що якісний концепт-арт не лише покращує візуальне сприйняття, а й підсилює ігровий досвід загалом.

Таким чином, концепт-арт є багатогранною дисципліною, яка поєднує художнє бачення з технічною майстерністю, а також відіграє ключову роль у

формуванні естетичного та змістового наповнення сучасних мультимедійних продуктів, особливо у відеоіграх.

РОЗДІЛ 2

ПОРІВНЯЛЬНИЙ ОГЛЯД ПІДХОДІВ ДО ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ

2.1. Порівняння підходів до етапів розробки концепт-арту на прикладі технічного завдання

Перший крок у візуалізації ідей для проєкту є концепт-арт, що дозволяє створити унікальне бачення персонажів, середовища, об'єктів та інших ключових елементів. Щоб створити ефективний концепт-арт, необхідно розбити роботу на кілька основних етапів, кожен із яких має свою роль у забезпеченні відповідності між ідеєю та кінцевим результатом.

Перший і дуже важливий етап — складання технічного завдання. Воно є своєрідною "дорожньою картою", яка допомагає художникам зрозуміти всі вимоги і межі проєкту. На цьому етапі визначаються:

Основна ідея: Чітке розуміння того, що потрібно створити — персонажів, середовище, об'єкти або візуальну стилістику.

Стиль і тематика: Наприклад, наукова фантастика, фентезі, реалістичний або карикатурний стиль. Тематика також включає часові рамки, культуру або епоху, до якої має належати концепт.

Цільова аудиторія: Це важливий аспект, адже від цільової аудиторії залежить візуальна мова концепт-арту. Чи орієнтується він на дітей, підлітків, дорослих або професіоналів?

Особливі вимоги та обмеження: До них можуть входити кольорові обмеження, стиль освітлення, перспектива, формат зображення або вимоги до деталізації.

Технічне завдання дозволяє уникнути непорозумінь та скоригувати загальний напрямок роботи ще до початку візуалізації. Художник або команда отримують чітке уявлення про очікування замовника, що допомагає значно зекономити час на наступних етапах.

Створення концепт-арту є складним багаторівневий процесом, що поєднує аналітичне мислення, дослідження, художню виразність та технічну майстерність. Кожен етап має свою функцію і є невіддільною частиною візуального проєктування персонажа, об'єкта або середовища для майбутнього медіапродукту. Процес включає як підготовчі, так і творчі стадії, які повторюються ітеративно, поки не буде досягнуто бажаного результату.

Робота над концепт-артом починається з отримання технічного завдання (брифу), яке визначає цілі, аудиторію, естетику та функціональність майбутнього образу. На цьому етапі важливо не лише отримати максимум інформації від арт-директора, сценариста чи геймдизайнера, а й самостійно провести додатковий аналіз.

Розуміння задуму, характеру персонажа, контексту світу:

- вивчається історія персонажа, його біографія, внутрішні риси (характер, страхи, мотивація);
- визначається його роль у світі — герой, антагоніст, NPC, провідник тощо;
- аналізується світ, у якому він існує: фантастичний, постапокаліптичний, реалістичний або футуристичний;
- враховується культура, мова, технологічний рівень, клімат, соціальні умови, що впливають на зовнішній вигляд.

Наприклад, персонаж-воїн у світі, де панує нестача ресурсів, матиме простий, утилітарний одяг із грубих матеріалів, на відміну від елегантного обладунку фентезійного лицаря.

Визначення цільової аудиторії. Чітке розуміння, для кого створюється образ: діти, підлітки, доросла аудиторія. Образ має «говорити» мовою глядача чи гравця — стилізація, палітра, динаміка форм адаптуються під очікування конкретної категорії. Для молодшої аудиторії, наприклад, підходять більш округлі форми, яскрава палітра, спрощені деталі. Дорослій — більш реалістичні пропорції, складна палітра, емоційно глибокі риси.

Дослідження та пошук референсів. Жоден візуальний образ не створюється «з нуля». Навіть найбільш фантастичні дизайни базуються на реальних або культурно впізнаваних формах. На цьому етапі художник формує базу візуальних референсів, які служать джерелом натхнення і точкою відліку.

Збір матеріалів:

- аналіз історичних джерел, культурної спадщини, наукових публікацій;
- використання фотографій, музейних архівів, кінофільмів, коміксів, ігор;
- звернення до фольклору, міфології, архітектури, моди.

Референси можуть бути як прямими (наприклад, традиційний японський обладунок), так і стилістичними (атмосфера темного неону в кіберпанк-естетиці).

Розробка дошки референсів:

- розміщення зібраних матеріалів на спеціальній дошці (moodboard або reference board);
- групування за категоріями: одяг, зброя, колір, анатомія, пози, текстури;
- візуалізація загального тону й настрою персонажа;
- moodboard допомагає не лише художнику, а й команді — вона уніфікує бачення стилю, теми та візуальних орієнтирів, які мають бути дотримані.

Створення концепт-арту

Після аналітичної підготовки розпочинається безпосереднє художнє опрацювання образу. Цей етап включає кілька послідовних кроків:

Ескізування (Sketching): Швидке створення силуетів, начерків загальної композиції. Пошук форм, пропорцій, пластики руху.

Важливе правило: «від великого до малого» — спочатку загальний вигляд, потім — деталі.

Варіативність: художник створює 5–10+ варіантів образу, кожен з яких пропонує іншу інтерпретацію ідеї. Чорновий концепт (Rough Concept): Після відбору найкращого ескізу додаються основні деталі: одяг, зброя, зачіска, аксесуари. Обирається кольорова схема: це формує настрій, символіку,

культурний код персонажа. Надається загальний об'єм, основне освітлення — формується враження «матеріальності» образу.

Деталізація (Rendering): Пропрацьовуються всі дрібні елементи — шви на одязі, подряпини, шрами, текстура тканин, відблиски. Враховується освітлення, тіні, перспектива. В цьому етапі можна застосовувати 3D-базу або фотобашинг — це дозволяє досягти вражаючого реалізму.

Остаточний рендер (Final Render): Завершальний образ подається в чистовій якості. Створюються додаткові ракурси (вид спереду, збоку, ззаду), а також дрібні елементи (близькі плани на зброю, емблему, прикраси). Іноді додається поза персонажа, емоційна міміка, силует у дії — усе це дозволяє краще «відчути» персонажа.

Концепт-арт — це не лінійний, а циклічний процес. Практично на кожному етапі відбувається повернення до попереднього для корекції або пошуку нових рішень. Після подання чорнового концепту може з'явитися нова ідея, яка потребуватиме нових референсів, або арт-директор запропонує змінити стиль — і все починається заново.

У великих студіях (наприклад, Blizzard, Riot Games, Naughty Dog) за один проєкт можуть відповідати десятки концепт-художників, і кожен створює свою варіацію образу, з якої потім формується фінальний дизайн.

2.2. Вибір програмного забезпечення та аналіз сучасних інструментів і технік концепт-арту

Після затвердження технічного завдання художник переходить до підбору програмного забезпечення, що відповідає потребам проєкту. Правильний вибір інструментів впливає на ефективність роботи та якість кінцевого результату.

Найбільш поширене програмне забезпечення для створення концепт-арту включає:

- Adobe Photoshop: Універсальний інструмент для створення концепт-арту, що дозволяє працювати зі світлом, тінями, текстурами та кольорами.

- Corel Painter: Підходить для імітації різних художніх технік, таких як олійний живопис чи акварель.
- Procreate: Зручний інструмент для роботи на планшеті, особливо для створення ескізів і швидких нарисів.
- Blender або ZBrush: Використовуються для створення 3D-концептів та роботи з об'ємними моделями, що особливо актуально для середовищ або складних об'єктів.

Кожна з цих програм має свої унікальні можливості та переваги, тому часто використовують їх у комбінації, щоб досягти потрібного результату. Наприклад, первинні начерки можуть бути створені в Procreate, деталізація і колірна обробка виконані в Photoshop, а для складних об'ємних об'єктів використовують Blender або ZBrush [38].

Процес створення концепт-арту — це складний і багатостадійний процес, де кожен етап вимагає уваги до деталей, технічних знань та креативності. Технічне завдання, правильний вибір програмного забезпечення та чітке дотримання етапів створення дозволяють досягти гармонійного та відповідного до вимог проєкту результату.

Сучасні інструменти для створення концепт-арту Сьогодні художники використовують широкий набір програмного забезпечення та технічних засобів для створення концепт-арту. Вибір інструменту залежить від стилю, завдань та особистих уподобань митця.

Програмне забезпечення:

- Adobe Photoshop – найпопулярніший інструмент серед концепт-художників. Забезпечує широкий набір пензлів для малювання, текстур, фотобашингу та деталізації. Підтримує інтеграцію з іншими Adobe-продуктами.
- Procreate – ідеальний вибір для роботи на планшетах (iPad). Простий інтерфейс, можливість створення динамічних пензлів, відмінно підходить для малювання в дорозі.

- ClipStudioPaint – чудовий інструмент для створення деталізованих ілюстрацій і роботи з коміксами.Пропонує функції для роботи з 3D-моделями, які допомагають у побудові композиції.
- Blender – безкоштовне програмне забезпечення для 3D-модельовання.Використовується для створення тривимірних заготовок, які потім можна переробляти у 2D-форматі.
- ZBrush – інструмент для створення скульптурних моделей.Використовується для створення деталізованих 3D-об'єктів, які можуть бути базою для концепт-арту.
- Krita – відкрите програмне забезпечення для цифрового малювання.Має безліч функцій і пензлів, придатних для концепт-арту.
- Affinity Designer – легшаальтернатива Photoshop.Придатний для створення як растрових, так і векторних ілюстрацій.

На ринку існує низка професійних систем та підходів, які активно використовуються при створенні концепт-арту. Серед найвідоміших — *Adobe Photoshop*, *Corel Painter*, *Clip StudioPaint*, а також спеціалізовані 3D-інструменти, як-от *ZBrush*, *Blender* чи *Substance Painter*. Основна перевага таких систем — широкі можливості налаштувань кистей, підтримка графічних планшетів, робота з шарами, а також можливість симуляції реалістичних текстур і освітлення. Водночас недоліком часто є висока ціна програмного забезпечення, складність освоєння для початківців та велика ресурсомісткість.

Апаратне забезпечення

- Графічні планшети:Wacom: Лідер ринку графічних планшетів із високою точністю пера.Huion, XP-Pen: Бюджетні альтернативи для початківців і професіоналів.
- Планшети з екранами:iPadPro + ApplePencil: Оптимальний вибір для мобільних художників.Wacom Cintiq: Інструмент для професійної роботи в студії.

- ПК або ноутбуки з підтримкою графічного процесора. Потужне обладнання для роботи з великими файлами, 3D-рендерингом і текстурами.

Сучасні техніки створення концепт-арту

Цифрове малювання. Це основний підхід у концепт-арті, який використовує графічні планшети та спеціалізоване програмне забезпечення. Техніка дозволяє швидко виправляти помилки, експериментувати з текстурами, кольорами та стилями.

Фотобашинг (Photobashing) Техніка, що полягає в інтеграції фотографій у малюнок. Художники використовують реальні зображення як базу для створення текстур, деталей та атмосферності.

Перевага: прискорення роботи, збереження реалістичності.

- 3D-заготовки. Використання 3D-моделей для побудови основи сцени або персонажа. Ця техніка дозволяє експериментувати з ракурсами, перспективою та освітленням. Після цього заготовка переноситься у 2D-редактор для деталізації.
- Гібридний підхід. Поєднання традиційного та цифрового малювання. Ескізи виконуються вручну (олівцем чи маркерами). Потім оцифровуються та доопрацьовуються в цифрових програмах.
- Штучний інтелект (AI) у концепт-арті. Інструменти на основі штучного інтелекту, як-от MidJourney, DALL-E або Stable Diffusion, використовуються для створення референсів, базових ідей або текстур.

Важливо: AI не замінює художника, але слугує допоміжним інструментом.

Переваги сучасних інструментів і технік:

- Швидкість і ефективність: Цифрові програми дозволяють створювати концепт-арт набагато швидше, ніж традиційні методи.
- Експериментальність: Художники можуть швидко тестувати різні варіанти кольорової гами, текстур чи стилів.
- Масштабованість: Можливість працювати з великими файлами та високою деталізацією.

- Доступність: Багато сучасних інструментів, як Krita чи Blender, є безкоштовними, що дозволяє початківцям швидко розпочати роботу.

2.3. Дослідження референсів та пошук ідей

Процес створення концепт-арту персонажа розпочинається з глибокого дослідження та збору візуальних і смислових референсів. Референсами (від англ. reference — посилання, зразок) у художній практиці називають будь-які джерела візуальної інформації, які можуть надихати митця або допомагати у вирішенні творчих завдань. Це можуть бути фотографії, кадри з кінофільмів, ілюстрації, кадри з відеоігор, роботи інших художників або навіть реальні об'єкти чи явища природи.

У жанрі dark action sci-fi особливо важливо звертати увагу на референси, які передають атмосферу темного майбутнього, поєднання технологій і деградації людського суспільства, трансгуманізм, постапокаліптичні або кіберпанкові мотиви. Художник, який працює в цьому жанрі, має не тільки створити привабливий образ, а й передати за допомогою візуальних засобів певні наративи — історію персонажа, його роль у світі, функціональність костюма та технологій.

Основними напрямками пошуку ідей стали: Кіберпанк-класика — фільми Blade Runner (1982, 2017) (рис.2.1), Ghost in the Shell (1995), серіал Altered Carbon (рис. 2.2), гра Cyberpunk 2077 (рис.2.3). У цих творах чітко простежується архетип «антигероя у світі корпорацій», образи модифікованих людей, неонові естетика, антагонізм людського та машинного.

Мілітаризована фантастика — такі джерела, як Warhammer 40,000, Dead Space, Doom чи Titanfall, демонструють брутальні костюми з потужною бронєю, функціональні екзоскелети, імпланти, що розширюють фізичні можливості персонажа.

Біоінженерія та тілесна трансформація — візуальні образи з фільмів Девіда Кроненберга, The Matrix, Love Death + Robots (Netflix) стали джерелом натхнення для створення гібридних форм: напіворганічних, напівмашинних тіл.



Рис.2.1 Плакат до фільму
«Той, що біжить по лезу 2049»



Рис.2.2 Постер до серіалу
«Altered Carbon»



Рис.2.3 гра Cyberpunk 2077

Збір референсів проводився із застосуванням таких ресурсів, як:

ArtStation — платформа для цифрових художників, що містить велику кількість якісних концептів у sci-fi-жанрі[32];

Pinterest — сервіс, що дозволяє зберігати тематичні добірки зображень за ключовими словами;

DeviantArt — один з найстаріших онлайн-ресурсів для пошуку творчих ідей;

Власна база фотографій з музеїв, сучасної архітектури, індустріальних об'єктів.

Крім візуального пошуку, важливо враховувати наративні джерела: персонаж має не тільки виглядати відповідно до жанру, але й мати логічну передісторію, що пояснює його зовнішній вигляд, екіпіровку, навіть емоційний стан. Тому під час формування ідеї було досліджено такі аспекти:

Світобудова: як виглядає світ, у якому існує персонаж? Яка в нього екологія, політика, технології?

Роль персонажа у світі: чи є він солдатом, найманцем, повстанцем, дослідником або злочинцем?

Емоційна характеристика: що пережив герой, чи є в нього фізичні/психологічні травми? Як це позначається на зовнішності?

Пошук ідей проходив у кілька етапів:

Збір широкого кола референсів — на цьому етапі зберігалось все, що могло мати потенційний зв'язок із майбутнім образом.

Фільтрація — виключення зайвого, обмеження до 30–50 найсильніших референсів.

Класифікація — розподіл зображень за темами: силуети, костюм, емоції, текстури, кольори.

Побудова мудборду (moodboard) — композиційне поєднання референсів для створення цілісного враження.

На основі зібраних референсів було сформовано загальний концепт персонажа — з чіткою прив'язкою до sci-fi естетики, але з урахуванням

унікальності. Використання різноманітних джерел дозволяє уникнути прямого копіювання, натомість створити власний образ, заснований на синтезі впливів.

Таким чином, дослідження референсів і пошук ідей є не допоміжним, а повноцінним етапом проєктування, що значною мірою визначає якість і глибину концепт-арту персонажа.

Висновки до розділу 2

Проектування концепт-арту є багатоступінчастим процесом, який охоплює підготовчі, творчі та технічні етапи. Ключовим фактором успішності є ретельна організація роботи на кожному з них.

Технічне завдання виступає основою всього процесу, забезпечуючи чітке розуміння вимог і очікувань замовника. Воно дозволяє художникам дотримуватися визначеного напрямку, мінімізуючи ризик помилок і заощаджуючи час на етапі реалізації.

Запропоновані етапи концепт-арту включають: Брифінг та аналіз задачі, що забезпечує глибоке занурення у контекст світу, персонажів і цільової аудиторії. Дослідження та референси, які формують базу для стилістичних і технічних рішень. Практичні кроки від ескізування до фінального рендеру, що вимагають творчості, уваги до деталей і технічної майстерності.

Програмне забезпечення відіграє вирішальну роль у створенні якісного концепт-арту. Використання таких інструментів, як Adobe Photoshop, Procreate, Blender чи ZBrush, забезпечує ефективність роботи, широкі можливості для експериментів і високу деталізацію результату.

Таким чином, аналіз етапів проєктування концепт-арту свідчить про важливість комплексного підходу, який поєднує чітке планування, сучасні інструменти та інноваційні техніки. Це забезпечує не лише відповідність результату технічному завданню, але й створення унікального та естетично довершеного продукту.

РОЗДІЛ 3

ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ ВІДЕОГРИ

3.1. Вибір жанру гри та формування образу персонажа

У процесі створення концепт-арту персонажа важливим етапом є визначення жанру майбутньої гри, адже саме жанрова специфіка диктує візуальну мову, стиль подачі, художні акценти та функціональні особливості персонажа. Жанр гри впливає не лише на сюжетні чи геймплейні аспекти, а й безпосередньо формує характер героя, його зовнішній вигляд, пластику, емоційний настрій та взаємодію з ігровим світом. Це дозволяє точніше сформувати образ персонажа, його візуальну мову та функціональне навантаження.

Під час розробки концепції враховується:

- тип гри (*RPG*);
- геймплейна роль персонажа (*damage dealer*);
- бекграунд: історія, мотивація, моральні конфлікти;
- середовище існування: урбаністичне місто, колонія в космосі, зона техногенної катастрофи тощо;
- ступінь кібернетичної модифікації (частковий чи повний синтез людини і машини).

Вибір жанру гри. Образ персонажа, створений у межах цього проекту, був розроблений для гри в жанрі *action-adventure* з елементами *dark sci-fi* та *стилізованої дистопії*. Цей вибір зумовлений бажанням поєднати динамічний бойовий процес із глибоким наративом і похмурою атмосферою футуристичного світу. Події гри відбуваються у постапокаліптичному місті майбутнього, де людство майже повністю втратило контроль над штучним інтелектом та кібернетичними системами. Гравець опиняється в умовах тотального технологічного занепаду, де виживання залежить від сили, рішучості та готовності йти на моральні компроміси.

Основний акцент гри — поєднання динамічного бою, стратегічного мислення та емоційно насиченого наративу. Гравець занурюється в темну, ворожу атмосферу, де кожне рішення має наслідки, а кожен ворог — це частина більшого конфлікту між людиною і машиною, свідомістю і штучністю, свободою і контролем.

Основними рисами жанру є:

- Інтенсивність дій — постійна присутність боїв, ворожих зіткнень і фізичних викликів.
- Цілісний сюжет — персонаж не просто бореться, а проходить внутрішню трансформацію, розкривається його особистість.
- Візуальний стиль — часто переважають темні, контрастні або неонові відтінки, футуристичні матеріали, урбаністичне середовище.
- Акцент на атмосфері — гравець має відчути світ гри, його загрозу, занепад, технологічну надмірність або моральну розмитість.

Саме такі характеристики дали змогу обрати напрямок для створення образу персонажа — темного, загадкового, силового, але не позбавленого естетики.

Формування образу персонажа

Визначення жанру дало змогу задати базові вектори образу: сильна жіноча постать, антагоністка або антигероїня, яка існує в жорстокому, деградованому світі. Образ має викликати не лише повагу, а й тривогу, дистанціювати персонажа від гравця, але водночас залишити простір для зацікавлення та емпатії.

Характер персонажа формувався на перетині образів традиційної фемінної естетики та бойової функціональності. Це жінка, яка не підкорюється, не підлаштовується, а диктує правила. Її вигляд візуально підкреслює цю ідею: обтягуючий костюм, маска, яка приховує емоції, холодна постава, контраст між мовчазністю і агресією.

У межах геймплею персонаж виконує наступні функції:

- бойова одиниця ближнього бою — її основна зброя — меч, що символізує як фізичну силу, так і особистий кодекс честі;
- носій наративу — гравець дізнається про світ гри саме через досвід і спогади героїні, її конфлікти з ворогами, втрачене минуле та внутрішню боротьбу;
- моральний тригер — дії персонажа викликають запитання про межі справедливості, допустимість насилля і поняття героїзму у жорстокому світі.
- візуальний образ персонажа відображає її історію: темний, технологічний, функціональний, але при цьому естетично цілісний. Вона не просто частина гри — вона є її центром, точкою перетину сюжетних ліній, символом опору і неоднозначності.

Функціональність в ігровому процесі також була врахована: персонаж має бути спритним, смертоносним, використовувати ближній бій (меч) як основну зброю. Це обумовило вибір витягнутої анатомії, стійкої пози, динамічного волосся, яке додає сцені руху навіть у статиці.

Колористика була підібрана відповідно до жанрової естетики — домінування темних тонів з обмеженими акцентами червоного або металевого блиску. Це підсилює атмосферу загрози, страху, водночас не перевантажуючи зображення деталями.

Наративна прив'язка. Жанр також вплинув на ідейне наповнення персонажа. У контексті дистопічного сюжету вона може бути частиною репресивної системи або навпаки — месником, який діє радикально і жорстоко. Її дії, зокрема сцена з відрубаною головою ворога, є частиною візуального наративу, що підкреслює її внутрішній конфлікт, темне минуле або крайній підхід до справедливості.

3.2. Збір референсів і створення мудборду

На етапі візуального проєктування персонажа важливо не лише мати уявлення про його образ, а й вміти це уявлення систематизувати та візуалізувати. Саме для цього використовується збір референсів та створення мудборду. Це один із ключових інструментів концепт-художника, що дозволяє сформувати єдину візуальну мову майбутнього персонажа, задати тон, настрій, стиль та відчуття.[32,35,36,37,39].

Мета збору референсів. Референси — це зображення, фотографії, кадри з фільмів, скріншоти з ігор, фрагменти костюмів, елементів архітектури, текстур, поз або освітлення, які використовуються як візуальні орієнтири. Їхня основна функція — допомогти художнику:

- краще зрозуміти стилістику, яка підходить до жанру гри;
- уникнути шаблонності та візуальної повторюваності;
- знайти цікаві форми, кольори, композиційні рішення;
- розібратися у матеріалах, з яких можуть бути створені елементи костюма чи зброї;
- вивчити анатомічні чи пластичні особливості рухів і поз.

При зборі референсів важливо орієнтуватися не лише на кінцевий вигляд персонажа, але й на його характер, історію, поведінку, середовище, в якому він існує.

Створення мудборду. Мудборд — це колаж із підібраних референсів, згрупованих за певною логікою. Він допомагає систематизувати візуальні ідеї та сформувати загальний настрій проєкту.

Для створення мудборду використовуються:

- артбуки фільмів;
- художні сайти;
- фотографії військової екіпіровки, сучасної бронетехніки, спецзасобів;

Важливо виділити:

- силуети: чи персонаж виглядає загрозливо/містично/професійно?
- текстури: метал, пластик, тканина, шкіра, рідкі елементи;

- колір: переважно темні тони з неоновими вставками;
- світлові акценти: інтерактивні елементи на костюмі (датчики, монітори, імпланти).

У цьому проєкті мудборд був сформований навколо кількох ключових тематичних груп:

- *Силует і анатомія персонажа.* Зібрані референси з поз персонажів, які передають силу, домінантність, впевненість. Також досліджувались силуети з ігор типу *NieR: Automata*, *Bayonetta*, *Ghostrunner*, які поєднують жіночність і бойовий функціонал.
- *Костюм і матеріали.* Окремий блок займали зображення з обтислими бойовими костюмами, високими комірами, елементами тактичного спорядження, шкіри, латексу, металу. Вивчались текстури, відблиски, способи поєднання матеріалів.
- *Зброя та аксесуари.* Референси катан, ножів, піхв, технологічного озброєння. Зверталась увага на те, як зброя інтегрується у силует і як вона підкреслює характер персонажа.
- *Емоційна атмосфера.* Цей блок включав кадри з фільмів та ігор у жанрі *dark sci-fi*, з темним освітленням, контрастними тінями, неоновими акцентами, які задають загальний настрій сцени: загроза, напруження, містика.
- *Образ ворога / конфлікт.* Вивчались референси на тематику знищення, перемоги, драматизму, щоб сформувати сцену зі знищеним ворогом, яку використовувано у концепті.

3.3. Робота над ескізуванням, вибір стилістики та кольорової палітри

Ескізування є першим і одним із найважливіших етапів у створенні персонажу для відеоігри. На цьому етапі художник закладає основу для майбутнього персонажу, експериментуючи з різними формами, позами, пропорціями та деталями, щоб досягти бажаного образу та стилю. Основні завдання етапу ескізування включають:

Визначення концепції персонажу: На основі технічного завдання і вимог до персонажу, художник створює загальне бачення його характеру, зовнішнього вигляду, стилю та атрибутів. Чи це буде герой, лиходій, нейтральний персонаж, який його емоційний стан і соціальний статус – усе це враховується під час розробки перших начерків.

Форма та силует: Хороший персонаж повинен мати впізнаваний силует, який легко запам'ятовується і привертає увагу. На етапі ескізування художник експериментує з різними формами і пропорціями, намагаючись створити силует, що відображає характер персонажу. Наприклад, для створення героїчних персонажів часто використовують сильні, симетричні форми, тоді як для негативних – загострені або асиметричні елементи.

Розробка анатомії та пропорцій: Навіть якщо персонаж має нестандартну або стилізовану зовнішність, важливо, щоб його анатомія залишалась логічною і гармонійною. На цьому етапі художник визначає пропорції тіла персонажа, його позу, жест і навіть міміку, щоб зробити його вигляд переконливим і виразним.(дод. Б)

Опрацювання деталей і аксесуарів: Ескізування також включає початкову роботу з деталями, такими як одяг, зброя, прикраси або інші аксесуари, що підкреслюють роль і характер персонажа. На цьому етапі художник може додати загальні обриси важливих елементів, які допоможуть глибше передати особистість персонажа.(дод. Б)

Варіації ідей: Щоб обрати найкращий варіант дизайну, художник створює кілька варіантів ескізів персонажа. Це дозволяє клієнту або команді розробників порівняти різні версії й обрати ту, яка найбільше відповідає ідеї та стилю гри. Варіації можуть включати різні пропорції, пози, або ж стилі одягу.(див. дод. В)

Остаточний ескіз: Після обговорень і внесення корективів художник обирає остаточний варіант ескізу. Цей ескіз буде використовуватися як базова основа для наступних етапів деталізації і створення фінального образу персонажа.

Етап ескізування є важливим, оскільки він дозволяє художнику швидко візуалізувати ідеї, оцінити композицію і характер персонажа без зайвих витрат часу на деталі.

Візуальна стилістика є одним із ключових інструментів для формування впізнаваного, логічно обґрунтованого образу персонажа. Вона безпосередньо впливає на естетичне сприйняття, емоційний ефект і рівень занурення гравця у світ гри. Обрана стилістика також повинна узгоджуватися з жанром гри, технічними можливостями рушія, потребами геймплею та очікуваннями цільової аудиторії.

Визначення стилістичного напрямку Оскільки гра, для якої створюється персонаж, належить до жанру *dark action sci-fi*, було прийнято рішення використовувати стилізований реалізм з елементами футуризму і кіберпанку. Такий підхід дозволяє поєднати реалістичні анатомічні пропорції з більш художньо трактованими деталями, такими як текстури броні, форми аксесуарів чи ефекти освітлення.

Стилізований реалізм має кілька переваг: він дозволяє зберегти драматизм і вагомість образу, не втрачаючи візуальної унікальності. Дає змогу гнучко адаптувати персонажа до різних ракурсів, анімацій та освітлення у грі. Не вимагає надмірної графічної потужності, як повністю фотореалістичні моделі, але зберігає глибину і переконливість.

В основі стилю — використання загострених форм, динамічних силуетів і техно-естетики. Зовнішність персонажа має передавати внутрішній конфлікт і належність до похмурого світу майбутнього. При цьому дизайн має бути функціональним і правдоподібним з точки зору всесвіту гри.

Формування кольорової палітри. Кольорова палітра відіграє не менш важливу роль, ніж форма. Вона задає емоційний настрій і підсилює характер персонажа. На етапі добору кольорів враховувались такі чинники:

- Символізм кольору. Основний колір персонажа — темно-синій з домішками графітового та сталевих відтінків — асоціюється з холодом,

ізоляцією, технологічністю. Це підкреслює його зв'язок із штучним інтелектом і механізованим середовищем.

- Контрастні акценти. Для візуального підкреслення важливих елементів (очі, емблеми, енергетичні елементи костюму) було обрано контрастні неонові відтінки: кислотно-зелений і електрично-блакитний. Вони створюють ефект підсвічування та додають візуального «напруження».
- Монохромна база. В основі палітри — обмежене число кольорів з близькою тональністю, що робить образ цілісним і стильним. Монохромність також дозволяє краще сфокусувати увагу на силуеті та формі.

Палітра була зібрана у вигляді колірної сету (color sheet), що складається з базових, тінювих і акцентних відтінків. Окремо визначено палітру матеріалів (метал, тканина, шкіра, енергія), щоб забезпечити візуальну ідентифікацію текстур і глибини.

Узгодження з ігровим середовищем. Оскільки дія гри відбувається в індустріальних і техногенних локаціях, важливо, щоб кольори персонажа не зливалися з фоном, але й не вибивалися з загального тону. З цією метою був проведений тест з кількома фонами — урбаністичними, інтер'єрними, темними та освітленими — щоб переконатися, що обрані кольори забезпечують достатній візуальний контраст.

3.4. Розробка силуету та базового дизайну

Етап створення силуету є одним із фундаментальних кроків у процесі розробки персонажа (рис. 3.1), адже саме силует першим формує сприйняття гравця: він дозволяє швидко ідентифікувати героя, зчитати його характер, функцію та належність до ігрового світу. Після цього відбувається деталізація базового дизайну, яка розкриває індивідуальність персонажа та адаптує його під візуальну стилістику гри.

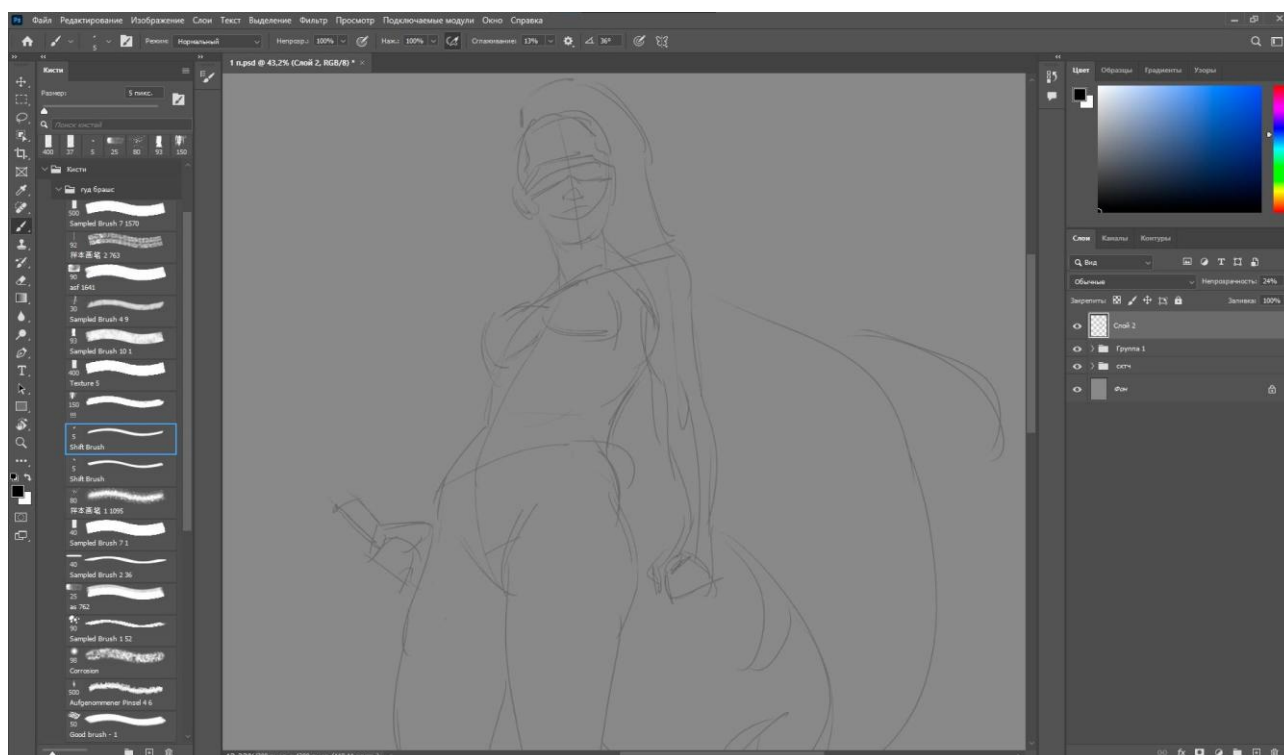


Рис.3.1 Створення силуету

Створення силуету: Силует перше, що бачить гравець. Якщо він унікальний і легко впізнається — персонаж уже на півдорозі до успіху. Робота починається з серії швидких ескізів (thumbnails) — зазвичай від 10 до 20 варіантів.

У жанрі dark sci-fi добре працюють:

- асиметричні деталі (одне плече захищене, інше — ні);
- високий або низький силует, що змінює відчуття масштабу;
- груба масивність (маски, броня) або худорлявість з відкритими механізмами;
- зовнішні імпланти: екзоскелет, трубки, шприци, дисплеї.

Початковий етап передбачає створення кількох варіантів загального силуету персонажа в умовно-чорному або контрастному тоні. Це дозволяє зосередитися на формі без відволікання на деталі (рис. 3.2).

Силует має відповідати наступним критеріям:

Читабельність — навіть у зменшеному масштабі персонаж має бути легко впізнаваним;

Унікальність — відсутність схожості з іншими героями гри чи персонажами з інших проєктів;

Візуальний баланс — правильне розташування центрів ваги, симетрія або навмисна асиметрія, яка підкреслює характер.

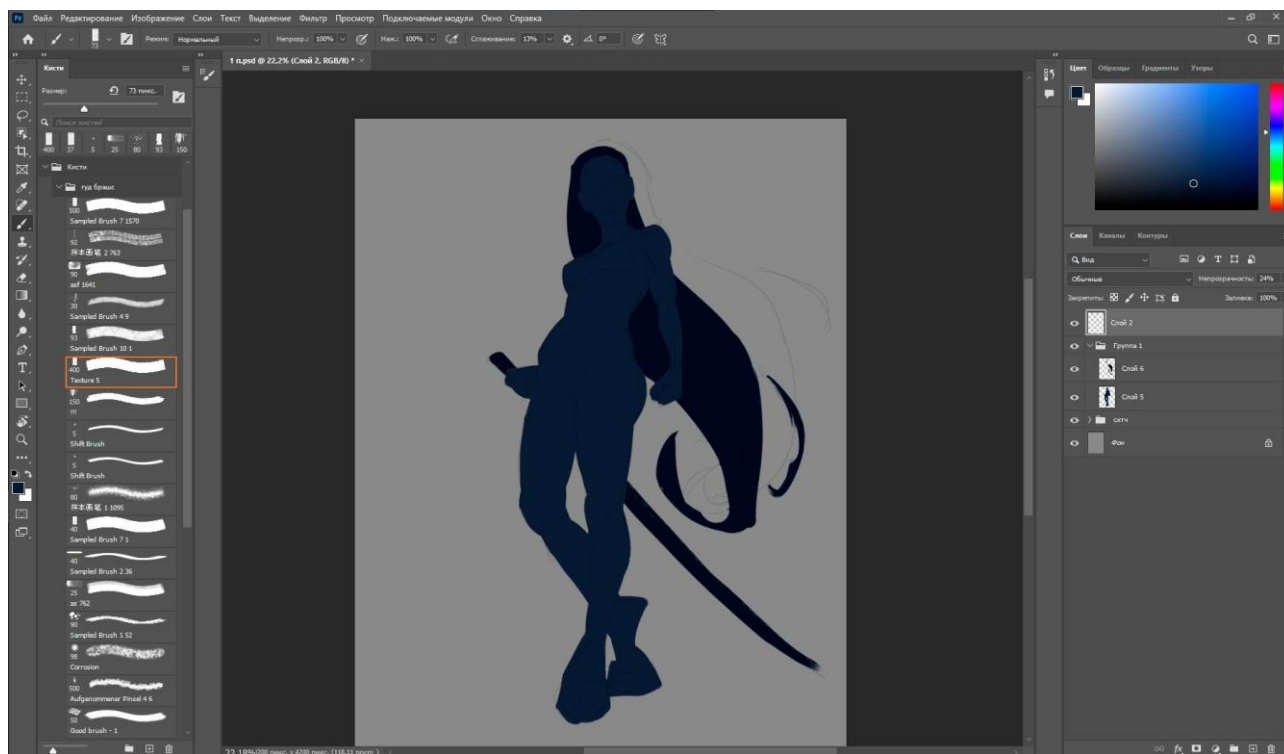


Рис. 3.2 Силует в контрастному тоні.

У цьому проєкті силует був побудований із урахуванням жіночої анатомії, бойової стійки та домінуючої вертикалі. Основу склала динамічна поза з акцентом на силі та контролі: персонаж зображений із піднятою ногою, яка спирається на голову поваленого ворога. Довге волосся, витягнута фігура, меч за спиною — усе це створює елегантний, але загрозливий образ.

Особливу увагу приділено негативному простору, який дозволяє краще зчитувати силует. Наприклад, відстань між руками, колінами чи мечем і тілом створює графічну чіткість форми.

Формування базового дизайну. Після того як обрано фінальний силует, наступним кроком стає наповнення його базовим дизайном — початковими

контурами костюма, елементами озброєння, рисами обличчя (якщо вони відкриті), деталями, які натякають на історію персонажа (рис. 3.3)

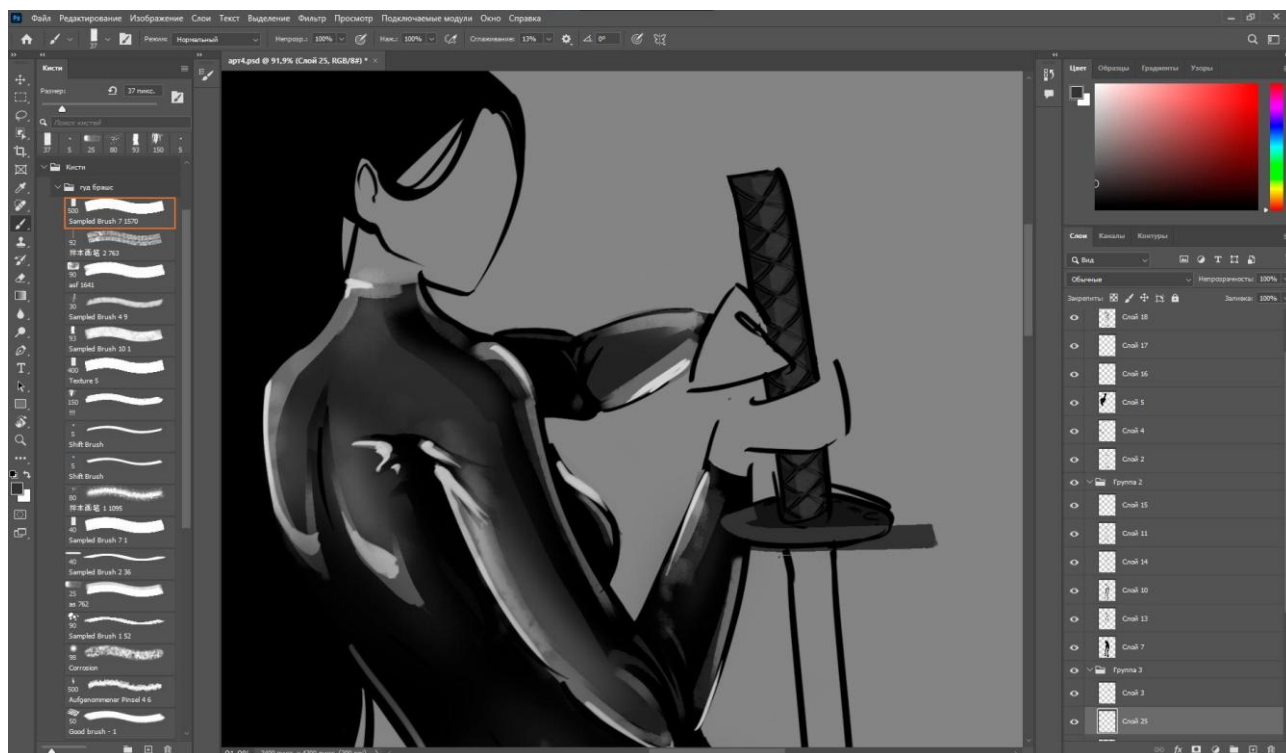


Рис. 3.3 Формування базового дизайну

У розробленому образі акцент зроблено на:

Монолітний костюм — облягаючий темний комбінезон із блискучими ділянками, який підкреслює форму тіла і водночас додає відчуття захисту та технологічності;

Шолом або маска — елемент, що закриває очі, підсилює ефект таємничості та дистанції між персонажем і гравцем;

Катана — ключовий елемент, що відображає бойовий потенціал персонажа. Його форма і положення задають динаміку навіть у статичному кадрі;

Аксесуар — відрубана голова ворога — потужний візуальний символ перемоги та безжальності, який підсилює характер і настрій сцени.

Зв'язок із жанром гри та художньою концепцією. Силует і базовий дизайн розроблялися з урахуванням обраного жанру гри — dark action sci-fi. Усе оформлення персонажа — від обтісного бойового костюма до агресивної пози — підпорядковане логіці похмурого, технологічного та бойового світу.

Колористика та форми поєднують елементи стилів cyberpunk, dark fantasy і tech-noir, що забезпечує відповідність візуальній мові гри.

3.5. Пропрацювання деталей (одяг, зброя, аксесуари)

Деталізація персонажа є завершальним етапом у формуванні візуального образу. Саме дрібні елементи — такі як структура одягу, озброєння, прикраси або технологічні компоненти — надають персонажу унікальності, підсилюють його характер і візуально розповідають історію. У цифровій грі, де взаємодія з персонажем часто відбувається з певної дистанції, добре пропрацьовані деталі дозволяють створити переконливий і «живий» образ.

Костюм у sci-fi — не просто одяг, а частина функціонального дизайну. Він повинен не лише виглядати ефектно, а й мати логіку. Для цього розглядають:

- модульність: костюм складається з окремих частин, які можна замінювати;
- функціональність: наприклад, дихальний апарат або сенсор температури;
- захисні елементи: кевларові вставки, пластини на грудях;
- візуальна ієрархія: головне — обличчя, потім зброя, тоді деталі одягу.

Зброя — це окремий шар дизайну. Вона повинна доповнювати характер. Якщо герой розважливий — це може бути точна енергетична гвинтівка. Якщо агресивний — то масивна плазмова гармата чи руйнівальний меч. Зброя має естетично пасувати до решти елементів.

Текстури: відображають, з чого зроблені частини одягу і техніки. Важливо візуалізувати скло, метал, іржу, бруд, електролюмінесцентні лінії.

Одяг: функціональність і стилізація

Дизайн костюма виконує не лише естетичну, а й наративну функцію. В образі головної героїні було обрано поєднання обтислого бойового костюма з високотехнологічними елементами, що візуально натякає на її мобільність, силу та зв'язок із технологічним світом. Основні принципи при створенні одягу:

Силуетна підтримка — костюм не спотворює, а підкреслює заданий силует персонажа;

Чіткий поділ матеріалів — використано матову тканину та глянцеві вставки (імітація шкіри, металу), які додають глибини зображенню;

Раціональне розміщення деталей — захисні накладки на колінах, плечах, поясах виглядають функціонально, а не декоративно;

Колористика — темна гама з металевими відтінками та червоними акцентами створює атмосферу загрози та підкреслює бойовий статус героїні.

Костюм також підкреслює індивідуальність персонажа: відсутність зайвих прикрас, стриманість ліній та симетрія — усе говорить про зосередженість, холодний розрахунок і професіоналізм.

Зброя: як частина характеру. Катана, обрана як основна зброя персонажа, виконує декілька функцій:

Символ домінування та сили — великі розміри, чітка геометрія, чиста форма.

Баланс у композиції — розташування меча додає вертикальної динаміки та підкреслює рішучість пози.

Аксесуар-ідентифікатор — гравець запам'ятовує персонажа не лише за обличчям чи позою, а й за унікальним озброєнням.

Зброя персонажа стилізована під hi-tech katana — сучасний переосмислений варіант традиційної зброї, що відповідає загальній стилістиці гри (dark sci-fi з елементами cyberpunk). Важливою деталлю є підсвітка леза або руків'я, яка може використовуватись як візуальний ефект у грі.

Аксесуари та візуальні підказки. Аксесуари це ті дрібні, але значущі деталі, які створюють відчуття завершеного образу. В даному випадку було додано кілька ключових елементів:

Маска/візор — приховує очі, додає загадковості та дистанції між гравцем і персонажем. Це також може бути візуальним маркером бойової готовності.

Відрубана голова ворога — сильний символ перемоги, агресії та безкомпромісності. Такий елемент не лише доповнює композицію, а й створює наратив у межах однієї сцени.

Поясні кріплення, футуристичні замки, підсвічування — усе це доповнює образ сучасного воїна у технологічному всесвіті.

Усі елементи аксесуарів були адаптовані під загальний стиль гри та виконані у спільній кольоровій гамі, що зберігає візуальну цілісність.

3.6. Послідовність створення концепту та етапи роботи

Створення концепту персонажа є складним і багаторівневим процесом, що поєднує елементи образного мислення, технічного володіння формою та розуміння характеру майбутнього героя. У нашому випадку концепт будується навколо жорсткої, харизматичної та водночас естетично вражаючої воїтельки з унікальною подачею.

Визначення образу та характеру. Першим кроком стало формування основної ідеї персонажа. Образ мав поєднувати риси сили, незалежності та провокаційності. Візуально це виразилось у впевненій позі, домінантному погляді та елементах екіпірування, що натякають на її бойове минуле.

Скетчі та силуетне дослідження. Наступним етапом стало створення чорнових начерків (Додаток Б). На цьому етапі увага зосереджувалась на загальному силуеті: важливо було досягти балансу між витонченістю жіночої форми та силою бойового стану. Було протестовано кілька варіантів композиції, пози, розміщення меча, трофея (голови), зачіски та інших деталей.

Побудова форми та уточнення деталей. У наступному кроці був опрацьований конструктив персонажа: анатомія, пропорції, позиція кінцівок, взаємодія тіла з предметами (Додаток Б, рис Б.1.). Особлива увага приділялася симетрії та балансу тіла, а також динаміці волосся та драпіровки.

Робота з образною мовою. Підбирались акценти, які доповнюють наратив. Наприклад, голова ворога в руках персонажа — це не лише візуальний елемент, а й сюжетний хід, що демонструє безжальність і силу. Катана, встановлена поряд, підсилює відчуття бойової готовності, тоді як одяг і поза натякають на поєднання фемінності та контролю.

Композиція та глибина. Після завершення основного етапу опрацювання анатомії, форм та деталей образу наступним кроком стала розробка композиційного рішення, яке визначає, як саме глядач буде сприймати персонажа на рівні першого враження. У контексті концепт-арту композиція виконує не лише декоративну функцію, але й є ключовим засобом управління увагою, динамікою і візуальним ритмом сцени.

Було підібрано вигідну перспективу, яка підкреслює масивність, вагу та характер персонажа. Персонаж розміщено у три чверті ($\frac{3}{4}$ view), що дозволяє одночасно продемонструвати як фронтальний вигляд, так і об'ємну структуру силуету. Така перспектива сприяє кращому прочитанню деталей костюма, обладнання та анатомічної будови, а також формує відчуття присутності та просторової глибини.

Для побудови композиції було застосовано такі принципи:

- Баланс тональних плям: розміщення світлих і темних ділянок у такий спосіб, щоб вони врівноважували одна одну. Особлива увага приділялася контрасту між тілом, одягом і фоном. Завдяки цьому персонаж не «зливається» з тлом і залишається читаємим навіть при перегляді зменшеної копії (thumbnail).
- Контрастність: акцент зроблено на контраст між кольором волосся (або елементів голови) і тілом, що забезпечує миттєве фокусування погляду на обличчі персонажа — ключовому елементі візуальної ідентифікації героя.
- Силуетність: загальний обрис персонажа спроєктовано так, щоб бути легко впізнаваним навіть у монохромному зображенні. Чіткий, різкий силует — одна з головних умов успішного концепт-арту в ігровій індустрії.
- Глибина простору: для створення візуальної глибини використано ефект атмосферної перспективи — задній план дещо розмитий, а колір фону затемнено та денасичено. Це дозволяє «виштовхнути» персонажа вперед, створюючи ілюзію простору навіть у двовимірній площині.

- Світлотіньова модель: складне багатоджерельне освітлення допомогло виразно моделювати форму, підкреслювати рельєф матеріалів (метал, тканина, шкіра), а також задавати настрій сцени. Основне джерело світла — холодне, що підтримує загальну стилістику sci-fi-світу, а допоміжне — тепле акцентне, яке підсвічує ключові деталі образу.

Окремо варто відзначити композиційне рішення, спрямоване на керування візуальним потоком: напрямки ліній костюма, озброєння, аксесуарів ведуть погляд глядача по спіралі — від голови персонажа до рук, обладнання і знову до очей. Це дозволяє утримувати інтерес і увагу до зображення тривалий час.

Фіналізація та стильове оформлення. Завершальний етап створення концепт-арту є не менш важливим, ніж попередні. Він включає в себе не лише фінальний рендер, але й ухвалення ключових рішень щодо візуального балансу, композиції, стилю подачі та загального художнього настрою. Саме тут відбувається фіналізація форми, кольору, емоційного навантаження та презентаційного формату.

У межах цього проєкту було обрано графічний напрям з домінуванням темних тонів, зокрема чорного кольору як основи. Такий підхід дозволив створити драматичну, майже кінематографічну атмосферу, що підкреслює серйозність і напруженість sci-fi-світу, у якому існує персонаж. Темне тло й загальний контраст слугують не тільки для естетичного ефекту, але й як інструмент візуального фокусування на силуеті, формі та деталях.

Особлива увага була приділена локальним акцентам, що виступають візуальними «маяками» для глядача. До них належать світлові елементи (імітація підсвітки на шоломі, зброї, інтерфейсах костюма), неонові відблиски та символічні деталі. Такі елементи збагачують образ і створюють ефект «живої» присутності навіть у статичному рендері.

З метою додати іронічний та критичний підтекст, у фінальній композиції використано символічний графічний елемент — табличку “CENSORED”. (Додаток Б, рис. Б.3.). Вона розміщена у зоні, яка зазвичай не потребує цензури, що слугує сатиричним і мета-коментарем до сучасного стану культури

візуального мистецтва: цензура часто накладається не через етичні, а комерційні чи політичні причини. Такий підхід одночасно і порушує межі «традиційного» сприйняття персонажа, і надає роботі додаткового концептуального шару.

Крім того, візуальний стиль композиції підтримується й типографічним рішенням — використанням жорсткого гротескового шрифту з «індустріальним» характером, що органічно вписується в естетику sci-fi та кіберпанку (Додаток Б, рис. Б.5.). У загальному підході витримано баланс між деталізованістю рендеру та графічною подачею, що відповідає вимогам як внутрішньої документації, так і публічної презентації концепту.

Етапи роботи. Розробка персонажа відбувалася у кілька послідовних етапів, кожен з яких сприяв формуванню цілісного та виразного образу героїні. Основна мета — створити сильний, харизматичний персонаж з впізнаваним силуетом, що органічно вписується в умовний всесвіт гри. (Додаток Б)

Визначення концепції персонажа. Перший крок полягав у формуванні загального образу. Було вирішено створити персонажа — жінку-воїна з темними рисами, яка поєднує в собі витонченість, силу та небезпеку. В її дизайні закладені риси незалежності, домінування та контрасту між жіночністю і жорстокістю. Особливу роль відігравали елементи костюму, високі підбори, меч, а також трофей — голова ворога.

Пошук референсів. Було зібрано візуальні матеріали для натхнення: приклади жіночих бойових поз, анатомії, деталей обладунку, взуття, зачісок, а також сценічної подачі персонажа. Це допомогло визначити напрямки стилізації та композиції.

Створення ескізу. У базовому ескізі (Додаток Б, рис. Б.2.) визначено загальну позу персонажа — домінантна, з високо піднятою ногою, опущеною головою супротивника та витонченою, але впевненою поставою. Позу підібрано так, щоб підкреслити силу та впевненість героїні.

Уточнення форми та деталей. Далі виконано більш детальне опрацювання: пропорції тіла, рельєф м'язів, обладунків, взуття на підборах,

зачіска та зброя. З'являється катана як символ бойового шляху, а також об'ємне волосся, що додає руху композиції (додаток Б, рис. Б.3.)

Опрацювання світлотіні та настрою. Виконано тонування з урахуванням освітлення, аби підсилити враження від об'єму та підкреслити ключові елементи образу. Контраст між освітленими зонами та глибокими тінями посилює атмосферу та драматизм сцени. (додаток Б, рис. Б.6.).

Фінальне оформлення. На фінальному етапі були здійснені останні штрихи, які перетворили загальну ідею на повноцінний візуальний концепт. Особливу увагу було приділено ритму силуету, контрасту форм та емоційній виразності образу.

Було доопрацьовано лінії обводки, деталізовано волосся, уточнено анатомічні переходи, такі як вигини стегон, м'язи рук і плечей, та вписано об'єм у тіні. (додаток Б, рис. Б.7.). Застосування глибоких темних зон у поєднанні з м'якими світлими ділянками дало змогу досягти ефекту сценічного освітлення, що підкреслює драматизм моменту.

Ключовий елемент сцени — катана, що стоїть вертикально за спиною персонажа, — відіграє роль не лише як зброя, а й як композиційна вісь, яка балансує масу темного волосся з лівого боку. (додаток Б, рис. Б.5.). Також було посилено деталі “трофею” — відтату голову супротивника — щоб вона не втрачалася на фоні, і навпаки, підсилювала наративну напругу сцени.

В результаті цього етапу персонаж отримав завершений образ — не просто як бойова одиниця, а як іконічна фігура, здатна викликати емоційну реакцію, запам'ятовуватись та утверджувати свій статус у світі гри. (Додаток Б, рис. Б.9.).

Висновки до розділу 3

Розділ 3 демонструє комплексний та системний підхід до створення концепт-арту персонажа для відеогри, що поєднує аналітичне мислення, креативність і технічну майстерність. На кожному етапі — від вибору жанру до формування силуету, деталей, кольорової палітри та мудборду — простежується

логічна послідовність дій, спрямована на формування глибокого, візуально привабливого та функціонально обґрунтованого образу.

Завдяки жанровим орієнтирам було задано настрій і стилістику персонажа, що відповідає атмосфері dark sci-fi та action-adventure. Мудборд і зібрані референси допомогли структурувати візуальні ідеї, а етапи ескізування, створення силуету та роботи з кольором забезпечили гармонійне поєднання форми, характеру і геймплейної ролі персонажа. У результаті, створений образ не лише виразний і цілісний, а й повністю інтегрований у візуальну мову та наративну концепцію гри.

Таким чином, процес створення персонажа є не просто художньою практикою, а повноцінною дизайнерською задачею, яка враховує ігрові механіки, жанрову стилістику, емоційний вплив та художню експресію.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі дослідження було здійснено комплексний аналіз концепт-арту як етапу візуального проєктування мультимедійного контенту, було встановлено, що ця дисципліна відіграє провідну роль у створенні сучасних візуальних медіапроєктів — від анімації та кіно до відеоігор. Концепт-арт є унікальним явищем, що поєднує художнє бачення, аналітичне мислення та технологічну майстерність. Його еволюція від класичних ескізів до повноцінних цифрових проєктів ілюструє, наскільки тісно він пов'язаний з розвитком технологій, змінним візуальним стилем епохи та підвищеними вимогами до якості контенту.

Історія розвитку концепт-арту доводить, що цей напрямок з кожним роком набуває все більшої ваги в індустрії, зокрема в кіно та відеоіграх. Починаючи з ранніх концептуальних малюнків студії Disney, концепт-арт трансформувався у ключовий етап у процесі виробництва складних проєктів, де саме візуальна ідея задає тон, настрій і загальну стилістику продукту. Концепт-художники виконують критично важливі завдання: створення персонажів, середовищ і реквізиту, кожен з яких впливає на глибину занурення користувача в створений світ. Особливе значення надається розробці персонажів, адже саме вони є носіями емоційного зв'язку з аудиторією та ключовими провідниками сюжетної лінії.

У другому розділі було детально розглянуто процес проєктування концепт-арту. Цей процес включає кілька взаємопов'язаних етапів, кожен з яких вимагає чіткого планування, знання технічних вимог та творчого підходу. Початковий етап — брифінг — передбачає занурення у контекст проєкту, визначення цільової аудиторії, жанрових рамок і візуального стилю. Збір референсів і дослідження тематики дозволяють сформувати стилістичну базу, на яку спирається подальша художня робота. Основні етапи ескізування, опрацювання силуету, кольору та деталей ведуть до створення візуально довершеного та змістовно обґрунтованого концепту.

Ключовим фактором успішного проєктування є правильно складене технічне завдання, яке спрямовує художника та задає чіткі параметри для реалізації образу. Важливу роль у процесі відіграють також цифрові інструменти. Сучасне програмне забезпечення, таке як Adobe Photoshop, Blender, Procreate, ZBrush, значно розширює можливості концепт-художника, дозволяючи експериментувати зі стилями, текстурами, кольором і формою. Таким чином, технології слугують не лише технічним засобом, а й інструментом художньої виразності.

У практичному аспекті особливу увагу було приділено створенню концепт-арту персонажа для відеогри у жанрі dark sci-fi / action-adventure. Цей процес продемонстрував важливість жанрового мислення, уваги до деталей та інтеграції персонажа у наративний контекст. Врахування атмосфери, візуального тону гри, механік геймплею та цільової аудиторії дозволило сформувати образ, який не лише гармонійно вписується у вигаданий світ, а й виконує функціональне навантаження. Мудборд і референси стали потужним інструментом структурування візуальних рішень, а послідовність етапів — основою для логічного, контрольованого процесу дизайну.

Усі розглянуті аспекти підтверджують: концепт-арт — це не лише художній елемент, а комплексна дизайнерська система, яка вимагає стратегічного мислення, знання технологій та візуальної грамотності. Його роль виходить далеко за межі попереднього уявлення про “ескіз” — це ключ до створення глибоких, візуально сильних і комерційно успішних мультимедійних проєктів.

Отже, сучасний концепт-арт — це динамічна, міждисциплінарна сфера, що формує обличчя медіаіндустрії XXI століття. Він базується на поєднанні візуального мистецтва, цифрових технологій, сценарного мислення й аналітичної роботи, забезпечуючи фундамент для створення повноцінного, естетично й концептуально вивіреного контенту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арт-ресурс: ArtStation — сучасна платформа для демонстрації концепт-арту та персонажного дизайну. URL: <https://www.artstation.com/> (дата звернення: 04.04.2025).
2. Берlach О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації. URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/34_2020/part_1/5.pdf (дата звернення: 01.03.2025).
3. Бендацці Дж. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до золоті доби. Пер. А. Яблонська. Київ: Arthuss, 2021.
4. Білецький П. О. Історія українського мистецтва (видання), в авторському колективі. К.: НАН України. 1966–1970.
5. Білодід Ю. М., Поліщук О. П. Основи дизайну: навч. посіб. — К.: Вид. Парапан, 2004. — 204 с.
6. Білоус Н. В. Сучасні тенденції цифрового мистецтва та дизайну. Київ: Наукова думка, 2020.
7. Данченко О. В. Трансформація мистецтва в цифрову епоху. Збірник статей. Харків, 2020.
8. Євсєєв О. С. Комп'ютерна анімація: навчальний посібник. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014. — 152 с.
9. Ідак Ю. В., Клименюк Т. М., Лясковський О. Й. Основи об'ємно-просторової композиції. Навчальний посібник. — 7 с.
10. Історія становлення і розвитку мистецтва. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/culture/10672/> (дата звернення: 02.04.2025).
11. Іванченко Л. О., Петров А. С. Основи комп'ютерної графіки та дизайну: посібник. Харків: ХНУРЕ, 2018.
12. Кара-Васильєва Т., Чегусова З. Декоративне мистецтво України ХХ ст.: У пошуках «великого стилю». — К.: Либідь, 2005. — 280 с.
13. Карась І. М. Візуальна комунікація в контексті медіа-дизайну та культурних індустрій. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2017.

14. Климчук А. І. Цифрове мистецтво: концепти, методи та засоби. Київ: Мистецька лінія, 2020.
15. Конівіцька Т. Я. Історія кіно: навчальний посібник для студентів та курсантів усіх спеціальностей. Львів, ГАЛИЧ-ПРЕС. 2024. 264 с.
16. Мараховська К. Д. Феномен української анімації: історичний контекст. Наукові записки Міжнародного гуманітарного університету, № 31, С. 157–160. URL: <http://www.sci-notes.mgu.od.ua/archive/v31/40.pdf> (дата звернення: 04.03.2025).
17. Мельник Т. М. Арт-дизайн у сучасній ігровій індустрії: курс лекцій. Харків: Видавництво ХНТУ, 2016.
18. Мистецтво та освіта. 2011. № 1. С. 38–40.
19. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. Концепт-арт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Концепт-арт> (дата звернення: 21.02.2025).
20. Пащенко Д. М. Основи графічного дизайну в ігрових середовищах. Дніпро: ДНУ, 2018.
21. Рубан В. В. Образотворче мистецтво / Історія української культури у 5 т. – Том 4. Книга 2. – К.: Наукова думка, 2005. – 1293 с.
22. Савченко Т. І. Історія української анімації. Харків: Фоліо, 2018.
23. Скляренко Г. Сучасне мистецтво України. Портрети художників. Київ: Huss, 2018. – 472 с.
24. Слісаренко О. П. Основи ілюстрації та концепт-арту в цифрових медіа. Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2021.
25. Соловійова Ю. О., Мкртічян О. А. Українське мистецтво в історичному вимірі. Навчально-методичний посібник. Харків: Точка, 2017. – 89 с.
26. Сухорукова Л. А. Візуально-звукова гармонія у творчості дизайнера мультимедіа. У: Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики. Харків: ХДАДМ, 2011.
27. Тищенко В. П. та ін. Мистецька освіта: методологія, теорія, практика: зб. наук. пр. Вип. 1. Київ: КДАДПМ ім. М. Бойчука, 2019.

28. Ткаченко О. С. Історія та розвиток цифрового концепт-арту: український контекст. Львів: ЛАУР, 2019.
29. Цифрове мистецтво в сучасному культурному середовищі: вплив цифрових технологій на образотворче мистецтво. ВАККІМ, 2023.
30. Яремків М. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. – 112 с.
31. A Detailed Guide on Game Concept Art. 300Mind Studio. URL: <https://300mind.studio/blog/game-concept-art/> (дата звернення: 07.05.2025).
32. ArtStation Magazine – концепт-арт в індустрії. URL: <https://magazine.artstation.com/> (дата звернення: 02.04.2025).
33. Beginner's Guide to Concept Art. Clip Studio Paint. URL: <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/beginners-guide> (дата звернення: 07.05.2025).
34. Complete Concept Art Guide 2025. Animotions Studio. URL: <https://animotionsstudio.com/concept-art-process> (дата звернення: 07.05.2025).
35. Concept Art World – платформа з новинами, інтерв'ю та портфоліо. URL: <https://conceptartworld.com/> (дата звернення: 08.05.2025).
36. FZD School of Design – навчальні матеріали та аналіз концепт-арту. URL: <https://fzdschool.com/> (дата звернення: 08.05.2025).
37. Gnomon Workshop – відеоуроки від провідних концепт-художників. URL: <https://www.thegnomonworkshop.com/> (дата звернення: 02.04.2025).
38. How to make character concept art: a step-by-step guide. 3d-ace. URL: <https://3d-ace.com/blog/how-to-make-character-concept-art> (дата звернення: 21.04.2025).
39. ImagineFX Magazine – цифрове мистецтво та дизайн персонажів. URL: <https://www.creativebloq.com/imaginefx> (дата звернення: 02.04.2025).
40. Metro_ExodusPixar https://uk.wikipedia.org/wiki/Metro_Exodus
41. Pixar in a Box – навчальна програма з анімації. Khan Academy & Pixar. URL: <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar> (дата звернення: 08.05.2025).

42. S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля
[https://uk.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.: %D0%A2%D1%96%D0%BD%D1%8C %D0%A7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8F](https://uk.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:_%D0%A2%D1%96%D0%BD%D1%8C_%D0%A7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8F)
43. The Animation Guild – ресурси для професійних аніматорів. URL: <https://animationguild.org/> (дата звернення: 08.05.2025).
44. The Importance of Video Game Concept Art: A Complete Guide. Juego Studios. URL: <https://www.juegostudio.com/blog/the-importance-of-video-game-concept-art-a-complete-guide> (дата звернення: 07.05.2025).
45. Understanding Video Game Concept Art: A Comprehensive Guide. N-iX Game Studio. URL: <https://gamestudio.n-ix.com/understanding-video-game-concept-art-a-comprehensive-guide/> (дата звернення: 07.05.2025).
46. Video Game Concept Art: How Characters, Monsters, and Worlds Come to Life. Ensemble. URL: <https://www.ensemble.art/blog/video-game-concept-art> (дата звернення: 21.04.2025).
47. Concept art for video games: a complete guide. Stepico. URL: <https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games> (дата звернення: 21.04.2025).
48. XV міжнародна наукова конференція студентів та молодих вчених «Сучасні Інформаційні Технології 2025», 15-16 травня 2025. Програма ON-LINE-засідань. Пряме посилання на PDF-збірник: https://drive.google.com/file/d/1zi1TabIH7iso1SW_9ntZ_LG0glE4Wa/viewusp=sharing
49. Міжнародна науково-практична конференція «Дизайн та мистецтво в контексті соціально культурного розвитку». (9-15 жовтня 2024 р., м.Хмельницький) URL: https://kntu.net.ua/ukr/content/download/119874/670803/file/2024_%D0%9C%D0%90%D0%A2%D0%95%D0%A0%D0%86%D0%90%D0%9B%D0%98.pdf

ДОДАТКИ:

Додаток А



Рис.А.1 Сертифікат про участь у конференції (тези)

Х Міжнародна науково-практична конференція
ДИЗАЙНА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

2. Рижова І.С. Дизайн в технічних вузах України. Гуманітарний вісник ЗДІА. 2009. Вип. 37. С.87–95.
CES 2024. Що представляла та чого досягла українська делегація – розповідають у DroneUA. URL: <https://ain.ua/2024/01/16/ces-2024-ukrayinska-delegaciya/> (дата звернення: 27.10.2024).
3. iF Design Trend Report 2024. URL: <https://ifdesign.com/en/trend-report> (дата звернення: 28.10.2024).
4. Looking for the future. <https://www.cnet.com/pictures/astounding-ces-2024-tech-concepts-we-can-hardly-wait-for/> (дата звернення: 28.10.2024).
5. Med Kharbach. John Dewey experience and education summary. Educational Technology and Mobile Learning. 2024. URL: <https://www.selectedreads.com/john-dewey-experience-and-education-summary/> (дата звернення: 28.10.2024).

Слюсар Катерина Богданівна
студентка
Київський національний університет технологій та дизайну
Силенко Юлія Володимирівна
старший викладач кафедри мультимедійного дизайну
факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну
ORCID ID: 0000-0002-5535-176X
Україна

ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА

Постановка проблеми. На даний момент концепт-арт активно розвивається і росте, в цьому заслуга видавців ігор, які пропонувають в маси даний творчий напрямок. Після того, як зовнішній вигляд і інші характеристики персонажів затверджені, на підставі концепт-артів і метрич, створюються їх тривимірні або двовимірні моделі, що підлягають анімації в процесі подальшої роботи над грою. Завдання художника при розробці концепт-арту будь-якого об'єкта або персонажа ігрового віртуального світу полягає в тому, щоб кінцевий результат виглядав переконливо.

Аналіз досліджень та публікацій. Корисними можуть бути такі джерела: Scott Robertson, "How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination" — одна з найважливіших книг для художників концепт-арту, де детально описані техніки малювання з уяви; "The Art of Game Design: A Book of Lenses" by Jesse Schell — ця книга пропонує розуміння того, як дизайн персонажів впливає на загальний досвід гравця; Christopher Hart, "Figure It Out: A Thin Book on Figure Drawing" — ресурс для вивчення основ анатомії та зображення персонажів;

"The Art of Pixar" — серія книг, що документують процес створення концепт-арту для відомих анімацій Pixar.

Мета роботи полягає у створенні концепт-арту персонажу для гри.

Вклад основного матеріалу. Концепт-арт як окрема дисципліна виник у середині XX століття. Ранні приклади візуальної розробки персонажів можна знайти в анімаційних студіях, таких як Disney, яка розвивала дизайн персонажів для своїх мультфільмів. Створення таких іконічних героїв як Білосніжка, Міккі Маус чи Пітер Пен починалося з ескізів та студійних малюнків, які ставали основою для аніматорів. З розвитком кіноіндустрії та відеоігор концепт-арт ставав дедалі важливішим для того, щоб створити візуально впізнаваних героїв, здатних викликати емоційну реакцію.

Особливо важливим цей етап став у відеоігровій індустрії, де художники створювали не лише героїв, але й цілі світи, що дозволяло гравцям зануритися у фантастичні реальності. Для дослідження процесу становлення концепт-арту можна звернутися до праць з історії відеоігор та анімації, а також книг, що описують специфіку розробки візуальних образів.

Концепт-арт персонажа — це візуальна розробка образу, що поєднує художній стиль з характеристиками персонажа для подальшого використання у різних медіа: відеоіграх, кіно, коміксах тощо. Це мистецька дисципліна, що дозволяє створювати унікальні образи, поєднуючи візуальні елементи з глибокими психологічними аспектами.

Концепт-арт персонажа: процес створення починається з лайнарту — контурного малюнка без заливки (малюнок у скетчбуку або замальовка у Photoshop).



Рис. 1.1



Рис. 1.2



Рис. 1.3

Висновок. Концепт-арт персонажа поєднує технічні навички з уявою і потребує знання як історичних аспектів, так і сучасних інструментів для досягнення ефективного результату. Дослідження процесу створення образів відкриває нові можливості для розвитку індивідуального стилю та сприяє глибшому розумінню візуального мистецтва.

Рис.А.2 Тези Історія становлення концепт-арт персонажа

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ "ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА"
ІНСТИТУТ КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ

МАТЕРІАЛИ П'ЯТНАДЦЯТОЇ
МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
СТУДЕНТІВ ТА МОЛОДИХ УЧЕНИХ
"Сучасні інформаційні технології"
"Modern Information Technology"



ОДЕСА
2025



http://ics_conf.tilda.ws/ukr

**XV міжнародна наукова конференція студентів та молодих вчених –
«Сучасні Інформаційні Технології 2025», 15-16 травня 2025
Програма ON-LINE-засідань**

Секція «КОМП'ЮТЕРНІ ІГРОВІ СИСТЕМИ». Онлайн засідання 15 травня, 14:00 Посилання: https://us02web.zoom.us/j/87647753497?pwd=eTJzOG05bGZnNC9NMGRBVFNKRVIQUT09 Ідентифікатор конференції: 876 4775 3497 Код доступу: 306089 Модератори: доцент кафедри інформаційних систем, к.т.н., доцент Блажко О.А. та зав. кафедри прикладної математики та інформаційних технологій, к.т.н., доцент Волкова Н.П.		
№	Секція	Презентації
9	6	РОЗРОБКА ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА: КОНЦЕПТ-АРТ У ВІДЕОІГРАХ Слюсар К.Б. канд. техн. наук, доцент Слітюк О.О. Київський національний університет технологій та дизайну, УКРАЇНА

УДК: 741

РОЗРОБКА ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА: КОНЦЕПТ-АРТ У ВІДЕОІГРАХ

Слюсар К.Б., здобувач вищої освіти

науковий керівник: Сліпюк О.О. к.т.н., доцент

Київський національний університет технологій та дизайну, УКРАЇНА

АНОТАЦІЯ. У роботі проаналізовано концепт-арт персонажів як поєднання технічних навичок і творчості. Визначено роль концепт-арту у візуальному мистецтві та його вплив на індустрію дизайну й анімації. Розроблено авторську концепцію персонажа в жанрі аніме-сайнс-фентезі, створено серію ескізів, уточнено деталі зовнішності, аксесуарів і спорядження, а також підготовлено фінальний візуал персонажа.

Вступ. У сучасному світі відеоігри стали важливою частиною повсякдення, набувши популярності як засіб розваги, спілкування та навчання. Зростання попиту на відеоігри стимулює розвиток ігрової індустрії, водночас підвищуючи вимоги гравців.

Ключовим елементом будь-якої гри є персонаж — провідник у віртуальному світі, що викликає емоції та задає тон розповіді. Саме зовнішній вигляд героя часто формує перше враження про гру. Тому створення персонажа вимагає комплексного підходу, що поєднує креативне мислення, глибоке розуміння візуальної мови та володіння цифровими інструментами, глибокої художньої та технічної підготовки. Важливо не просто зобразити фігуру, а передати її характер, функції та атмосферу світу. Концепт-арт є важливим етапом цього процесу, поєднуючи у собі креативність, знання анатомії, композиції, кольору й сучасних технологій.

Мета роботи полягає в дослідженні особливостей концепт-арту персонажа, аналізі його розвитку, різновидах та ролі у відеоіграх, а також розгляду процесу створення персонажа, зокрема етапи проєктування, вибір програмного забезпечення, технічних аспектах та художніх прийомах, що використовуються для досягнення якісного візуального результату.

Основна частина роботи. Концепт-арт, як напрямок образотворчого мистецтва, є важливим етапом візуального проєктування у галузях кіноіндустрії, анімації та, особливо, відеоігор. У межах ігрового дизайну концепт-арт використовується для попереднього візуального моделювання персонажів, середовища, техніки та атмосфери. Цей процес формує основу майбутнього стилю гри й забезпечує візуальну цілісність проєкту [1].

На ринку існує низка професійних систем та підходів, які активно використовуються при створенні концепт-арту. Серед найвідоміших — *Adobe Photoshop*, *Corel Painter*, *Clip Studio Paint*, а також спеціалізовані 3D-інструменти, як-от *ZBrush*, *Blender* чи *Substance Painter* [2]. Основна перевага таких систем — широкі можливості налаштувань кистей, підтримка графічних планшетів, робота з шарами, а також можливість симуляції реалістичних текстур і освітлення. Водночас недоліком часто є висока ціна програмного забезпечення, складність освоєння для початківців та велика ресурсомісткість [3].

Розвиток концепт-арту, як форми образотворчого мистецтва, відіграє важливу роль у створенні візуальних медіа — кіно, анімації, відеоігор. Від початку в 1930-х роках на студії Діснея концепт-арт еволюціонував у ключовий етап художнього проєктування, що визначає стиль і атмосферу продукту. Робота концепт-художника ґрунтується на творчості, увазі до деталей, ітеративності та швидкості [4]. Основні напрями концепт-арту — персонажі, середовище та реквізит — дають змогу спеціалізуватися та глибше опрацьовувати складові проєкту. Аналітичні та практичні навички дозволяють створювати емоційно виразні й функціональні образи.

У відеоіграх концепт-арт формує світ і занурює гравця в атмосферу [5]. Проєкти як *S.T.A.L.K.E.R.*, *Metro 2033*, *Mass Effect* ілюструють, як художній підхід передає настрій, культуру й технологічний контекст гри. Це особливо важливо у фантастичних жанрах, де реальність поєднується з вигадкою.

Modern Information Technology 2025/Сучасні Інформаційні Технології 2025

Концепт-арт персонажа — це візуальна розробка образу з урахуванням стилю, характеру та функцій. Це мистецький процес, що поєднує художній смак із психологічною глибиною, забезпечуючи яскраву, цілісну візуальну подачу для різних медіа [6, 7].

У процесі дослідження було розроблено концепт-арт персонажа для відеогри. Практична частина включала поетапне створення образу: від збору референсів та складання технічного завдання до фінального рендеру. На основі зібраних референсів (понад 30 зображень) та технічного завдання було створено 5 варіантів ескізів, з яких обрано фінальну версію. Проведено деталізацію силуету, виконано лайнарт та кольорову візуалізацію персонажа. Для забезпечення візуальної привабливості було протестовано 4 кольорові палітри, одна з яких обрана для фінального рендеру. Використано понад 15 шарів у програмі Adobe Photoshop для детального опрацювання текстур, освітлення та ефектів. На початковому етапі виконувалося ескізування — розробка силуетів, варіацій костюмів, пропорцій тіла й деталей, що дозволило визначити загальну форму та характер персонажа. Після цього був створений лайнарт — контурне зображення, яке стало основою для подальшої візуалізації. Опрацювання кольорової палітри дозволило встановити пастрій образу, підкреслити його функціональність та виразність. У процесі використовувалося сучасне програмне забезпечення, що дало змогу працювати з кольором, текстурою й освітленням, вносячи необхідні корективи та фінальні штрихи (рисунк 1).

Розроблений персонаж належить до стилістики аніме-сайнс-фентезі, що поєднує елементи футуризму з жіночою естетикою. Подібні візуальні підходи можна спостерігати в таких проєктах, як *"NieR: Automata"*, *"Azur Lane"*, *"Arknights"*, де персонажі часто мають складну візуальну структуру, яка поєднує функціональність, емоційність та елементи фантастики.



Рисунок -1 Концепт персонажу:

а) лайнарт; б) ескізування; в) деталізація образу; г) робота з кольором; д) фінальний рендер

Modern Information Technology 2025/Сучасні Інформаційні Технології 2025

Дослідження показало, що створення концепт-арту — це не лише технічна, а й творча діяльність, яка потребує уваги до деталей, розуміння характеру героя та відповідності стилю гри. Кожен етап, від ескізу до фінального рендеру, відіграє важливу роль у формуванні цілісного ігрового образу. Результатом стала завершена візуалізація персонажа, готова до подальшої інтеграції у реальний ігровий проєкт, що підтверджує важливу роль концепт-арту в сучасній ігровій індустрії.

Висновки. У процесі виконання роботи було досліджено концепт-арт як напрям візуального мистецтва, проаналізовано його історію, види та значення у створенні персонажів для відеоігор. У роботі проаналізовано розвиток концепт-арту як важливого етапу створення візуальних медіа — відеоігор, кіно та анімації. Визначено основні напрями: дизайн персонажів, середовища та реквізиту. У практичній частині створено концепт-арт персонажа для відеоігри; зібрано референси, виконано ескізи та лайнарт; визначено кольорову палітру; проведено фінальний рендер. Результатом стала завершена візуалізація персонажа, готова до інтеграції у гру, що підтверджує значення концепт-арту в геймдеві. Таким чином, розроблений концепт повністю відповідає вимогам до ігрового персонажа та є готовим для інтеграції у цифровий проєкт, що демонструє ефективність поетапного підходу до створення концепт-арту. Це підтверджує ефективність обраного підходу й актуальність концепт-арту як інструменту розробки ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Іванченко Л. О., Петров, А. С. Основи комп'ютерної графіки та дизайну: посібник. Харків: ХНУРЕ, 2018.
2. Білоус Н. В. Сучасні тенденції цифрового мистецтва та дизайну. Київ: Наукова думка, 2020.
3. Карась І. М. Візуальна комунікація в контексті медіа-дизайну та культурних індустрій. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2017.
4. Кимчук А. І. Цифрове мистецтво: концепти, методи та засоби. Київ: Мистецька лінія, 2020.
5. Video Game Concept Art: How Characters, Monsters, and Worlds Come to Life / Концепт-арт відеоігор: як персонажі, монстри та світи оживають URL: <https://www.ensembleart.com/blog/video-game-concept-art/> (дата звернення: 21.04.2025).
6. HOW TO MAKE CHARACTER CONCEPT ART: A STEP-BY-STEP GUIDE / Як створити концепт-арт персонажа, покроковий посібник. URL: <https://3d-ace.com/blog/how-to-make-character-concept-art/> (дата звернення: 21.04.2025).
7. CONCEPT ART FOR VIDEO GAMES: A COMPLETE GUIDE / Концепція для відеоігор: повний посібник. URL: <https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games/> (дата звернення: 21.04.2025).

CHARACTER DESIGN DEVELOPMENT: CONCEPT ART IN VIDEO GAMES

Sliusar K., undergraduate student

Scientific advisor: Slityuk O., PhD in Technical Sciences, Associate Professor
Kyiv National University of Technologies and Design, UKRAINE

ABSTRACT. This work analyzes character concept art as a combination of technical skills and creativity. The role of concept art in visual arts and its influence on the design and animation industries is defined. An original character concept in the anime science fantasy genre has been developed, including a series of sketches, detailed design of appearance, accessories, and equipment. A final visual of the character has been prepared, meeting the requirements of modern game production.

Продовження додатку А

МІНЕКОНОМІКИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
«УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ОФІС
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ»
(УКРНОІВІ)

вул. Дмитра Голзенка, 1, м. Київ, 01601, тел.: +380 44 209-27-06, +380 67 501-05-95
e-mail: office@nipo.gov.ua, https://www.nipo.gov.ua, код згідно з ЄДРПОУ 44673629

Розписка про одержання електронної заявки на реєстрацію авторського права на твір
Дата одержання 13.06.2025 20:59:42

Номер заявки	<u>c202505534</u> (в подальшому обов'язково посилатися на цей номер)
Відправник	Слюсар Катерина Богданівна
Назва реєстрацію авторського права на твір	Концепт-арт персонажа для комп'ютерної гри Reality Rift

Подані матеріали

Вх-31122/2025	Заява про реєстрацію авторського права на твір <i>Заява_на_реєстрацію_авторського_права.index.xml,</i> <i>Заява_на_реєстрацію_авторського_права.bibl.xml,</i> <i>Заява_на_реєстрацію_авторського_права.pdf,</i> <i>Заява_на_реєстрацію_авторського_права.pdf.1.p7s</i> Платіжний документ про сплату збору за підготовку до державної реєстрації авторського права на твір <i>receipt_P24A4453481271D5734.index.xml,</i> <i>receipt_P24A4453481271D5734.pdf.1.p7s, receipt_P24A4453481271D5734.pdf</i> Копія твору <i>Концепт-арт персонажа для комп'ютерної гри Reality Rift.index.xml,</i> <i>Концепт-арт персонажа для комп'ютерної гри Reality Rift.zip</i>
---------------	--

Примітка:

Заявки, які подані в неробочий час, будуть опрацьовані наступного робочого дня.
 Якщо подання заявки відбувається у неробочий час, у вихідний або святковий день, датою одержання заявки буде дата наступного робочого дня.
 Подана електронна заявка вважається оригіналом. Надсилання паперової копії заявки не вимагається!

Рис.А.2 Заява на державну реєстрацію авторського права на твір



Рис. Б.1. Розробка анатомії та пропорцій



Рис. Б.2.Ескіз персонажа: пошук силуету, пози та базової композиції образу.



Рис. Б.3.Опрацювання деталей і аксесуарів.



Рис. Б.4. Робота з кольором



Рис. Б.5. Ескіз персонажа у стилі ссі-фі з елементами бойового образу.



Рис. Б.6. Опрацювання форми та об'єму персонажа. Тонova заливка.



Рис. Б.7. Базовий лайн-арт з формуванням пози персонажа

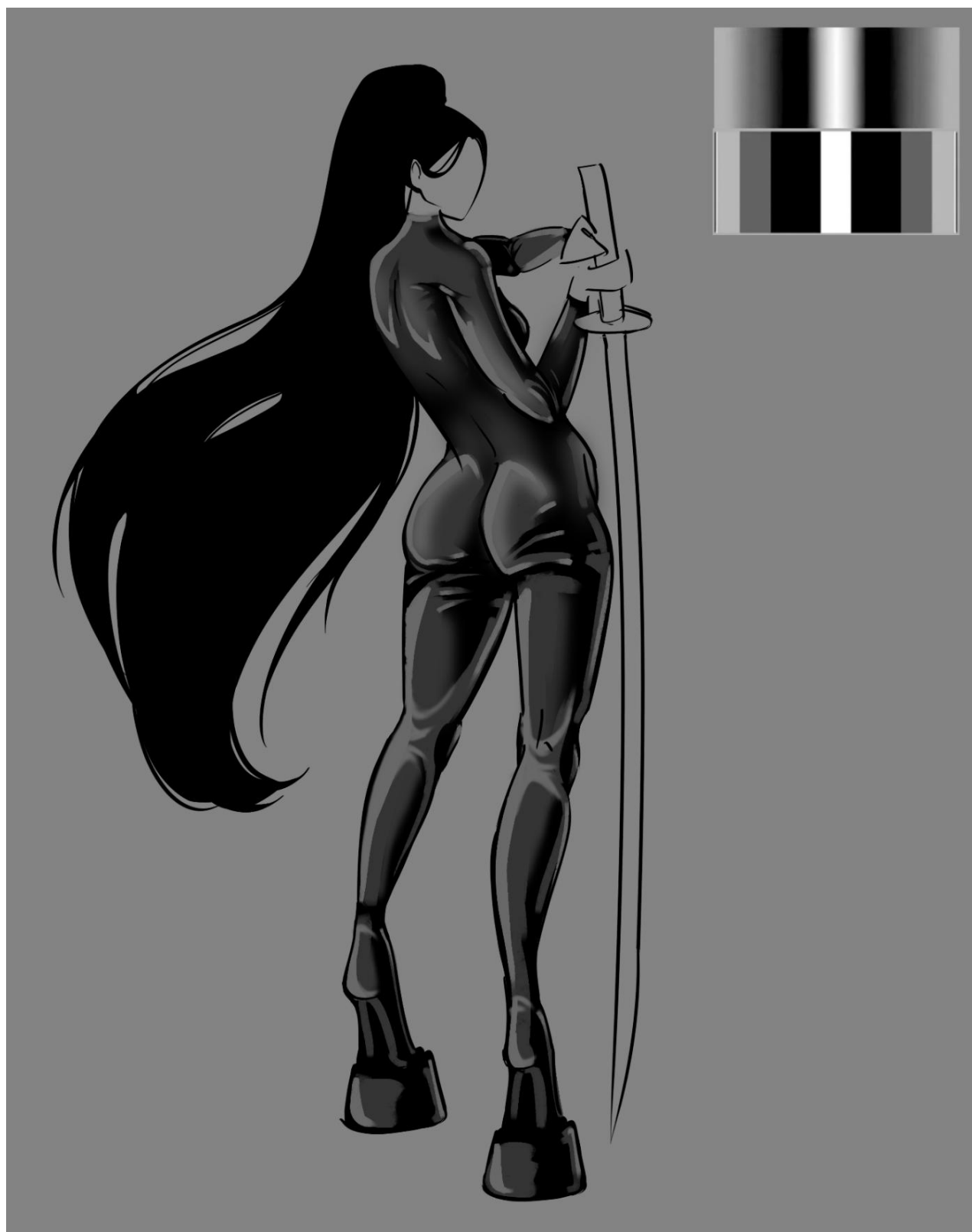


Рис. Б.8. Тонове опрацювання форми.



Рис. Б.9. Повна візуалізація образу в обертах.