

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв

Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»

Завідувачка кафедри

_____ Ємельова А.П.

«14» травня 2025 р.

Реєстраційний № _____

«_____» _____ 2025 р.

КОНЦЕПТ-АРТ І ЙОГО ЗНАЧЕННЯ У СФЕРІ ВІДЕОІГОР

Кваліфікаційна робота студентки

групи ДГ-21

ступінь вищої освіти «бакалавр»

спеціальності 022 «Дизайн»

(022.01 Графічний дизайн)

Максименко Валентини Євгеніївни

Керівник: к.п.н., доцент

Ейвас Лариса Феліксівна

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS ____ Кількість балів ____

Голова ЕК _____

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Максименко Валентина Євгенівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав(ла) і не одержував(ла) недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело. Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений(а). Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

Максименко В.Є. _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1: КОНЦЕПТ-АРТ ТА ЙОГО ЗНАЧЕННЯ В РОЗВИТКУ ГЕЙМ-ІНДУСТРІЇ.....	6
1.1 Основні поняття концепт-арту в дизайні.....	6
1.2 Розвиток концепт-арту у відеоіграх.....	9
1.3 Види графіки в концепт-арті відеоігор.....	12
Висновки до розділу 1.....	13
РОЗДІЛ 2: ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ “КОНЦЕПТ-АРТ ТА ЙОГО ЗНАЧЕННЯ В СФЕРІ ВІДЕОІГОР”.....	16
2.1 Передпроектний аналіз аналогів.....	16
2.2 Аналіз концептів персонажів до гри “Concord”.....	18
2.3 Опис авторського концепт-арту на прикладі персонажів з гри “Concord”.....	20
2.4. Інструменти комп'ютерної графіки та послідовність створення авторського концепт-арту.....	21
Висновки до розділу 2.....	26
ВИСНОВОК.....	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	31
ДОДАТКИ.....	34
Додаток А.....	34
Додаток Б.....	36

ВСТУП

Дизайн має глибокий сенс для людей, адже саме через нього ми сприймаємо світ, взаємодіємо з ним та формуємо емоційні зв'язки. У візуальному мистецтві, особливо в ігровій індустрії, дизайн є не просто прикрасою, а мовою, що розповідає історії, передає характер та викликає почуття. Сучасна індустрія відеоігор перетворилася на одну з найдинамічніших галузей розваг, де візуальна складова має вирішальне значення для успіху продукту. У цьому контексті концепт-арт стає фундаментальним етапом у процесі розробки гри, забезпечуючи візуалізацію ідей ще до їхньої повної реалізації. Концепт-арт дозволяє командам розробників створювати узгоджене бачення світу гри, персонажів, об'єктів та середовищ, що сприяє ефективній комунікації між різними відділами та забезпечує цілісність візуального стилю.

Завдяки концепт-арту, абстрактні ідеї набувають конкретних форм через скетчі, колажі чи цифрові ілюстрації, що передають настрій, атмосферу та загальний стиль проекту. Ці візуалізації слугують орієнтирами для подальших етапів розробки, включаючи 3D-моделювання, анімацію та програмування, забезпечуючи узгодженість та ефективність у створенні фінального продукту.

Актуальність теми пов'язана зі зростанням індустрії відеоігор та підвищеним попитом на якісний візуальний контент, що, у свою чергу, підкреслює важливість концепт-арту в процесі розробки ігор. Сучасні гравці очікують не лише захоплюючого геймплею, а й візуально привабливого та естетично продуманого ігрового світу. Концепт-арт стає інструментом, який забезпечує цілісність візуального стилю гри та сприяє ефективній комунікації між членами команди розробників. Незважаючи на зростаючу роль концепт-арту, в українському науковому просторі ця тема досліджена недостатньо, що обумовлює необхідність більш глибокого аналізу та вивчення особливостей концепт-арту у сфері відеоігор.

Мета дослідження: аналіз ролі концепт-арту в процесі розробки відеоігор та створення авторського концепт-арту персонажа на прикладі гри "Concord".

Завдання роботи:

1. Дослідити історію розвитку концепт-арту в дизайні відеоігор.
2. Розглянути види концепт-артів в відеоіграх.
3. Розробити редизайн персонажа до гри "Concord".
4. Здійснити проєктну розробку концепту персонажа.

Об'єкт дослідження: концепт-арт у сфері відеоігор, його типи та особливості.

Предмет дослідження: редизайн персонажів до гри "Concord" та проєктна розробка концепту персонажа.

Практичне значення одержаних результатів: Створення авторського концепт-арту на прикладі персонажа з гри "Concord" та авторського.

Структура і обсяг роботи: Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків загальним обсягом 40 сторінок; список літератури налічує 24 позиції.

РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПТ-АРТ ТА ЙОГО ЗНАЧЕННЯ В РОЗВИТКУ ГЕЙМ-ІНДУСТРІЇ

1.1 Основні поняття концепт-арту в дизайні

Оскільки індустрія розваг стає все більш популярною та конкурентоспроможною, концептуальне мистецтво – важливий етап у процесі виробництва ігор/фільмів – також вимагає художників, здатних створювати якісніші роботи у стислий термін [14].

Концепт-арт – це спеціалізована форма ілюстрації, що використовується для візуалізації ідей ще до початку їхньої повноцінної реалізації у фінальному продукті (Рис. А.1). Найчастіше концепт-арт застосовується в галузях розваг, таких як кінематограф, анімація, комікси, а особливо – у відеоіграх. Може охоплювати широкий спектр елементів – від дизайну персонажів і костюмів до середовищ, техніки, зброї та фантастичних істот. Його головна мета полягає у створенні первинного образу або атмосфери майбутнього проєкту [12]. Це досягається за рахунок того, що невелика група концепт-художників зосереджена на ілюструванні зовнішнього вигляду та відчутті світу, замість того, щоб весь художній відділ витрачав час на дизайн-ассети. Це заощаджує час, а також змушує все краще поєднуватись один з одним у грі.

Після розгляду поняття концепт-арту як спеціалізованої форми ілюстрації, що використовується для візуалізації ідей до їхньої повноцінної реалізації у фінальному продукті, важливо детальніше зупинитися на ключових пов'язаних термінах, які розкривають суть процесу створення концепт-арту та його роль у творчих індустріях.

Концепт-художник (англ. concept artist) – це фахівець, який відповідає за візуалізацію ідей, що слугують основою для подальшої розробки проєктів у сферах кіно, анімації, відеоігор, реклами та інших медіа. Його завдання полягає у створенні ескізів, начерків та ілюстрацій, які передають загальний вигляд персонажів, оточення, об'єктів або атмосфери майбутнього продукту. Концепт-художник тісно співпрацює з арт-директорами, сценаристами та

іншими членами команди, щоб забезпечити єдність візуального стилю та відповідність задуму проєкту.

Цифрове мистецтво (Digital Painting) – це форма художнього вираження, що створюється за допомогою цифрових технологій, таких як графічні планшети, комп'ютерні програми для малювання та 3D-моделювання (Рис. А.2). У контексті концепт-арту цифрове мистецтво дозволяє художникам ефективно експериментувати з формами, кольорами та композицією, швидко вносити зміни та адаптувати ілюстрації до потреб проєкту. Це особливо важливо в динамічних індустріях, де швидкість і гнучкість є ключовими факторами успіху [8].

Дизайн персонажів – це процес створення візуального образу персонажа, який включає розробку його зовнішнього вигляду, одягу, аксесуарів, міміки та інших характеристик, що відображають його особистість, роль у сюжеті та взаємодію з оточенням. У концепт-арті дизайн персонажів є критично важливим етапом, оскільки він визначає, як глядач або гравець сприйматиме героя, його емоції та мотивацію. Цей процес вимагає глибокого розуміння анатомії, психології та культурних контекстів.

Фан-арт – це форма творчості, в якій шанувальники створюють власні художні інтерпретації персонажів, сцен або елементів з улюблених творів, таких як фільми, серіали, відеоігри чи книги. Хоча фан-арт не є офіційною частиною проєкту, він відіграє важливу роль у розвитку спільнот, популяризації контенту та демонстрації креативності фанатів. У деяких випадках фан-арт може впливати на офіційний дизайн персонажів або сюжетні лінії, особливо коли він набуває широкого розголосу в інтернеті.

Рендеринг у контексті концепт-арту означає процес деталізації та опрацювання зображення для досягнення максимальної реалістичності або стилістичної виразності (Рис. А.3). Це завершальний етап, на якому художник додає освітлення, тіні, текстури та інші візуальні ефекти, щоб надати зображенню глибини та об'єму. Рендеринг допомагає передати атмосферу сцени та забезпечує чітке розуміння форми і матеріалів об'єктів.

Референси – це візуальні матеріали, які використовуються художником як джерело натхнення або для точного відтворення деталей. Це можуть бути фотографії, кадри з фільмів, зображення з інших творів мистецтва або реальні об'єкти. Використання референсів дозволяє уникнути помилок у пропорціях, анатомії чи перспективах та сприяє створенню більш переконливих і правдоподібних образів.

Мудборд (mood board) – це колаж зображень, текстур, кольорових палітр та інших візуальних елементів, який відображає настрій, стиль та концепцію майбутнього проєкту (Рис. А.4). Створення мудборду допомагає зосередити візуальні ідеї, встановити єдину стилістичну направленість та слугує комунікаційним інструментом між членами команди та замовником.

Фідбек – це зворотний зв'язок, який художник отримує від колег, керівників, клієнтів, або в моєму випадку – аудиторії, щодо своєї роботи. Конструктивний фідбек є важливим для вдосконалення концепт-арту, оскільки дозволяє виявити сильні сторони та області, що потребують покращення. Ефективне сприйняття та впровадження фідбеку сприяє професійному зростанню художника та підвищує якість кінцевого продукту.

Дедлайн – це встановлений термін, до якого має бути завершена певна частина роботи або весь проєкт. У сфері концепт-арту дотримання дедлайнів є критично важливим, оскільки затримки можуть вплинути на загальний графік розробки продукту. Планування часу, пріоритетизація завдань та ефективне управління робочим процесом допомагають художнику вчасно виконувати поставлені завдання без втрати якості.

Процес створення концепт-арту – це складна й багатоетапна творча діяльність, яка поєднує як художні, так і аналітичні підходи. Він розпочинається з дослідження: художник вивчає світ, у якому розгортатиметься дія гри або фільму, аналізує референси, історичні або фантастичні контексти, особливості жанру, естетику, технічні обмеження та побажання замовника чи арт-директора. Далі слідує етап ескізів, скетчів – це швидкі начерки, які допомагають дослідити можливі форми, силуети, композиції. Вони дозволяють швидко перебирати варіанти, комбінувати

несподівані елементи, тестувати цікаві образи. Після того як обрано основну ідею, настає стадія кольорових варіацій, експерименти із палітрою, освітленням, атмосферою сцени. Також, існує поняття фотобаш (photobash, photobashing) – це техніка створення зображень за допомогою фотографій і засобів цифрового малювання. Художники вирізають і перетягують різні елементи для малюнка безпосередньо з фотографій, а не відмальовують їх з нуля [4].

На завершальному етапі художник створює фінальну ілюстрацію. Це вже деталізований і завершений візуальний образ, який відображає всі ключові характеристики персонажа, об'єкта або локації: форму, матеріал, текстуру, колір, пропорції, можливі елементи анімації або трансформації. Такі фінальні роботи зазвичай використовуються як головні орієнтири для інших учасників команди: 3D-моделерів, аніматорів, художників освітлення, програмістів інтерфейсів. Концепт-арт у цьому сенсі виконує не лише роль натхнення, а й технічного документа, який має бути чітким, інформативним і функціональним.

1.2 Розвиток концепт-арту у відеоіграх

Термін «концепт-арт» виник у середині ХХ століття, коли візуальні мистецтва почали активно інтегруватися у виробничі процеси кіноіндустрії. На той час індустрія фільмів переживала стрімкий розвиток, і режисери, продюсери та технічні команди потребували засобу, який дозволяв би ще до зйомок уявити, як виглядатимуть сцени, персонажі та середовище майбутньої картини. Одним із перших прикладів системного використання концепт-арту можна вважати роботу студії Walt Disney. Уже в 1930-х роках “Disney” наймав художників для створення концептуальних малюнків, які допомагали візуалізувати сцени та персонажів для анімаційних фільмів [1].

Справжній прорив у розвитку концепт-арту стався у 1970-х роках завдяки художнику Ральфу Маккуоррі, який працював разом із Джорджем Лукасом над створенням всесвіту “Star Wars” (Рис. А.5) [1]. Їх ілюстрації відігравали важливу роль ще до початку зйомок – вони допомагали переконати

продюсерів у візуальній силі проєкту, формували атмосферу та задавали художній напрям для всієї команди. Завдяки Маккуоррі концепт-арт перетворився на ключовий інструмент креативного виробництва, що поєднував фантазію художника з технічними потребами студії.

У 1970–1980-х роках відеоігри перебували на початковому етапі розвитку, і технічні ресурси були вкрай обмеженими [9]. Графіка базувалась на простій піксельній візуалізації, а кількість кольорів, які могла відобразити ігрова система, була мінімальною. У таких умовах художникам доводилося шукати креативні шляхи для візуального оповідання – передавати характер персонажа, атмосферу гри та ігрову механіку через кілька пікселів та базові форми. Яскравими прикладами цього періоду є такі культові ігри, як “Pac-Man” та “Space Invaders”. Попри простоту графіки, ці проєкти демонстрували, що навіть з мінімальними візуальними засобами можна створити виразний стиль, який запам’ятовується на роки. На цьому етапі концепт-арт існував скоріше у вигляді скетчів або рекламних ілюстрацій, які використовувалися в інструкціях до гри чи на обкладинках картриджів, оскільки екранні можливості не дозволяли повноцінно реалізувати деталізовані ідеї.

У 1990-х роках відбувся справжній прорив у графіці завдяки розвитку 3D-технологій та потужнішого апаратного забезпечення. Цей період ознаменувався переходом від 2D-спрайтів до об’ємних моделей, що потребувало нових підходів до візуального дизайну. Концепт-арт почав відігравати значно важливішу роль, оскільки художники мали створювати попередні візуальні рішення, які потім інтерпретувалися у тривимірному просторі. Ігри як “Doom” стали новаторськими не лише з технічної точки зору, але й у візуальному оформленні – концепт-художники розробляли монстрів, середовища, зброю, що потім втілювалися в 3D. Іншим показовим прикладом є “Final Fantasy VII”, де концепт-арт став основою для створення великого, емоційно насиченого світу з унікальними персонажами, архітектурою та атмосферою. У цей час також активно використовувалися друковані артбуки, які почали виходити разом із іграми – вони стали мостом між художнім

задумом і фінальним продуктом, даючи гравцям змогу зазирнути за куліси творчого процесу.

Сучасний рівень деталізації в 3D-графіці для відеоігор досяг неймовірної глибини та реалістичності, що вимагає від концепт-художників значного підвищення стандартів у своїй роботі. Сьогодні завдяки потужним ігровим рушіям, таким як Unreal Engine 5 чи Unity HDRP, ігрові світи можуть містити мільйони полігонів, реалістичні матеріали з фізично коректним освітленням, складні шейдери, динамічне освітлення, трасування променів і детальні анімації. В результаті навіть другорядні об'єкти чи текстури на задньому плані повинні мати переконливий вигляд.

У відповідь на це концепт-художники повинні адаптуватися до нових реалій – їхня робота більше не обмежується створенням гарної картинки. Сучасний концепт-арт повинен передбачати високий рівень деталізації, точну розробку матеріалів, структури поверхонь, логіку використання об'єктів, навіть зношення, подряпини, пил чи сліди експлуатації. Деталі відіграють ключову роль, адже гравці очікують на реалістичність або візуальну правдоподібність, незалежно від стилізації гри. Крім того, художники повинні враховувати технічні обмеження й особливості 3D-виробництва. Наприклад, вони часто створюють ортографічні проєкції персонажів і об'єктів, надають детальні описи текстур, кольорових схем, варіантів освітлення. Іноді концепт-арт включає окремі інструкції для 3D-художників, аби зберегти задум художника при трансформації з 2D в 3D.

Таким чином, сучасні концепт-художники повинні володіти не лише художніми навичками, а й добре розуміти 3D-пайплайн, працювати в тісному зв'язку з технічними фахівцями та адаптувати свої методи під зростаючі вимоги індустрії. Усе це робить концепт-арт складною, але надзвичайно важливою ланкою у процесі створення сучасних ігор.

Мета концепт-арту, безперечно, є найважливішим кроком у дизайні візуальних елементів, і оскільки візуальні елементи мають найвищий пріоритет у загальній розробці відеоігор, робота концепт-художника буде постійно шукатися та затребуваною. Він продовжуватиме підживлювати

дизайн для всього: від чайників до ракет і навіть п'ятдесятифутових драконів. Оскільки цей фундаментальний крок, будучи найкреативнішим та найхудожнішим, фактично є запорукою успіху в залученні ігрової аудиторії [19].

1.3 Види графіки в концепт-арті відеоігор

У сучасному концепт-арті відеоігор використовуються різноманітні графічні стилі, кожен з яких має свої особливості, переваги та сферу застосування. Вибір стилю напряду впливає на атмосферу гри, сприйняття візуального контенту та естетичну привабливість проєкту. Нижче розглянемо основні види графіки, що використовуються художниками під час створення концепт-артів для відеоігор.

Піксельна графіка – один із найдавніших візуальних стилів у відеоіграх, який ґрунтується на використанні помітних пікселів як основних будівельних елементів зображення. Незважаючи на свою простоту, цей стиль має виразну естетику та викликає ностальгійні асоціації. Його часто використовують у ретро-іграх або інді-проєктах, де важливими є атмосфера, дух експериментальності та невисокі технічні вимоги. Піксельний концепт-арт зазвичай створюється у вигляді спрайтів і анімаційних сіток, де кожен піксель має значення.

Низькополігональна, так само відома як Low-Poly, графіка характеризується простими геометричними формами та обмеженою кількістю полігонів. Такий стиль часто використовується для створення мінімалістичного, але водночас стильного візуального ефекту [15]. У концепт-арті low-poly стиль вимагає ретельного опрацювання форм, силуетів та кольорової гармонії, адже за відсутності дрібних деталей художник має досягати виразності за рахунок композиції та дизайну. Цей стиль популярний у мобільних іграх, інді-проєктах та іграх, орієнтованих на абстрактне сприйняття.

Абстрактний та сюрреалістичний стиль у концепт-арті застосовується для створення візуально нетипових світів, де реальність змінюється, а звичні

форми перетворюються на символи або метафори. Така графіка вирізняється нетрадиційним підходом до композиції, кольорів та простору, часто викликаючи у гравця відчуття подиву або психологічного дискомфорту. Вона особливо ефективна в іграх із філософськими, психологічними чи експериментальними сюжетами, де візуальний стиль має доповнювати глибокий сенс наративу.

Воксельна графіка – це стиль, побудований на тривимірних пікселях, які називаються вокселями. На відміну від класичної 3D-графіки, де об'єкти формуються з полігонів, у воксельній графіці форми складаються з невеликих кубиків. Цей стиль створює характерний “лочний” вигляд і часто асоціюється з такими іграми, як “Minecraft”. У концепт-арті воксельна графіка вимагає іншого мислення: художник працює з об'ємами, а не з плоскими силуетами, і повинен продумувати структуру об'єкта з урахуванням блочної естетики.

Векторна графіка використовується тоді, коли необхідно створити чисті, лаконічні та масштабовані зображення. Векторні концепт-арти мають чіткі контури, яскраві кольори та гарну адаптивність до різних екранів. Цей стиль добре підходить для інтерфейсів, стилізованих персонажів, ігор з освітнім або мобільним спрямуванням. Художники, які працюють у цьому стилі, зазвичай застосовують програми на зразок Adobe Illustrator, де важливими є точність ліній і узгодженість форм.

Цифровий живопис (digital painting) – один із найпоширеніших і гнучких стилів концепт-арту, що імітує традиційні художні техніки: олійний живопис, акварель, пастель [8]. Він дозволяє створювати деталізовані, атмосферні ілюстрації, що точно передають текстуру, освітлення, настрій сцени. Цей стиль використовується для опрацювання персонажів, локацій, реквізиту й навіть маркетингових матеріалів. Залежно від задуму, художник може комбінувати техніки – наприклад, поєднувати живопис з 3D-рендерами або фотобашингом.

Глітч-арт – це експериментальний стиль, що використовує цифрові помилки, спотворення, шум та кольорові збої для створення унікального візуального ефекту. Його часто застосовують у концепт-арті ігор з темами кіберпанку, хаосу, хакерства чи технологічного занепаду. У такій графіці

акцент робиться не на реалістичності, а на емоційному враженні – спотворення мають викликати у гравця напругу, цікавість або дезорієнтацію.

Отже, графічне розмаїття у концепт-арті відеоігор дозволяє митцям ефективно візуалізувати найрізноманітніші художні задуми, адаптуючись до стилістики гри, її жанру та технічних вимог. Розуміння особливостей кожного стилю є важливою складовою при розробці власного візуального проєкту. У наступному розділі буде розглянуто практичний аспект створення концепт-арту, зокрема аналіз наявних аналогів, що стали основою для подальшого проєктування власної концепції в рамках кваліфікаційної роботи.

Висновки до розділу 1

У сучасній індустрії відеоігор концепт-арт виступає фундаментальним етапом візуального проєктування, що поєднує креативність художника з технічними вимогами розробки. Його основна функція полягає у візуалізації ідей на ранніх стадіях, що дозволяє ефективно комунікувати концепції між членами команди та забезпечує цілісність художнього стилю проєкту.

Історичний розвиток концепт-арту, від перших ескізів студії Walt Disney до робіт Ральфа Маккуоррі для “Star Wars”, засвідчує його еволюцію від допоміжного інструмента до ключового елементу творчого процесу. У сфері відеоігор концепт-арт охоплює широкий спектр завдань: від створення образів персонажів і середовищ до розробки технічних об'єктів, що формують унікальний візуальний стиль гри.

Процес створення концепт-арту включає кілька етапів: дослідження, ескізування, експерименти з кольором та освітленням, а також створення фінальних ілюстрацій. Цей підхід дозволяє не лише візуалізувати ідеї, але й забезпечує технічну основу для подальшої роботи 3D-моделерів, аніматорів та інших фахівців.

Таким чином, концепт-арт є невід'ємною складовою процесу розробки відеоігор, що забезпечує ефективну комунікацію в команді, сприяє збереженню художньої цілісності проєкту та оптимізує виробничі процеси.

РОЗДІЛ 2. ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ "КОНЦЕПТ-АРТ ТА ЙОГО ЗНАЧЕННЯ В СФЕРІ ВІДЕОІГОР"

2.1. Передпроектний аналіз аналогів

У сучасному світі відеоігор жанр battle royale займає особливе місце завдяки своїй динамічності, змагальності та унікальному візуальному стилю. Ігри, такі як “Fortnite” і “Valorant”, не тільки поставили високу планку в геймплейних механіках, але й стали еталоном в галузі концепт-арту персонажів, поєднуючи яскраву стилізацію з виразним дизайном.

Мета даного аналізу – вивчити приклади концепт-арту персонажів у жанрі battle royale, щоб виявити ключові особливості та принципи, які слід враховувати при створенні власного персонажа.

Аналіз концепт-арту персонажа Adanna of the Deer з “Fortnite” (Рис. Б.1).

“Fortnite” належить до жанру battle royale – різновиду багатокористувацьких шутерів, в якому велика кількість гравців змагається між собою до визначення єдиного переможця. У межах цього жанру візуальна ідентифікація персонажів відіграє вирішальну роль для гравців, яким хотілося б виділити свою індивідуальність через яскравий скін. Дизайн персонажів у “Fortnite”, зокрема Adanna, відповідає цим вимогам, поєднуючи високий ступінь візуальної виразності з характерною стилізацією, що сприяє впізнаваності в ігровому процесі та більшій зацікавленості користувачів.

Концепт-арт Adanna of the Deer демонструє комплексне використання естетичних засобів, властивих стилізованим цифровій графіці. Візуальна структура персонажа базується на поєднанні динамічного силуету, декоративних елементів та яскравої палітри, в якій домінують фіолетовий, малиновий і чорний кольори. Візуальна мова персонажа містить відсилання до тематики глибини, відсилаючесь на ім’я шкіну, що реалізується як через дизайн форми, так і через колірну символіку, створюючи образ із містичними рисами.

“Fortnite” є одним із наймасовіших ігрових проєктів з аудиторією понад 500 мільйонів зареєстрованих користувачів. Успіх гри частково зумовлений

високим рівнем стилізованого візуалу, до якого належить розробка унікальних ігрових персонажів. Дизайни, подібні до Adanna of the Deer, виконують функції не лише геймплейного представлення, а й маркетингового продукту – персонажі часто використовуються в мерчандайзингу, трейлерах, колабораціях із брендами тощо. Візуальний стиль “Fortnite” та їх різноманітні дизайни персонажів є натхненням для мого власного проекту першочергово.

Аналіз концепт-арту персонажа Viper з “Valorant” (Рис. Б.2).

“Valorant” позиціонується як тактичний шутер від першої особи з елементами командного протистояння. Хоч гра формально не належить до жанру battle royale, але я вважаю вона підходить за структурою, геймдизайном та різноманітністю скінів на персонажів, як і в проєктах “Fortnite”. Дизайн Viper слугує прикладом цілеспрямованого поєднання естетики з геймплейними функціями – зовнішній вигляд героїні відображає її роль, стиль гри й унікальні здібності. Концепт-арт Viper демонструє виважене поєднання техноестетики й елементів футуристичного дизайну.

Основу візуального рішення становлять гладкі геометризовані форми, акцентовані світловими елементами зеленого кольору, що асоціюються з токсичністю – головною тематикою персонажа. Важливу роль відіграє силуетна чіткість: комбінезон із жорсткими формами броні, маска, рукавиці й підсумки – усе спрямовано на передачу небезпечного образу.

Завдяки своїй унікальній візуальній стилістиці та персонажно-орієнтованому підходу до дизайну, “Valorant” закріпив за собою роль культурного явища серед кіберспортивної спільноти. Дизайн персонажів, таких як Viper, відіграє ключову роль у маркетинговій ідентичності гри: художні рішення сприяють створенню сильних візуальних образів, які активно використовуються у просуванні, фан-арті, мерчандайзингу та візуальній комунікації з аудиторією. Концепт-арт Viper є зразком успішного поєднання характеру, функціональності та стилістичної цілісності.

2.2 Аналіз концептів персонажів до гри “Concord”

“Concord” – це мультиплеєрний науково-фантастичний шутер з елементами “hero-based gameplay”, тобто з ігровою механікою, де кожен персонаж має унікальні здібності та візуальну ідентичність. Гра орієнтована на змагальну командну взаємодію, подібно до “Valorant”, що ставить особливі вимоги до візуального дизайну героїв: важливо, щоб кожен персонаж був миттєво впізнаваний, відрізнявся за силуетом і передавав свою роль у геймплеї вже через зовнішній вигляд.

Базз – високомобільний персонаж класу фланкер у науково-фантастичному шутері “Concord” (Рис. Б.3). Її ігрова роль полягає в швидкому проникненні в тил супротивника, нанесенні точкових ударів та оперативному відході з зони бою. Персонаж належить до класу Haunt, що характеризується підвищеною мобільністю та здатністю до швидких маневрів. Її бойова спеціалізація – це ближній бій та нанесення шкоди з флангів. Базз озброєна вуглецево-сталевими металевими ножами, які дозволяють ефективно атакувати на середній дистанції та відслідковувати ворогів.

Порівнюючи персонажів Базз та Adanna of the Deer, можна простежити два різні підходи до візуального конструювання ігрової ідентичності у межах жанру змагального шутера. Обидві героїні належать до яскравих представниць інклюзивного характер-дизайну, однак рівень художнього опрацювання, а також функціональність їхнього вигляду в контексті ігрового процесу, відрізняється. У той час як Базз із “Concord” демонструє якісну технічну реалізацію та культурну репрезентативність, її дизайн у певній мірі поступається Адані за критеріями візуальної ігрової ефективності, глибини стилістичного опрацювання та миттєвої ідентифікації персонажа у динаміці. Успішний концепт-арт, як у випадку з Аданою, базується не лише на естетиці, а й на лаконічності, емоційності та інтеграції з ігровим світом.

Було здійснено аналіз фанатського редизайну персонажа Базз (Рис. Б.5). Редизайн персонажа Базз демонструє спробу вдосконалити як візуальну привабливість, так і функціональність образу. Основна мета – зберегти яскраву, впізнавану особистість персонажа, одночасно роблячи силует більш виразним

і придатним для динамічного середовища відеоігрового простору. У редизайні збережено три головні кольори: чорний, білий і червоний, що гармонійно підкреслюють характер персонажа – сильний, впевнений, домінантний. Водночас автор пропонує використати фіолетовий як акцентний, що додає глибини та стилістичної цілісності.

Редизайн включає конструктивну критику оригіналу, зокрема – на взуття, що я вважаю актуальним. Коментар “це черевики, щоб носити, а не бігати” показує прагнення до логічнішого підходу до дизайну: естетика має відповідати функціональному контексту. Новий образ поєднує в собі спортивні елементи з вуличною модою, зберігаючи баланс між стилем і зручністю. Зброя та сонцезахисні окуляри у стилі 80-х додають характеру, формуючи впізнаваний архетип “сильної жінки майбутнього” з нотками ретрофутуризму. Автор пропонує не просто візуальне оновлення, а переосмислений підхід до характеру персонажа та його функціональної ролі в грі. Цей редизайн демонструє розуміння візуального сторітелінгу, композиційної логіки та сучасних трендів у дизайні персонажів.

Аналіз альтернативного фанатського редизайну персонажа Базз (Рис. Б.6). Цей концепт демонструє значно сміливіший, експресивніший підхід до редизайну персонажа Базз. Автор не тільки акцентує увагу на покращенні силуету та читабельності, але й надає образу гіперстилізованої естетики, що наближає персонажа до візуальної мови аніме, супергеройської культури й кібер-арту. Такий редизайн виходить за межі реалістичного одягу, тяжіючи до екстремальної стилізації з елементами фентезі. На відміну від попередньої версії, тут палітра перенавантажена контрастами: поєднання фіолетового, рожевого, червоного та чорного створює агресивну, електризуючу атмосферу. Візуальні акценти зосереджені на очах, зброї та прикрасах, а саме окуляри, роги, підсвічування.

Новий силует значно динамічніший і фантастичніший. Автор зберігає широкі плечі та розширену верхню частину фігури, роблячи силует схожим на перевернутий трикутник – класичний символ сили й домінування в дизайні персонажів. Штани з розрізами з боків додають руху й ритму, створюючи

враження постійної динаміки навіть у статичній позі, що мені здається гарною ідеєю. Замість традиційної холодної зброї або вуличного стилю, як у попередньому редизайні, тут ми бачимо футуристичну “енергетичну” зброю, що ближче до “sci-fi” жанру. Це виводить персонажа за межі реалістичного антуражу й переводить її в умовно-фантастичний. Цей редизайн – приклад глибоко стилізованої трансформації, де головна мета полягає не лише в покращенні візуального зчитування персонажа, а у створенні цілком нового “міфу” навколо нього.

Перший редизайн – це приклад поміркованого, професійного підходу до дизайну персонажа у відеоігровому контексті. Його можна легко уявити в файтингу: він впізнаваний, логічний, ідеально підходить до умов взаємодії гравця з персонажем. Другий редизайн – це креативна експансія за межі реалістичного дизайну. Такий підхід менш універсальний та практичний, але демонструє художню свободу й потенціал для експериментального всесвіту.

2.3 Опис авторського концепт-арту на прикладі персонажів з гри “Concord”

У цьому підрозділі розглядається підхід до створення авторського концепт-арту на прикладі фанатського редизайну персонажів із відеогри “Concord”, а саме персонажу Базз. Аналіз минулих візуальних інтерпретацій дозволяє глибше зрозуміти, як дизайнерська думка трансформує вихідні образи, реагуючи на потреби аудиторії, вимоги ігрового процесу та естетичні тренди.

У процесі створення авторського концепт-арту персонажа Базз головною метою було переосмислення його образу через призму стилізації, спрощення форм та позбавлення надмірних декоративних елементів. Основна ідея полягала в тому, щоб відійти від гіперреалістичного підходу до дизайну, зробивши персонажа більш виразним, легким для сприйняття та сучасним у візуальному плані.

Під час розробки образу я зберегла ключові риси канонічного характеру Базза, які визначають його як персонажа: впевненість, динамічність, дещо

зухвалу, але харизматичну натуру. Ці характеристики стали фундаментом для візуальної інтерпретації, а їх адаптація до оновленого стилю дозволила створити гармонійний і впізнаваний образ.

Джерелами натхнення для концепції стали елементи поп-культури, наукової фантастики (sci-fi), а також сучасні тренди вуличної моди. Візуальний стиль персонажів із гри “Fortnite” мав значний вплив на процес стилізації, зокрема в аспектах силуету, кольорових рішень та загальної подачі образу.

У моїй інтерпретації Базз має впізнаваний, але більш лаконічний силует. Я свідомо відмовилася від надмірно складних елементів, таких як важкий плащ та нудний стиль одягу, щоб досягти більш чіткого та стильного образу. Основний акцент зроблено на формі контрастних акцентах у кольоровій палітрі та гарна незвична зачіска. Костюм поєднує елементи sci-fi спорядження з сучасними мотивами вуличного стилю – коротка куртка, в якій трохи зберіглась трикутна форма плечиків, функціональні ремені, взуття в sci-fi тематиці та комбінезон.

2.4. Інструменти комп'ютерної графіки та послідовність створення авторського концепт-арту.

У цьому підрозділі розглянуто технічний бік створення авторського концепт-арту на прикладі практичної роботи над персонажами для відеогри. Основним інструментом цифрової ілюстрації стала програма Procreate, яка завдяки своїй зручності, гнучкому інтерфейсу та широкому спектру кистей і налаштувань забезпечила повний цикл розробки від ескізу до фінальної ілюстрації. У процесі роботи над редизайном персонажів я неодноразово ділилася проміжними результатами зі своєю невеликою творчою аудиторією в Telegram-каналі, де отримувала зворотний зв'язок, проводила міні-опитування та враховувала думки підписників під час прийняття дизайнерських рішень. Такий формат спілкування з глядачем дозволив не лише відточити візуальні деталі, а й протестувати емоційне сприйняття образів на ранніх етапах. У підрозділі також подано узагальнену послідовність створення концепт-арту:

від пошуку ідей та збирання референсів – до композиційного ескізу, опрацювання силуету, кольору, деталей і презентації остаточного варіанта.

На початковому етапі роботи я зосередилася на вивченні характеру персонажа Базз, її поведінкових рис та бойового стилю. Важливо було зрозуміти, як вона рухається, які фізичні навантаження виконує, яку роль відіграє в ігровому просторі. З огляду на її акробатичний, динамічний стиль пересування, який нагадує елементи паркуру, я свідомо зробила вибір на користь практичного, легкого одягу, що не обмежує рухів. Це стало відправною точкою для побудови її візуального образу (Рис. Б.7).

У ході підготовчого етапу, важливим кроком стало створення мудборду – добірки візуальних референсів, яка допомогла сформувати цілісне бачення образу персонажа. Цей колаж містив опорні зображення, що відображали основні стилістичні напрями, характер, рухи, аксесуари та кольорову палітру, на які я орієнтувалася в роботі над редизайном Базз.

Зокрема, ключову роль відігравали референси одягу, взуття та захисного спорядження, натхнені стилістикою вуличної моди, спортивного екіпірування для паркуру та елементами sci-fi дизайну (Рис. Б.8). Масивні кросівки, легкі рукавички без пальців, захист для ніг – усе це забезпечує функціональність і підкреслює динамічний, бойовий характер персонажа. Я відмовилася від надмірного декору на користь практичних рішень, що логічно впливають із її стилю пересування – швидкого, акробатичного, з елементами бою.

Окремо було зібрано референси рухів – анатомічні скетчі персонажів у динамічних позах, які допомогли передати пластику тіла, стрибки, повороти та рівновагу. Вони відіграли важливу роль при створенні силуету та поз для презентаційної ілюстрації.

Також у мудборд було включено портретний референс, який ліг в основу зовнішності персонажа: зачіска з дредами, окуляри, виразна індивідуальність – усе це підкреслює сучасність та характер Базз, зберігаючи при цьому художню умовність. Кольорова палітра, представлена на борді, включає глибокі відтінки фіолетового, червоного, чорного та синього. Вона створює враження

енергійного, трохи бунтарського образу, водночас гармоніюючи з візуальним стилем sci-fi середовища гри.

На основі зібраного мудборду та опрацьованої функціональності персонажа, я створила кілька варіантів її візуального образу (Рис. Б.9). Метою цього етапу було протестувати різні комбінації одягу, кольору та зачіски, зберігаючи при цьому сталі елементи стилю: практичність, акцент на мобільність і динаміку, а також візуальну цілісність із загальною естетикою sci-fi.

На представленій композиції зображено чотири варіанти одягу, але зазначу варіанти, які мені більш сподобались:

Перший варіант (зліва) – найбільш збалансований за кольором і формою. Поєднання темно-фіолетового з червоно-чорним на взутті й куртці створює яскравий, але не перевантажений образ. Контрастні елементи в захисті ніг додають енергії, а цільність силуету зберігається завдяки подібному тону верхньої та нижньої частини костюма.

Четвертий варіант (справа) – один із найдинамічніших за формою. Білий асиметричний топ і чорний низ виглядають стильно та сучасно, але образ стає менш виразним у контексті sci-fi.

Щоб перевірити сприйняття цих варіантів, я провела опитування у своєму Telegram-каналі, де поділилася всіма чотирма образами. Завдяки активному зворотному зв'язку вдалося дізнатися думку моєї творчої аудиторії. Більшість голосів отримав перший варіант, що підтвердило його вдалу композицію та кольорову гармонію. Цей варіант було обрано як основний для фінального рендеру персонажа Базз (Рис. Б.10).

У порівнянні з Adanna (Рис. Б.1), яка є надзвичайно яскравою, візуально агресивною та побудованою на контрастах кислотних кольорів і складній геометрії, мій варіант Базз виглядає стриманіше та простіше. Але саме в цій простоті я бачу красу. Я відмовилася від зайвого візуального шуму, зосередившись на ключових елементах, що підкреслюють харизму персонажа: зачіска – пухнасті пучки, фірмові рожеві окуляри, скорочена червона куртка, що залишає відкритими боки, а також дещо кібернетичне взуття.

Якщо порівнювати з Viper із “Valorant” (Рис. Б.2), то очевидним є акцент на функціональність і технічність у її дизайні. Її костюм нагадує бойову броню, де кожна деталь виконує роль, і вся форма підпорядкована ідеї зони токсичної небезпеки. Це чітко, технічно і начебто беземоційно. У той час як Базз, яку я переосмислила, має інший характер – вона не про холодний розрахунок, а про енергію, присутність і контакт із гравцем. У моєму редизайні вона видається ближчою до гравця, більш емоційною, навіть дещо грайливою. Мені подобається, що в моїй версії вона виглядає молодше, сучасніше, але при цьому не втрачає впевненості.

Редизайн я свідомо витримала у стилі, близькому до стилізованих мультиплеєрних шутерів. Образ читається з першого погляду, форми не конфліктують між собою, а кольорова палітра – хоча й контрастна – зберігає відчуття цілісності. Загалом, я вважаю, що мій редизайн виглядає гармонійніше за оригінальну Базз із “Concord”, де костюм був перенасичений деталями, деякі з яких не читалися чітко або відволікали від силуету. Моя версія виглядає простіше, харизматичніше й свіжіше – і саме тому має потенціал для впізнаваності та емоційного зв’язку з гравцем.

Паралельно з редизайном Базз я працювала над розробкою власного оригінального персонажа з нуля. Його образ був задуманий як концептуально близький до Базз, з подібними ключовими характеристиками: високою швидкістю руху, акробатичністю, фізичною гнучкістю та незалежним, енергійним характером. Так з’явилася Лютра – персонажка, натхненна образом видри. Обравши цю тварину, я мала на меті створити неординарну героїню з яскраво вираженим зв’язком зі стихією води, а також з притаманною видрам спритністю, грайливістю й водночас динамічною агресивністю, що ідеально відповідає стилістиці бойових ігор.

Образ Лютри формувався на основі зібраного мудборду (Рис. Б.11), який містив візуальні посилення на:

Тваринну пластику – зокрема, рухи та характер видри як прообразу персонажа (на ескізах ліворуч видно варіативність її позицій та поведінки);

Аутфіти, натхненні вуличною модою та бойовим одягом – зручні шорти з ремнями, укорочені худі, кросівки, що дають змогу активно рухатися, перекочуватися, виконувати трюки;

Аніме-естетику та гротескні пози – референси з виразною стилізацією рухів допомогли передати акцент на грайливій фізичній динаміці;

Зброю – у мудборді є референс на бойові ножі, що підкреслює належність до бойового класу (зокрема, позначено як “клас: вбивця”), хоча візуальний стиль мого персонажа лишається легким і неагресивним.

Ім’я Лютра, що також наукова англійська назва видри, символічно відображає її гнучкість, кмітливість і водночас грайливу дикість. Цей персонаж розроблявся як творчий експеримент, що дозволив поглибити навички стилізації, збереження цілісності образу й поєднання антропоморфних якостей з функціональним дизайном для відеогри (Рис. Б.12).

Аналогічно до процесу з персонажем Базз, під час роботи над образом Лютри я застосувала метод публічного зворотного зв’язку через свій Telegram-канал. Я поділилася кількома варіантами її дизайну (Рис. Б.13) й запропонувала підписникам обрати той, що найкраще втілює характер персонажа та відповідає його функціональності. Опитування дало змогу отримати свіжий погляд “зовні” та зрозуміти, які елементи дизайну найбільше резонують з глядачами. Важливими виявилися не лише технічні аспекти (зручність костюма для руху, читабельність силуету), а й емоційне сприйняття образу – наскільки він виглядає дружнім, рішучим чи грайливим.

Врахувавши результати голосування та коментарі, я обрала один із запропонованих варіантів і перейшла до фінального етапу – деталізації та підготовки презентаційної ілюстрації. Такий підхід дозволив зробити образ Лютри більш емоційно переконливим для цільової аудиторії. Мені особисто подобається, що саме “матроска” стала основою фінального образу – вона створює цілісний силует, який легко зчитується, а також додає впізнаваності.

Таким чином я доробила фінальний вигляд зробленого дизайну Лютри (Рис. Б.14). Обрана мною синьо-біла кольорова гама з жовтими акцентами виглядає м’яко, дружньо й естетично. При цьому я навмисне ввела яскравішу

деталь – зачіску з темно-червоними кінчиками – як емоційний акцент, який виділяє Лютру серед інших ігрових персонажів.

Також я зробила акцент на простоті дизайну, уникаючи перевантаження зайвими деталями, щоб забезпечити хорошу читабельність образу під час динамічного геймплею. Така стилізація не лише відповідає сучасним візуальним тенденціям у стилізованих мультиплеєрних іграх, а й робить персонажа приємним у сприйнятті. Хвіст, як додатковий елемент дизайну, підкреслює її тваринну натуру, додаючи грі контексту й візуального шарму.

Загалом я вважаю, що створений мною персонаж Лютра виглядає гармонійно, сучасно й відповідає вимогам до персонажа battle royale-жанру. Вона має потенціал для формування емоційного зв'язку з гравцем завдяки своїй м'якості, простоті й водночас характерності.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було здійснено комплексний аналіз візуального дизайну персонажів у жанрі змагальних шутерів, зокрема “Fortnite”, “Valorant” та “Concord”. Вивчення прикладів концепт-арту Adanna of the Deep та Viper дозволило виокремити ключові принципи стилізації, функціональності та ігрової ідентичності, які формують візуально привабливих і впізнаваних персонажів. Аналіз концептів героїв із “Concord”, зокрема персонажа Базз, дав змогу здійснити критичну оцінку вихідного дизайну та визначити напрями для вдосконалення.

На основі дослідження було реалізовано авторський редизайн персонажа Базз, орієнтований на стилістичну цілісність, функціональність та емоційний контакт із гравцем. Підсумковий образ Базз гармонійно поєднує елементи sci-fi та вуличної моди, демонструючи індивідуальний авторський підхід до створення сучасного ігрового персонажа.

Також було розроблено авторський дизайн оригінального персонажа Лютра, концептуально спорідненого з редизайном Базз. Образ ґрунтується на характеристиках спритності, динамічності та незалежності, візуально втілених через антропоморфний образ видри.

Практична частина роботи включала використання цифрових інструментів, таких як Procreate, що дозволило оптимізувати процес створення концепт-арту від етапу ескізування до фінальної ілюстрації. Етапи роботи включали формування мудборду, пошук референсів, експерименти з формою, кольором і силуетом. Залучення зворотного зв'язку від аудиторії сприяло вдосконаленню дизайну на ранніх етапах. Усі завдання виконані з урахуванням принципів функціональності, лаконічності та стилістичної єдності, що дозволило створити гармонійний ігровий образ, який може знайти застосування в індустрії відеоігор.

ВИСНОВОК

У межах кваліфікаційної роботи на тему «Концепт-арт та його значення в сфері відеоігор» було досліджено теоретичні та практичні аспекти створення концепт-арту як важливої складової гейм-дизайну. Метою роботи було вивчення типології, етапів створення та прикладного значення концепт-арту в контексті сучасної відеоігрової індустрії, а також розробка власного проєкту персонажів.

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було досліджено поняття концепт-арту як важливої складової сучасного дизайну, зокрема у сфері відеоігор. Концепт-арт виявився не просто візуальним супроводом, а повноцінним інструментом формування атмосфери, стилістики та характеру ігрового світу. Він слугує містком між ідеєю та її реалізацією, дозволяючи перетворити абстрактну думку на зорово зрозумілий образ.

Концепт-арт у відеоіграх виконує не лише художню функцію, але й комунікативну – допомагає команді розробників узгоджено реалізовувати спільне бачення гри. Для гравців він стає першим контактом із віртуальним світом, формує очікування та занурює в атмосферу ще до безпосереднього ігрового процесу. Таким чином, значення концепт-арту полягає у поєднанні креативності, комунікації та функціональності, що робить його незамінним у сучасному дизайні та гейм-девелопменті.

Перший розділ роботи був присвячений теоретичному аналізу концепт-арту як явища у дизайні та в ігровій індустрії. Було окреслено його історичний розвиток, класифікацію видів графіки, що використовуються у створенні візуальних рішень, а також виявлено його значення у створенні переконливих та емоційно наповнених персонажів, середовищ і візуальних стилів.

Другий розділ кваліфікаційної роботи містив практичну реалізацію здобутих знань через аналіз існуючих прикладів та створення авторських концептів. Було виконано редизайн персонажа Базза з гри "Concord", а також розроблено оригінальний концепт персонажа-видри на ім'я Лютра. Результати

цієї роботи підкреслюють важливість концепт-арту як форми візуального мислення та формує візуальну культуру нової цифрової епохи.

На основі проведеного дослідження сформульовано такі висновки:

1. Концепт-арт є ключовим етапом візуальної розробки відеоігор. У першому розділі роботи було визначено основні терміни, розглянуто історію розвитку концепт-арту та етапи становлення цієї сфери як окремого напрямку в дизайні. Виявлено, що концепт-арт забезпечує не лише візуальну основу для гри, але й сприяє формуванню наративу, атмосфери та стилістичної єдності проєкту.

2. Досліджено стилістику відеоігор та її вплив на формування концепт-арту. Проаналізовано, як візуальні особливості різних ігрових жанрів визначають підходи до дизайну персонажів, середовищ та реквізиту. З'ясовано, що стиль гри напряму впливає на ступінь деталізації, палітру, силуетність образів та їхню функціональність, а отже є важливим чинником при створенні концепту.

3. Практична частина дослідження включала редизайн персонажа Базз із гри “Concord”. Після передпроектного аналізу, вивчення офіційних концептів та виділення характерних рис оригіналу, було створено стилізований варіант образу, адаптований під авторське бачення. Образ зберіг ключові риси персонажа, але став більш динамічним, лаконічним і зручним з точки зору рухливості.

4. Одночасно було створено авторського персонажа – дівчину-видру на ім'я Лютра. Її образ розроблявся з нуля, але за схожою логікою: із врахуванням бойового стилю, швидкості руху, характеру та емоційної привабливості. Зібраний мудборд, ескізи, колірні варіанти й опрацювання деталей дозволили створити повноцінний концепт.

5. Обидва персонажі були представлені у формі фінальних постерів, виконаних у графічному редакторі Procreate. Протягом роботи активно використовувався зворотний зв'язок із аудиторією в Telegram-каналі, що допомогло прийняти обґрунтовані дизайнерські рішення. Такий підхід

продемонстрував ефективність тестування візуального образу в середовищі цільової аудиторії ще на ранніх етапах.

6. Результати дослідження мають практичне значення для подальшого розвитку авторських проектів у сфері ігрового дизайну. Отримані навички можуть бути застосовані в командній роботі над інди-проектами, концептуальних пітчах та арт-бібліотеках до ігор.

Рекомендації та подальші перспективи, де отримані результати можуть бути використані:

1. У портфоліо автора як приклад роботи над персонажним дизайном;
2. Для подальшого поглиблення навичок у створенні ігрових концептів (в тому числі 3D-моделювання);
3. У якості навчального матеріалу для аналізу процесу редизайну персонажів;
4. Для формування власного стилю й удосконалення взаємодії з глядачем через творчі платформи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вергунова Н., Степаненко Є. Концепт-арт персонажів у game-дизайні. *Scientific Collection «InterConf», (84): with the Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference «Theory and Practice of Science: Key Aspect» (November 7-8, 2021). Rome, Italy: Dana, 2021. С. 451-458. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/interconf/issue/view/7-8.11.2021/635> (дата звернення 28.04.2025)*
2. Євтушенко К. А. Засоби візуальної комунікації з гравцем у відеоіграх: Кваліфікаційна робота. Херсонський національний технічний ун-т. 2021. С. 12-28. URL: https://eir.kntu.net.ua/jspui/bitstream/123456789/957/1/Євтушенко_К.А._Засоби_візуальної_комунікації_з_гравцем_у_відеоіграх.PDF (дата звернення 24.04.2025)
3. Зелінська М. О. Художнє рішення концепт-арту персонажів комп'ютерної гри: кваліфікаційна робота. Херсонський державний ун-т, 2020. С. 6. URL: https://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/12542/Zelinska_fkim_2020.PDF (дата звернення 02.05.2025)
4. Корбут К. С., Брянцев О. А. Концепт-дизайн комп'ютерних ігор. *Conference: Дизайн, візуальне мистецтво та творчість. Сучасні тенденції та технології. Матеріали I міжнародної науково-практичної конференції. Запорізький національний університет. 2022. 90 с. URL: https://www.researchgate.net/publication/366921467_KONCEPT-DIZAJN_KOMP'UTERNIH_IGOR (дата звернення 12.03.2025)*
5. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії. VOKI Games: веб-сайт. URL: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/> (дата звернення 08.04.2025)
6. Ольшевський Ю. В. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук: Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Вип 35, том 4. 2021. С. 4-11. URL:*

- https://aphn-journal.in.ua/archive/35_2021/part_4/35-4_2021.pdf#page=4 (дата звернення 30.04.2025)
7. Палочкін І. Хто такий Concept Artist і яка його роль у геймдеві. DOU: веб-сайт. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/> (дата звернення 10.03.2025)
 8. Цибенко В.С. “Цифрове мистецтво. Цифровий живопис. Цифровий арт”. Informatika.udpu: веб-сайт. URL: https://informatika.udpu.edu.ua/?page_id=3491&utm (дата звернення 01.05.2025)
 9. 3D-Ace. 2D Game Art Styles: The Ultimate Guide. Веб-сайт. URL: <https://3d-ace.com/blog/2d-game-art-styles-the-ultimate-guide/> (дата звернення 28.04.2025)
 10. Beginners Guide to Concept Art. Clip Studio Paint: веб-сайт. URL: <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/beginners-guide/> (дата звернення 13.04.2025)
 11. Concept art. Wikipedia: веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (дата звернення 07.02.2025)
 12. Different Game Art Styles and How to Choose the Right One for Your Game. Dream Farm Studios: веб-сайт. URL: <https://dreamfarmstudios.com/blog/game-art-styles-with-guide/> (дата звернення 13.04.2025)
 13. Honkanen T. Creation of concept art for an action role-playing game. Helsinki Metropolia University, 2017. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення 28.04.2025)
 14. Introduction to concept art – How to start? Medium: веб-сайт. URL: <https://medium.com/@thangpd28101997/introduction-to-concept-art-how-to-start-27d35bfe7628> (дата звернення 09.04.2025)
 15. Juego Studios. Amazing Types of Game Art Styles: Ultimate Guide. Веб-сайт. URL: <https://www.juegostudio.com/blog/types-of-game-art> (дата звернення 13.04.2025)
 16. Live_Earth_5685. Hated Designs: The Heroes from Concord. Reddit: веб-сайт. URL:

https://www.reddit.com/r/TopCharacterDesigns/comments/1e3lsrp/hated_designs_the_heroes_from_concord_these_are/ (дата звернення 04.05.2025)

17. Marcus Persson. Concord Developers: Failure of Leadership and Design by Committee Affected the Art Direction. Game Reactor: веб-сайт. URL: <https://www.gamereactor.eu/concord-developers-failure-of-leadership-and-design-by-committee-affected-the-art-direction-1430433/> (дата звернення 04.05.2025)
18. Michael Blaker. Video Game Tuesday: The Failure of the FPS Concord. GameIndustry.com: веб-сайт. URL: <https://www.gameindustry.com/gamer-blogs/michael-blakers-video-game-tuesday-the-failure-of-the-fps-concord/> (дата звернення 04.05.2025)
19. Philipe J. The Importance of Concept Art for Video Games. State Of The Games Industry: веб-сайт. URL: <https://philipejohnson.wordpress.com/the-importance-of-concept-art-for-video-games/> (дата звернення 25.02.2025)
20. Saultoons. The Ultimate Concept Art Tutorial. YouTube: відео. URL: https://www.youtube.com/watch?v=6z60_H_S_gg (дата звернення 18.03.2025)
21. Tyler Wilde. Is Concord the Biggest Live Service Failure of All Time? PC Gamer: веб-сайт. URL: <https://www.pcgamer.com/games/is-concord-the-biggest-live-service-failure-of-all-time-heres-how-it-stacks-up-next-to-other-major-flops/> (дата звернення 04.05.2025)
22. Zato Technoir. Concord Character Redesign Study – Bazz. ArtStation: веб-сайт. URL: <https://www.artstation.com/artwork/Bkk22D> (дата звернення 30.04.2025)
23. Concord: The Biggest Failure in Gaming. YouTube: відео. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=llTHKy4iFAw> (дата звернення 18.03.2025)
24. ビデオゲームにおけるキービジュアルの重要性—各時代のアートを読み解き、その役割と価値の再発見する【CEDEC 2020】. GameBusiness.jp: веб-сайт. URL: <https://www.gamebusiness.jp/article/2020/09/04/17567.html> (дата звернення 15.03.2025)

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1 Приклад концепт-арту



Рис. А.2 Цифрове мистецтво (Digital Painting)



Рис. А.3 Рендеринг в цифровому мистецтві

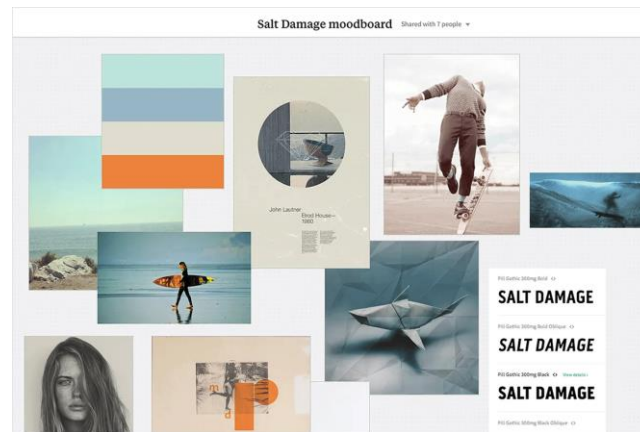


Рис. А.4 Приклад мудборду



Рис. А.5 Приклад концепт-артів “Star Wars”

Додаток Б



Рис. Б.1 Adanna of the Deep з “Fortnite”

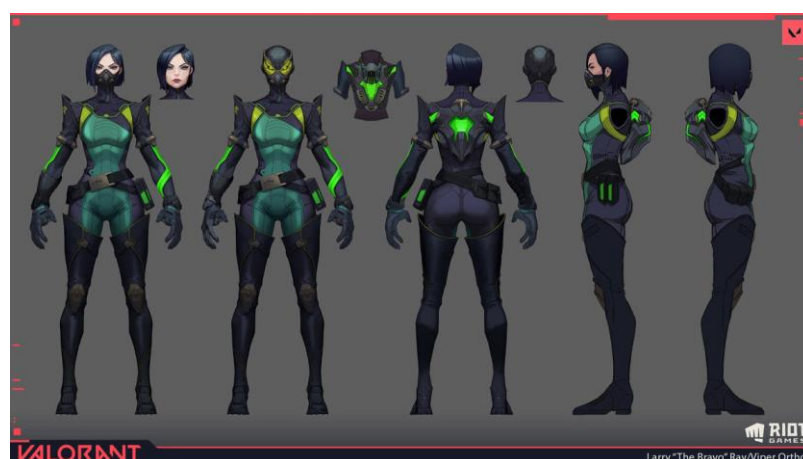


Рис. Б.2 Viper з “Valorant”

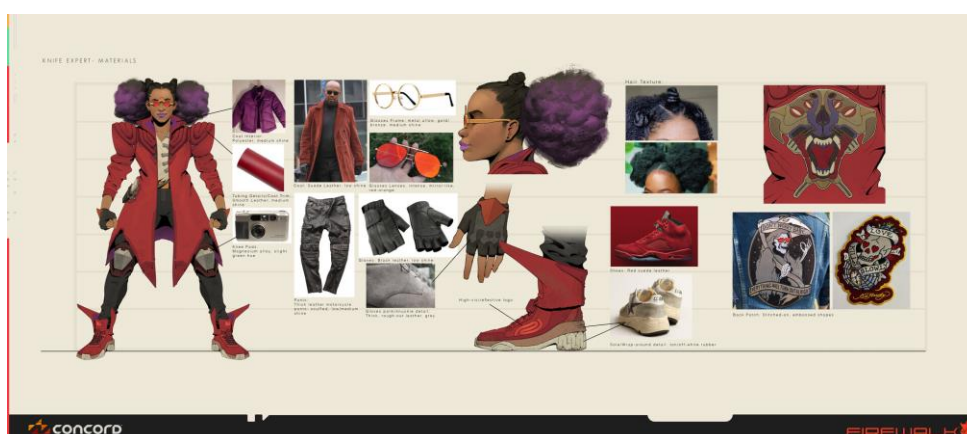


Рис. Б.3 Оригінальний концепт-арт персонажа Базз до гри “Concord”



Рис. Б.4 Вид персонажа Базз в 3D з різних сторін



Рис. Б.5 Фанатський редизайн персонажа Базз



Рис. Б.6 Інший фанатський редизайн персонажа Базз



Рис. Б.9 Варіанти для редизайну персонажа Базз



Рис. Б.10 Фінальний вигляд редизайну персонажа Базз

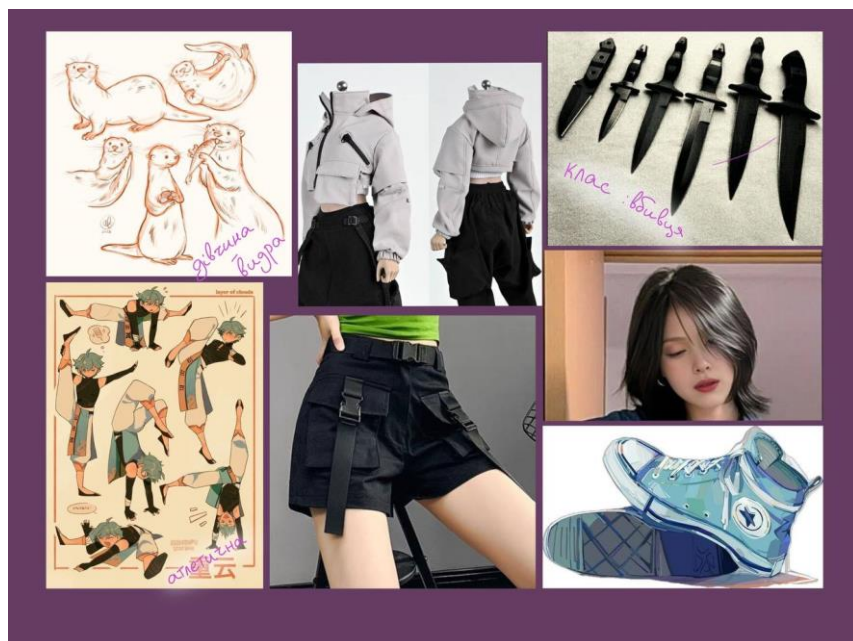


Рис. Б.11 Мудборд для дизайну власного персонажа

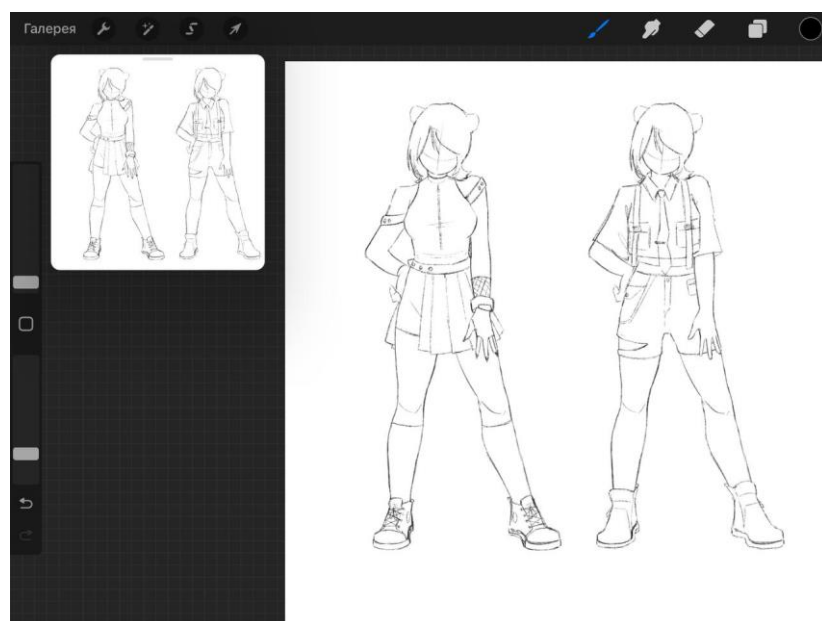


Рис. Б.12 Процес створення власного персонажа

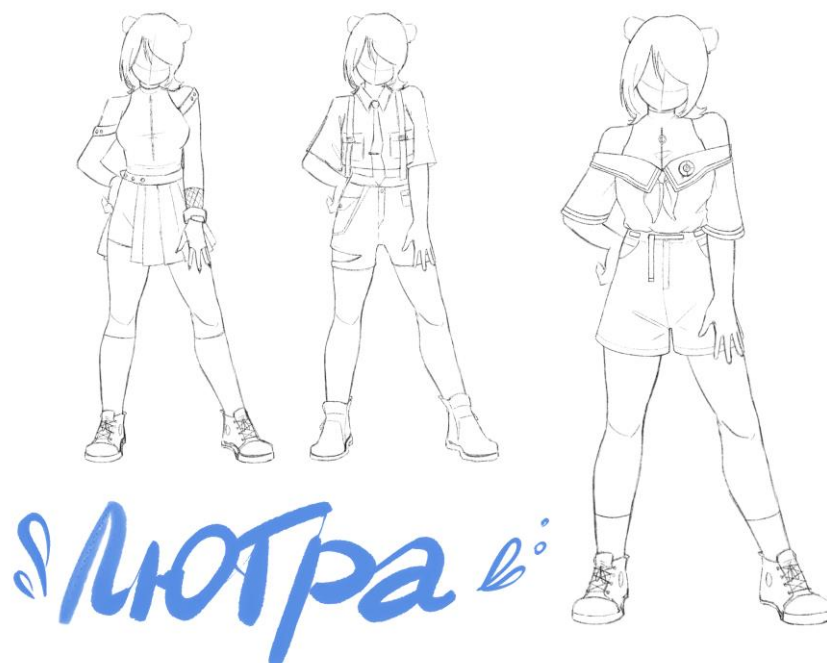


Рис. Б.13 Скетчеві варіанти дизайну Лютри



Рис. Б.14 Фінальний вигляд дизайну Лютри