МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДО ВСЕСВІТУ «ДОЛИНА КВІТУЧОГО СЯЯННЯ» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Тюріна Марія Олексіївна

Керівник: викл. кафедри дизайну,
_____ Анастасія ДИМОВА

Науковий консультант: доц. кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: ст. викл. кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Запоріжжя
2025

АНОТАЦІЯ

Тюріна М. О. Розробка концепт-арту до всесвіту «Долина квітучого сяяння за власним авторством» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 62 с.

UA : Робота викладена на 62 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 31 джерел. Об’єкт дослідження: концепт-арт, як візуальна передача ідеї. Предмет дослідження: стилізація та візуальні способи передачі ідеї проєкту через концепт-арт. Мета дослідження: ознайомлення із визначенням та історичними відомостями концепт-арту, аналізу аналогів, дослідження тенденцій галузі на ринку праці, розробка концепт-арту до власного проєкту.

Ключові слова : художник, концепт-арт, візуал, ідея, персонаж

Tiurina M. O. Creating Concept Art for the "Valley of the Blossoming Radiance" Universe by Own Design : Bachelor's Thesis in Specialty 022 "Design" of the Educational and Professional Program "Graphic Design" / sci. advisor A. P. Dymova. Zaporizhzhia : ZNU, 2025. 62 p.

EN : The work is presented on pages 62 of printed text. The list of references includes 31 sources. Object of study: concept art as visual communication of an idea. Subject of research: stylization and visual ways of conveying the idea of a project with concept art. The purpose of the study: to learn the definition and historical information of concept art, analysis of analogues, research into industry trends in the labor market, creating concept art for project.

Key words : artist, concept-art, visual, idea, character

Апробація кваліфікаційної роботи :

1. Тюріна М. О., Димова А. П. Сучасні тенденції у сфері дизайну: Штучний інтелект та новітні підходи. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: міжнар. наук.-практ. конф. (м.* Запоріжжя: 12 грудня 2024). ЗНУ, 2024. Т. 3. С. 73-76. DOI : 10.5281/zenodo.14577984

2. Тюріна М. О., Димова А. П. Сучасне мистецтво та дизайн: Локальні та глобальні тенденції. *Міжнародна науково-практична конференція студентів та молодих вчених «Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу»* (11 квітня 2025). **(До друку)**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«___» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Тюріної Марії Олексіївни

1. Тема роботи: *Розробка концепт-арту до всесвіту «Долина квітучого сяяння» за власним авторством* керівник роботи *викл. кафедри дизайну Димова А.П.* затверджені наказом ЗНУ № 134-с від 27.01.2025

2. Строк подання студентом роботи: *27.05.2025*

3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Особливості розробки концепт-арту. Аналіз тенденцій розитку концепт-арту на загальному ринку праці. Розробка концепт-арту до всесвіту «Долина квітучого сяяння» за власним авторством.*

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка*

6. Консультанти розділів роботи

Назва розділу	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 13.09.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	**13.09.24**	
2.	***Реєстрація теми.*** *Обговорити з керівником тему проєкту. Визначити правильне формулювання теми. Підготувати лист завдання та інших необхідних документів.*	**20.09. 24**	
3.	***Етап 1. Аналіз теми.*** *Провести дослідження об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ*	**до 30.01.25**	
4.	***Етап 2. Визначення концепції проєктування.*** *Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ*	**до 01.04.25**	
5.	***Етап 3. Пошуковий етап.*** *Аналіз аналогів*	**до 15.04.25**	
6.	***Апробація.*** *Написання і подання тез для участі у науковій конференції DVAC*	**до 11.12.24**	
7.	***Етап 4. Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції.*** *Завершити процес проєктування та описати його у відповідному розділі ПЗ. Завершення розробки (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	**до 16.05.25**	
8.	***Етап 5. Технічна реалізація проєкту.*** *Усунути зауваження і врахувати рекомендацій керівника та консультантів.*	**до 18.05.25**	
9	***Завершення виконання роботи*** *Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту*	**17-18.05.25**	
10	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.*	**19.05.25**	
11	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.*** *Підготовка і подання графічної статті.*	**до 27.05.25**	
12	***Проходження нормоконтролю*** ***Отримати довідку про антиплагіат***	**до 27.05.25**	
13	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано)* ***Отримати відгук керівника.***	**27.05.24–2.06 .25**	
14	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту Передати пакет наукової роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	**до 09.06.25**	
15	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	**16.06.25**	

Студент _____ *Марія ТЮРІНА*
(підпис)

Керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
(підпис)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5
РОЗДІЛ 1 ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТУ..... 8
1.1 Визначення концепт-арту та його особливості..... 8
1.2 Історичні відомості про концепт-арт..... 15
1.3 Роль концепт-художника у геймдеві..... 20
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТУ НА ЗАГАЛЬНОМУ РИНКУ ПРАЦІ.....25
2.1 Використання штучного інтелекту у сфері концепт-арт.....25
2.3 Аналіз аналогів..... 26
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДО ВСЕСВІТУ «ДОЛИНА КВІТУЧОГО СЯЯННЯ» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ..... 37
3.1. Опис прототипу та розкриття наративної складової.....37
3.2 Етапи розробки концепт-арту.....40
ВИСНОВКИ..... 55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 57
ДОДАТОК А.....60

ВСТУП

Актуальність. На даний момент творча галузь набуває активного розвитку, з’являються нові можливості та інструменти. Щороку у прокат випускається сотні ігор, анімацій, коміксів, фільмів, а концепт-арт сьогодні відіграє ключову роль у процесі візуального створення новинок. Також через великий попит індустрії розваг в останні роки потреба в контенті та продуманості його ідеї зростає. Це відіграє роль не лише художнього інструменту для створення виразних образів, а й ще є важливим етапом у розробці проєктів різної складності і служить доволі ефективним чинником комунікації всередині творчих команд.

Даний напрям образотворчого мистецтва практично дозволяє втілювати ідеї на ранніх стадіях проєкту, що допомагає формувати, цілісний візуальний стиль, створити настрій, визначити зовнішній вигляд персонажів, навколишнього середовища або певних об’єктів. Розробка концепт-арту насправді як спосіб передачі ідеї, атмосфери, функціональності та логіки візуального світу. Відповідно до цього роль концепт-художника стає важливою й надалі, а сам напрям надзвичайно актуальним як і в професійному плані, так і в освітньому. Особливо корисним він є і досі залишається у сферах відеоігор, коміксів, кіноіндустрії та ілюстрації.

На підставі розвитку сучасних технологій доцільно визначити наявність VR-просторів, де роль художника допомагає уявити як виглядатиме віртуальний світ і як гравець буде в ньому рухатися, використовуючи свої руки.

Сьогодні усе більше компаній звертаються до професійних художників не лише для створення продуктів масових медіа, а також і до брендингу, наприклад, розробки маскотів організації. Такий спеціаліст стоїть на початку виробництва, оскільки саме він формує візуальну ідею проєкта.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження – концепт-арт як засіб візуальної ідеї.

Предмет дослідження – візуальні прийоми та стилізація авторського світу засобами концепт-арту.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка концепт-арту до всесвіту «Долина квітучого сяяння» за власним авторством з урахуванням подальшої візуалізації твору у вигляді майбутнього коміксу.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дібрати та проаналізувати літературні джерела з теми дослідження;
2. Проаналізувати визначення та історичні відомості концепт-арту;
3. Зробити аналіз аналогів концепт-арту на основі відомих франшиз;
4. Дослідити розвиток концепт-арту у професійному середовищі та використання штучного інтелекту;
5. Концептуалізація ідеї всесвіту «Долина квітучого сяяння» та ескізування образів на основі прототипу;
6. Розробити концепт-арт головних персонажів, текстур, пропсів та виконати мініатюрні ескізи однієї з локації всесвіту «Долина квітучого сяяння» за власним авторством.

Апробація. Результати наукової роботи було опубліковано у збірці міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» тези доповіді на тему «Сучасні тенденції у сфері дизайну: Штучний інтелект та новітні підходи» (12 грудня 2024, м. Запоріжжя).

Структура документу складає зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 62 сторінок. Містить 52 ілюстрацій, 31 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 52 сторінок. За темою роботи опубліковано 2 тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1
ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТУ

1.1 Визначення концепт-арту та його особливості

Концепт-арт доволі тісно пов’язаний зі всіма сферами життя людей. М. Зелінська під час дослідження підкреслювала: «Більшість предметів, які ми використовуємо, розроблено концепт дизайнером. Саме з концепту починається виробництво автомобілів, меблів, телефонів» [1, с. 6].

Концепт-арт як форму ілюстрації почали вивчати недавно. Сьогодні такий підхід до створення візуальної частини частіше використовується в індустрії розваг для передачі загальної ідеї будь-чого перед остаточною реалізацією продукту. Художник створює попередні ескізи для визначення візуального стилю.

Для більш детального розуміння теми слід описати, що дана форма образотворчого мистецтва допомагає визначити загальний вигляд та дизайн наповненого контенту цілого проєкту. Частіше за все застосування концепт-арту можна спостерігати в таких масових медіа як:

– анімація;
– розробка ігор;
– кіно;
– комікси;
– телевізійне шоу.

Таким чином, даний етап є одним з ключових елементів створення всіх цих продуктів, що зазначені вище. Однією з головних особливостей такого напряму є його емоційно яскрава подача, створення атмосфери в цілому.

Дехто такий підхід використовує для самовираження і виплиску своїх ідей, а хтось обізнано розвиває свою творчість у професійному середовищі, заробляючи на цьому гроші [1, с. 6].

Фахівці даної сфери мають спроєктувати ідею дизайну, який відрізнятиме продукт від інших конкурентів та бути впізнаваним в очах споживачів,

розробників і їх конкурентів, а також притримуватися певної стилістики продукту. Спеціалісти розробляють декілька варіантів того, як виглядатиме внутрішній контент перед остаточним узгодженням з командою та керівництвом. Фахівець має вміти працювати в одному стилі проєкту. Від того, який вигляд матимуть середовище та персонажі, відштовхуються інші учасники процесу створення продукту. Наприклад, у *геймдеві* (англ. game development – розробка ігор) концептуальні художники визначають технічні та функціональні вимоги до ігрового процесу [2].

Крім того, за словами одного члена з команди художників від «S.T.A.L.K.E.R. 2» М. Горбатюка, обов'язки 2D-художника відрізняються, перш за все тим, що це про готову ілюстрацію з промальованими деталями, коли в свою чергу концепт-арт не потребує ретельних деталізацій, де іноді згодяться навіть просто швидкі начерки. Будь-яка підготовка до створення проєкту включає в собі дослідження та збір матеріалів, щоб краще зрозуміти стиль кінцевого продукту [2].

Отже, виходячи із вищенаведеного, поговоримо про різновиди концепт-арту, які особливо поширюються на розробку персонажів, пропсів та середовища. Проте діяльність художників даної сфери передбачає за собою формування всього контенту. Розглянемо більш детально кожен з напрямів.

Концепт-арт середовища або *енвайронмент-арт* (англ. environmental art – мистецтво довкілля) як візуальне дослідження світу, в якому розгортається подія, що включає в собі пейзажі, архітектуру, атмосферу, природні елементи. У цьому спрямуванні важливо враховувати глибину простору та масштабність, можливість взаємодії з персонажами та з цілісним візуальним сприйняттям глядачів. Доречно також буде виявити визначення часу та місця подій певної історії. Крім цього, експерименти з кольоровою гамою, тінями та освітленням допомагають розкрити настрій середовища та відобразити характеру світу, але спеціаліст має точно визначитись які кольори та форми він повинен використати для певного жанру до майбутнього продукту.

Слід зауважити, що більшість концепт-художників використовують 3D-програми як Blender або ZBrush для блокування форм. При цьому треба звернути увагу на вміння професіоналів нерідко користуватися *фотобашингом* або *фотобаш* (англ. photobashing – фотогуртування або фотомонтаж) – це техніка поєднання фотографій з малюнком, що допомагає пришвидшити роботу над складними сценами. Треба підкреслити, що при розробці концепт-арту середовища художники часто роблять ескіз-мініатюри. Це обов'язковий крок, щоб потім мати цілісну композицію картини та визначити можливі колірні рішення [3].

Дані ескізи професіонали називають *тамбнейлами* (англ. thumbnail – мініескіз) (див. рис.1.1).



Рисунок 1.1 – тамбнейли [4]

Слідуючи логіці нашого дослідження, розкриємо особливості розробки концепту героїв. Таке проєктування образів включає в собі створення впізнаваного силуету або плями та форм, певної колірної гами, що б підкреслили риси характеру та індивідуальність персонажа.

Гострі кути асоціюються з агресією, тому частіше за все вони притаманні героям з запальним, рвучким та жвавим характером, а плавні лінії вказують на спокійність, добродушність та м'якість персонажа. Отже, подібна гра з формами не раз спостерігається у роботах компанії Disney або студії Pixar, одні з найбільших корпорацій індустрії розваг у світі. В залежності від стилю

проєкту, персонажі можуть набувати менш або більш реалістичних форм (див. рис.1.2).



а б

Рисунок 1.2 – Pixar Studio, «Думками навиворіт»: а – сум; б – гнів [5]

Слід зазначити, що додавання деталей, які на концепті здаватимуться лише звичайним елементом, але тим, як їх вписати і подати в історію, придавши особливе значення, можна вразити аудиторію у процесі проходження гри, при перегляді кінофільму чи мультфільму або читаючи комікс. Проєктування дизайну персонажа, спираючись на всі події всесвіту, відпрацювання певних елементів розкриватиме культурне чи історичне походження героя, його фракцію або просто унікальний характер.

Як приклад розкриття будь-якого героя через деталі можна відстежити у його елементах одягу, аксесуарах або навіть кольоровою гамою (див. рис.1.3). Цікаво те, що нерідко фіолетові та зелені відтінки притаманні злодіям, адже таке поєднання кольорів викликає асоціацію з нестабільним емоційним станом у контексті формування образу. До речі, комплементарність кольорів двох персонажів не рідко говорить про їх протиставлення між собою та різний характер. Такий приклад нерідко зустрічається у кінематографі.



Рисунок 1.3 – Riot Games, «Аркейн», приклад додавання значущих елементів

Продовжуючи наше дослідження щодо формування образів до різної продукції, Дж. Вудс у книзі «Створення персонажів для індустрії розваг» зазначає, що митець починає працювати над новим проєктом, знайомлячись і глибоко вивчаючи бриф та суть: яка візуальна манера може сподобатися режисеру, час і місце розгортання сюжету, яка анатомія того чи іншого персонажа, іноді можна подумки обирати акторів, які підійдуть на роль [6, с. 8].

Погоджуючись з думкою Дж. Вудса, потрібно підкреслити, що при створенні героя слід враховувати кілька специфічних факторів: призначення дизайну персонажа, медіаформат реалізованого проєкту, цільову аудиторію, бажаний тон, історію, в якій з'являється персонаж, вимоги до привабливості товару [6, с. 19]. К. Андерсон тлумачить: «Розробка персонажів для різних медіаформатів вимагає різних творчих підходів. Тому створення анімаційного фільму, повнометражного фільму чи коміксу означає дотримання багатьох обмежень і вимог. Якщо дизайн персонажа занадто складний для традиційної 2D-анімації, це може уповільнити процес виготовлення та збільшити витрати на виробництво. З цієї причини розробники повинні знайти баланс між простотою та практичністю під час проєктування» [6, с. 22].

Варто зауважити, що використання лайну для зображення персонажів у стилістиці коміксу відіграє не менш важливу роль. Малювання ліній однієї

товщини зазвичай не приносить найвдаліших результатів. У кожній з них має бути своя динаміка, вага та акценти. Насамперед це передбачає за собою використання лінії різної товщини у перспективі, не варто ігнорувати її у просторі — чим ближче до глядача, тим товща лінія і навпаки. Це створює не тільки ілюзії глибини, а також зберігає баланс між формами малюнку та покращує його візуальне сприйняття, прибираючи «мило» в очах.

Не дивлячись на те, що лайн не передбачає за собою створення світо-тіні, це не заважає створювати ілюзію об’єму та теоретично вказати тінь та/або джерело світла.

Досліджуючи даний підпункт, доцільно відзначити про застосування дизайну персонажів не лише в індустрії розваг, а й в інших сферах. Варто лише підкреслити наскільки є поширеною практика, особливо в Японії, створення маскотів для різних організацій.

Це як персонаж-символ, який уособлює бренд. Він може бути як і людиною, так і будь-якою істотою і просто абстрактною формою. Іноді він є доповненням логотипу, що створює міцні асоціаї з компанією. Персонаж-символ часто зустрічається для просування продукції та послуг, він підкреслює корпоративну соціальну відповідальності, його використовують на друкованих матеріалах, у блогах, на товарних сторінках та у соціальних мережах [7, с. 6-7].

Якось відомий виробник чіпсів Pringles розробив маскот, що є одночасно логотипом його продукції. Таким чином він створив інструмент комунікації зі своєю аудиторією, який працює вже протягом багатьох років.

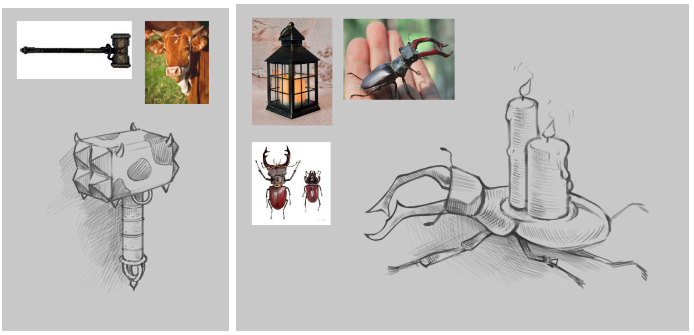
Отже, наступним розглянемо особливості створення *пропсів* (англ. props – реквізит), об’єкти, що використовуються у віртуальних середовищах. Художник створює ассети для наповнення світу предметами, які відповідають стилю проєкту та мають логіку побудови. Взявши до уваги прості приклади пропсів, які можуть слугувати елементами декору: пляшки, скарбниці, вази, будь-що, а до більш складних ассетів можна віднести меблі, транспортні засоби, великі механічні установки тощо, в залежності від жанру медіа [8].

При формуванні концепції таких реквізитів дуже поширена практика використовувати пляму, аби потім трансформувати її у будь-який можливий ассет у рамках певного продукту. Дана вправа дуже нагадує, так би мовити дитячу гру, коли людина дивиться на хмари і намагається впізнати предмет за її формою (див. рис.1.4).



Рисунок 1.4 – Приклад ескізування реквізиту за формою плями

З огляду на пошук цікавих підходів при розробці пропс-арту, також можна взяти до уваги поєднання двох спрощених і стилізованих образів в один предмет, що в результаті стає новим і неповторним (див. рис. 1.5).



а б

Рисунок 1.5 – Поєднання двох образів та їх стилізація: а – молот та корова; б – жук та підставка для свічки

У підсумку даний метод змушує мозок шукати неочевидні асоціативні зв’язки, але така комбінація має очевидні недоліки, які просто не відповідатимуть логіці. Ні для кого не секрет, що поєднання людини і риби – це

русалка. І як всім відомо підводні істоти дихають за допомогою зябер, котрих природно людина не має. Так і при розробці пропс-арту варто враховувати, яку функцію той чи інший предмет виконує, визначити мету, для чого він буде створений.

Досвідчені фахівці радять бажаючим засновувати професію концепт-художника практикуватись в якості навчання, малюючи силуети, аби здобути навички передачі форми без деталей, створюючи різні варіанти одного дизайну, експериментувати з деталями та з кольором, робити багато чорнових замальовок, а також приділити увагу розвитку надивленості.

1.2 Історичні відомості про концепт-арт

Досліджуючи дану тему важко сказати, відколи і ким насправді було засновано концепт-арт. Проте згадавши той період, коли ще первісні люди робили різноманітні малюнки на скелях печер, можна виявити деяку схожість між мистецтвом тих років та сьогоднішніми методами передачі ідеї.

Наскельні малюнки є однією з форм найранішнього мистецтва палеоліту, що є важливим джерелом інформації і залишається таким сьогодення для археологів. На думку вчених, такий підхід не тільки допоміг надати форму чомусь невидимому, тобто втілити ідею, але й водночас відтворити вигляд чотириногих тварин на скелях. Іншими словами, це стало реалізацією визначної функції мистецтва того часу. Печери могли прикрашати через їхню важливість, або, навпаки, вони набували великого значення саме через малюнки [9, с. 8].

Вважається, що найдавніші в Україні петрогліфи, тобто наскельні малюнки збереглися у степах Приазов’я в Запорізький області, що неподалік від Мелітополя. Нині в цій місцевості розташований заповідник «Кам’яна Могила» [10, с. 12].



Рисунок 1.6 – Наскельні малюнки палеоліту

Однією з поширених цивілізацій, що використовувало мистецтво для передачі ідей, були стародавні єгиптяни. Вони робили начерки ідей та процесів в архітектурі, ритуалах і навіть у сільському господарстві, щоб проінформувати команду про те, над чим вони працюватимуть, продемонструвати вигляд кінцевого результату продукту або процедури (див. рис. 1.7). Даний процес проєктування речей на папері та проходження через стадії розробки виявилася дуже ефективною, що використовувався сотнями цивілізацій і призвела до створення нових ідей та виробів [11].

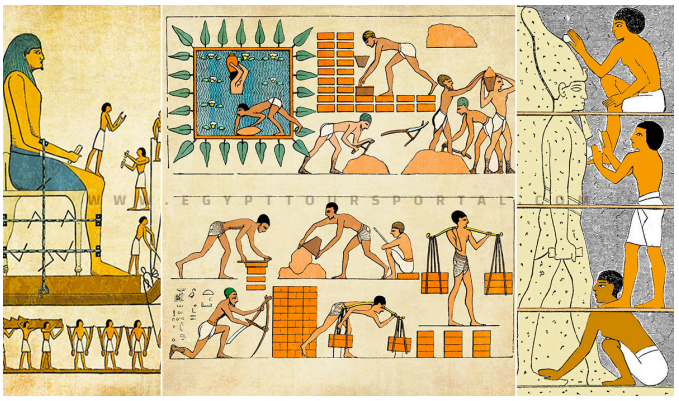


Рисунок 1.7 – Конструювання будинків і статуй давніми єгиптянами

За даними деяких джерел, історія та концепція даного виду образотворчого мистецтва виникла ще у 1930-х рр. і пізніше стала популяризованою Діснейєм, що поступово почала досягати повного визнання як один з основних етапів підготовки до створення проєктів. Хоч галузь автомобільної промисловості і започаткувала ідею використання

концептуального мистецтва для створення загального дизайну автомобілів того часу, анімаційна галузь стала першою, що почала наймати концепт-художників для власних розробок [12].

Не є виключенням, що автомобільна промисловість також нерідко наймала фахівців сфери дизайну для допомоги в розробці своєї продукції, автомобілів майбутнього. Особливого значення концептуального мистецтва набув найперший *концепт-кар* (англ. concept-car – концепт автомобіля), вийшовши лише 1938 р. та отримавши назву «Buick-Y Job», був розроблений та випущеним Х. Дж. Ерлом – відомим дизайнером і першим віце-президентом General Motors [11, 13].

Завдяки прихованим фарам, орнаменту капоту, бамперу і дверним ручкам та загальної подовженої форми з першого погляду можна зрозуміти, ця розробка дійсно випереджала свій час порівняно з іншими автомобілями тих років (див. рис. 1.8). Обриси автомобіля були обтічними з плавними вигинами, між розширеними крилами розташовувалися відносно короткі двері. Наслідки Великої депресії принесли більш сувору тему у дизайн після періоду використання розкішних форм, «Buick-Y Job» втілював у собі перехід до нової естетики того часу [14].



Рисунок 1.8 – Концепт-кар «Buick-Y Job»

Однак за попередніми дослідженнями, не тільки автомобільна промисловість користувалася проєктуванням майбутнього продукту на папері,

аніматори також почали популяризувати та використовувати дані методи у 1930-х рр.

Найпершим повнометражним анімаційним фільмом В. Діснея та його широко визнаної студії, що охопив цей процес, стала «Білосніжка та семеро гномів» (див. рис. 1.9). Він залучив команду з 6-7 концептуальних художників, які стояли за створення мультфільму, але основним із них був А. Хертер, що виконував ключову роль у студії і приймав усі важливі рішення, виконував більшість завдань з розробки анімації та створення персонажів. І хоч він технічно не був художнім керівником проєкту, проте нерідко виконував роль режисера команди художників [11, 13].

В результаті 21 грудня 1937 р. прем'єра мультфільму відбулася у театрі Carthay Circle у Лос-Анджелесі, а в широкий прокат у США фільм вийшов 4 лютого 1938 р. [15]



а б

Рисунок 1.9 – Walt Disney, «Білосніжка та семеро гномів», 1936, концепт-арт: а - Білосніжка, б - гноми

У своїх листах до А. Хертера В. Дісней писав: «Його антропоморфні тенденції та комічний дизайн як мікроорганізми, які були потрібні індустрії, що мала на меті розсмішити людей». Власник студії побачив ці здібності, що зробили А. Хертера того, кого називають «надихаючим художником ескізів». Оскільки критики визнали дану стрічку найкращим фільмом 1938 р., автор листа припустив, що адресат, можливо, хотів би зберегти прикріплену копію разом з іншими пам’ятними речами для майбутніх поколінь. На його думку, усі,

хто брав участь під час створення «Білосніжки», можуть порадіти, що саме цей проєкт визнали як найкращу картину року [16].

З огляду на те, як розвинулося концептуальне мистецтво, можна припустити, що воно справді сформувало наш світ у те, що маємо та бачимо сьогодення, від одягу, який ми носимо, до фільмів і ігор, в які ми занурюємось і тд. На відміну від інших форм образотворчого мистецтва, відеоігри наразі є новим та молодим його різновидом, який поки, на жаль, ще не до кінця визнаний суспільством як мистецтво. Сьогодні ігрова індустрія, як частина людської культури одна з швидкозростаючих галузей XXI ст., в якій працюють немало дизайнерів та художників, але лише у XX ст. відеоігри зазнали ефективного розвитку.

Кажучи про приклади ранньої історії відеоігор, варто згадати одну з таких як «Tennis for two», що вийшла у 1958 р. та розроблена американським фізиком В. Гігінботамом, чий проєкт імітував гру в теніс. Д. Булгаков стверджує, що культові ігри як «Pac-Man», «Donkey Kong» і «Super Mario Bros», що з'явилися у 1980-х рр. і залишаються відомими й досі, також популярні завдяки своїм героям, які стали символами цих ігор [17, с. 4]. Це свідчить про їх унікальний та неповторний дизайн тих років, який з часом зазнавав деяких змін та еволюції, досі залишаючись впізнаваним, зберігши основні елементи та силует (див. рис. 1.10).

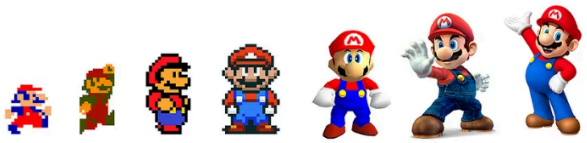


Рисунок 1.10 – Еволюція персонажа гри «Super Mario Bros» [18]

І ще один приклад еволюції персонажа, насамперед завдяки розвитку комп'ютерної графіки, загалом можна згадати культову гру під назвою «Tomb Raider», яка зазнавала швидкого росту від 1996 рр. і до нашого часу. Варто додати, що було досліджено деяку еволюцію 3D-моделі героїні, Лари Крофт.

Найперша модель підкреслювала її низькополігональну жіночу частину тіла. Це спричинило бурхливі обговорення серед фанатів, через що така халтура в результаті стала фішкою персонажа (див. рис. 1.11).



Рисунок 1.11 – Розвиток комп'ютерної графіки на прикладі персонажа

Звернення до історичних відомостей про концепт-арт допомогло краще зрозуміти етапи становлення цієї дисципліни, а також виявити зміни підходів, методів візуальної розробки ідеї у різних галузях. Досліджено еволюцію цього напряму, від перших ескізів Disney і до складної технічної розробки відеоігор.

1.3 Роль концепт-художника у геймдеві

За вищеописаними дослідженнями ми вже згадували яку роль виконує концепт-художник в ігровій індустрії, але пропонуємо розглянути це питання детальніше. Вже відомо, що використання концепт-арту як невід'ємний етап створення проєктів спостерігається не в одній творчій галузі, бо з сьогоднішніми тенденціями розробка відеоігор стає найпоширенішою індустрією. Створення відеоігор доволі виснажлива справа з потребою у великій кількості ресурсів, фінансів, часу та навіть декілька років. Для їх розробки художники та дизайнери використовують різноманітні програми, іноді навіть написану спеціально для конкретної студії [19, с. 12].

У своїй книзі «Кров, піт і пікселі» Дж. Шраєр пише: «Ігри не є лінійними, вони одночасно розгортаються на всі боки. На відміну від знятого заздалегідь

мультфільму, гра візуалізується у реальному часі — щомілісекунди комп'ютер малює нові кадри, які формуються на основі дій гравця…» [19, с. 14].

Автор книги стверджує, що в даному джерелі всі історії були засновані на реальних бесідах та інтерв'ю 2015-2017 рр. приблизно з сотнею розробників ігрової індустрії та інших її представників. Дослідник також зазначає, що питання щодо розробки відеоігор елементарне і не дуже творче, але протягом тривалого часу заганяло художників у глухий кут, обмежуючи багатьом творчий початок [19, с. 20].

Одним з критеріїв оцінки гри завжди була її графічна складова. Завдяки сучасним засобам розробники можуть створювати виразні ігрові світи [20, с. 29].

Зрештою, через надмірну технічну спрямованість і високі вимоги індустрії художники могли втрачати можливість розкриття свого творчого потенціалу, а це нерідко призводило до рутини, де творчість відходила на другий план.

Роль концепт-художника у розробці відеоігор є невід'ємною частиною команди. Зазвичай фахівець цього напряму вирішує такі задачі:

- продемонструвати в концептах ідеї як буде виглядати той чи інший предмет або персонаж для подальшої реалізації у 3D;
- зобразити власну ідею, яка відповідала б вимогам задачі;
- вирішення у дизайні технічні та функціональні потреби ігрового процесу;
- Зобразити загальну атмосферу та стиль майбутнього продукту. Це може бути пошук колірних та стильових рішень [21].

У сучасному геймдеві також цінується гнучкість концепт-художника. Під цим мається на увазі адаптація та розвиток стилю, ефективно працювати в команді, розуміння можливих технічних обмежень: оптимізація, бюджет, певний ліміт полігонів.

Наприклад, якщо у вимогах прописано, що треба створити персонажа з малою кількістю полігонів, у такому випадку проєктування реалістичного

образу частіше за все процес не матиме задовільних результатів. Задача концепт-художника розробити заново або стилізувати його до цих вимог.

У 3D моделюванні поширений мінімалістичний стиль low-poly. Відповідно до назви, це такий підхід у графіці з використання невеликої кількості полігонів, який виник з технічної потреби у економії ресурсів комп'ютера. Дизайн такого стилю зазвичай акцентує на основних формах (див. рис. 1.12).



Рисунок 1.12 – Персонаж в стилі low-poly

Однією з ключових точок уваги у більшості відеоігор є головний герой, адже такий персонаж – це уособлення самого гравця. Через нього як раз таки відбувається взаємодія з ігровим світом. А щоб більше занурити у цей процес та емоційно прив'язати його до себе, гравець вивчає передісторію, риси характеру та мотивацію персонажа. Саме тому його зовнішній вигляд, елементи одягу і навіть постава можуть сприяти загальному сприйняттю. Як раз одним з аспектів роботи концепт-художника і є розробка ідей, що б втілювала індивідуальний характер героя [1, с. 14].

У деяких жанрах відеоігор як от RPG у гравця є можливість самому обрати зовнішність свого персонажа, тому перед концепт-художником постає задача зробити варіативність образу для кастомізації: різні зачіски, одяг, форма обличчя, колір волосся і тд (див. рис. 1.13).

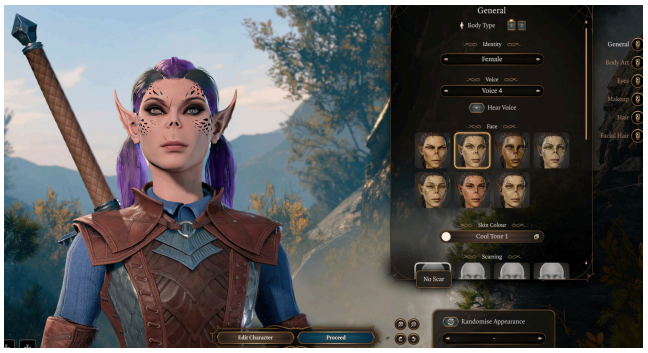


Рисунок 1.13 – Кастомізація персонажа на прикладі гри «Baldur's Gate 3»

Концепт-арт у команді розробників цінується можливість редагувати й оновлювати дизайн до кінцевого затвердження, але все ж таки фінальна ілюстрація не завжди обов'язково відповідає початковій ідеї. Замість цього, вона може стати чудовим фундаментом для покращення поточного напрацювання. Крім того, художник може створити десятки ескізів ідей до одного предмету. Адже саме з концепт-арту починається формування унікальності проєкту.

Для ігор у стилі pixel-art або 2D художники розробляють потрібну кількість спрайтів – це окремі графічні зображення, які використовують для демонстрації персонажів, їх емоцій та поз, предметів та інших елементів гри. Їх анімують завдяки певної послідовності спрайтів, які відтворюються один за одним, щоб створити ілюзію руху [22, с. 51].

Витрачений час на створення замальовок ідей залежить від самої складності. Іноді його можна розробити за декілька днів, а в деяких випадках потребує цілий місяць. Концепт-художник зазвичай не тільки служить натхненням команди, а й також має надати зрозумілі референси для подальшого проєктування у 3D [21].

З відомих прикладів концепт-арту успішних франшиз можна виокремити гру «The last of us II», художники якого змогли передати настрій середовища у часи постапокаліпсису та зобразити глибину світу (див. рис. 1.14).

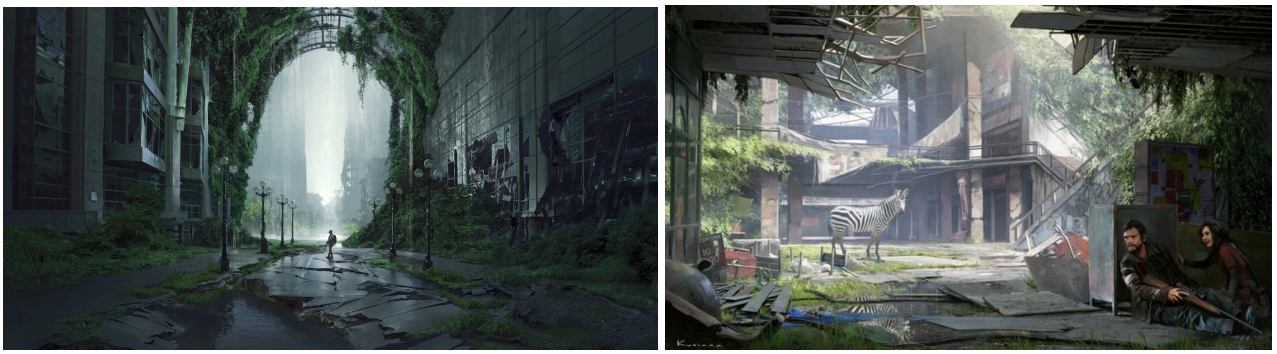


Рисунок 1.14 – Концепт-арт до локацій гри «The last of us II»

Важливо розуміти як світло взаємодіє з формою предмету, вміти розрізняти штучне освітлення від природного — денне від нічного. Також треба підкреслити, що світло впливає на матеріали по-різному: скло, дерево, метал і тд. Правильну роботу з тіньовими рішеннями, з освітленням та матеріалами наглядно демонструють нам приклади концепт-арту до «The last of us II».

Серія ігор «Bioshock» також яскравий приклад того, наскільки глибоко можна передати світ, використовуючи базові знання композиції, кольору та світла. Концепт-арт допоміг створити деяку ілюзію правдоподібного міста під океаном з власною історією, де колись панувала ідея утопії (див. рис. 1.15). Тим не менш, його фінальна реалізація значно відрізняється від ранніх концептів.



Рисунок 1.15 – 2K Games, концепт-арт до локації гри «Bioshock»

Отже, недарма робота концепт-художника є настільки корисною в рамках створення ігрових проєктів. Це нагода впливати на фінальний вигляд продукту,

хоч ця професія і має певні виклики, жорсткі дедлайни і нерідко технічні обмеження.

РОЗДІЛ 2
АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТУ НА ЗАГАЛЬНОМУ РИНКУ ПРАЦІ

2.1 Використання штучного інтелекту у сфері концепт-арт

На підставі всього вищеописаного, поговоримо про сьогоднішні тенденції щодо застосування штучного інтелекту. Такий крок вже не є чимось фантастичним і дивовижним у епоху розвитку та прориву новітніх технологій, які в останні наші роки стали частиною нашого життя. А використання нейромереж як і у концепт-арті, так і у інших творчих професій не є виключенням. Їх застосування частково спрощує пошук референсів та ідей для художника, але не замінює його роботу повністю. Частіше штучний інтелект невдало генерує зображення із дефектами певних елементів, з помітними артефактами або зовсім не те, що потрібно, тому фахівець має знати як ним правильно користуватись та що вводити у пошуковий запит. Але чи можуть нейромережі повністю змінити творчий підхід і потенціал у творчих завданнях?

О. Дереза та І. Водяницький зазначають: «На думку деяких дослідників масове впровадження штучного інтелекту, автоматизації та робототехніки може призвести до втрати робочих місць. Але більшість вчених погоджуються з тим, що штучний інтелект ще довго не зможе обходитися без людини» [23, с. 156]. За результатами нашого попереднього наукового дослідження, ще раз підтверджуючи слова Ю. Петрука, варто зауважити, прикладом інновацій XIX ст., коли в цей період винаходом було створення камери та дослідження фотографій, чи замінили тодішні технології митців того часу? А отже дослідник стверджує: «Фотографія допомогла живописному мистецтву звільнитися від функції документування, перебравши її на себе» [24, с. 18]. Це допомогло людству розширити свій кругозір і побачити нове фотографічне бачення.

Креативні індустрії передбачають за собою можливість знаходження нестандартних рішень і відкритих задач, мультидисциплінарні знання,

співпраця з іншими спеціалістами та колаборації. Повторюючи слова М. Тюріної, варто уточнити, що у креативній галузі важливий точний пошук рішень на поставлені задачі, а нейромережі найближчим часом таке робити не вміють. А клієнти, шукаючи натхнення, часто використовують такі платформи як: Behance, ArtStation, Pinterest — це допомагає їм бути в курсі останніх тенденцій [25, с. 74-75].

Виходячи з вищенаведеного, перед тим як бездумно використовувати штучний інтелект, фахівець має знати де він може їх застосувати, ми маємо розуміти як виглядає *пайплайн* – це загальний процес та етапи роботи концепт-художника. Спеціаліст отримує ТЗ, задачу на створення концепту, розглядає загальну ідею, а далі займається детальним пошуком референсів. І головне не просто змалювати картинку, а проаналізувати її різні сторони.

У підсумку взяти до прикладу ідею щодо створення умовного антропоморфного персонажа тваринного походження, навіть якщо це миша у готичній сукні, художник буде окремо шукати можливі референси миші, готичного вбрання та візерунків, а також нерідко спиратиметься на загальне клішоване сприйняття і відображення масової культури про бачення даного персонажа.

Тому за вищесказаним, штучний інтелект частково спрощує цей пошук генерацією абстрактних ідей з метою переопрацювання розробки концепції власноруч для наступних етапів робіт та завдати загальні відчуття від картини. Іноді це буває корисно, щоб розглянути ідею з різних сторін, навіть коли художник вигорає від своїх ідей.

2.3 Аналіз аналогів

У творчих галузях особливе значення має системне вивчення та дослідження візуального матеріалу. Варто зауважити, що перед початком розробки над власною роботою слід провести ретельний аналіз реальних проєктів. Художник повинен мати глибоке розуміння контексту, виявити жанрові та стильові рішення та візуальні тенденції.

Аналіз аналогів — це етап, який дає змогу вивчити успішні і не зовсім проєкти в рамках певної тематики, оцінити техніки інших фахівців. Даний підхід не тільки надихає, а й розвиває креативне мислення, формує навичку надивленності. Крім цього, він стає основою для власних підходів до вирішення задач і будує фундамент власного майбутнього проєкту.

За попередніми дослідженнями ми вже згадували про метод протиставлення персонажів через використання комплементарних кольорів, що часто зустрічається в кінематографі. Варто лише згадати про серіал від Netflix «Гра в кальмара», у якому дуже добре припадає на очі те, яким чином нас знайомлять з протилежними фракціями між стороною гравців та співробітників організації ігор на виживання.

Учасників зображують перед нами у холодних відтінках, коли в свою чергу дизайну організаторів притаманний рожевий активний колір, що дуже наглядно підкреслює їх статус над іншими (див. рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Netflix, «Гра в кальмара»**,** застосування компліментарних кольорів

Таку комплементарність кольорів можемо помітити ще і під час перегляду «Аркейн» на героїнях Вай та Джинкс з основного складу (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Riot Games, «Аркейн», застосування компліментарних кольорів

Слід припустити, більша частина спільноти фанатів вважає, що розробники серіалу наділили своїх героїв доволі впізнаваним візуальним стилем, який в результаті став фішкою франшизи. У зв'язку з цим можна подумати, що продукт виконаний у двовимірній мальовці, якщо сильно не придивлятися до сцен стрічки. Але фактично робота була виконана у 3D, а освітлення, текстури і ефекти були розроблені в стилі ілюстрації (див. рис. 2.3). На відміну від студії Pixar, чий приклад розглядали на підставі описаних досліджень раніше, Riot Games використовують більш реалістичні форми для своїх персонажів.



Рисунок 2.3 – Riot Games, «Аркейн», техніка виконання з ілюзією на 2D

З огляду на те, якої техніки притримуються розробники «Аркейн» для придання певного шарму свого серіалу, розглянемо ще деякі приклади концепт-арту до даного всесвіту.

Хоч автори і використовували стиль живописної анімації з неймовірним опрацюванням деталей, проте у деяких сценах серіалу прослідковується складна і деталізована архітектура, яка може відволікати увагу глядача від основних дій (див. рис. 2.4).

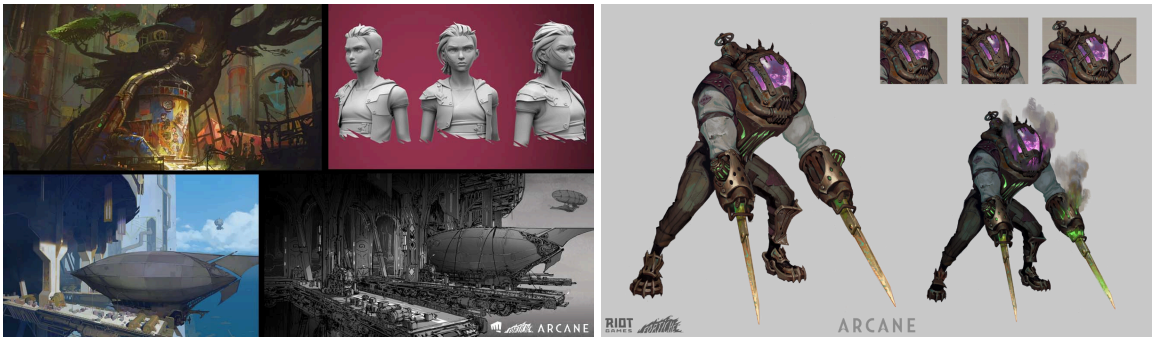


Рисунок 2.4 – Riot Games, «Аркейн», концепт-арт [26]

Тим не менш, така подача стилістики 3D під двомірну мальовку — не унікальна. Даний підхід використовували ще Marvel у повнометражному мультфільмі «Людина-павук: Навколо всесвіту» 2018 р. та «Людина-павук: Крізь Всесвіт» 2023 р. Треба підкреслити ім’я досвідченого іспанського художника-аніматора, А. М'єльго, який працював над стрічкою з великими студіями. Завдяки ньому анімація набула такого цікавого стилю.

У концепт-артах простежується коміксова подача та експериментальність зі стилем, але й присутня візуальна перевантаженість, особливо в динамічних сценах. Деталізований задній план доволі часто притягує на себе увагу, через що глядачеві важко буде сфокусуватись на персонажах (див. рис. 2.5, 2.6).



Рисунок 2.5 – Marvel, концепт-арт «Людина-павук: Крізь Всесвіт» [27]



Рисунок 2.6 – Marvel, деталізація задніх фонів

Наступним згадаємо про надзвичайно вагомий проєкт «Любов, Смерть + Роботи» Т. Міллера та Д. Фінчера, що дебютував на платформі Netflix у 2019 р. і світовій аудиторії представив дорослу анімацію. Таланти незалежних студій гуртувалися разом із професійною командою Т. Міллера для добору різних історій та залучення ентузіастів до роботи над кожним епізодом. Ключем до успіху серіалу стало залучення слушних режисерів та підбір правильних історій [28, с. 9-14].

Цей проєкт пропонує глядачеві набір візуальних стилей та різних технологій сучасної анімації, які стали вагомою фішкою серіалу. Кожна серія зроблена у певному виді анімації: покадрова, 2D мальовка, стилізована CGI графіка та навіть техніка захоплення рухів [28, с. 18]. Нижче пропонуємо розглянути низку прикладів візуальних стилей від різних талантів команди Т. Міллера.

Ми вище вже згадували про досвідченого художника-аніматора з Іспанії, А. М'єльго, який працював над сімейною стрічкою «Людина-павук: Навколо всесвіту». Отже, він також брав участь і над створенням епізоду «Свідок» великого проєкту «Любов, Смерть + Роботи». Художник навіть став автором і режисером цієї короткометражної анімації, в якій можна розгледіти його авторський стиль. Цей епізод розповідає нам циклічну історію про танцівницю, що випадково опиняється свідком вбивства жінки у будівлі навпроти [28, с. 72].

Епізод має пластичну стилістику викладення візуалу з агресивними кольорами, але місцями з перенасиченими деталями, гіперстилізація і надмірна

динамічність форм дещо ускладнюють зчитування простору (див. рис. 2.7). Такий концепт-арт більше націлений на динаміку, ніж на логічність побудови архітектури.



Рисунок 2.7 – Концепт-арт до епізоду «Свідок»

Звернемо увагу на наступний епізод «Перевага Сонні», події в якому відбуваються в антиутопічному майбутньому з елементами кіберпанку, у якому головна героїня насмерть змагається з її кібернізованим звіром. На підставі цього ми можемо роздивитися темну гаму кольорів у роботі, щоб підкреслити загальний драматичний настрій картини, а дизайн звіра містить в собі фігури з гострими кутами, що явно свідчить про його ворожість.

Основна арена і дизайн персонажів хоч і добре деталізовані, але концепт-арт виконаний у типовому стилі темного кіберпанку. А другорядні простори не мають глибини ідеї (див. рис. 2.8).



Рисунок 2.8 – Концепт-арт до епізоду «Перевага Сонні»

Також звернемо увагу на епізод «Коли йогурт захопив світ», що став найбільш мультяшною та стилізованою картиною антології завдяки дуету В. Мальдонадо й А. Торреса. «Історія Дж. Скальці про кисломолочний продукт, що набуває інтелект і вирішує захопити світ, є однією з найбільш незвичайних короткометражок…» [28, с. 54].

Концепт-арт даної картини місцями містить в собі пастельні відтінки, а персонажі набувають округлої форми. Якщо їх розібрати на прості фігури, слід припустити, що кожен герой побудований з прямокутника та кола (див. рис. 2.9). Обрана стилістика є частиною візуального спрощення, але через відсутність певного художнього опрацювання локацій, місто на фоні може здаватися дещо недопрацьованим.



Рисунок 2.9 – Концепт-арт до епізоду «Коли йогурт захопив світ»

У ході вивчення аналогів візуальних рішень, стилю та підходів до створень художніх світів ми також проаналізували концепт-арт до анімаційного серіалу «Невразливий», заснований на однойменому коміксі про супергероїв для дорослих від Р. Кіркмана та художників К. Вокера та Р. Оттл. Такий приклад є досить показовим, оскільки проєкт вдало переніс стиль викладу коміксів у динамічний формат серіалу, зберігаючи характерні риси дизайну персонажів першого джерела. Проте деякі з героїв все таки зазнали вагомих змін у своїй зовнішності.

Необхідно звернути увагу на чистоту ліній та виразність кольору, які працюють на якісне сприйняття анімованої картини. Персонажі мають чітко

окреслений силует та певну гаму кольорів, а урбаністичний дизайн міста у свою чергу виконане доволі в стриманій палітрі та вбирає в собі переважно холодні відтінки (див. рис. 2.10).

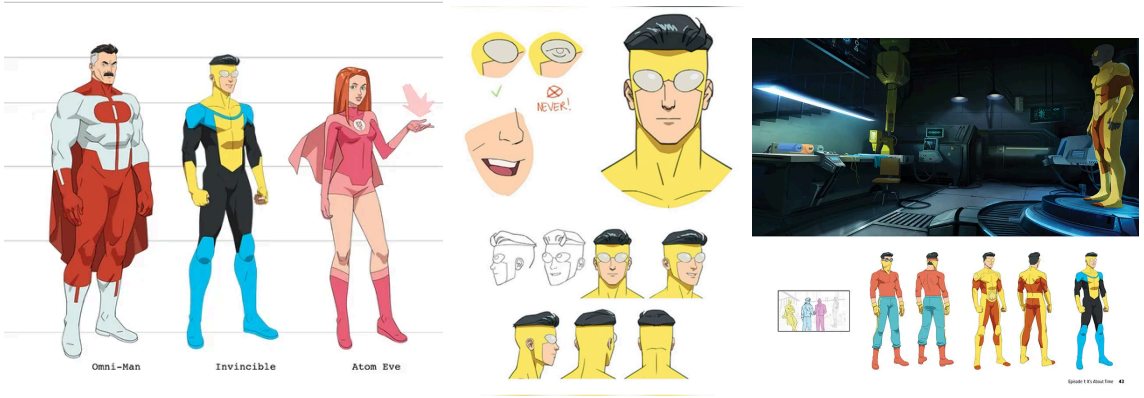


Рисунок 2.10 – Концепт-арт до мультсеріалу «Невразливий» [29]

Але подібне надмірне спрощення візуалу для виробництва анімації іноді може здаватися менш опрацьованим, а використання кольорів у серіалі виглядає доволі пласким. Це стосується також і мінімізації певних елементів, через що їх сприйняття у глядачів може дещо різнитися і викликати деяку плутанину, особливо в тих, хто не знайомий з першоджерелом (див. рис. 2.11).



а б

Рисунок 2.11 – Ступінь деталізації символа Атомної Єви: а – у коміксі, б – у серіалі

Якщо порівнювати загальний стиль розробки концептів цього твору до коміксу та мультсеріалу, то можна виявити значну різницю, адже над цими двома медіапродуктами працювали різні люди.

Пластика лінії у концептах та ескізів до коміксу «Невразливий» 2003 р. — ключовий інструмент вираження динаміки форми, на відміну від того, що ми спостерігаємо в екранізації (див. рис. 2.12).



Рисунок 2.12 – К. Вокер та Р. Оттлі, концепт-арт до коміксу «Невразливий» 2003 р.

Згадаємо ще одну стрічку про супергероїв «Супер шістка», також відома як «Місто героїв», події якої відбуваються у вигаданому мегаполісі, де змішалися американська та японська культури. Такий підхід створює впізнавану, водночас унікальну атмосферу.

Концепт-арт даного світу демонструє нам чіткі силуети, продумане колірне рішення, а візуальні акценти підкреслюють індивідуальність кожного з персонажів. До речі, перехід від яскравих або теплих кольорів до більш холодних відтінків часто допомагає керувати увагою глядача під час перегляду мультфільму.

Дизайн персонажів базується на простих формах, що робить їх легко зчитуваними. Проте деяка шаблонність у формах місцями зменшують художню глибину світу (див. рис. 2.13).

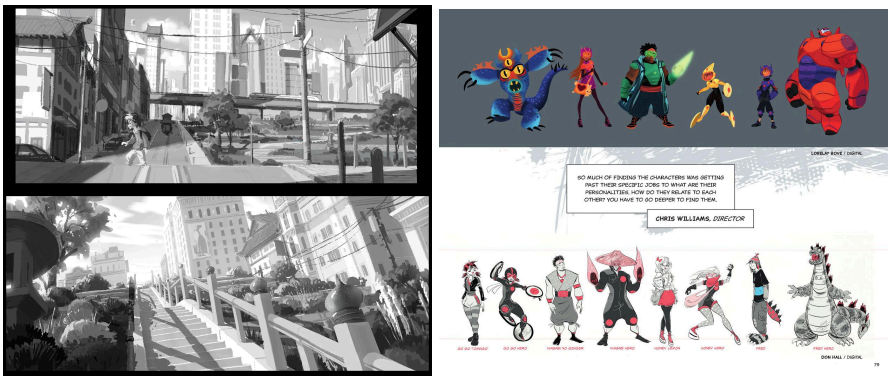


Рисунок 2.13 – Концепт-арт до мультфільму «Місто героїв»

Слід зазначити, що для Disney та Pixar дуже типово використовувати геометричні прості фігури для формування цілісного образу своїх персонажів. Тому виходячи з цього, ці герої набувають не тільки впізнаваності, а також і легко зчитувані силуети, які гармонійно поєднуються з анімацією. Вони стають візуально зрозумілими для широкої аудиторії.

Слід звернути увагу на те, як останнім часом особливо Pixar все більше переходить до рішення використання простих форм. Такий метод наглядно можна помітити у концептах до мультфільму «Я — панда» (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Концепт-арт персонажів мультфільму «Я — панда»

На нашу думку, такий підхід призводить до шаблонності, де кожен герой ніби створений за визначеним алгоритмом, що обмежує свободу для експериментів та гнучкості образів.

Можна довго проводити дослідження та аналіз аналогів, адже їх незчисленна кількість і кожен з них має унікальні риси, слабкі та сильні

сторони. Вони можуть стати інструментом натхнення, яке можна використовувати в якості референсу, але не просто бездумно копіювати, а проаналізувати те, що можна запозичити з них для власних проєктів.

РОЗДІЛ 3
РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДО ВСЕСВІТУ «ДОЛИНА КВІТУЧОГО СЯЯННЯ» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ

3.1. Опис прототипу та розкриття наративної складової

У сьогоднішньому мистецтві процес побудови авторського візуального всесвіту є доволі складною та багаторівневою роботою. Адже розробка подібних проєктів поєднує в собі дизайн середовища, побудову оригінального простору, визначення єдиної загальної стилістики, а також містить елементи сторітелінгу. Аби створити світ власних творів переконливим, художники нерідко створюють його каркас.

Згідно за словником іншомовних слів «прототип» — це первісна форма для наступних утворень; початкова форма чогось [30].

У творчих галузях прототипом є початковий візуально-наративний шаблон, що визначає атмосферу, базові елементи світу, мотиви тощо. Формування попередньої концепції авторського всесвіту допоможе забезпечити цілісність і стилістичну єдність складових проєкту і створить правила світу, наприклад, якщо в ньому існує магія. Прототипи також є дуже зручним інструментом для презентації ідей розробникам або аудиторії.

У рамках цієї роботи було створено ідею початкового візуального прототипу та ігрового сторітелінгу авторського фентезійного світу під назвою «Tori’s storytale», куди потрапляє головна героїня і стикається з таємницями одного з магічних королівств.

Сторітелінг навколишнього середовища в іграх, коміксах або інших художніх джерел – невід’ємна частина побудови їх світів. Це, так би мовити «внутрішній скелет» розвитку подій історії, ключ до емоційного зв’язку з читачем, що надихає на візуальні рішення.

Стосовно наративної складової нашого проєкту пропонуємо детально розглянути його короткий опис. Він звучить так: «Кулінарія – улюблене заняття кішечки на ім’я Торі. Одного разу героїня захотіла приготувати кілька страв у якості подарунку на день народження своїй хазяйці, молодої милої дівчини. Однак, коли вона збиралася почати готуватися до свята, хтось спробував вкрасти важливий інгредієнт. Вправні котячі рухи Торі майже допомогли спіймати крадіжку, він раптово телепортувався до іншого всесвіту, забравши кішку з собою до Королівства солі. Навіщо комусь потрібен цей інгредієнт? Щоб дізнатися це, наша головна героїня має на меті дізнатись правду, зіткнутися з таємницями цього королівства та розшукати Принцесу солі, яка знає як повернути її в рідний світ разом із викраденим інгредієнтом. Але чи не викличе це більших проблем?»

Визначивши основну історію, наступною стадією формування візуального стилю світу стало перше ескізування героїв на папері, які відіграють найбільш ключову роль у сюжеті, а також були намальовані начерки до пропсів (див. рис. 3.1). Персонажі цього прототипу виконані в чібі – це стиль малювання аніме-героїв з маленьким тілом та великою головою. В аніме цей стиль частіше використовується для підкреслення доволі комічних ситуацій, але одночасно існує немало картин, які повністю зняті в такій стилістиці [31].



Рисунок 3.1 – найперші начерки прототипу на папері

Насправді застосування чібі для даного прототипу було розроблено цілеспрямовано для спрощення елементів для подальшого вдосконалення фінального концепту у вигляді pixel-art. Для ігрового сторітелінгу дизайн спроєктовано не лише для персонажів чи пропсів, а й інші ассети для побудови рівня: платформи, блоки, інтерфейс, пози (див. рис. 3.2). А завершальним кроком для подачі цілісного сприйняття ідеї було зроблено фейкшот з фоном та діалоговим вікном гри (див. рис. А.2).

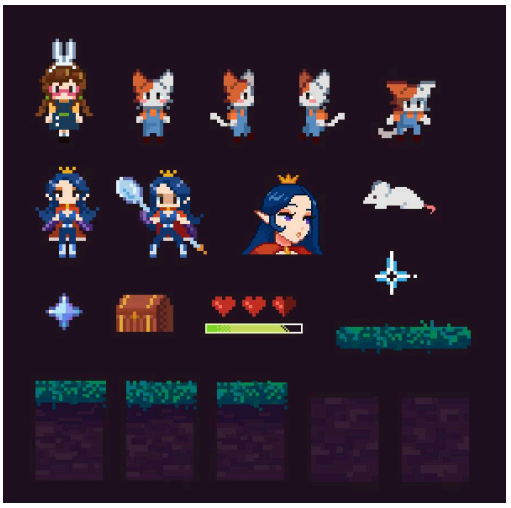


Рисунок 3.2 – концепт ассетів для прототипу у pixel-art

Даний сторітелінг виявився трохи слабким як на нашу думку, тому згодом у рамках експерименту було прийнято рішення поступово розширювати концепцію фінального світу і наративної складової, який пізніше отримав свою назву «Долина квітучого сяяння», змінити та більш детально описати передісторію та характер героїв, змінити пропси, повністю перевтілити сюжет.

Хоч попередній прототип і задумувався як піксельна гра з елементами візуальної новели, проте через деякі фактори проєкт перетворився на теперішнє проєктування концепт-арту саме для майбутнього коміксу. Насправді на таке рішення вплинуло декілька причин: відсутність цілісної незалежної команди інших художників, сценаристів, програмістів, що відіграє важливу роль при розробці ігор, а отже шанси на реалізацію задуманого надто низькі, це також і

відсутність ресурсів для фінансування та інвестицій тощо. Тому на щастя або на жаль, ця ідея стала чернеткою та фундаментом для подальшого вдосконалення.

На підставі вищеописаного розглянемо подальший концепт історії «Долина квітучого сяяння». Естетика персонажів з прототипу й досі прослідковується у фінальному проєктуванні, проте дехто з них сильно зазнав змін у дизайні та в колірній палітрі. У цій роботі представлено фантастичне місто Флоренвалл, у якому співіснують люди та антропоморфні істоти. Даний сторітелінг досліджує головну ідею взаємозв'язку між людиною та природою через візуальну мову середовища. Антропоморфні фантастичні тварини в рамках цього світу – це ідеальне уособлення дикої природи, що живе поруч з людською цивілізацією.

Опис цієї наративної складової звучить так: «Місто Флоренвалл, де люди і антропоморфні звірі заново вчаться співіснувати між собою. Кілька років тому природа та людська цивілізація жили в гармонії, але раптом катаклізм, зруйнував цей баланс. Жадібність людей, які намагалися використовувати магічні ресурси природи без розуміння їх справжньої суті, призвело до руйнування. Впливовий володар міста згодом взяв курс на індустріалізацію, послаблюючи прояви магії. Флоренвалл став розділеним — у центрі процвітатимуть технології, а у занедбаних районах ще збереглися релікти минулого, де магія природи все ще сильна».

Назва міста Флоренвалл (лат. floris – квітка; англ. valley – долина) каже сама за себе, що колись на цьому місці розквітала долина. Згідно описаного проєкт й надалі отримав заголовок «Долина квітучого сяяння».

3.2 Етапи розробки концепт-арту

Визначивши останню запропоновану історію «Долини квітучого сяяння», було розпочато роботу над основним завданням — створення концепт-арту до даного всесвіту. Але перед початком старту проєктування звісно зроблено аналіз

та візуальне дослідження ідей, пошуку натхнення, тобто референсів. Це важливий етап, адже він допомагає сформувати стилістичне бачення, уникнути кліше та шаблонності, переосмислення ідей. Дуже часто несподіване зображення може підказати візуальний символ або поворот сюжету як елемент сторітелінгу. Пошук референсів як міст між уявою та реалізацією, що допомагає зробити візуальну мову більш переконливою.

У рамках даного сторітелінгу було проведено дослідження референсів на тематичних платформах як ArtStation та ін. Створено окрему дошку на Pinterest для збереження зображень, якими ми надихнулись перед початком формування образів.

Таблиця 3.1 — Пошук референсів

Тип об’єкта	Джерело натхнення	Що запозичено
Персонаж; антропоморфний персонаж	Pinterest, ArtStation: Sasha Sanders	Настрій персонажів; загальна анатомія антропоморфного персонажа
Куб-текстура	Pinterest	Техніка виконання
Пропси сумок	Pinterest	Кельтські візерунки
Природнє середовище	Pinterest	Плановість фону для мініатюри, загальна композиція

Під час пошуку референсів візуальної стилістики було відібрано декілька зображень, які б налаштували нас на певний настрій або риси характеру під час формування дизайну того чи іншого персонажа. Саме тому ми згодом створили мудборд, що викликає певні асоціації до кожного з них. Варто уточнити, що однією з функцій створення дошки настрою є візуальна мова між дизайнером, сценаристом та художнім керівником — а отже, це сприяє комунікації в команді. Зазвичай до мудборду входять атмосферні кадри, текстури, можлиий короткий

ключовий текст та іноді навіть тотемні тварини як от у нашому прикладі. Насправді це допомагає не тільки передати загальний стиль або побудувати настрій, а й нерідко ще розкрити певний культурне походження.

Персонажі. Існує думка, що саме вони будують свій світ, рухаючи сюжет, адже герої вдихають життя в історію. Тому ми і пропонуємо почати з цього пункту.

У цій роботі ми представляємо таке візуальне рішення настрою як зображено нижче (див. рис. 3.3, 3.4, 3.5).



Рисунок 3.3 – Формування мудбордів до першого персонажа (Хельги)



Рисунок 3.4 – Формування мудбордів до другого персонажа (Селії)



Рисунок 3.5 – Формування мудбордів до третього персонажа (Бріджитт)

Процес виконання усієї розробки концепт-арту нашого проєкту супроводжувався використанням графічного редактора Adobe Photohop на довільному розмірі робочої області. Наступним розглянемо стадії створення героїв всесвіту.

Як було зазначено вище, історія Флоренваллу була заснована на прототипі, тому звісно ми формували новий дизайн, одночасно спираючись на першоджерела. Варто уточнити, що на ранньому етапі написання першого сторітелінгу ми вже розробили варіанти колірної гами до однієї з головних героїнь, але останнім часом персонаж зазнає еволюції, змінюючи загальний силует, елементи одягу тощо (див. рис. 3.6).

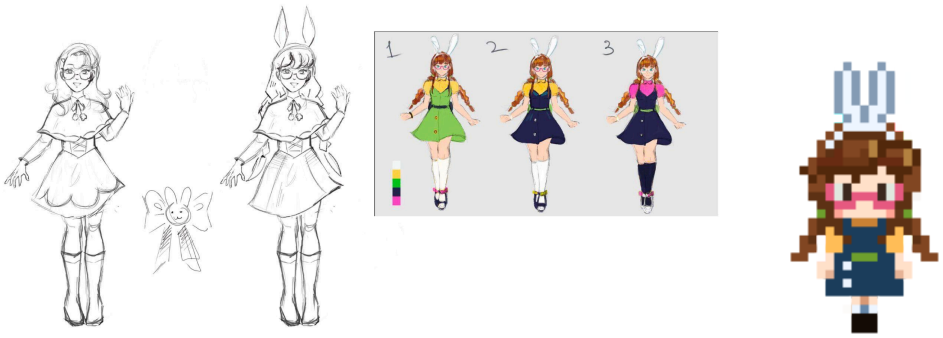


Рисунок 3.6 – ескізування персонажа та його прототип

Стадія ескізування як підбір варіацій створює низку швидких замальовок для пошуку форми, саме тому це корисний етап дослідження загальної стилістики. Персонаж зображений вище візуально підкреслює його добрий характер завдяки відсутністю форм з гострими на відміну від другого, який на перший погляд здається злою чаклункою (див. рис. 3.7).



Рисунок 3.7 – ескізування другого персонажа

Пропонуємо продемонструвати наступного героя у русі як ще один дослідницький етап та візуальний розвиток. Персонаж, який взаємодіє у просторі, демонструє нам динаміку, емоційний стан та характер (див. рис. 3.8). Дана подача робить цей образ більш переконливим та живим, адже він часто веде погляд глядача до уявної цілі.

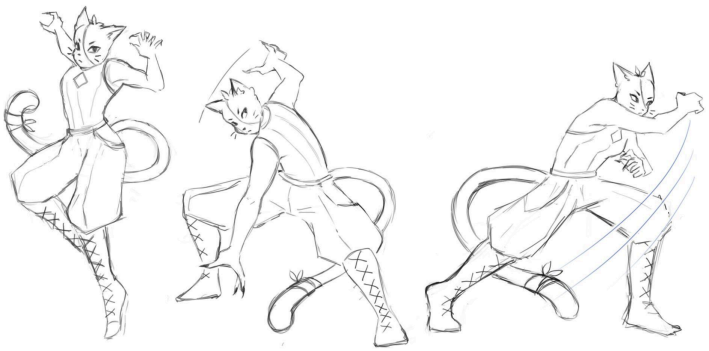


Рисунок 3.8 – Демонстрація героя в русі

Його ескіз у спокійному стані зображений нижче (див. рис. 3.9).



Рисунок 3.9 – Ескіз у спокійному стані

Колірне рішення наших героїв інтуїтивно та цілісно склалося ще на стадії задуму на основі уявлення. Воно відповідало загальному настрою персонажів, тому даний етап не мав сильної потреби у пошуку. А отже, пропонуємо розглянути фінальний результат роботи над створенням образів, попередньо розписав їхню передісторію або риси характеру, закомпонувавши на одному планшеті. За необхідністю також зробили додаткові виноски з демонстрацією емоцій або аксесуарів.

У текстовій частини на планшеті з персонажем сформулювали наступну передісторію Хельги: «Спадкоємиця засновників Флоренваллу відчувала себе чужою серед людей влади. Втративши коханого під час стихійного лиха, втекла з міста і знайшла вчителя в диких землях, що взяв Хельгу до себе в учениці для опанування зіллям і стародавніми магічними практиками».

Палітра кольорів цього персонажа складається із трьох основних стриманих відтінків: жовтого, червоного та темно-синього. Рисам її обличчя притаманні гострі кути (див. рис. 3.10)



Рисунок 3.10 – Фінальний концепт Хельги

Фінальний концепт Селії описував її риси характеру таким чином: «Одна з двох головних героїнь, компаньон Бріджитт. Емоційна, іноді доволі капризна, але водночас турботлива і м’яка всередині. Її ентузіазм і впертість іноді призводить до кумедних ситуацій, проте дуже любить своїх близьких і радо прислухається до них».

Такий персонаж виконаний переважно з плавними лініями у пастельних відтінках, аби підкреслити його м’якість характеру, проте для контрасту використано також і темні кольори, як от темно-фіолетовий та червоний (див. рис. 3.11).



Рисунок 3.11 – Фінальний концепт Селії

А дизайн посоха у вигляді кролика головної героїні сформувався завдяки поєднанню двох образів (див. рис. 3.12). Про цей метод ми згадували в попередніх дослідженнях.

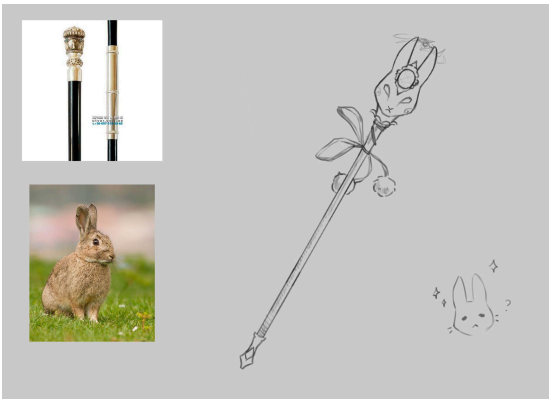


Рисунок 3.12 – Ескіз до посоха

А про Бріджитт ми можемо розповісти наступне: «Одна з двох головних героїнь, компаньон Селії. Відважна кішка, виросла серед людей, зберігаючи зв’язок зі своїми природними інстинктами. Бріджитт гостра на язик, саркастична та іноді любить поглузувати над своєю напарницею, але робить це люблячи». Персонаж переважно виконаний у теплих кольорах, що гармонійно поєднуються між собою, щоб підкреслити його палкий характер. А пов’язка на хвості придає певного шарму герою (див. рис. 3.13).



Рисунок 3.13 – Фінальний концепт Бріджитт

Роблячи висновки, можемо сказати, що кожен з спроєктованих нами персонаж набув унікальних рис у зовнішності та має свій силует.

Коротко кажучи про колірне рішення, слід звернути увагу яке сполучення частіше притаманне тим чи іншим героям. Наприклад, за даними попереднього дослідження ми вже згадували, що антагоністи частіше вбирають в собі зелені та фіолетові відтінки, саме тому в рамках експерименту було зроблено додаткове зображення, де один з наших героїв коміксу ліворуч представлений у таких кольорах (див. рис. А.2).

У контексті проєктування одного з персонажів також створили ще один планшет з демонстрацією певної деталізації елементів одягу, збільшених за масштабом його частин з урахуванням розміщення композиційних елементів та підписів.

Отже, у цій розробці ми акцентували увагу саме на представленні одягу та аксесуарах (див. рис. 3.14).

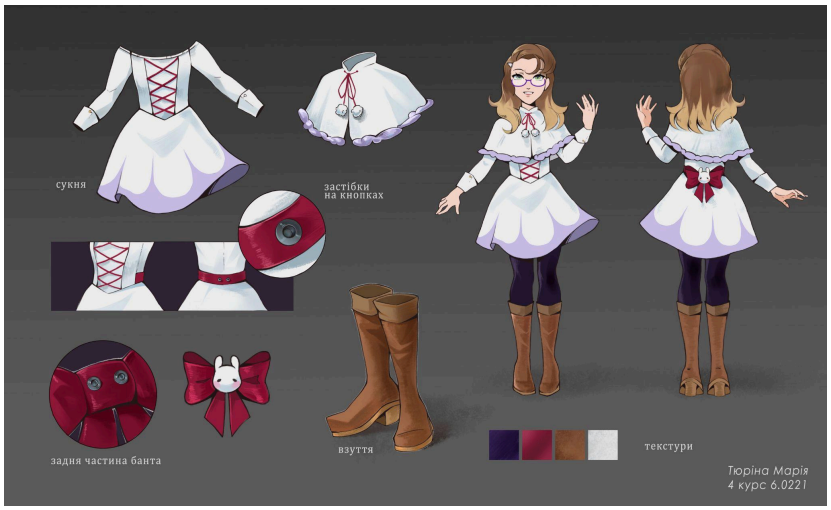


Рисунок 3.14 – Деталізація елементів одягу

Текстури. Ми зробили невелике дослідження матеріалів природних елементів, визначили як будуть виглядати деякі поверхні. Також у контексті даного всесвіту важливо було підкреслити камінь або цеглину, який злегка проріс мохом, потріскану плитку, що має зношений вигляд. Такий підхід до

завдання допоміг нам краще відчути світ. З нашого досвіду ми зрозуміли наскільки корисним був цей етап, а на підставі описаного пропонуємо ознайомитися з процесом проєктування текстур у вигляді кубів. Розпочнемо з ескізів (див. рис. 3.15).

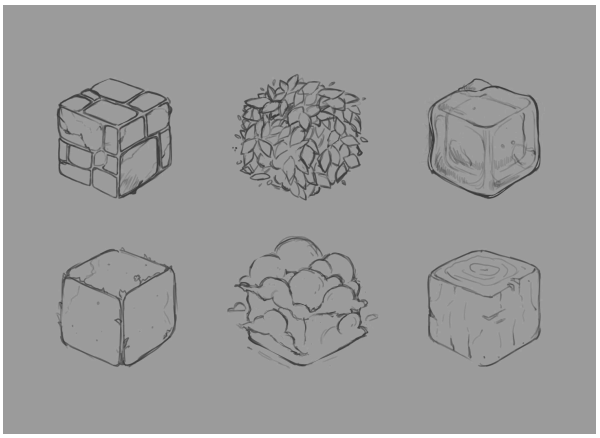


Рисунок 3.15 – Ескіз кубів-текстур

Наступним кроком було створення лайну. Щоб визначити форму та фактуру поверхні, ми хотіли передати пластичність ліній до ескізу вище. Потрібно звернути увагу на їх використання різної товщини для зображення, наприклад, тріщин на цеглі або додати більше ритму для текстури хмар, а більш товстий хвилястий обрис підкреслює воду (див. рис. 3.16).

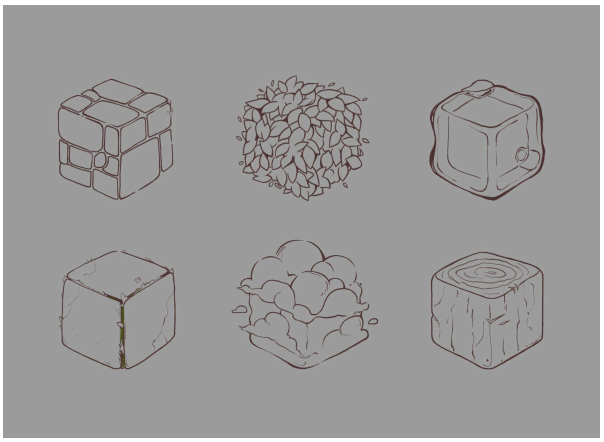


Рисунок 3.16 – Створення лайну

Використовуючи плавність ліній таким чином ми зробили контур текстур більш охайним та чистим, зберігши природне походження деяких матеріалів, тому за отриманим результатом після побудови форми перейшли до стадії нанесення кольору.

Ми виконали художнє опрацювання текстурної палітри, що будувалась також інтуїтивно відповідно до стилю коміксу, до заданного настрою середовища, у підсумку ми надали цим матеріалам виразності та цільності — усе це передає характер об’єктів та їх взаємодію з навколишнім середовищем.

Фінальний результат розробки текстур кубічної форми подаємо у кольорі з додаванням тіні (див. рис. 3.17).



Рисунок 3.17 – Фінальна розробка текстур

Середовище. На цій стадії було виконано серію швидких мініатюрних ескізів на одному планшеті, вони формували варіант композиції до кожної з майбутніх локацій. Цікаво те, що така стадія розробки дозволяє експериментувати з масштабом об'єктів, силуетів та розташуванням елементів без потреб витрачати велику кількість часу на деталізацію.

Треба зауважити, що в рамках кваліфікаційної роботи основна мета даного етапу не полягала у розробці фінального концепту територій світу «Долини квітучого сяяння», а лише побудувати початковий фундамент

майбутніх локацій, використовуючи ескіз-мініатюру для пошуку вдалого візуального рішення, аби відповідало стилістиці твору та розкривало особливості співіснування людини і природи.

Процес створення начерків розпочинався з аналізу ідеї сцени, тому на цьому кроці важливо не заглиблюватися в деталі, а сфокусуватися на загальному силуеті та композиції. Перед стартом формування середовища ми створили робочу область з виглядом на пусті комірки на темному фоні (див. рис. 3.18).



Рисунок 3.18 – Формування робочої області

Наступний крок – ескізування та пошук форм. Ми зробили початкові нариси трьох різних територій (див. рис. 3.19). Залишили четверту найбільшу комірку порожньою для майбутнього розміщення кольорового рішення з нанесенням додаткових елементів однієї обраної з запропонованих локацій.

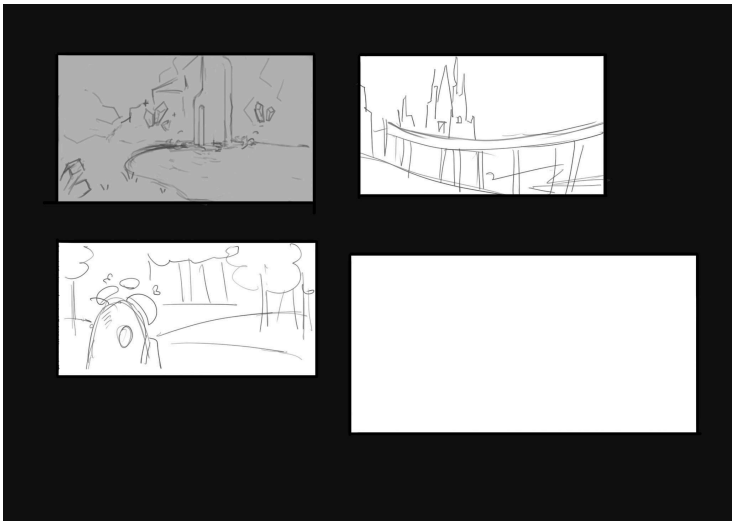


Рисунок 3.19 – Ескізування

Розробка начерків одним з ключовим методом плями дозволила побачити тіньові рішення, плановість об’єктів в композиції. Це допомогло нам надати простір візуальному експерименту.

Процес полягав у нанесенні випадкових мазків текстурними пензлями в Adobe Photohop без конкретного опрацювання деталей, а потім з утворених силуетів поступово з’являлися образи стилізованих природних форм чи будівель (див. рис. 3.20). Це також стосувалося пошуку колірного рішення, про який ми згадували вище.

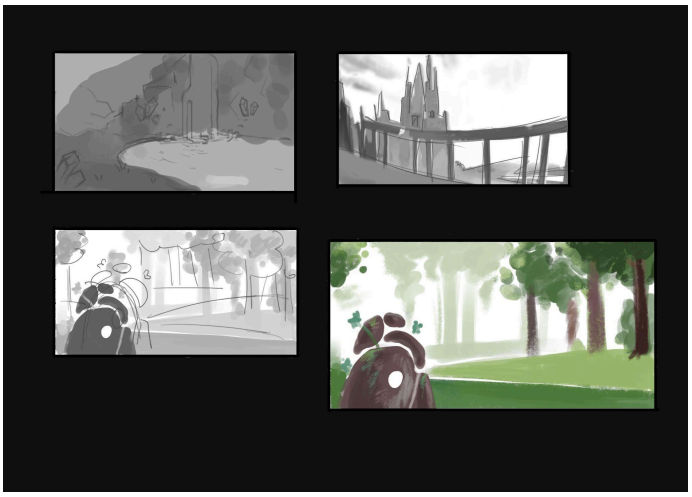


Рисунок 3.20 – Метод плями

Під час експерименту з формами і плямами як результат ми отримали наступну картину (див. рис. 3.21).

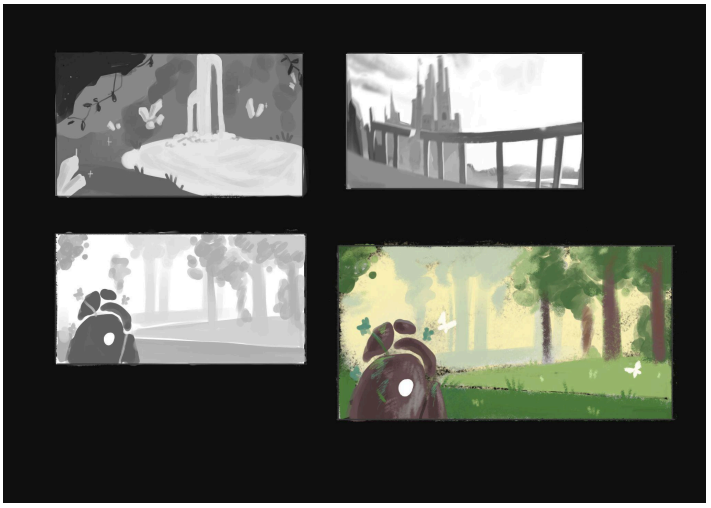


Рисунок 3.21 – Результат дослідження

Пропси. Ми розробили начерки зовнішнього виду сумок з кельтськими візерунками, що символізують певні природні сили. Це було зроблено не лише для краси і художнього сенсу, ми також придали цьому містичного значення, щоб розширити сприйняття світу, який проєктуємо.

Під час процесу розробки для набору предметів ми розробили наступний ескіз (див. рис. 3.22).



Рисунок 3.22 – Ескізування предметів

Нижче представлений фінальний результат начерків концепту сумок (див. рис. 3.23).



Рисунок 3.23 – Фінальний ескіз

ВИСНОВКИ

У процесі написання кваліфікаційної роботи було досліджено поняття концепт-арт як засіб візуалізації ідеї та визначено його супутні поняття: концепт персонажа та середовища, ескіз-мініатюра, пропси. Розглянуто особливості їх розробки. Концепт-арт є фундаментальною та обов'язковою частиною під час створення контенту для продуктів індустрії розваг. Така форма ілюстрації є інструментом пошуку ідей до фінального її затвердження.

Концепт-арт як окрема дисципліна сформувалася недавно. У 1930-х рр. концептуальні ескізи створювалися для анімаційних проєктів Walt Disney. Цей вид мистецтва як наступник традиційної ілюстрації, що адаптувався до потреб сучасного формування різних варіантів ідей на папері. Розвиток такого етапу, як частина створення продуктів, справді сформувало наш світ у те, що маємо сьогодення.

В індустрії розробки ігор роль концепт-художника відіграє ключову частину у формуванні ігрового середовища. Він створює декілька варіантів образів, адаптує їх під стиль проєкту для подальшого затвердження команди. Такий фахівець вміє враховувати певні обмеження процесу розробки: оптимізація, бюджет компанії, кількість полігонів для подальшого перенесення у 3D. Для створення концепту середовища треба добре розуміти базові правила побудови композиції, світо-тіні, властивості різних матеріалів.

У ході дослідження розглянуто тенденції розвитку концепт-арту у професійному середовищі. Штучний інтелект сприяє роботі концепт-художника, але не замінює його повністю.

У рамках пошуку аналогів було проаналізовано низку робіт відомих франшиз, таких як: «Аркейн», «Людина-павук: Крізь Всесвіт», деякі епізоди анталогії «Любов, Смерть + Роботи», «Невразливий», «Місто героїв», «Я — панда». Також розглянуто приклад протиставлення персонажів між собою за рахунок компліментарного рішення кольорів на основі серіалу «Гра в кальмара»

та «Аркейн». Під час дослідження було виявлено, що відомі студії як Pixar та Walt Disney використовують прості геометричні фігури для побудови своїх образів, що значно спрощує процес анімації. Але такий підхід часто призводить до шаблонності, що обмежує свободу для експериментів.

Згідно вивченої теорії було розроблено низку концептів до всесвіту «Долина квітучого сяяння» за власним авторством, а саме: персонажів, їх емоцій та аксесуарів, ескіз-мініатюри до майбутніх локацій, пропси сумок та текстури. Крім цього, в рамках експерименту було розроблено деталізацію елементів одягу одного з героїв з урахуванням розміщення композиційних елементів та підписів, також створено ескіз іншого персонажа з демонстрацією у русі.

Даний проєкт був виконаний на основі прототипу під назвою «Tori's storytale», що спочатку задумався як гра в стилі pixel-art, але з подальшим розвитком перетворився на фундамент для вдосконалення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Зелінська М. О. Художнє рішення концепт-арту персонажів комп'ютерної гри: Кваліфікаційна робота: 023. Херсон, 2020. 26 с.
2. Не соромно запитати: Чим займається concept artist. *Skvot*. URL: https://skvot.io/uk/blog/ne-stydno-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist (дата звернення: 05.01.2025)
3. Make the Most of Thumbnail Sketches. *EtchrLab*. URL: https://etchrlab.com/blogs/news/make-the-most-of-thumbnail-sketches#:~:text=A%20thumbnail%20sketch%20is%20a,test%20out%20three%20things%3A%201. (дата звернення: 10.01.2025)
4. Зображення табнейлів. *ArtStation*. URL: https://www.artstation.com/tito_jk (дата звернення: 11.01.2025)
5. Art of Inside Out. *Characterdesignreferences*. URL: https://characterdesignreferences.com/ (дата звернення: 15.02.2025)
6. Андерсон К., Кеді-Лі Д., Карре С., Менгерт Х. Створення персонажів для індустрії розваг. Київ: ArtHuss, 2023. 304 с.
7. Фісенко Т. Маскот як інструмент формування іміджу. *Образ.* 2022. № 1. С. 6-7. DOI: https://doi.org/10.21272/Obraz.2022.1(38)-6-19
8. What is a Prop Artist? *CG Hero.* URL: https://cghero.com/glossary/prop-artist-3d
9. Берд. М. 100 ідей, що змінили мистецтво. Київ: ArtHuss, 2018. 216 с.
10. Заматаєва О. Петрогліфи кам'яної могили як археологічна колекція наскельного мистецтва. *Науковий вісник Національного музею історії України.* 2020. № 6. С. 12. URL: https://visnyk.nmiu.org/index.php/nv/article/view/390
11. Concept Art. A blog about the history and development of concept art over the past 100 years. *Tumblr.* URL: https://conceptart-sp.tumblr.com/ (дата звернення: 01.03.2025)

12. Concept art quick history. *Rebeccahaigh2.* URL: https://rebeccahaigh2.wordpress.com/2016/05/12/concept-art-quick-history/ (дата звернення: 01.03.2025)
13. Колесніков В. В. Розробка концепт артів персонажів до гри «Fantasy Triumph» : Кваліфікаційна робота: 022. Запоріжжя, 2024. 61 с.
14. 1938 Buick Y-Job Concept. *Library of Congress.* URL: https://www.loc.gov/resource/hhh.mi0748.sheet/?sp=1&st=image
15. Білосніжка та семеро гномів (фільм, 1937). *Wikipedia.* URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Білосніжка_та_семеро_гномів_(фільм,_1937) (дата звернення: 16.04.2025)
16. A Letter signed by Walt Disney. *Bonhams.* URL: https://www.bonhams.com/auctions/13055/lot/6631/
17. Булгаков Д. О. PR-стратегія для просування ігрового продукту (на прикладі AQUILON STUDIO): Кваліфікаційна робота. Київ, 2023. 39 с.
18. Evolution of Mario: A Staple for Classic and Modern Graphics. *Medium.* URL: https://medium.com/@soniaatre/evolution-of-mario-a-staple-for-classic-and-modern-graphics-7acec3a6b914
19. Шраєр Дж. Кров, піт та пікселі. По той бік створення відеоігор. Київ: BookChef, 2020. 336 с.
20. Бреславець В. С. Технології розробки комп'ютерних ігор. Харків: Друкарня Мадрид, 2018. 162 с.
21. Хто такий Concept Artist і яка його роль у геймдеві. *Gamedevdou.* URL: https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/ (дата звернення: 13.04.2025)
22. Saitam. PIXEL ART & NFTs: Unlocking their Power and Potential. PixaPics, 2023. 102 p. URL : https://www.google.com.ua/books/edition/PIXEL_ART_NFTs/BeOtEAAAQBAJ?hl=ru&gbpv=0

23. Дереза О. О., Водяницький І. О. Використання штучного інтелекту в дизайні. *Українські студії в європейському контексті.* 2024. № 8. С. 155-160.
24. Петрук Ю. С. Амбівалентність ролі «автора» у фотографічному зображенні. *Наукові записки НаУКМА. Філософія та релігієзнавство.* 2018. Том 2. С. 18-25. URL: https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/a7010602-49ab-4874-beac-6269078c2914/content
25. Тюріна М. О., Димова А. П. Сучасні тенденції у сфері дизайну: Штучний інтелект та новітні підходи. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології:* міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 12 грудня 2025 р. Т. 3. С. 73-76. DOI:10.5281/zenodo.14577984
26. The Art of Arcane: League of Legends. *Iamag.* URL: https://www.iamag.co/the-art-of-arcane-league-of-legends-90-backgrounds-and-matte-paintings/
27. Zahed R. Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Film. New York: Abrams, 2023. 224 p.
28. Захед Р. Мистецтво серіалу «Любов, смерть + роботи». Київ: ArtHuss, 2023. 295 с.
29. Sumerak M. The Art of Invincible Season 1. Portland: Image Comics, 2024. 232 p.
30. Прототип. *Словник іншомовних слів.* URL: https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%EF%F0%EE%F2%EE%F2%E8%EF (дата звернення: 16.05.2025)
31. Чібі (термін). *Вікіпедія.* URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Тібі_(термін) (дата звернення: 16.05.2025)

ДОДАТОК А

Додаткові зображення під час розробки проєкту



Рисунок А.1 – Фейкшот гри-прототипу



Рисунок А.2 – Експеримент з колірним рішенням персонажа