

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУ ПЕРСОНАЖА
ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ**

Кваліфікаційна робота (проект)

Пояснювальна записка

На здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 13-421 групи

Спеціальності: 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація

Освітньо-професійної програми

Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Гаврилюк Софія Вікторівна

Керівник к.п.н., доцент Ракович В.В.

Рецензентка: к.п.н., доцентка Алтухова А. В.

Івано-Франківськ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи концепт-арту персонажів	
1.1. Витоки концепт-арту та його роль у творчих індустріях.....	5
1.2. Особливості концептуального дизайну персонажів у відеоіграх.....	6
РОЗДІЛ 2. Технологія створення концепту персонажа у Clip Studio Paint	
2.1. Етапи розробки концепту персонажа в Clip Studio Paint	8
2.2. Аналіз референсів і створення ескізів	9
2.3. Вибір стилістики, кольорової гами та текстур.....	11
2.4. Постобробка та підготовка фінальної презентації.....	15
ВИСНОВКИ	17
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	19
ДОДАТКИ.....	21

ВСТУП

Стрімкий розвиток цифрових технологій розширює можливості створення візуального контенту у сфері відеоігор, анімації, кіно та реклами. Концепт-арт відіграє ключову роль у цьому процесі, оскільки формує первинний візуальний образ персонажа, визначаючи його характер, емоційність та унікальність.

Сучасні графічні редактори надають художникам потужні інструменти для втілення творчих задумів. Clip Studio Paint, завдяки гнучкості налаштувань і широкому набору функцій, став одним із найпопулярніших редакторів серед концепт-художників. Його можливості дозволяють поєднувати традиційні техніки малювання з сучасними цифровими підходами, що робить його ефективним засобом для створення концепту персонажів.

Актуальність цієї роботи зумовлена зростаючою потребою у кваліфікованих фахівцях, здатних створювати якісний концепт-арт, а також необхідністю детального дослідження методів і прийомів, які використовуються у професійному середовищі. Саме тому темою нашої кваліфікаційної роботи обрано «Особливості створення концепту персонажа засобами комп'ютерної графіки».

Мета дослідження – вивчення та практичне застосування методів створення концепту персонажа у растровому графічному редакторі Clip Studio Paint.

Завдання:

1. Проаналізувати літературу з проблематики дослідження.
2. Дослідити історію та розвиток концепт-арту персонажів у різних сферах творчої діяльності.
3. Проаналізувати інструменти та техніки Clip Studio Paint, що використовуються для створення концептів.
4. Розробити покроковий алгоритм створення концепту персонажа.

5. Практично застосувати отримані знання для створення авторського концепту персонажа.

Об'єкт дослідження: процес створення концепту персонажа засобами комп'ютерної графіки.

Предмет дослідження: специфіка роботи з графічним редактором Clip Studio Paint при створенні концепту персонажа.

Для досягнення поставленої мети використовувалися такі **методи:**

- аналіз літературних джерел та робіт концепт-художників;
- порівняння можливостей сучасних графічних редакторів;
- практичні експерименти зі створення концептів у Clip Studio Paint;
- оцінка та аналіз результатів творчого процесу.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ

1.1 Витоки концепт-арту та його роль у творчих індустріях

Концепт-арт персонажів є важливою складовою процесу створення відеоігор, анімаційних фільмів та коміксів. Його основна мета – передати візуальні особливості та характер персонажа або концепцію ще на ранніх етапах розробки. Концептуальний дизайн дозволяє художникам, сценаристам і розробникам створювати візуальний образ, який забезпечує ефективну комунікацію між усіма учасниками творчого процесу.

Завдяки розвитку цифрових технологій концепт-арт став невід'ємною частиною сучасної креативної індустрії. Використання графічних редакторів значно прискорило процес розробки, дозволяючи художникам експериментувати з формами, кольорами та стилями. Від ескізу концепт-арт відрізняється тим, що дизайнер демонструє ідеї для подальшого розвитку, передаючи форму, колір, тіні, рефлекси та акценти. Для когось це засіб самовираження, а для інших – виклик у створенні унікальних образів. Усі концепт-художники мають спільну мету – створення якісних концептуальних рішень для подальшої розробки проектів [3, с. 6].

«Концепт-арт — це відносно нова форма мистецтва, яка бере свій початок у 1930 році. Саме тоді художники "Walt Disney Studios" почали працювати над першими ескізами, які з'являться в майбутніх анімаційних фільмах студії» [4, с. 452]. Концепт-арт використовується не лише для створення персонажів, а й для розробки середовища, архітектурних об'єктів, зброї тощо.

Дослідження літератури показує, що дизайн персонажа є ключовим елементом кожного ігрового проекту. Гравці звертають увагу на зовнішній вигляд персонажа, але важливими також є його характер, історія та емоційний аспект, що сприяє глибшому зануренню у гру. Простого

візуального дизайну недостатньо для утримання інтересу гравців – важливо створити образ, що викликає емоційний відгук.

Процес розробки концепт-арту включає технічні та художні аспекти. Художники всіх часів перед створенням фінального зображення виконували численні начерки та ескізи [10, с. 452]. Таким чином, можна дійти висновку, що концепт-арт існував ще задовго до появи цієї дефініції.

Отже, концепт персонажа – це важливий етап виробництва відеогри, на якому дизайнер розробляє візуальний образ, стиль та оформлення персонажа. Це тривалий процес, що включає численні пошуки та коригування.

1.2 Особливості концептуального дизайну персонажів у відеоіграх

Розробка ігор та їх реалізація на різних платформах є одним із найпоширеніших видів цифрового мистецтва [1]. Зазвичай розрізняють три основні типи платформ: персональні комп'ютери, гральні консолі та мобільні пристрої [2]. Кожен ігровий жанр має свої особливості, що визначають методи розробки персонажів.

Ключовим елементом будь-якої комп'ютерної гри є персонажі – як головні герої, так і антагоністи. Концепт-дизайнер не лише створює їхній зовнішній вигляд, а й розробляє стилістичні та технічні особливості. Сучасні технології дозволяють використовувати спеціальні конструктори, що прискорюють процес створення персонажів та полегшують роботу художників. Такі інструменти корисні не лише в ігровій індустрії, а й у розробці анімацій та кіновиробництві.

Концепт-художник вирішує кілька важливих завдань [8]. По-перше, його робота дозволяє узгодити з продюсерами та розробниками візуальний стиль гри. По-друге, правильно створений концепт допомагає 3D-моделерам та аніматорам у подальшій реалізації персонажа. Також дизайн має відповідати технічним та функціональним вимогам геймплею [8].

Персонаж повинен гармонійно взаємодіяти з механікою гри. Наприклад, у платформерах важливі чіткі силуети та добре видимі анімації рухів, що допомагає гравцеві розуміти поведінку персонажа. У файтингах необхідна деталізація рухів для реалістичного виконання комбінацій атак. У стелс-іграх персонажі часто мають камуфляж, що відповідає концепції прихованого пересування.

Одним із основних принципів концептуального дизайну є силуетна читабельність, яка допомагає швидко розпізнати персонажа у динамічному середовищі. Це особливо важливо для багатокористувацьких ігор. Наприклад, у грі Overwatch кожен герой має унікальний силует і кольорову схему, що полегшує розпізнавання персонажів у бойових сценах.

Таким чином, концептуальний дизайн персонажів відіграє ключову роль у створенні ігрового світу, роблячи його унікальним, захопливим та емоційно виразним. Завдяки правильному підходу до дизайну, гравці отримують яскраві враження, а розробники – ефективний інструмент для реалізації творчих ідей.

РОЗДІЛ 2

ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУ ПЕРСОНАЖА У CLIP STUDIO PAINT

2.1 Етапи розробки концепту персонажа в Clip Studio Paint

Clip Studio Paint є потужним інструментом для створення концепт-арту персонажів, надаючи художникам широкий спектр можливостей для деталізованого опрацювання образів. Процес розробки концепту персонажа в цьому редакторі включає кілька ключових етапів:

1. Підготовка референсів – аналіз і підбір матеріалів для натхнення на задану тему. Це можуть бути фотографії, ілюстрації, роботи інших художників або навіть реальні об'єкти, що допомагають створити унікальний та автентичний образ персонажа (Дод. А, рис. А.1, А.2).

2. Створення ескізів – початкові начерки, що визначають загальну композицію та пропорції майбутнього персонажа. На цьому етапі важливо знайти правильні форми та силуети, що підкреслюють характер героя (Дод. Б, рис. Б.1)

3. Вибір стилістики та розробка деталей – визначення ключових особливостей персонажа, включаючи анатомічні особливості, костюм, аксесуари та емоційний вираз. Вибір художнього стилю відіграє важливу роль у створенні атмосфери та настрою.

4. Робота з кольорами та текстурами – застосування гармонійної палітри кольорів, освітлення, тіней та рефлексів для створення глибини та виразності. У Clip Studio Paint є можливість працювати з різними текстурами та ефектами, що допомагає зробити малюнок більш реалістичним або стилізованим.

5. Фінальна постобробка – остаточне доопрацювання деталей, корекція кольорів, текстуризація та підготовка зображення до презентації або подальшого використання у проєкті.

Однією з головних переваг Clip Studio Paint є широкий функціонал, що поєднує професійні інструменти для малювання з гнучкими налаштуваннями, які дозволяють художникам працювати ефективно. Програма підтримує розширені можливості роботи з шарами, що дає змогу легко експериментувати та вносити зміни без втрати попередніх напрацювань.

Завдяки гнучким налаштуванням пензлів, художники можуть імітувати різні традиційні техніки, такі як акварель, олійний живопис чи скетчинг. Clip Studio Paint дозволяє створювати та модифікувати пензлі, а також імпортувати кисті з Photoshop (ABR), що відкриває ще більше можливостей для творчості. Крім того, користувачі можуть комбінувати різні текстури та ефекти для досягнення унікального стилю малюнка.

Однією з унікальних функцій Clip Studio Paint є можливість використання тривимірних моделей персонажів як бази для подальшого малювання. Це значно полегшує роботу з перспективою та пропорціями, дозволяючи художникам точніше передавати анатомічні особливості та пози персонажів.

Також у Clip Studio Paint доступні розширені інструменти для роботи з лініями, які допомагають створювати чіткі та деталізовані концепти. Функція автоматичного коригування ліній дозволяє досягти плавності та точності, що особливо важливо для професійних концепт-артистів.

Загалом, Clip Studio Paint – це ідеальний інструмент для створення концепту персонажа, який надає художникам усі необхідні засоби для реалізації їхніх ідей у цифровому форматі.

2.2 Аналіз референсів і створення ескізів

Перед початком роботи важливо зупинитись на остаточній ідеї роботи, а потім провести аналіз референсів. Референси – це джерело натхнення для кожного художника та допомагають визначити ключові особливості

майбутнього персонажа, такі як анатомія, вираз обличчя, костюм і загальна стилістика. Візуальні матеріали можна брати де завгодно з різних джерел, включаючи фотографії, ілюстрації, кінокадри та реальні об'єкти. Важливо визначити унікальні риси кожного персонажа, які роблять його впізнаваним та цікавим, але це передбачає вивчення анатомії та пропорцій, що допомагає уникнути помилок на пізніших етапах.

Наступний важливий крок є створення ескізів. Варто створити декілька варіантів, щоб знайти найкращу композицію та передати характер героя. У Clip Studio Paint є безліч інструментів для ескізування, від олівців до динамічних пензлів, які ми можемо налаштувати під себе налаштовуючи чутливість до натиску. Це є чудовим моментом, адже кожен художник беручи до рук один і той самий олівець малює по різному, так само відбувається в різних графічних редакторах, для свого комфорту кожен налаштовує їх виключно під себе. Після етапу вибору та налаштування можна переходити до відмалювання різних варіантів поз, силуетів та ключових деталей персонажа.

Мій етап створення ескізу всіх персонажів починається лише одного корисного пензля, його назва яка зустрічається найчастіше Outline. За її допомогою одразу можна намалювати суцільну фігуру або об'єкт який одночасно задає зовнішній контур навколо елемента. Цей контур можна також постійно змінювати в товщину і цим створюючи ієрархію в елементах.

«Коли я беруся за ескізи, то спочатку визначаю, які зони будуть освітлені, а які залишатимуться в тіні. Мій малюнок має випромінювати силу, і в цьому мені допомагає освітлення.» [5, с. 354]. Колір неймовірно захопливий, але й досить складний аспект у художньому мистецтві. На початковому етапі колір має незвичайну властивість перевернути все з ніг на голову. Тому для початку роботи рекомендують починати працювати в чорно-білій гамі – у ній чітко видно все розмаїття значень. « Мої роботи змінилися саме тоді, коли я зрозумів, що світло й тіні – елементи композиції, а не просто щось другорядне.» [5, с. 366]. Якщо зробити все правильно, о

глядач почне розглядати все зображення, а не тільки точку фокусування. Правильні кольори, освітлення та середовище можуть не лише підказати глядачеві ідею, а й допомогти зрозуміти сюжет.

2.3 Вибір стилістики, кольорової гама та текстур

Процес створення концепту персонажа передбачає не лише розробку форми та деталей, а й визначення стилістичного напрямку, який впливатиме на візуальне сприйняття образу. Вибір стилістики залежить від жанру проєкту, його художньої спрямованості та емоційного впливу на аудиторію(Дод. Рис.Б.2.).

Визначення стилістики. Стилiстика персонажа формується на основі таких факторів:

1. Жанр проєкту – у реалістичних іграх чи анімаціях деталі промальовуються з високою точністю, тоді як у стилізованих проєктах (мультфільми, комікси) образи можуть мати спрощені або перебільшені форми.

2. Характер і роль персонажа – доброзичливі персонажі зазвичай мають м'якіші контури та теплі кольори, а антагоністи – різкі силуети та темні відтінки.

3. Цільова аудиторія – дитячі проєкти зазвичай мають яскраві й насичені кольори, тоді як у дорослих концептах використовуються складніші палітри та реалістична текстуризація.

4. Візуальна цілісність із середовищем – персонаж повинен гармонійно вписуватися в загальну стилістику гри чи анімації.

Робота з кольором. Кольорова гама персонажа визначає його емоційний настрій і характер. Основні принципи роботи з кольором включають:

1. Створення гармонійної палітри – використання аналогових, комплементарних або триадних колірних схем для досягнення балансу.

2. Контраст і акценти – правильний розподіл кольорових контрастів допомагає виділити ключові елементи персонажа, зробити його більш виразним.

3. Вплив освітлення – врахування джерел світла та рефлексів дозволяє створити глибину та об'єм.

4. Психологія кольору – теплі кольори (червоний, помаранчевий) асоціюються з енергією та динамікою, холодні (синій, зелений) – із спокоєм або таємничістю.

Текстуризація та деталізація. Текстури додають реалізму та індивідуальності персонажу. У Clip Studio Paint художник може використовувати текстури для:

1. Імітації матеріалів (метал, тканина, шкіра тощо).
2. Додавання об'єму через детальну проробку поверхонь.
3. Підсилення художнього стилю (наприклад, імітація мазків пензля в живописному стилі).

Слід зазначити, що Clip Studio Paint має потужні інструменти для роботи з кольорами та текстурами, зокрема можливість створення власних пензлів, імпорту текстур та накладання ефектів. Це дозволяє художникам експериментувати та підбирати унікальні стилістичні рішення для концепту персонажа.

Кольори керують емоціями, допомагають спрямовувати нашу увагу і навіть впливають на рішення щось купити. Вебдизайнери давно користуються цим методом, адже правильна кольорова схема може зробити любий сайт та продукт привабливим, інтуїтивним, що хочеться в ньому залишатися.

«90% першого враження про сайт формується на основі кольорів. Тобто навіть якщо контент типовий, але сайт виглядає так, ніби його створили під кислотними грибами – люди просто підуть» [6]. Колір – створює емоційний вплив та виділяти важливі елементи. Він є одним з головних систем навігацій у зображенні або сайті. «Кожен колір – це тригер

для мозку. Наприклад, червоний – це “купуй зараз, бо завтра буде дорожче”, синій – “спокійно, ми – надійна компанія”, зелений – “давай, це екологічно і натурально”. А ось жовтий – якщо його трохи – він приємний і піднімає настрій, а якщо багато – створює ефект магазину дешевого одягу» [6].

Щоб гарно виділити важливі елементи, і не загубитися в морі різних відтінків, слід розуміти як працює колірне коло. Це коло, яке візуально допомагає нам пояснити, як працюють кольори і які разом виглядають гармонійно, а які краще не використовувати. «Отже, є основні кольори – це база: червоний, жовтий і синій. Вони створюють усе інше, але самі ні з ким не змішуються» [6]. Вторинні кольори виходять в наслідок поєднання основних кольорів. А третинні – це поєднання первинних та вторинних кольорів для отримання різновид інших відтінків.

«Щоб кольори працювали разом, є кілька перевірених схем, які слід використовувати:

1. Монохроматична схема – це коли береш один колір і граєшся з його відтінками. Наприклад, різні варіації синього – від блакитного до темно-синього. Виглядає стримано і дорого.
2. Аналогова схема – це кольори, що стоять поруч на кольоровому колі, наприклад, синій, синьо-зелений і зелений. Виглядає гармонійно і натурально.
3. Комплементарна схема – це два кольори, що знаходяться одне навпроти одного. Наприклад, червоний і зелений. Такий контраст іноді саме те, що треба, щоб привернути увагу.
4. Тріадична схема кольору – це коли береш три кольори, рівновіддалені на кольоровому колі. Наприклад, червоний, жовтий і синій – чиста класика, перевірена часом [6].

Також ключовий елемент грає психологія кольору. «Кольорова психологія - це дослідження того, як кольори впливають на поведінку, настрій або фізіологічні процеси людини» [7]. Доведено, що кольори можуть впливати на вибір покупки, викликати певні спогади та почуття. Такий

цікавий момент, значною мірою впроваджують в галузі дизайну та маркетингу, але він також має великий вплив і у створенні концепту для персонажів. Адже використовуючи один головний колір, можна передати характер та ідейний смисл для героя.

Для створення Тіньового Асасина Червоного Лісу, було також використовували знання з кольорової психології, де основним є червоний колір. Він може асоціюватися з пристрасстю та коханням але й одночасно сигналізує про небезпеку та викликає настороженість. Це й було ключовим елементом для персонажа, адже аналізуючи його первинні та вторинні кольори, разом з його впізнаваним силуетом, дає відчуття небезпеки, сміливість та енергійність. Цей колір додає схильність до іронії та демонстративності, як раз те, що гарно підходить для цього асасина.

Вже для розробки іншого концепту персонажа, було взяту за основу дівчину яка по вигляду та силуету виглядає повітряно та легко але при цьому сильною і водночас граційною. Для неї ключовим елементом є блакитний колір, який звертає нашу увагу на конкретні елементи. Блакитний колір асоціюється з інтуїцією, емоційністю та духовним розвитком. Він передає відчуття легкості й чистоти, що лежить в основі зародження ідеї. Саме цей відтінок допомагає на підсвідомому рівні відчути витонченість і ясність задуму. В поєднанні з білим блакитний створює образ об'єднання всіх кольорів, символізуючи гармонію та цілісність. Це універсальна комбінація чистоти, глибини й легкого відсторонення.

Обох персонажів поєднує бронзовий колір. Вони живуть в одному всесвіті але мета та дії у кожного свої, незважаючи на це, додавання цього кольору та текстури металу дає нам відчуття поєднаності. Хоч вони й живуть по різному, але в одному світі і в один час.

Стилістика та текстура не мають бути різними, адже це ніби один великий твір, який має передавати ідею та історію кожного. Завдяки стилістиці ми можемо задати певні пропорції які існують саме в цьому світі, порушення цього є не допустимим, і читання персонажів буде ускладненим,

навіть якщо всі об'єднані певними кольорами. Текстури допоможуть сказати нам як живе цей персонаж, якщо один в лісі і охороняє його від небажаних гостей, то доречним є показати зношеність його речей, та трохи не охайний вигляд. Поки інша героїня є зі знатного роду і живе в кращих умовах, і показ цих різниць є обов'язковим.

2.4 Постобробка та підготовка фінальної презентації

Після завершення створення концептів персонажів на обрану тему наступним важливим етапом є постобробка та підготовка фінальної презентації. Цей етап відіграє важливу роль у демонстрації художнього задуму, стилістичної цілісності до розробки персонажів. Відповідна підготовка дозволяє не лише ефектно представити концепти, а й передати атмосферу, ідею та характер персонажів який був закладений в основу цієї роботи.

Постобробка є важливим кроком у створенні фінального вигляду концептів персонажів. Основні етапи включають:

1. Корекція кольору та контрасту. Вирівнювання тіней і світла, створення атмосферної колірної гами, яка підкреслює тематику гри.
2. Додавання текстур і деталей. Це допомагає зробити зображення більш реалістичним та відповідним до візуального стилю гри.
3. Фінальне уточнення контурів та деталей. Завдяки цьому персонажі виглядають більш завершеними та чіткими.

Фінальна презентація є завершальним етапом, який дозволяє представити концепти персонажів у найбільш ефективному вигляді. Візуальна подача має бути узгодженою, відповідати загальному стилю гри та не перевантажувати глядача зайвою інформацією. Обов'язково мають бути присутні короткі, але інформативні пояснення допомагають краще зрозуміти ідею та особливості персонажів (Дод. Рис.Б.3, Рис. Б.4.).

Фінальний етап передбачає перевірку узгодженості всіх елементів, а саме:

1. Єдність стилю та кольорової гами між усіма слайдами.
2. Відсутність зайвих або неузгоджених елементів.
3. Узгодженість шрифтів та заголовків для зручності читання.
4. Перевірка якості зображень та їх відповідності концепції гри.

Тестування презентації необхідна для виявлення можливих помилок або неточностей. Це необхідна частина яка вимагає часу та зосередженості.

ВИСНОВКИ

Після аналізу використаної літератури та електронних джерел можна зробити висновок, що поняття концепт-арту ґрунтовно досліджене переважно в іноземній науковій і практичній літературі. В нашому просторі ця тема ще не була достатньо висвітлена.

Концепт-арт сьогодні – це окремий напрям у цифровому мистецтві, що має прикладне значення у багатьох сферах візуальної культури: розробці ігор, анімації, кіно, рекламах, тощо. Основне його призначення – це візуалізація ідей на початковому етапі роботи над проєктом. Часто для створення одного персонажа або об'єкта залучається кілька художників, щоб опрацювати різні варіанти та підходи. Саме на цій стадії формуються візуальні образи, які згодом оживають завдяки зусиллям усієї команди. Відтак, чим глибше концепт-художник розуміє завдання і володіє відповідними інструментами, тим вища його професійна цінність.

Концепт-арт не лише дозволяє зекономити час, але й допомагає уникнути помилкових рішень на старті роботи. Ідея, яка здається цікавою у теорії, на практиці може виглядати невиразно у готовому ескізі. Важливо, щоб образ був чітко візуалізований і передавав основну суть концепції.

Сьогодні концепт-арт динамічно розвивається, що великою мірою спричинено активністю ігрових видавництв, які сприяють популяризації цього виду творчості. Доступність комп'ютерної техніки та розвиток ринку цифрових пристроїв значно розширили можливості митців. Соціальні мережі та професійні онлайн-платформи спростили обмін досвідом, ідеями та роботами, що стимулює творчий розвиток. Водночас серед розмаїття стилів і технік важливо зберігати індивідуальність і власний творчий підхід.

Після узгодження зовнішнього вигляду персонажів та інших ключових характеристик, на основі концепт-артів створюються 2D або 3D моделі, які згодом анімуються. Основне завдання художника на етапі розробки концепту – зробити образ максимально переконливим та

зрозумілим. Для цього необхідно володіти знаннями про сучасні методи створення ігрового мультимедійного контенту та постійно вдосконалювати навички під час виконання навчальних чи практичних проєктів.

У роботі проаналізовано етапи створення персонажа для комп'ютерної гри. Виконано велику кількість начерків, проведено пошук оптимальних форм для виразного та впізнаваного образу. Після відбору найкращих варіантів вони були доопрацьовані, і в результаті створено фінальні статичні зображення персонажів у фронтальному положенні. Для досягнення поставлених цілей необхідно застосовувати комплексний і послідовний підхід. Щоб створити переконливого героя, важливо передати атмосферу, характер і настрій образу, а також ретельно опрацювати деталі.

Головна мета концепт-художника – через аналіз і відбір ідей створити гармонійний і завершений візуальний образ. Важливо точно передати суть задуму, зробити його зрозумілим і візуально виразним. Усі силуети повинні легко зчитуватись. Основа якісного концепту персонажа – це робота з формою, пошук ідей через прості елементи (примітиви), правильна побудова та майстерна робота з лінією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Осадчий В.В. Вступ до спеціальності програміста : навчальний посібник / В.В. Осадчий, К.П. Осадча, І.М. Сердюк. – Мелітополь : ТОВ «Видавничий будинок ММД», 2011. – 296 с.
2. Бевз С.В. Класифікація та порівняльний аналіз засобів реалізації сучасних ігрових програм / С.В. Бевз, Т.В. Савальчук, А.М. Слюсар // Вісник Хмельницького національного університету. Сер. : Технічні науки. – Хмельницький. – 2011. – № 3. – С. 238–243.
3. Зелінська М. О. Художнє рішення концепт-арту персонажів комп'ютерної гри : Кваліфікаційна робота : 023. Херсон, 2020. 26 с.
4. Вергунова Н. С., Степаненко Є. С. Концепт-арт персонажів у game-дизайні. Scientific Collection «InterConf». 2021. С. 452-456.
5. Пікард Ч., Кнопф Дж., Гувейз, Фоукс Н. Колір і світло. Пер. Із англ. Наталія Купрійчук. Київ: ArtHuss, 2024. 384 с.
6. Підбір кольорів у вебдизайні [Електронний ресурс]. – WizeClub Education. Режим доступу: <https://wizeclub.education/blog/pidbir-koloriv-u-vebdizajni/> (дата звернення: 24.03.2025 р.)
7. Психологічний вплив кольору на людину [Електронний ресурс]. – Всеосвіта. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/lesson/psykholohichnyi-vplyv-koloru-na-liudynu-68581.html/> (дата звернення: 24.03.2025 р.)
8. Концепт-арт у геймдеві [Електронний ресурс]: DOU. Режим доступу: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/> (дата звернення: 12.02.2025р.)
9. Concept Art & Painting – Clip studio Paint. [Електронний ресурс]: CLIP STUDIO PAINT - The artist's software for drawing and painting. Режим доступу: https://www.clipstudio.net/en/conceptart/?from_features#func_01/ (дата звернення 18. 02. 25 р.) .
10. Character Design in Video Games: Types, Classes and Characteristics. [Електронний ресурс]: Starloop Studios. 2021. Режим доступу:

<https://starloopstudios.com/character-design-in-video-games-types-classes-andcharacteristics/> (дата звернення 09.02.2025 р.).

ДОДАТКИ

Додаток А. Референси коцептів взятих за основу.



Рис.А.1. Niss Skin Concept



Рис.А.2. Ekko Character Concept

Додаток Б. Розробка концептів персонажів.

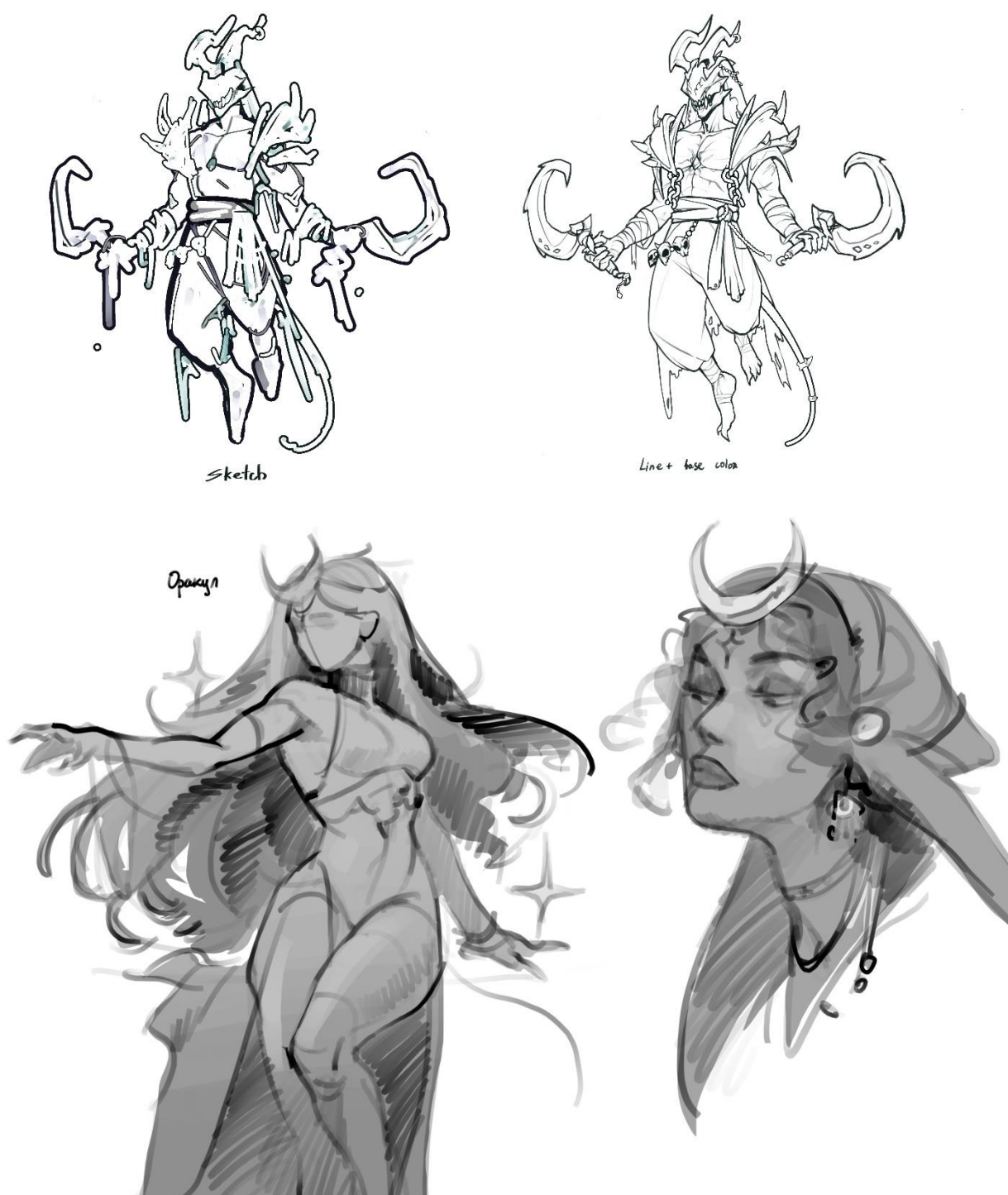


Рис.Б.1. Пошукові ескізи.



Рис.Б.2. Перший концепт-арт.

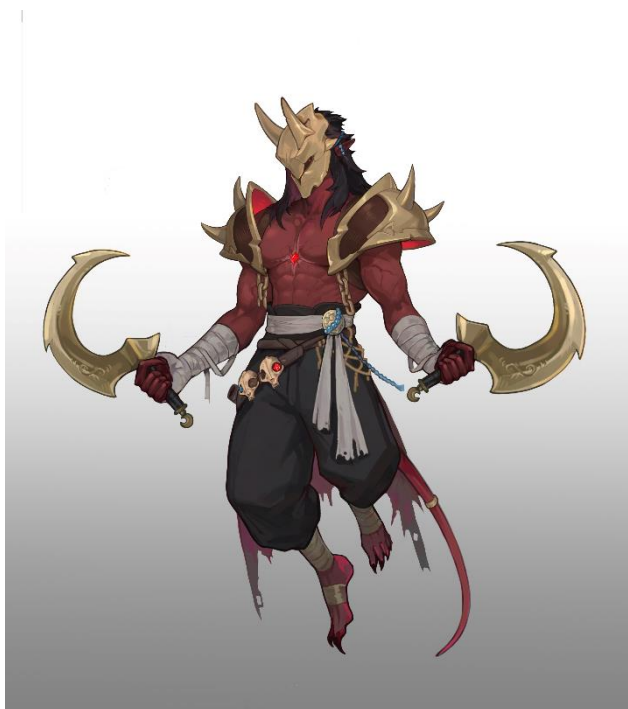


Рис.Б.3. Рендеринг пресонажа з концепт-арту в обраному стилі для презентації.

Тіньовий Асасин Червоного Лісу

"Ти можеш тікати від долі, але чи зможеш ти втекти від смерті?"

У самому серці Червоного Лісу, де багряне листя падає, ніби застигли краплі крові, а туман приховує давні секрети, ховається Атракс Мортис – Тіньовий Асасин, що зихищає Воріта Безодні від небажаних гостей.

Йому немає рівних у полюванні. Але Він – не чудовисько, що кидається на жертву, а мисливець, що терпляче чекає і діє з холодним розрахунком. Його задача – не допустити, щоб хтось перетнув Червоний Ліс і досягнув Воріт. Проте на відміну від бездушних стражів, він не сліпо виконує накази. Атракс оцінює кожного, хто проходить крізь його територію.

Він не кровожерливий вбивця – якщо його зацікавити, він може виявити прихильність до героя. Проте цього мало – лише тих, хто доведе свою гідність, він може відпустити... або навіть підказати інший шлях.



Рис. Б. 4. Опис персонажа.