МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **КОНЦЕПТ АРТ ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ В ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ-АПОКАЛІПСИС «ANCIENT EYES» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0220-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Степаненко Олександр Валерійович

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Вікторія БАРАБАШ

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Запоріжжя

2026

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
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Степаненко Олександру Валерійовичу

1. Тема роботи:*Концепт арт до комп'ютерної гри в жанрі фентезі-апокаліпсис «Ancient Eyes» за власним авторством* науковий керівник роботи *викл. Барабаш В. А.* затверджені наказом №1779-с ЗНУ від *08.12.25*
2. Строк подання студентом роботи: червень 2026
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):
теоретичні основи концепт-арту та його роль у сучасних комп'ютерних іграх: художньо-графічне оформлення в концептуальному мистецтві; проєктування концепт-арту в жанрі фентезі-апокаліпсис до комп'ютерної гри «Ancient eyes»

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, прототип.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
розділ І.	*Чемерис Г.Ю*		
розділ ІІ	*Чемерис Г.Ю*		
розділ ІІІ.	*Чемерис Г.Ю*		

7. Дата видачі завдання: 22.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Аналіз теми та формування концепції кваліфікаційної роботи*	*22.10.2025*	
2	*Дослідження теоретичних основ концепт-арту та геймдизайну*	*12.11.2025*	
3	*Аналіз аналогів і візуальних референсів жанру фентезі-апокаліпсис*	*09.01.2026*	
4	*Розробка художньої концепції авторського всесвіту «Ancient Eyes»*	*21.03.2026*	
5	*Створення ескізів персонажів та ключових об'єктів гри*	*29.03.2026*	
6	*Розробка концепт-артів ігрового середовища та архітектури*	*15.04.2026*	
7	*Опрацювання фінальних концепт-ілюстрацій і дизайн-макетів*	*09.05.2026*	
8	*Підготовка презентаційних матеріалів та оформлення проєкту*	*11.05.2026*	
9	*Написання та редагування пояснювальної записки*	*14.05.2026*	
10	*Підготовка роботи до захисту та проходження нормоконтролю*	*10.06.2026*	

Студент _____ *Олександр СТЕПАНЕНКО*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Вікторія БАРАБАШ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Степаненко О.В Концепт арт до комп'ютерної гри в жанрі фентезі-апокаліпсис «Ancient Eyes» за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викладач Барабаш В.А. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 78 с.

UA : Робота викладена на 78 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 61 джерел. Об’єкт дослідження – комп’ютерні ігри. Предмет дослідження – особливості розробки концепт-арту в жанрі фентезі-апокаліпсис. Метою роботи є розробка концепт-арту до комп’ютерної гри в жанрі фентезі-апокаліпсис «Ancient Eyes» із використанням засобів художньої виразності та стилістичних рішень жанру. У межах дослідження досліджено теоретичні основи концепт-арту та його роль в індустрії, проаналізовано його основні види й особливості застосування в розробці ігор, визначено специфіку жанру фентезі-апокаліпсису та його вплив на візуальне оформлення, досліджено сучасні аналоги й підходи до створення концепт-арту та сформувано концепцію авторського проєкту «Ancient Eyes», а також розроблено концепт-арт (персонажі, середовище, об’єкти).

Ключові слова: графічний дизайн, візуальні комунікації, айдентика, рекламна кампанія, фотографія, колаж.

Stepanenko O. V. Concept art for a computer game in the fantasy-apocalypse genre «Ancient Eyes» by own authorship : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. Adv. Lecturer V. A. Barabash. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 78 p.

EN : The paper consists of 78 pages of printed text. The bibliography includes 61 sources. The object of the study is computer games. The subject of the study is Key aspects of creating concept art in the fantasy-apocalypse genre. The aim of this work is to develop concept art for the fantasy-apocalypse computer game ‘Ancient Eyes’, utilising the artistic expression and stylistic solutions characteristic of the genre. Within the scope of the study, the theoretical foundations of concept art and its role in the industry were examined; its main types and features of application in game development were analysed; the specifics of the fantasy-apocalypse genre and its influence on visual design were identified; examined contemporary analogues and approaches to creating concept art, formulated the concept for the author’s project ‘Ancient Eyes’, and developed concept art (characters, environments, objects).

Key words: graphic design, visual communication, brand identity, advertising campaign, photography, collage.

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6
РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ ТА ЙОГО РОЛЬ У СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ.....9
1.1. Історія розвитку та значення концепт-арту в мистецтві..... 9
1.2. Основні види концепт-арту та особливості їх використання у геймдизайні..... 11
1.3. Особливості візуальної стилістики жанру фентезі-апокаліпсису.....31
РОЗДІЛ ІІ ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ В КОНЦЕПТУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ.....38
2.1. Аналіз аналогів та стилістичних рішень..... 38
2.2. Актуальні засоби та методи проєктування концепт-артів
2.3. Формування концепції проєкту..... 50
РОЗДІЛ ІІІ ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ-АПОКАЛІПСИС ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ANCIENT EYES»..... 54
3.1. Технічна проєктування концепт-арту до гри «Ancient Eyes»..... 54
3.2. Оформлення дизайн-макету авторського всесвіту..... 57
3.3. Оформлення проєкту та підготовка презентації.....60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 67
ДОДАТКИ

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі індустрія цифрових розваг є однією з найбільш динамічних сфер візуальної культури. З розвитком цифровізації відеоігри перетворились на окремий вид мистецтва, що поєднує графічний дизайн, ілюстрацію, анімацію, драматургію та інтерактивні технології. Унікальні художні рішення, що формують глибокий емоційний та естетичний досвід, привертають увагу до візуально насичених і атмосферних світів. Одним із ключових елементів створення візуального образу гри є концепт-арт, який формує стилістику проєкту, атмосферу світу, характер персонажів та емоційне сприйняття користувачем ігрового середовища. «Концепт-арт» — це форма образотворчого мистецтва, яка використовується для передачі візуальної ідеї та попереднього проєктування образів для фільмів, відеоігор, анімації, коміксів, телевізійних шоу та інших медіапродуктів; він є частиною процесу створення художньої концепції майбутнього твору, допомагає визначити вигляд персонажів, середовища, предметів і загальний стиль проєкту, а його головною особливістю є пошук можливих рішень через серію ескізів та ітерацій [1, с. 143–148]. Концепт-арт розвивався на перетині образотворчого мистецтва, дизайну та цифрових технологій; одним із найбільш відомих практиків, які вплинули на розвиток концептуального дизайну, є Ральф Маккуоррі, чия творчість демонструє роль попереднього художнього проєктування у формуванні візуальних світів кіно [2]. Важливий внесок у методологію створення концепт-арту зробив Скотт Робертсон, який розглядав процес дизайну як послідовний пошук форми, конструкції, функції та візуальної мови об’єкта через численні варіанти художнього рішення.Сучасний напрям entertainment design пов’язаний із діяльністю Фенга Чжу, засновника «FZD School of Design», який у своїх навчальних матеріалах розглядає концепт-арт як процес створення візуальних рішень для ігор, фільмів та інших медіапроєктів [3]. Українські дослідження концептуального мистецтва та дизайну акцентують увагу на тому, що концепт виступає основою

художньо-проєктного мислення і визначає смислову структуру майбутнього візуального продукту [4, с. 15-21]. Після завершення розробки концепт-арт може використовуватися не тільки як робочий матеріал у виробничому процесі, але й як засіб презентації проєкту для режисерів, замовників та інвесторів, а також як матеріал для рекламних і промоційних цілей. Саме концепт-арт визначає початкову художню мову майбутнього продукту та є важливим етапом розробки сучасних ігрових проєктів. Розробка оригінальних художніх концепцій, здатних вирізняти ігровий продукт серед великої кількості конкурентів. Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на активний розвиток індустрії комп'ютерних ігор, популяризацію цифрового мистецтва, зростання інтересу до жанру фентезі-апокаліпсису та потребу у створенні оригінальних авторських візуальних концепцій, а також враховуючи вищевикладене, зазначимо, що тема нашого дослідження у наступному формулюванні: «Концепт-арт» до вигаданої комп'ютерної гри в жанрі фентезі-апокаліпсис «Ancient Eyes» за власним авторством» є актуальною.

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

Об'єкт дослідження — концепт-арт у комп'ютерних іграх.

Предмет дослідження — особливості розробки концепт-арту в жанрі фентезі-апокаліпсис.

Мета роботи — розробка концепт-арту до комп'ютерної гри в жанрі фентезі-апокаліпсис «Ancient Eyes» із використанням засобів художньої виразності та стилістичних рішень жанру.

Виходячи з формулювання об'єкта, предмета та мети дослідження, необхідно виконати наступні **завдання**:

Вивчити теоретичні основи концепт-арту та визначити його роль в індустрії відеоігор.

1. Проаналізувати основні види концепт-арту та їх функціональне призначення в геймдизайні.

2. Дослідити специфіку жанру фентезі-апокаліпсису та його вплив на візуальне оформлення ігрового середовища.
3. Проаналізувати сучасні аналоги концепт-арту для формування художніх і стилістичних рішень проєкту.
4. Розробити концепцію авторського всесвіту гри «Ancient Eyes».
5. Створити серію концепт-артів (персонажі, середовище, об’єкти, архітектура, атмосфера) із використанням принципів композиції, кольору, світла та форми.
6. Оцінити ефективність використання концепт-арту як інструменту художнього проєктування в межах створеного проєкту.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 78 сторінок, 29 ілюстрацій, 61 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 57 сторінки.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ ТА ЙОГО РОЛЬ У СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

1.1. Історія розвитку та значення концепт-арту в мистецтві

З початку XX століття почали формуватися практики, які згодом стали основою концепт-арту. У кіно- та анімаційному виробництві художники створювали ескізи середовищ, персонажів і костюмів ще до початку зйомок або анімації, щоб узгодити візуальне рішення проєкту. Важливу роль у розвитку такого підходу відіграла студія Волта Діснея, де в 1930–1950-х роках сформувалася система «visual development» — процес розробки стилістики фільму через серії підготовчих малюнків, кольорових сценаріїв (color scripts) і концептуальних зображень. Художники, зокрема Мері Блер та Ейвінд Ерл, використовували колір і композицію для визначення настрою та візуальної мови майбутніх анімаційних стрічок, що допомагало всій команді працювати в єдиному художньому напрямі [5; 6].

Шлях розвитку концепт-арту починалося з масштабного вторгнення наукової фантастики 70-х. Значуща роль дісталася художнику Ральфу Маккуоррі - він заклав обличчя світові «Зоряних війн». Саме через його твори проступили контури персонажів, літаків, споруд, механізмів ще невідомого часу. У цих ескізах зародилася постать Дарта Вейдера, образ штурмовика, безліч запам'ятованих рис. Становлення образів Маккуоррі продемонструвало: передпроектний матеріал може опинитися основним скелетом подій, а не лише підготовчим етапом [7].

На межі 80–90-х років XX століття начерки концептів перетворилися на невід'ємну частину виробництва комп'ютерних ігор. Поступово, коли техніка стала потужнішою, графіка потребувала більше деталей - без точних ескізів уже не обійтися. У саме цей час автори образів отримали своє місце в команді розробників. Замальовки створюються раніше коду та тривимірних моделей: художники передають зовнішність персонажів, світів, зброї, транспорту,

загальну атм осферу віртуального простору. Їхня праця формує основу проекту, хоча жодної строчки програмного коду ще не написано [8].

Наприкінці 1990-х — на початку 2000-х років великі студії почали формувати власний упізнаваний візуальний стиль. Зокрема, Blizzard Entertainment під час створення *Diablo II* (2000) та *Warcraft III* (2002) виробила характерну художню мову, у якій поєднувалися елементи темного фентезі, готичної архітектури та навмисно перебільшені пропорції персонажів. Такий підхід став однією з найвідоміших рис візуального стилю компанії [9; 10]. Водночас японська ігрова індустрія розвивалася під сильним впливом аніме та манґи. Характерними особливостями такого підходу стали виразний дизайн персонажів, увага до деталей костюмів, емоційна експресія та значення кожного елементу композиції. Вплив аніме на сучасну візуальну культуру настільки значний, що його естетичні принципи стали невід'ємною частиною багатьох японських відеоігор [11].

На початку 2000-х років концепт-арт увійшов у новий етап розвитку, пов'язаний із поширенням цифрових технологій. Якщо впродовж більшої частини XX століття художники працювали переважно традиційними матеріалами — олівцем, тушшю, аквареллю чи гуашшю, — то з появою потужних графічних редакторів та графічних планшетів дедалі більше фахівців почали переходити до цифрового середовища. Це дало змогу значно скоротити час створення концептуальних зображень, а також розширити можливості роботи з кольором, освітленням і композицією. Дослідниця цифрового мистецтва Крістіан Пол зазначає, що цифрові технології змінили не лише художні інструменти, а й самі принципи творчого процесу, відкривши нові способи візуального проєктування [12с. 471–474].

Водночас зростання масштабів кіноіндустрії та індустрії відеоігор сприяло подальшій професіоналізації концепт-арту. Якщо раніше концептуальні ескізи створювалися переважно окремими художниками, то на початку XXI століття великі студії почали формувати спеціалізовані відділи концепт-арту. Такі команди брали участь у розробці персонажів, архітектури, транспортних

засобів, костюмів та інших елементів майбутніх проєктів ще до початку основного виробництва. Концепт-арт остаточно закріпився як важливий етап створення фільмів, анімації та відеоігор [13].

У 2010-х роках розвиток інтернету сприяв формуванню міжнародних професійних спільнот концепт-художників. З'явилися спеціалізовані онлайн-платформи, що дозволяли митцям публікувати власні роботи, обмінюватися досвідом і знаходити замовників незалежно від країни проживання. Особливу роль у цьому процесі відіграли платформи «ArtStation» [14] та «Behance» [15], які стали важливими центрами професійної комунікації у сфері цифрового мистецтва. Завдяки цим ресурсам концепт-арт перестав бути виключно внутрішнім етапом виробництва та почав активно поширюватися як самостійний вид візуальної творчості [16 с. 3–7].

На початку XXI століття концепт-арт пройшов шлях від допоміжного інструменту художньої підготовки до самостійного професійного напряму цифрового мистецтва. Його розвиток став результатом поєднання традиційних художніх практик, досягнень цифрових технологій та потреб сучасної індустрії візуального контенту. Поєднання цифрового живопису та тривимірних технологій стало характерною рисою сучасного концепт-арту, який сьогодні застосовується не лише у сфері розваг, а й у промисловому дизайні, архітектурі, рекламі та віртуальних медіа.

1.2. Основні види концепт-арту та особливості їх використання у геймдизайні

Концепт-арт у сучасному виробництві відеоігор визначається як етап передвиробничого художньо-візуального проєктування, що використовується для створення та уточнення зовнішнього вигляду персонажів, об’єктів і середовища майбутнього цифрового продукту до початку фінального виробництва [17]. У наукових дослідженнях підкреслюється, що концепт-арт виконує функцію засобу візуальної комунікації між учасниками виробничого процесу та забезпечує узгодження художньо-дизайнерських рішень на ранніх

етапах створення продукту [18, с. 47–49]. У структурі виробництва інтерактивних цифрових продуктів концепт-арт поділяється за об’єктом проєктування на основні категорії: концепт-арт персонажів, що охоплює розроблення зовнішності, силуету, пропорцій і візуальної ідентичності персонажа концепт-арт середовища, який передбачає проєктування архітектури, ландшафтів і просторової організації ігрового світу концепт-арт предметів, що включає створення функціональних об’єктів взаємодії (зброї, інструментів, артефактів) [19 с. 10–11]; а також концепт-арт ключових сцен, який використовується для створення композиційних зображень, що фіксують сюжетний момент із поєднанням персонажів, середовища та освітлення в єдину візуальну структуру. Така класифікація не є мистецтвознавчою жанровою системою, а становить виробничу модель розподілу завдань у процесі створення цифрового продукту, що дозволяє структурувати роботу команди та підвищувати точність реалізації візуальних рішень . **«Character concept art»** — зображення героя зароджується у простому ескізі - тут значення має не одежа, а загальна постать. Форма, заповнена штрихами, виявляє суть, навіть коли деталей майже немає. Хто може сказати, який саме вигин лінії стане ключем до образу? Інколи лишень контур дає змогу впізнати персонажа серед тисяч інших. Передбачити кожну лінію силуету - ось що створює надійну основу. Ледве не найважливіший момент у створенні образу - це його основа. Хоча багато хто ігнорує такий аспект, контур зазвичай важливіший за колірну гаму [20].

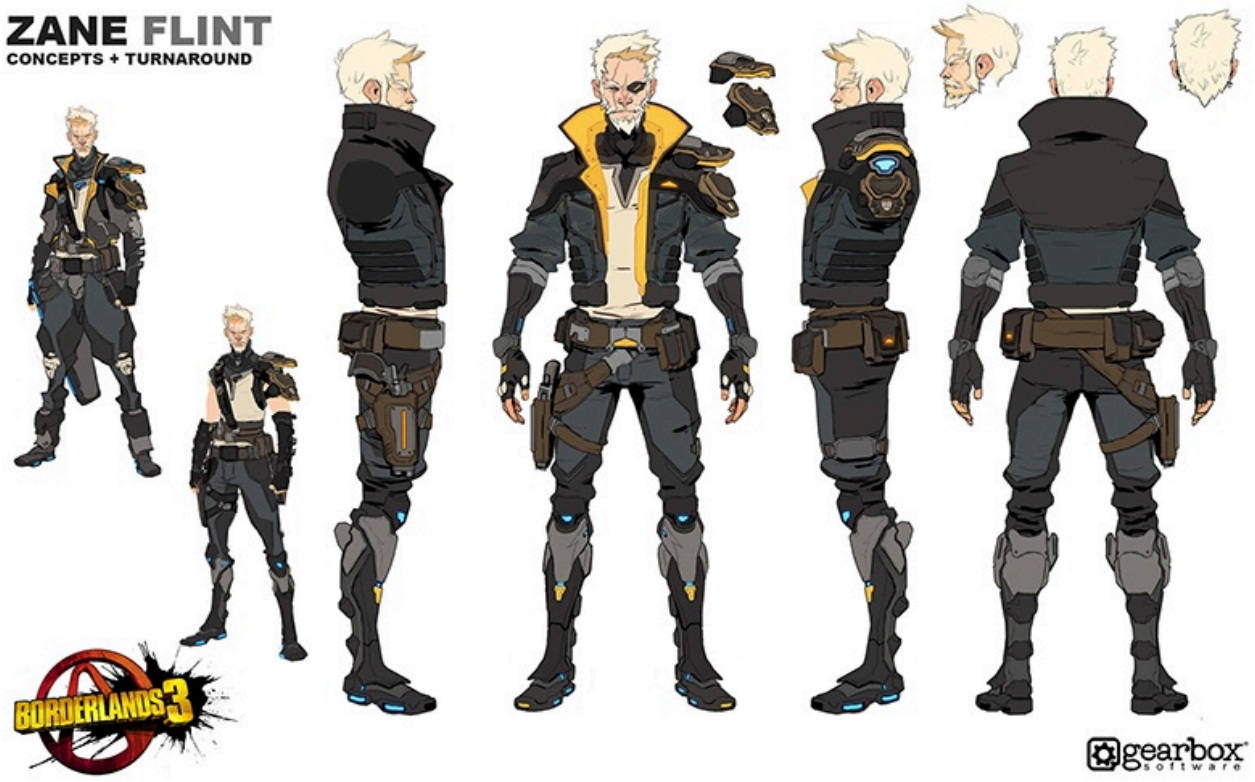


Рисунок1.1 - Концепт арт персонажу «Зейн» з гри «Border Lands 3»

Малювання концептуального образу персонажа починається з аналізу тіла - не просто пропорцій, а й того, як лінії слугують руховіНавіть у випадку створення істот із вигаданих світів їхня візуальна конструкція базується на анатомічно реалістичних принципах будови людини або тварини. Поза персонажа часто моделюється як динамічна, «зупинена» в русі, що створює ілюзію живого стану та підсилює відчуття присутності. Форма об’єкта безпосередньо передає його сутність через пропорції, масу, силует і напруження пластики. Одяг і спорядження виконують семіотичну функцію, оскільки через крій, фактуру та конструктивні деталі відображають соціальний статус, професію та характер персонажа. Елементи броні та екіпірування можуть нести на собі сліди зношення, деформацій і пошкоджень, що візуально фіксує умовну «історію» об’єкта. Візуальна ідентичність персонажа формується також через силуэт і колірні співвідношення: м’які округлі форми зазвичай асоціюються з доброзичливістю, тоді як загострені та контрастні рішення підсилюють відчуття напруги й загрози. У таких проєктах, як Bloodborne та Elden Ring, кожен візуальний елемент підпорядкований загальній атмосфері світу й виконує

змістову функцію, формуючи цілісну систему художніх знаків, у якій зовнішній вигляд персонажа є носієм наративної інформації.

«Environment concept art» [21] розглядається як процес створення візуальних моделей архітектурних об’єктів, ландшафтів і внутрішніх просторів, що слугують початковим етапом формування ігрового середовища; кожен елемент у такій системі виконує не лише об’єктну, а й семантичну функцію, оскільки бере участь у формуванні загальної атмосфери та емоційного контексту локації, а організація простору безпосередньо впливає на особливості сприйняття та інтерпретації ігрових подій користувачем. У межах цього підходу значна роль відводиться архітектурним формам, які виступають як домінантні візуальні структури та формують просторову і часову пам’ять середовища; зокрема, храми, мости та фортифікаційні споруди функціонують як носії історичної інформації, де кожна деформація матеріалу — тріщини, руйнування або часткові втрати конструкцій — інтерпретується як візуальний слід часових процесів. Таким чином, середовище виступає як самодостатня система візуальних знаків, у якій окремі архітектурні елементи, такі як напівзруйновані колони, деформовані дахи або зміщені конструктивні осі, можуть виконувати роль основних інформативних компонентів, що передають зміст без необхідності додаткових вербальних пояснень, а сукупність локальних деталей формує цілісну реконструкцію історичного та наративного контексту простору.



Рисунок 1.2 - Концепт арт середовища з гри «Diablo 4»

Те, як влаштований світ у концепт-арті, важливо не менше за головних

персонажів. Освітлення, наприклад, або легкий дощ - вони формують загальний настрій. Іноді важкість місця приходить просто з густого туману. Темні фарби допомагають відчути тугу без зайвих слів. Як у Dark Souls - там кожна руїна нагадує: час нищить усе. Навіть повітря немов сухне разом із кам'яними стінами. Похилена башта, тріщини в плитах - оповідання про занепад уже готове. Голосити про це не потрібно.**«Creature design» [22]**

Концепт-арт є сферою, у якій творчий задум поєднується з вимогами технічної та візуальної достовірності. Кожен образ виникає там, де скелет реальних істот переходить у незвідані форми. Натомість звичайних схем - легкий зрив до неможливого. Поява нових створінь часто розпочинається з короткого запитання: «Що буде, якщо?». Хоча базис лишається антропологічним, решта - уже світ казкових трансформацій. Іноді ескіз стає живим просто тому - у ньому ховається правда серед вигадки. Замість прагнення до яскравих прийомів краще дбати про злагоду всередині. Поступово форми набирають обрисів, мовби без участі автора. На кінець виходить наче щось реальне, попри свою неіснуючу сутність.



Рисунок 1.3 - Концепт-арт потвори з гри «Witcher 3»

Формування візуальних образів живих істот у контексті концепт-арту базується на системі умовних морфологічних і символічних ознак, які виконують

функцію передачі як анатомічної організації, так і емоційно-поведінкових характеристик об’єкта; у цьому процесі контур розглядається як носій семіотичної інформації, де окремі структурні деталі — зокрема тонкі мембранні утворення, що нагадують крилові жилки, — одночасно відсилають до біологічної будови та підкреслюють ідею вразливості або крихкості організму, тоді як непропорційно видовжені кінцівки інтерпретуються як маркери напруження, деформації або відхилення від нормативної тілесності, а наявність шипоподібних або загострених елементів уздовж силуету виконує функцію візуального кодування потенційної небезпеки та просторової дистанції. Просторово-динамічні характеристики форми, включно з ефектами часткового відриву від опорної поверхні або візуальної левітації, розглядаються як індикатори порушення фізичної звичності середовища та підсилення відчуття ірреальності, тоді як плавні, органічні контури, навпаки, сприяють формуванню асоціацій із безпечністю та когнітивною впізнаваністю. Колористичні рішення, зокрема використання теплих блідих відтінків, можуть додатково модулювати емоційне сприйняття образу, підсилюючи ефект живої присутності або, навпаки, підкреслюючи його інші від реальних біологічних форм. У межах ігрових систем, таких як Bloodborne, подібні принципи візуальної кодування реалізуються через підвищену деформацію тілесності та акцент на анатомічних аномаліях, що формує стан постійної когнітивної напруги у спостерігача. Окремим аспектом є предметний дизайн (prop design), який у рамках ігрового середовища передбачає індивідуалізовану розробку кожного об’єкта з урахуванням його функціональної та стилістичної ролі: зброя, побутові предмети, елементи інтерфейсу та транспортні засоби проєктуються як складові єдиної візуальної системи, що відображає логіку світу, у якому вони функціонують, при цьому навіть нефізичні компоненти на кшталт меню або налаштувань зберігають стилістичну узгодженість із загальною естетикою середовища. [23]



Рисунок 1.4 - концепт арт «пропів»

Справжнім ядром у створенні реквізиту часто стає зброя. Спочатку форму обирають інтуйтивно, потім уже задумуються над тим, з яких речовин вона складається. Значення матеріалів зрівнюється з естетикою - вони не просто лежать там, а промовляють без слів. Інколи тріщини на боках виглядають наче пам'ятка минулого. Під тягарем сутінкових історій мечі часто стають подібними до реліквій давно забутих культів. Хоч темне фентезі й не завжди покладається на деталі, саме зброя отримує душу - таку ж глибоку, як у головного героя. Завидно важкі клинки із серії «Dark Souls» видавали себе за спогад про цивілізацію, що програвала час. Навіть тріщини на металі говорять не просто про подряпини - кожен слід ніби шепче імена переможених.

Особливі моменти - ті, що схожі на обряд або казку, - мають значення всередині дії. Не завжди важливо, як потім це покажуть: головне - те, що вони живуть у самому розповіданні. Уже під час появи такі сцени дають форму змісту, бо породжують образи. Ці образи тримаються довго, хоч навіть і не пояснюються.

Не очевидність світла важлива, а те, як воно нагнітає внутрішнє

напруження. Навіть застиглі постаті виглядають так, ніби щойно рухались. Жовтий відблиск лампи немов бореться із чорними силуетами оточуючих поверхонь. Складається враження: перед очима - кадр, вирваний із довшої історії, де жодна деталь не зайва.

Ось так - перед очима героя темніє від удару клинка. Уявлення про навколишнє після обвалу формується через окремий кадр. Певна частина ескізів опиняється у промо-матеріалах, попри те що створена задовго до руху персонажів. На початку шляху нового місця завжди стоїть малюнок. Ось ці знімки роблять більше, ніж здається спочатку - потрапляють у друковані матеріали майже самостійно. Часто вони працюють сильніше слів, передаючи головне без жодного пояснення.

Іноді все починається з ескізу - так виникають різновиди концепт-арту під час розробки сучасних ігор. Персонажі оживують через характер, закладений у малюнках дизайну особистостей. Але простір навколо них формує настрій саме за допомогою середовища, що його намалювали окремо. Тут уже важливим стає creature design - без цього елемента монстри чи фантастичні тварини просто не матимуть обличчя. Речі довкола подій, начебто зброї чи старих листків, проходять шлях крізь «prop design« - там кожна форма пише свою коротку історію. Іноді важливо виділити певний стан - ось тоді й з’являються окремі малюнки, які фіксують настрій або перелом. Цей процес називають ілюстрацією ключового кадру. Поступово усе стає частиною загальної картини, наче шматочки одного замальовування. Результат - стиль, у якому навіть найменші деталі дихають одним ритмом.

Несподівано - без базових навичок малюнка важко передати глибину почуттів. Малювати стає не метою, а засобом: форми ведуть погляд туди, куди не сподіваєшся. Колір часто говорить тихо, наче шепоче, якщо освітлення потрапляє точно. Варто допускати, що кожна лінія формує емоцію - саме через них із порожнього виникає атмосфера. Спостережно - саме так виникають простори, до яких повертаєшся, навіть коли все давно закінчено.

Погляд спочатку тягне до положення форм - вони й означають шлях для очей. Без порядку всередині простору складно викликати емоції. Ось світло потрапляє не навмання, а показує ключове місце. Той наголос стає центром, куди зсувається увага. Замість того щоб просто малювати, майстер використовує контраст - темне стикається зі світлим, велике тягнеться до дрібного, чітке торкається розмитого. Очі знаходять потрібне місце не тому, що воно виділене, а через легкий зсув форми поряд.

Слід звернути увагу на розташування елементів у кадрі - це формують перше враження. Око сприймає образ не одразу, а послідовно, через домінуючі акценти. Так, положення об’єктів задає напрям погляду, наче стежка серед деталей. Світлотіньова гра теж формує пріоритет: темне видно швидше за світле. Світло іноді акцентує головне - мовби вказує пальцем на те, що важливе. Художники таке люблять: воно допомагає говорити образами, а не словами. У великих пейзажах це працює особливо добре, неначе кадри з фільму про життя. Тут кожна деталь має значення, хоча й нічого не пояснюють прямо. Картинка стає як уривок минулого, застиглий назавжди серед світла та тіней.

У композиції роль ритму важко переоцінити. Через постійне повторення одних і тих самих ліній або фігур виникає відчуття руху - наче окремі шматки сцени з'єднуються між собою. Освітлення допомагає підкреслити цей ефект, виділяючи ключові точки простору. Великі готичні будівлі демонструють такий прийом: вертикальні елементи слідують один за одним, притягаючи погляд угору. Цим самим формується враження об’єму й могутності, що перевершує звичайне описання.

У кадрі важлива рівновага. Часом - симетрія міжліворуч і праворуч, а часом навмисний дисбаланс. Коли кожен об'єкт на своєму місці, виникає стан затишку, немов хвиля застигла серед течії. Якщо ж композиція несиметрична, повітря наповнюється напругою, наче перед першим поривом вітру. У світі Elden Ring образи побудовані однаково - навіть найменший фрагмент тут сповнений постарілого жаху. З кров’ю, як у Bloodborne, справа схожа: хвилювання, що проступає крізь обриси, пробуджує внутрішню дрож.

Хто пробував малювати концепт-арт - той знайомий із тим, як світло здатне перетворити настрій зображення. Не кажучи жодного слова, кольори передають емоції: прохолодні відтінки нагадують тривогу, тоді як теплі натхнюють спокоєм. Майстри оперують палітрою мов музиканти - кожен колір як окрема нота серед тиші. Навіть якщо око не зафіксує дрібниць, загальний колірний розвиток часто стає ключем до довгого життя картини. У цифровому живописі сила прихована в тому, що ледь помітно, проте завжди відчувається.

У червоного, помаранчевого й жовтого - своя спалахова природа, мовби вони вирвалися з багаття. Замість цього синій, зелений, фіолетовий ледве чутно ковзають повз свідомість, немов дим над водою за сутінків. Працює не контраст як такий, а внутрішня напруга, що штовхає дивитися. Коли один колір проводить очима далі, інший навпаки тримає, наче обволікаючи настрій. Таке протиставлення породжує не образ, а те, що вловлюєш раніше слова. Ось тут помічаєш: теплота інколи виглядає чужо, а холод - навіть якщо порожній - може тримати міцно. Трапляється це на межі, де дві реальності стикаються без звуку. Не кольори мають значення, а напрям, куди вони спонукають дивитись. Досить ледь помітного зрощення півтонів - і картина вже інакша. Справа не в методах, а в тому, що затримується всередині після того, як подивишся.

Часто у похмурих бойових стрічках панують блідо-сірі, чорні й болотно-карі фарби. Кров’яний колір теж з’являється - проте це не теплота, а попередження. Там, де хаос уже вкорінився, світло пробивається раптово: полум’я торця, слабке сяйвання самоогнених каменів. Вони не прикрашають простір - навпаки, притягують очі. Один такий промінь може виділити обличчя створіння, що ледь нагадує людину, як у Bloodborne. У темряві Dark Souls промені з’являються серед пороху кам’яних галерей, мовби шукаючи вихід. Хочеться рушити геть - тіло не слухає.

Значення відтінків у тому, що вони формують внутрішній досвід гравця під час взаємодії з ігровим середовищем. Коли насичені кольори перемикаються різко - це може створити почуття тривоги або неспокою. Натомість плавна зміна схожих тонів сприймається як затишок, майже як повернення до сталого стану.

Одне світло може перетворити весь настрій малюнка. Там, де очікуєш м'яке сяйво - раптом темрява. Ритм створюється не лише формами, але й паузами між ними. Як у кадрі старого фільму - важливе те, що за межею світла. Історія починається тоді, коли обриси втрачають чіткість. Правила реальності тут діють інакше. Промінь потрапляє не туди, куди треба - а туди, де має бути. Цифровий образ живе своїми законами. Навіть найменша спалах може стати точкою зламу. Контраст не слугує фоном - він говорить першим. Зображення не повторює світ - воно пропонує новий порядок. Початок і кінець видимі завжди, хоча й не одразу. Малюнок дише через перерви між світлом і тінню. Усе змінюється, коли один елемент вивертається з ланцюга. Світло тут - не деталь, а головний герой. Інколи саме промінь робить сцену напруженою - без слів чи крику. У такому кадрі повітря наче густішає, хоч ніхто й не дихає.

Крізь туман пробивається світло - й ось уже повітря ніби стає помітним. Це далі, аніж лише промені: воно міняє саме сприйняття простору в кадрі. Часточки пилу чи диму затримують світловий потік - і раптом з’являється глибина. У жанрах на кшталт темного фентезі або жахів такий ефект оживляє середовище. Містична напруга виникає без зайвих слів - просто тому, що світло проглядається крізь темряву.

Там, де світло стикається з темрявою, народжується ефект - це знали ще у барокову добу. Одні фрагменти наче палали, тоді як решта ледь вгадувались крізь густий напівсвіт. Напруження виникає несподівано, спрямовуючи погляд точно в потрібне місце. Різкий стрибок від світла до тіні додає глибини, попри загальну плоскість форм. Очі рухаються спокійніше, адже контраст сам вказує напрям. Головне не доводиться оголошувати - воно стає помітним миттєво.

Тут світло дбає не про видимість - воно викладає історію. З одного боку, ліхтар на стіні може здаватися безневинним, але його промінь неначе намагається попередити. Навіть найменший проблиск у темряві сприймається як повідомлення. Порожнеча довкола починає тиснути, коли єдине джерело світла майже гасне. Саме так світло створює відчуття, ніби позаду хтось є. У кожному промені - сенс, у кожній тіні - минуле.

Форма важлива - вона визначає героя чи персонажа наочно. Хочеш упізнати його майже за будь-яких умов - покладайся на силует. Далеко? У напівтемряві? Все одно досить контуру. Все завдяки тому, що чіткий обрис працює навіть без деталей. Там, де колір та фактура неможливі, допомагає простота форми. Іноді саме лінії говорять найбільше про того, кого бачиш. Навіть позбавлений красок, образ лишається своїм через силует.

Трудною справою є видимість серед інших. Однак вигляд має залишати слід у пам’яті з першого погляду. Зараз творці працюють так, що силует сам оголошує свою особу. Навіть без деталей контур розповідає історію лініями. Згадайте героя з Overwatch - його станеш розпізнавати, побачивши лише темний відбиток на поверхні. Однак як у мрячних версіях Dark Souls - кожна фігура несе окрему масу, нахил, розмір. Коли ставиш лише контур, прикраси вже не потрібні: образ видно одразу.

Так само важливі вигнуті форми - людина сприймає їх як природні, близькі. Несподівано стає зрозуміло: кути та гостроти додають напруження, мовби сигналізують про небезпеку. Вони немов говорять самі за себе, не потребуючи слів. Плавний перехід між частинами дає відчуття гармонії, спокою всередині. Хоч це й не закон, ефект повторюється кожного разу - образ формує реакцію ще до появи особистості.

Майстерність у створенні концепт-арту ховається не в окремих елементах, а в тому, як вони між собою пов’язані. Форма, наприклад, ніколи не стоїть самотньо - до неї завжди приєднується колір, наче підтримуючи задум. Світло ж додає шаруватості, перетворюючи плоске полотно на щось живе. Кожна композиція будується так, щоб очей не можна було одразу забрати. Емоції тут виникають не через сюжет, а через цілісне сприйняття. Саме це робить світи ігор таким чужими й водночас знайомими. Певний стиль формується поступово, без зайвого акцентування. Основа залишається непоказною, хоча все тримається на ній.

Замість старих олівців тепер частіше бачиш екран планшета. Програми витіснили фарби, але сенс процесу не зник. Незважаючи на нові інструменти,

художники все так само працюють над формою, кольором, тілом. Світлотінь залишається ключовою - навіть у цифровому середовищі. Ручна техніка може виглядати інакше, проте принципи малювання тримаються міцно. Не важливо, чим користується автор - папером чи софтом, - основи живопису не змінюються. Коли дивишся на результат, помічаєш: методи різні, мета одна.

Починається все з руху кисті - ані один монітор не передасть того, що вийшло від рук, з ароматом лаку й смаком наполегливості. Олійні фарби, акрил або водяні - кожна залишає відбиток, проти якого безсилі пікселі. Малюнок живе через дотик: шари відчуваються пальцями, світлотінь помічають очі. Там, де папір довго вбирає фарбу, людина навчається чекати. Там, де світло торкається поверхні, починається розмова - не з правилами, а з найтоншою гранню тіні. Замість і часто приходить затримка, натомість - дрібний дефект: тріщина в шарі фарби чи лінія, що смикнулася не так. Помилки лишаються; вони не стираються сполученням клавіш. Колір не обирають - його витягують із тюбика, перемішують на дошці, кидають назад, потім беруть знову. Робота руками не терпить скорочень, бо складається з годин, текстур і внутрішнього стану того, хто малює. Навіть після останнього мазка полотно живе далі - старішає повільно, як і сам автор.

Однак традиційне мистецтво стримують певні обмеження у контексті сучасного дизайн-підходу. Процес формування композиції займає значно більше часу - кожен рух потребує великої уваги. Помилки нелегко виправляти, адже найчастіше доводиться починати все спочатку. Художник працює без можливості повернутися або виділити частину образу для правки. Саме тому нові версії робіт з’являються повільно порівняно з тим, як це можливо за допомогою цифрових технологій.

Ось чому працювати з цифровим концепт-артом - інший досвід. Швидкість виконання тут значно більша, ніж у класичному живописі. Заміна елементів стає справою декількох кліків. Повторне редагування не викликає стресу. Графічний планшет разом із спеціалізованим софтом забезпечує гнучкий процес. Програми типу Adobe Photoshop підтримують шари, як основу

організації. Маски допомагають точніше контролювати видимість частин малюнка. Світлові ефекти застосовуються без пошкодження оригіналу. Колірні корективи можуть бути тимчасовими. Усе реагує одразу, немає очікування. Робочий потік при цьому лишається плавним. Жоден крок не доводиться фіксувати назавжди. Кожна складова може модифікуватися окремо. Попередні стадії просто ховаються, але доступні завжди.

У цифровому малюнку думка рухається, немов наживо створена. Хвилина замість багатьох годин – тон вже не той самий. Світло блукає, мов сутінки після полудня. Образ героя гнутий, точно волога земля в долонях. Вигляд стрибає раптово, лишаючи старий кадр далеко позаду. Замість конфлікту - розвиток напряму. Арт-лідер говорить - мислення змінює курс. Ідеї течуть далі, не гальмуючись на непорозуміннях. Плин виживання думки триває без перешкод.

Ще одне: цифрове мистецтво часто йде поруч із тривимірним моделюванням. Хоча не кожен використовує ці інструменти, численні сучасні творці обирають Blender або ZBrush для формування об’єму, глибини, освітлення. Потім поверх побудованої композиції додається колір - наче плівка фарби на прозорому матеріалі. Цей підхід значно полегшує роботу над великими пейзажами чи спорудами порівняно з класичною технікою, де все малюється вручну з самого початку.

Хоча цифрова графіка відкриває широкий простір для експериментів, традиційні техніки не втрачають актуальності. Безпосередньо через матеріали - папір, фарби - багато хто з нинішніх митців розпочинає шлях. Ручний малюнок часто стає основою, бо допомагає відчути форму, об’єм, композицію. Замість технологічного прогресу деякі повертаються до минулого: на цифрових платформах намагаються передати текстуру олівця чи слід пензля, адже це надає зображенню живості.

Порівняння традиційного малювання з цифровим концепт-артом найчастіше стає зрозумілим через конкретні приклади. У сфері ігор дизайн тепер майже завжди створюють у цифровому форматі - процес швидший, правки робити легче, адаптація до обмежень проекту виходить плавніше. Але

образотворче мистецтво на папері або полотні нікуди не поділося - воно залишається основним способом тренувати сприйняття, окомір і художню чутливість. Людина, яка володіє олівцем чи фарбами без допомоги софту, часто краще втримує себе в потоці пікселів, шаблонів і автоматичних ефектів.

Найменше помітною, мабуть, залишається атмосфера зображення. Саме вона визначає, як людина сприймає простір за склом. Кольорова краса - далеко не головне; значно більше важить узгодженість форм, що не нагадують чужі роботи. Усе починається там, де художник дивиться по-своєму: тоді лінія підтримує загальну ідею. Останні дослідження виявили: чіткі скетчі сприяють єдності проєктного образу. Завдяки їм легше працювати команді - кодерам, творцям анімації, візуалістам. Найпомітніше це під час створення персонажів. Одні фокусуються на рисах обличчя, крою одягу, силуетах. Інші ж через прості лінії виражають емоції, характер або взаємини з навколишнім світом. З’являється образ - не просто малюнок, а щось живе. Важливим стає не тільки зовнішність, але й те, як вона виділяється серед оточення. Контур підказує владу, обриси намагаються сказати про швидкість, відтінок спалахує тривогою миттєво. Лінії танцюють під тиском емоцій, одяг вносить свої правила, усе складається окремими частинками, проте формує цілісне враження. Перед очима гравця опиняється силует - і вже нема сумніву, ким є ця людина для нього. Ось цей малюнок - наче знак, що промовляє без слів про те, для чого все створено. Інший підхід до середовища - через відчуття, розміри, колірний настрій. Саме концепт-арт ландшафту вирішує, яким стане світ: обпаленим сонцем чи скованим льодом, тривожним або затишним. Велич побачиться тоді, коли грандіозне перетинається з дрібницею, а загроза ховається в тому закутку, куди світло не потрапило. Невідоме завжди там, де очі зупиняються наполовину, не доходячи до краю. Око рухається там, куди його спрямовано - композиція веде, але не завжди прямо. Світло та тінь перетинаються, немов домовляючись про щось важливе посеред кадру. Колір тут не фон - він голос, який може тебе затримати без слів. Ефект досягається не лише формою, хоч деякі наполягають саме на ній. Нині стилус замінив олівець для багатьох, адже екрани стали

місцем, де праця набуває форми. Програми для малювання допомагають, проте іноді картина складається з реальних шматків світу. Трохи 3D, трошки фотографії - все це тепер частина одного процесу, який важко назвати старомодним. Замість аркушів - екран. Цифрове полотно дозволяє швидше знайти потрібний вигляд. Прискорення процесу відкриває можливості для нетипових форм. Неочікувані методи призводять до оригінальних стилістичних рішень. Деякі з них потрапляють у графіку комп'ютерних ігор. Усе починається з начерку. Він сполучає задум і програмну реалізацію. Тут важливі не фрази, а контури та відтінки. Вони описують світ, який ще лише формується. З ескізів поволі виникає дискусія - погляди лягають з різних боків: артдиректор спостерігає, сценарист реагує, 3D-майстри прикидають складність. Поступово те, що було туманним, починає мати форму. Так не лише створюється герой, а й формується загальна атмосфера ігрового світу. Через деякий час ці самі начерки опиняються в рекламі, у новинах, серед постів онлайн. Те, що колись було першим у студії, стає останнім штрихом для гравців. Ось так зображення розповсюджуються ще до того, як гра стане доступною - вони формують початковий погляд на неї. Саме через них зачинається цікавість: світ проекту проглядається раніше за будь-що інше. Інколи один ескіз стає причиною, через яку назва потрапляє прямо в уяву. Атмосфера важлива завжди - спосіб подачі може закріпитися одразу. Яскравіші картинки просто тримаються довше в пам’яті, ось і все.

Так от, начерки на початкових стадіях - це основа при створенні новітніх ігор. Хоч графіка тут важлива, головне - злиття бачення митеця, системності проєктувальника й реалій програмування, завдяки чому видно концепцію набагато раніше за тестування. Не лише форма формується таким чином; процес стає швидшим, а всесвіт - насиченішим, попри те що гравець осягне це через довгий час.

Замість королівств - уламки стін, приховані під зеленню. Поруйновані дахи тепер накриті мохом, немов сплячі камені. Крізь щілини між плитами

пробивається не лише бур'ян, а й щось древнє. Храми зникли, зате чари живуть у цементних тріщинах. Люди згасли, як свічки, та сліди лишаються - серед торф’яних боліт і речей, покритих пліснявою. Світ провалився, однак пульсує в тому, що важко називати. У геймдизайні емоції часто живуть там, де немає слів. Через образи ігри розповідають більше, аніж через фрази персонажів. Візуальний світ не доповнює історію - він її керує. Зруйноване оточення наче реагує на кожен крок гравця. Тиша пустельних ландшафтів зберігає те, чого вже не повернути. Повзуть часи там - не швидко, а з увагою до деталей. Замість фіналу руїна стає місцем, де щось нове виростає.

З’явився фентезі-апокаліпсис не раптово - спочатку зійшлися темрява фентезі й постапокаліптичне занепадання, особливо помітне в книгах і кіно XX століття. Через твори Лавкрафта проникла глибока тривога, проте ностальгія за світом Толкіна також повпливалася. Готичний настрій додав важкої насиченості, яка плететься разом із старовинними оповідками про замки й мечі. У грі цей угорський суп став активним - тепер не просто дивишся, а кожен крок формує поруйнований світ навколо. З того моменту руйнування перестали бути лише фоном; воно стало дороговою картою.

Цей напрям виділяється дивним поєднанням - у ньому поруч опинилися фентезі та постапокаліпсис. На перший погляд, важко уявити пару далекішу. Там - звичайна казкова основа, але роздута до масштабів епічної війни: заклинання, раси не-людей, жорстока боротьба за майбутнє. Сюди ж - протилежний взірець: світ, що тріщить по швах, де старі закони безглузді, а надія лишається там, куди ще можна крокнути. У руїнах минулого ладу лишаються сліди життя. Інколи давні формули стримують наслідки вибухів. Розпад суспільства став результатом пихи та нерозважних дій. Спочатку - спокій, далі - хаос без повертання. Серед дерев, що обвили потойбіччя влади, мандрує один із тих, хто читає пророцтва наче дані з лабораторії.

Поруч із цим - обвалилися стіни, виростаючи з решток стародавніх фортець. Забуті замки нині оточені гущавиною лісу, що не чув людської мови вже багато десятиліть. Колись шумні міста приховані під потужним шаром

минулого, лишивши по собі тільки кам’яні останки. Стіни храмів вкриті мохом, їхнє тіло провисло від важкості сторіч. Навколо - не дикість, а саме запустіння, наче повітря забуло, як треба жити. Минулі часи проступають у лініях готичних споруд - немовби хтось шепоче з-під часу. Середньовічні решткі проглядаються раптово, наче вирвані із забуття. Небеса тримають сірий колір, скелі стоять чорні, а дерева палали багрянцем. Під ногами - коричнева земля, до якої прилипла потьмяніла трава. Світло рідко дістається сюди; його тримає в полоні туман або повільний вітер із півдня. Довгі тіні стеляться по землі, мовби приховуючи те, чого не видно. Над горизонтом зависла червона хмара - ознака того, що світло вже не вернеться.

У залишках ландшафтів відчувається тягар минулого - ніби час зупинився серед руйнування. Напівзруйновані споруди стоять там, де ще недавно пульсувало життя. Земля ніби шепоче про події, які забрали все знайоме. Там-тут видніються знаки катаклізми: оплавлені породи, запечатані будівлі, безлюдні терени. Хто зна, чи то наслідок війни, епідемії чи чогось іззовні. Сліди цих пригод урізаються в ґрунт, мов шрами. У цьому тексті атмосфера стає провідником сюжету. Бруківка під ногами, вивішені рами вікон, решткі меблів - все це складається в історію минулого. Місцевість ніби говорить замість персонажів. Форма грунту, старі фундаменти, обгорілі балки - кожен елемент передає те, що не записано в словах. Навколишній світ тут живий спостерігач часу.

Темрява в «Dark Souls» - це більше, ніж просто антураж; там полум’я живиться зникненням, повертається знову. У «Bloodborne» інакше: кров струменить повільно, наповнює простір дурманом невидимих смертей. Кільце Елден - як скляний стовп серед пустки, поки ціле, тримає форму, аж раптом тріcне - і порядок розчиняється без сліду. Образи тут не прикрашають реальність, вони затягують у себе, манять за межі очевидного. Під шаром символів - сплутані нитки смислу, подібні до корінців, що тягнуться крізь камінь. Кожен новий крок дається важче, бо знаєш уже забагато

Темний Світ у грі темніший за ніч - ось де починається шлях. Майже

немає надії, тільки слабкий спалах минулого серед руїн. Кожен замок - немов крик без голосу, кожна вежа - тінь колись величного. Розмови тут не ведуться просто так: слова приховані в предметах, жестах, тиші. Гравець ступає на територію, де пам’ять вимерла разом із королівствами. Час губиться в печерах, мовби там взагалі немає теперішнього. Історія живе не в діалогах, а в обривках текстів, написаних трясучою рукою. Щоб зрозуміти правду, треба бачити те, чого не сказано. Попіл лежить на всьому - наче остання згадка про людей. Навіть перемоги тут не радісні, бо коштують занадто дорого. Один у лабіринті скель, гравець чує, як ноги торкаються підлоги - звук наче пронизує тишу. У цих стінах темрява не просто поруч, вона дихає повільно, затамувавши подих разом із ним

«Bloodborne» - осердя напряму, що формує його характер. Вікторіанське середовище пронизує лавкрафтівська безодня, мов отрута у крові. Зараження в Ярнамі має не тільки фізичну форму: там руйнуються свідомість, принципи. Місто з його потайними закутками, чорними алеями, дивними спорудами і видовженими створіннями породжує внутрішню напругу, яка зростає з кожним кроком. Пишна кладка може мерехтіти перед оком, проте в ту ж мить перед ними вистрибує картина оголених плоттяних решток.

Там, у світі «Elden Ring», темне фентезі набуває іншого масштабу - горизонти розходяться, проте жорстокість не слабшає. Межизем'я зображене як місце, позбавлене будь-якої влади: старі порядки зруйновані ще до появи тріщини в Кільці Елден. Серед природних краєвидів проглядаються димні болота, руїни фортець та мутивні істоти серед обломків минулого. Одна картина сповнена гармонії - наступною мить з’являється силует, що ледь нагадує людину. Тишу в цьому світі важко відрізнити від загрози; кожен напівприглушений шум за спиной викликає внутрішню пильність. Хочеш помиритися з тишевою - одразу відчуваєш, що хтось або щось давно чекає на помилку.



Рисунок 1.5-скріншот з гри «Elden Ring»

Ось тут картина змінюється - «Horizon Zero Dawn» виглядає інакше. Замість похмурих містесвітів від FromSoftware - перед нами світ після катастрофи, але живий. Світло пробивається крізь землю, попри загибель старої цивілізації. Люди зараз утворюють племена, немов час повернувся назад. Машини колишнього? Вони ще тут, однак тепер стоять серед лугів, як частина природи. Між деревами та низовинами повзуть машинні створіння, немов би дихаючі. Кожен крок - це танець елегантного і зламаного, бо одне без іншого не тримає форми

Серед обвалини тіло напружується з кожним кроком. Навколишня тиша іноді лунатиме тривожним ехом. У пітьмі може ховатися те, чого не побачиш одразу. Поранення після боїв поволі впливають на спритність героя. Знайоме спочатку починає лякати, але потім - знову стає близьким. Контроль повертається не раптово, через постійне напруження в м'язах. Подолання внутрішнього опору схоже на випускання повітря з легень, затиснутих довго. Виділяється те, що вирізняється чіткістю серед розпливчастих спогадів. Світло там не створює драми, воно просто висвітлює. Мова пустелі - у шумі частинок, що тертям пилять поверхню каменю. Пауз немає, замість них - присутність, яка тисне

зсередини, навіть коли стоїш. Тут рух - це не про те, щоб докласти зусиль і пройти далі, а про постійне пригнічення себе біля краю. Минуть день чи два - і напруга вже не здається чимось незвичайним; натомість, вона стає звичною, наче світанку так і не сталося.Ось тут, на полотнах і в кадрах - апокаліпсис зростає там, де темне фентезі торкається довгих контурів руйнування. Іноді замість теплих відтінків - сива, пилка, ошарпана фактура. Уламки муру піднімаються кругом, мов шрами давньої біди. Кожен закуток тримає дух минулого, гострий смак жаху. У цих реальностях знаки не просто лежать зверху - вони проникають простір, немов коріння крізь землю. Ти помічаєш це, щойно ступаєш у темряву «Dark Souls» або провалюєшся в лабети «Bloodborne» - тиша розповідає все без голосу. Не «Elden Ring» показує світ, він його підкидає перед очима як старий камінь серед трави. У «Horizon Zero Dawn» техніка тріскається на фрагменти колишніх епох. Картинка говорить там, де слова б мовчали. Один кадр витісняє довгі перекази про те, чого вже немає. Лишень поглянь навколо - цивілізація колись була. Вона зникла, однак сліди розкидані всюдихт. Можна не говорити про те явно, адже все й так помітно. Деякі речі залишились, хоч господарів уже немає.

1.3. Особливості візуальної стилістики жанру фентезі-апокаліпсису

Фентезі-апокаліпсис є піджанром фантастичної літератури та суміжних медіа, що виникає на перетині фентезі й постапокаліптичного наративу та характеризується зображенням світу після глобальної катастрофи, спричиненої надприродними або міфологічними чинниками. У наукових дослідженнях постапокаліптичної літератури зазначається, що подібні сюжети описують не лише руйнування цивілізації, але й моделюють нові форми існування людства в умовах радикальної втрати соціального порядку та культурної стабільності, перетворюючи «кінець світу» на простір переосмислення та трансформації [23]. Відповідно до загальної класифікації апокаліптичних наративів, такі твори можуть включати різні типи катастроф — від природних і техногенних до міфологічних та надприродних, що формує широку систему сюжетних моделей,

у межах яких події розгортаються або до, або після руйнування світу [24]. Основними сюжетними структурами фентезі-апокаліпсису є подорож персонажів крізь руїни зниклих цивілізацій, поступове відновлення або реконструкція втраченої історії, конфлікт між залишками старого порядку та новими формами буття, а також циклічні моделі загибелі й відродження світу. У тематичному вимірі жанр зосереджується на проблемах занепаду цивілізацій, крихкості соціальних систем, втрати історичної пам’яті, морального вибору в умовах руйнування норм та пошуку сенсу існування після катастрофи, що дозволяє розглядати його як спосіб художнього осмислення колективних страхів і кризових станів суспільства [25]. Типовими образами фентезі-апокаліпсису є зруйновані міста, покинуті храми та фортеці, залишки давніх імперій, артефакти минулих епох, а також істоти та персонажі, що поєднують людські й надприродні риси, уособлюючи трансформацію світу після катастрофи. Важливим є також образ «слідів цивілізації», де руїни виконують функцію носіїв історичної пам’яті та стають ключовими елементами реконструкції минулого. У візуальному мистецтві, концепт-дизайні та цифрових іграх атмосфера подібних світів створюється через приглушену кольорову гаму, домінування холодних і природних відтінків, контраст світла і тіні та високий рівень деталізації середовища, що підкреслює занепад і поступове поглинання архітектури природою. Дослідження постапокаліптичної уяви показують, що подібні художні світи функціонують як простір моделювання альтернативних форм існування, де руїна не є завершенням, а стає умовою появи нових культурних і соціальних структур .Серед прикладів постапокаліптичного мистецтва особливе місце займає «The Last of Us»[27]. Проект не вдається до фентезійних світів - замість них показує реалістичний пейзаж після загибелі цивілізації.



Рисунок 1.6 - сріншот з гри «The Last of Us:Part One»

Окремі образи вказують на процес поступового повернення природи до просторів, які раніше були освоєні людиною: живі рослини, що проростають крізь тріщини асфальту, символізують відновлення природного середовища після занепаду цивілізаційних структур. Покинуті вулиці, зруйновані будівлі без дахів, занедбані комунікаційні системи та трубопроводи формують візуальний образ постапокаліптичного простору, де кожен елемент демонструє наслідки тривалого впливу часу та відсутності людської присутності. Подібна концепція простежується у творі «Ancient Eyes», де стародавня архітектура поступово руйнується під дією природних процесів: кам’яні конструкції вкриваються лишайниками, кореневими системами та іншими органічними нашаруваннями, що підкреслюють взаємодію між рукотворним і природним середовищем.

Відеогра «Bloodborne» вирізняється унікальною художньою концепцією, яка стала одним із прикладів сучасної інтерпретації готичної естетики. Саме через її візуальну мову формується інтерес до тем похмурої архітектури, туманних міських просторів та мотивів давнього страху. Архітектурне середовище гри побудоване за принципом монументальності та складної просторової організації: споруди сприймаються не лише як фізичні об’єкти, а як

своєрідна система символів, що передає атмосферу історичної пам’яті та занепаду.

Вузькі вулиці, обмежена видимість і щільна атмосфера простору створюють відчуття постійної загрози та психологічної напруги. Використання світла й тіні відіграє ключову роль у формуванні емоційного сприйняття середовища: освітлені ділянки поступово переходять у темні зони, де невизначеність стає основним елементом взаємодії гравця з простором. Колористична палітра, представлена глибокими червоними, сірими та чорними відтінками, не лише відображає фізичні характеристики світу, а й створює певний емоційний стан — відчуття тривоги, ізоляції та прихованої небезпеки.

Таким чином, художня мова «Bloodborne» демонструє, що контраст між світлом і темрявою може функціонувати не лише як візуальний прийом, а як засіб передачі психологічних і філософських ідей. Взаємодія цих протилежностей формує напружену атмосферу, у якій простір стає активним носієм сенсу та впливає на сприйняття глядача або гравця.



Рисунок 1.7- сріншот з гри «Bloodborne»

Світ «NieR: Automata»[27] - Цей простір не виконує лише функцію сюжетного тла, а формує самостійну систему художнього досвіду, спрямовану на передачу емоційного та філософського сприйняття світу. У ньому постапокаліптична естетика поєднується з елементами футуризму та рефлексіями щодо майбутнього людства. Технологічні структури інтегруються в середовище, де зберігаються фрагменти минулої цивілізації, створюючи взаємодію між наслідками прогресу та залишками історичної пам’яті.Візуальна концепція

простору базується на принципі контрасту: серед зруйнованих архітектурних об’єктів з’являються акцентні кольорові елементи — насичені червоні поверхні, блакитні скляні конструкції або інші деталі, що виділяються на тлі металевих і зношених матеріалів. Такі художні рішення не мають виключно декоративної функції, а виступають засобом передачі психологічного стану середовища та його персонажів.Колір у цьому контексті розглядається як важливий семантичний елемент, що формує емоційну атмосферу та підсилює відчуття ізоляції, занепаду й самотності. Візуальна мова простору передає не лише зовнішні характеристики світу, а й внутрішній стан, який виникає через взаємодію людини з покинутим середовищем.У творі «Ancient Eyes» подібний художній принцип проявляється більш опосередковано: взаємодія світла й темряви використовується для створення образу світу, у якому давня символіка поєднується з мотивами занепаду та поступового зникнення. Світло, що проникає крізь темний простір, функціонує як візуальний засіб підкреслення залишків життя та пам’яті в умовах поступового руйнування середовища.



Рисунок 1.8- концепт арт до гри «Nier:Automata»[28]

З різним виглядом, проте спільні для всіх ігор - це риси загубленого стилю реальності. Завжди масштабні споруди: над головою храми, під зеленню -

мешкання людей, фортеці без огородження. Кам'яні сліди наче живуть окремо, адже кожна тріщина несе сенс. Архітектурні обриси оповідають про давнину глибше, аніж написи на поверхнях. Тут кожен уламок має історію - руйнація перетворюється на мову. Хоча все навколо вимерло, простір продовжує дихати.

Помітно - герої та дивацькі створіння вирізняються одразу. Замість чітких форм - постаті, скручені незрозумілою енергією. Людське обличчя може раптом зрости оком або розтіктися пелюстками. Кожна деталь начебто несе повідомлення, хоч і без слів. У грі «Ancient Eyes» так проявляють себе шукачі та просвітлені - дві форми буття, пов’язані з знанням і внутрішнім променем. Темрява там не просто відсутність світла, а активний стан, що проступає крізь межі фігур. Цей контраст формує відчуття перетворення, немовби зсередини хтось пробуджується.

Емоційне та когнітивне сприйняття постапокаліптичних візуальних систем визначається комплексною взаємодією колористичних, композиційних і текстурних факторів, у межах яких колір виконує не декоративну, а структурно-семантичну функцію, формуючи стабільні асоціативні зв’язки між просторовими об’єктами та їх емоційною інтерпретацією; у сценах фантастичного апокаліпсису домінують приглушені спектральні діапазони — темно-зелений, сірий, коричневий і холодний блакитний — які разом утворюють візуальну модель ентропійного середовища, де процеси руйнування та деградації стають нормою просторового існування, тоді як акцентні елементи, представлені локальними джерелами світла, енергетичними спалахами або різкими контрастними вставками, функціонують як механізми ієрархізації уваги та виділення ключових композиційних вузлів. У межах твору «Ancient Eyes» зелений колір набуває статусу провідного семантичного маркера, оскільки його повторюваність у різних візуальних рівнях — від образу ока як центрального символічного об’єкта до дрібних світлових фрагментів у ландшафті та персонажних елементах — забезпечує когерентність сприйняття та формує цілісну систему візуальних референцій, пов’язаних із уявленнями про позалюдські, трансцендентні або автономні від людської культури форми

існування; при цьому композиційна структура сцен здебільшого організована навколо домінантного центру у вигляді монументального ока, що виконує функцію спостережного та регулятивного механізму, який не лише задає вектор сприйняття простору, але й формує ієрархію значущості всіх інших елементів середовища, редукуючи периферійні деталі до допоміжного рівня. Важливим аналітичним аспектом є також перенесення акценту з макромасштабних архітектурних форм на мікродеталі матеріальної деградації, оскільки саме локальні дефекти — корозія металу, тріщини в камені, сліди ерозії та нашарування біологічних структур — забезпечують основний інформаційний ресурс для реконструкції стану світу та його історичної динаміки, що в сукупності дозволяє розглядати простір як систему знаків, а не як нейтральне середовище. Таким чином, аналізована візуальна модель демонструє закономірність, відповідно до якої колір, композиційний центр і матеріальна текстура функціонують як взаємозалежні параметри єдиної семіотичної структури, що визначає не лише естетичні характеристики зображення, але й механізми формування емоційної та інтерпретативної реакції спостерігача.

РОЗДІЛ ІІ
ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ В КОНЦЕПТУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

2.1. Аналіз аналогів та стилістичних рішень

Для створення візуальної стилістики проєкту «Ancient Eyes» було проведено аналіз концепт-арту авторських світів, у яких поєднуються темне фентезі, постапокаліптичні мотиви, середньовічна естетика та містична символіка. Особливу увагу приділено тому, як художники формують атмосферу через архітектуру, освітлення, текстури, дизайн персонажів та кольорову палітру. Важливим аспектом стало дослідження способів передачі відчуття стародавності, руйнування та присутності минулого без прямого сюжетного пояснення.

Серія рольових бойовиків «Dark Souls» [29] розроблена компанією «FromSoftware» і видана «Bandai Namco Entertainment», є однією із найвідоміших прикладів жанру темного фентезі всесвіту. Візуальна мова гри базується на руїнах колись величної цивілізації, яка з часом занепала. Простір складається з масивних замків, стародавніх соборів, вузьких кам’яних переходів та гігантських храмів. Архітектура має готичний характер: високі арки, стрілчасті форми, величезні башти та монументальні конструкції створюють враження давньої сили, що поступово руйнується під впливом часу *(див. рис. 2.1)*.



Рисунок 2.1 – Дизайн середовища гри «Dark Souls» .



Рисунок 2.2- Дизайн персонажу з гри «Dark Souls« [30]

У колірній палітрі переважають холодні сірі, темно-коричневі та чорні відтінки. Освітлення використовується стримано: невеликі джерела світла лише частково відкривають простір, залишаючи значну частину композиції у тіні. Саме цей принцип став одним із візуальних орієнтирів для «Ancient Eyes», де

темрява також приховує більшу частину середовища, а світло використовується як акцент для передачі емоційного стану сцени.

У концепт-арті ще однієї пригодницької рольової відеогри «Bloodborne» [31] розробленою компанією «FromSoftware» під керівництвом Хідетаки Міядзакі, основна увага приділяється психологічній атмосфері та відчуттю невідомого. Світ гри побудований на поєднанні вікторіанської готики, містики та жаху. Архітектурне середовище складається з вузьких вулиць, складних декоративних фасадів, величезних соборів та високих башт, що ніби нависають над персонажем. Простір виглядає тісним, замкненим і тривожним, через що виникає відчуття постійного тиску. Темрява займає більшу частину композиції, а світло використовується локально — у вигляді ліхтарів, місячного сяйва або відблисків на металевих поверхнях *(див. рис. 2.2)*



Рисунок 2.3 - Конепт арт істот та локації з гри «BloodBorne» [32].

Концепт-арт «Bloodborne» також демонструє велику увагу до образів істот та персонажів. Їхній дизайн поєднує людські риси з деформованими або тваринними рисами *(див. рис. 2.3)*.

Манґа в жанрі темного фентезі «Berserk» [33] автором якої є Міура Кентаро. Перший том вийшов 1990 року у видавництві «Hakusensha»[34]. Руїни фортець, поля битв, темні ліси та стародавні споруди створюють атмосферу безнадії та постійної боротьби. Окремо варто відзначити дизайн зброї у «Berserk» *(див. рис. 2.4)*.

Важливою рисою стилю «Berserk» є контраст між людським та чудовиським *(див. рис. 2.4)*. Художник часто показує персонажів у момент внутрішньої трансформації, коли зовнішній вигляд починає відображати психологічний стан.

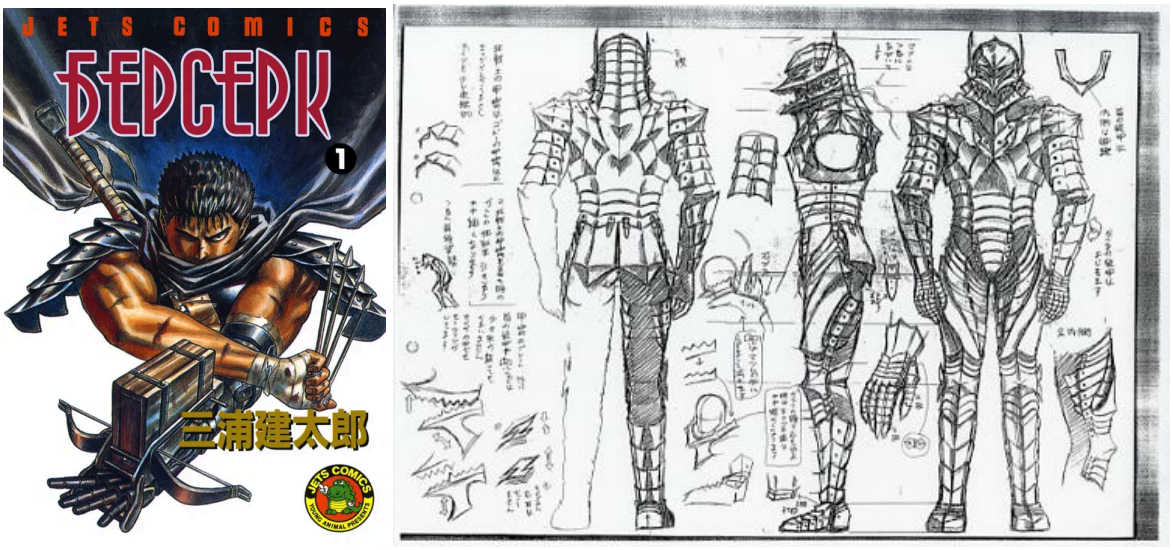


Рисунок 2.4– Концепт арт головного персонажа з манги «Berserk» [35].

Концепт-арт «Elden Ring» відеогри жанру Action/RPG з відкритим світом, було розроблена японською компанією «FromSoftware»[36] та видана компанією «Bandai Namco Entertainment» для платформ «Microsoft Windows», «PlayStation» 4 та «Xbox One» 25 лютого 2022 року. Відеогра поєднує елементи темного фентезі та відкритого масштабного світу. Однією з головних особливостей є відчуття величі простору. Художники створюють величезні ландшафти з руїнами стародавніх храмів, залишками цивілізацій та монументальними архітектурними формами. Простір у грі виглядає так, ніби він існував тисячі років до появи гравця.

Архітектура в «Elden Ring» [37] поєднує масивність та природність. Руїни поступово поглинаються природою, кам’яні споруди вкриваються мохом і тріщинами, а гігантські дерева та скелі стають частиною композиції. Подібний принцип використовується і в «Ancient Eyes», де простір не виглядає повністю мертвим — навпаки, він ніби продовжує існувати після загибелі цивілізації.



Рисунок 2.5 - Дизайн середовиша з гри «Elden Ring» [38].

Дизайн персонажів та істот у «Elden Ring» також вплинув на стилістику проєкту. Багато образів виглядають так, ніби вони належать до давно забутньої епохи. Їхні форми поєднують рицарські мотиви, ритуальні елементи та ознаки фізичного занепаду.

2.2. Актуальні засоби та методи проєктування концепт-артів

Концепт-арт є одним із ключових етапів створення візуального контенту для відеоігор, кінематографа, анімації та інших медіапроєктів. Його основним завданням є візуалізація творчих ідей та формування художнього образу

майбутнього продукту ще до початку основного виробничого процесу. Для створення концепт-арту використовуються різноманітні засоби та методи, які можна умовно класифікувати на традиційні, цифрові та тривимірні. Традиційні методи передбачають використання класичних художніх матеріалів, зокрема олівців, туші, маркерів, акварелі, гуаші та вугілля. Такі інструменти дозволяють швидко створювати ескізи, шукати композиційні рішення та формувати початкові образи персонажів, середовища або об’єктів. Незважаючи на активний розвиток цифрових технологій, традиційний рисунок залишається важливим етапом роботи багатьох художників, оскільки сприяє розвитку навичок спостереження, побудови форми та роботи зі світлотінню. Досить поширеним є метод, за якого художник створює начерк вручну, після чого сканує його та переносить до цифрового середовища для подальшого опрацювання. Такий підхід поєднує виразність традиційного рисунка з перевагами цифрової обробки. Сучасний концепт-арт переважно створюється за допомогою цифрових інструментів. Використання графічних планшетів та спеціалізованого програмного забезпечення значно прискорює робочий процес і відкриває нові можливості для експериментування з кольором, формою та композицією. Найбільш поширеними програмами у сфері концепт-арту є «Adobe Photoshop»[39], «Procreate»[40], «Clip Studio Paint»[41] та «Krita»[42]. Adobe Photoshop вважається галузевим стандартом завдяки широкому набору інструментів для цифрового живопису, роботи з шарами та фотоманіпуляціями. «Procreate» активно використовується художниками, які працюють на планшетах «iPad», завдяки простому інтерфейсу та великому набору художніх пензлів. «Clip Studio Paint» користується популярністю серед дизайнерів персонажів та ілюстраторів, а «Krita» виступає доступною безкоштовною альтернативою для цифрового малювання. У цифровому концепт-арті застосовуються різноманітні техніки, серед яких цифровий живопис, фотобашинг, колажування, мат-пейнтинг і робота з текстурами. Цифровий живопис дозволяє створювати зображення практично з нуля, використовуючи імітацію традиційних художніх матеріалів. Фотобашинг передбачає поєднання

фотографій з цифровим малюванням для швидкого створення деталізованих концептів, особливо архітектури, техніки та середовища. Мат-пейнтинг використовується для розробки складних пейзажів і масштабних сцен шляхом комбінування фотографій та цифрового живопису. Окремим напрямом сучасного концепт-арту є використання тривимірної графіки. Завдяки розвитку 3D-технологій художники можуть швидко будувати базові моделі персонажів, архітектурних об’єктів або ландшафтів, що допомагає точніше передати перспективу, пропорції та освітлення. Найпоширенішими програмами для роботи з тривимірною графікою є «Blender»[43], «ZBrush»[44] та «Autodesk Maya»[45]. «Blender» є безкоштовним програмним комплексом для моделювання, анімації та рендерингу. «ZBrush» спеціалізується на цифровій скульптурі та використовується для створення високодеталізованих моделей персонажів і істот. «Autodesk Maya» застосовується в професійних студіях для моделювання, анімації та створення візуальних ефектів. У сучасному виробництві концепт-арту часто використовується комбінований підхід, який поєднує традиційний рисунок, цифровий живопис та тривимірне моделювання. Наприклад, художник може створити початковий ескіз олівцем, відсканувати його, доопрацювати у Photoshop та використати 3D-модель для побудови складної перспективи або освітлення. Такий підхід дозволяє значно підвищити швидкість роботи та якість кінцевого результату. Важливу роль у професійному розвитку концепт-художників відіграють навчальні матеріали та досвід провідних представників індустрії. Значну кількість практичних рекомендацій можна знайти на платформі «ArtStation», де професійні художники публікують статті, майстер-класи та розбір власних робочих процесів. Також цінним джерелом знань є освітні канали на «YouTube», серед яких особливо популярними є «FZD School», «Marco Bucci», «Trent Kaniuga» та «Sinix Design» , які демонструють сучасні методики створення концепт-арту та особливості роботи з цифровими інструментами. Таким чином, сучасний концепт-арт являє собою комплексний процес, що поєднує художні навички, знання композиції, кольорознавства та володіння сучасними цифровими технологіями. Поєднання

традиційних методів малювання, цифрового живопису та тривимірного моделювання дозволяє художникам ефективно втілювати творчі ідеї та створювати візуальну основу для подальшої розробки медіапроєктів.

Процес формування художнього задуму візуальної роботи можна розглядати як поетапну когнітивно-практичну послідовність, що починається з невизначеного стану образного мислення, у якому візуальні структури ще не набули стабільної форми, а сприйняття характеризується фрагментарністю та розмитістю меж уявлюваних об’єктів. На початковій стадії спостерігається активізація асоціативної пам’яті та внутрішньої реконструкції образів, що проявляється у спонтанному формуванні лінійних та композиційних елементів, які не завжди мають раціонально усвідомлену структуру, але виконують функцію первинних семіотичних маркерів майбутньої композиції.Подальший етап передбачає раціоналізацію творчого процесу через аналіз вихідних умов завдання, включаючи сюжетні характеристики, параметри середовища, жанрову приналежність та очікування замовника або реципієнта. Визначення жанрових меж суттєво впливає на характер візуальних рішень, оскільки різні типи середовищ (футуристичні, фентезійні, постапокаліптичні) передбачають відмінні системи формоутворення, колористики та просторової організації.На стадії підготовки здійснюється збір та систематизація референсного матеріалу з різних джерел, включаючи друковані та цифрові візуальні ресурси. Зібрані матеріали аналізуються за параметрами композиції, світлотональних співвідношень, формальної структури та стилістичних характеристик. На основі цього формується первинна концептуальна база, що визначає подальший напрям розробки зображення.Наступний етап включає серійне створення попередніх ескізів із низьким рівнем деталізації, метою яких є перевірка варіантів композиційної організації, взаємного розташування елементів та базового розподілу світла і тіні. У процесі багаторазової ітерації відбувається відбір найбільш функціонально та естетично доцільних рішень, тоді як інші варіанти відхиляються як проміжні.Після затвердження базового композиційного рішення відбувається перехід до стадії детального опрацювання

форми, у межах якої поступово підвищується ступінь структурної визначеності зображення. Світлотіньові відношення, колірні співвідношення та матеріальні характеристики елементів уточнюються з метою досягнення цілісності візуальної системи.Завершальний етап передбачає цифрову або традиційну постобробку, що включає корекцію кольору, уточнення текстурних характеристик, застосування ефектів глибини різкості та оптимізацію візуальної ієрархії. У результаті колір і світло функціонують як основні інструменти формування просторового сприйняття, а композиційна структура набуває завершеного вигляду.Таким чином, художній процес може бути описаний як послідовність переходів від інтуїтивної невизначеності до структурованої візуальної системи, у якій кожен етап виконує специфічну функцію у формуванні фінального зображення, а випадкові або неточні елементи іноді можуть набувати системоутворюючого значення в межах загальної композиції. З ескізами на початку робота художника спирається не на уяву, а на оточуюче середовище. Натомість творити все заново - дивиться у фотографії пустель, будівель минулого чи техніки давної доби. Ідея ж може виникнути через кадр зі старого кінострічки або начерк іншого майстра. Корозійні сліди на сталевих поверхнях часом перетворюються на задум форми космічного лайнера. Замість абстракцій - сліди природи в кожному обрисі. Світло, що пробивається крізь склепіння, малює тіні минулого. Не вигадка стоїть за формами, а те, що бачили очі. Уявний світ росте з ґрунту реальних знахідок. Несподівано складна картина виникає там, де очікували хаос. Завдяки фрагментам світу, що оселилися в уявленні. Один задум - наприклад, місто завтрашнього дня - часто базується на сучасних архітектурних рисах, хоча дивовижний образ живої істоти може зародитися з поєднання тваринних частин. Реальні зразки допомагають уникнути невдалої передачі деталей. Хто вже має досвід, той все одно повертається до знімків чи записів - адже точні контури важко втримати в голові надовго.

Художники часто натрапляють на ідеї завдяки платформам - скажімо, Pinterest чи ArtStation. Замість того щоб шукати постійно, деякі збирають власні

колекції з часом. Важливо не повторювати, а радше переглянути та переосмислити те, що побачив. Через це й виникає стиль, який уже ніколи не сплутаєш із чужим. Коли мова заходить про малюнок, композиція стає своєрідною мовою - без жодного слова. Перший погляд, напрям подорожі ока, послідовність деталей - кожне рішення враховане. Вгору тягне колір, донизу притягує силует, акцент ставить світло. Запам'ятовування важливіше за естетику. Порожнеча тут - ключова дійова особа. Одна форма наближається до іншої, протилежна - уникає контакту. У міру як колір гасне в тінях, світло стрибає з кута в кут. Що непомітне - часто кричить найсильніше. Очі стрибають угору чи додолу, коли простір раптом розтягується. Об’єкти лишаються окремими через порожнечу між ними. Складність тут настільки велика, що затишшя починає виділятися. Коли одне відходить трохи назад, інше набирає простору для життя.

Колір у концепт-арті - не лише про зовнішність, він формує емоційний фон. Жовті тона іноді говорять про внутрішню активність замість явної температури, тоді як сині навертають думку на холодну далечінь. Різка зміна кольору сповіщається раніше за плавне розтягування відтінків. Один краєвид створює напругу через контраст: помаранчевий стримує блакитний, хоча й постає поруч. Тінь має силу обводити форми, наче пальцем показує місце, де треба дивитися. Часом художник працює наче оператор - заморожує момент, немовби кадр із плівки. Силует замість барв та ліній? Коли образ вгадується одразу - це не помилка, а мета. Тінь на папері може стати головним героєм, якщо вона говорить першою. Ось через що обрис важливий раніше всього - лиш потім уже йде текстура, колір, все решта. Форма оживає тоді, коли очима впізнаєш її за мить до розуму. Всередині може бути будь-що - однак світло розташовується так, ніби прокладає собі маршрут. Замість того, щоб просто лежати, кольори рухаються навколо форми. Основна сутність утримується через контур, не дозволяючи хаосу зайняти місце. Цифрові інструменти дають змогу ескізам оживати буквально за декілька хвилин.

Сьогодні процес створення концепт-арту набув іншого вигляду - усе через

цифрові технології. Екрани тепер беруть верх над аркушами, стилуси витісняють пензлі, а скасовування зайвого займає мить. Помилка? Нема проблем: один клік - уже наче її й не було. Колір додається точніше, освітлення змінюється без повторного малювання цілого кадру. Один приклад: якщо хмара занадто густа, просто опусти непрозорість шару чи підстав іншу текстуру - от і весь простір подихнув по-новому. Тепер пензлі можуть бути схожими на полум’я, метал або пух - кожен рухається по-своєму, неначе має характер. Замість того щоб заповнювати весь простір, краще малювати окремо, перемикаючи видимість шарів, ніби складаєш картинку з уламків. Спершу деякі художники створюють об’ємну основу, щоб оцінити форму та кути, далі покривають її фарбами, немов прикривають поверхню одягом. Саме такий спосіб дозволяє тримати лінії під наглядом, проте не забирає тепла людських рухів. Правильний ракурс і гра тіней знаходяться набагато швидше завдяки цьому поєднанню. З’являються одразу після - цифрові засоби додають нові шари взаємодії на відстані. Навіть коли художники далеко один від одного, їхня робота змінюється часто завдяки сервісам у хмарі. Традиційні методи втрачають сенс, адже зараз важливе те, що працює без перерви в мережі. Цифрова техніка тепер не фон, а сам механізм створення образів. Програмне забезпечення кожне має свій стиль, якесь своє розуміння того, як малювати.

Без Photoshop у концептуальному мистецтві не вистачає базового інструментарію. Один простір замінює окремі програми для малювання, фотоправки та графічних експериментів. Складність композиції зростає разом із числом шарів - так легше контролювати кожен елемент. Атмосферу задають текстури, які накладаються через маски чи спеціальні фільтри. Індивідуальний стиль посилюється за рахунок саморобних пензлів - багато хто з авторів їх створює. Легко адаптуватися до потреб - ось чому цю програму обирають тисячі фахівців. Заслужена довіра прийшла з часом, а не через моду.

Завершуючи концепцію, багато хто обирає саме «Photoshop». Художники ретельно опрацьовують кожен елемент через цей софт. Колірна гама легко трансформується під потрібний настрій. Тумани додаються для глибини

композиції. Світлові переходи створюють реалістичність. Останні штрихи формують готовий результат

«Blender» - це більше, ніж просто програма для 3D. Часто до неї тягнуться концепт-артисди, коли треба створити складну сцену. У процесі роботи над деталізованими спорудами вона себе повністю реалізує. Архітектурна візуалізація тут живе по-справжньому. Лінії перспективи не домальовуються набагато пізніше - вони точні з самого початку. Майже як на технічному ескізі. Там, де потрібно - вже стоїть камера. Світло падає якраз у тих місцях, бо його поставили без зайвої метушні. Форми виникають ніби самі собою, ледь торкнувшись інтерфейсу. Цей скелет сцени раптом перестає бути помітним, коли починаєш малювати всередині планшета. Увага тепер прилипає до кожного руху пензлем, замість того щоб блукати серед ліній.

Іноді всередині блендера обробляють тверді матеріали. На розробку техніки часто йде кілька місяців. З’явилася можливість - тепер люди швидше вирішують задачі. Починаючи з ескізу, формують конструкцію кораблів. Дрібниці мають значення, коли справа доходить до механізмів.

Простота малювання приваблює багатьох - тому й популярний Procreate. Наче пензель переселився всередину планшета, бо кожен штрих з’являється просто на iPad-екрані. Одні вмикають програму для ескізів, інші - задля експериментів із формами чи кольором. Поверхня без непотрібних панелей залишає місце лише для творчості. Миттєва реакція дозволяє думці лишатися гарячою ще тривалий час після контакту з цифровим листком.

Не кожен може освоїти цифрову скульптуру в ZBrush, попри велику кількість охочих спробувати. Деталізація іноді доходить аж до окремих зморшок на поверхні шкіри. Замість ліній - об'єм; замість плоских форм - рухомі контури, що проступають поступово. Починається все з невизначеної маси, а закінчується чимось, що дихає. Ескіз перестає бути паперовим - він раптом опиняється всередині 3D-простору. Коли потрібно перевірити, як лежить світло, завжди повертаєшся до простої базової фігури. Ледве помітно одна діяльність переходить у наступну - наче нитка, яку не можна розплести. Разом ці засоби

створюють ефект, для якого просто не знаходиться опису.

2.3. Формування концепції проєкту

Проєкт «Ancient Eyes» являє собою авторський концепт-арт відеогри у стилі dark fantasy з елементами постапокаліптичної естетики та середньовічної готики. Основною ідеєю стало створення світу, що існує після загибелі великої цивілізації, проте продовжує зберігати її сліди у вигляді храмів, символів, зброї, архітектурних форм та істот. Візуальна концепція спрямована не лише на демонстрацію окремих персонажів або середовища, а на формування цілісного емоційного простору, у якому кожен елемент підтримує загальну атмосферу занепаду, містики та прихованого знання. Основний художній акцент зроблено на поєднанні приглушених темних кольорів із локальними яскраво-зеленими джерелами світла. Саме зелений колір стає головним візуальним символом проєкту та асоціюється зі знанням, спостереженням і присутністю стародавньої сили.Візуальна мова «Ancient Eyes» базується на використанні масивних готичних форм, руїн та елементів стародавньої архітектури. Центральним образом середовища виступає храм із величезним зеленим оком, яке розташоване у фасадній частині споруди. Цей елемент виконує не лише декоративну функцію, а й стає головним символом світу. Око уособлює спостереження, пам’ять про минуле та невидиму силу, що продовжує існувати навіть після руйнування цивілізації. Високі башти, вузькі арки та зруйновані конструкції формують образ світу, що перебуває між життям і остаточним занепадом.



Рисунок 2.6 - замальовка локації

Архітектурне середовище створювалося з орієнтацією на готичну та середньовічну естетику. Основу композиції становлять монументальні форми, що підкреслюють велич минулої епохи. Руїни мають вигляд споруд, які існували протягом багатьох століть та поступово руйнувалися під впливом часу. Через використання тріщин, нерівних поверхонь та приглушеного освітлення створюється відчуття стародавності й втрати. Простір виглядає не порожнім, а наповненим слідами подій, які колись відбувалися у цьому світі.Значну увагу приділено дизайну головного персонажа - Деймона Люпіна *(див. рис. 2.2)*. Його образ побудований на поєднанні людських та звіриних рис. Вовча зовнішність персонажа підкреслює його зв’язок із дикою природою та первісними інстинктами, водночас елементи обладунку та одягу демонструють залишки людської культури. Такий контраст дозволяє створити образ героя, який знаходиться між двома станами — людиною та істотою, минулим і теперішнім. Силует персонажа був розроблений таким чином, щоб залишатися впізнаваним навіть у напівтемряві. Великі форми броні, видовжений силует голови, темний колір шерсті та яскраві зелені очі створюють чіткий контур, який легко сприймається в композиції. Важливим елементом дизайну стала асиметричність деталей та поєднання грубих матеріалів із символічними декоративними вставками. Подряпини, потертості та пошкодження на обладунках підкреслюють, що персонаж існує у світі постійного виживання.Особливе місце у концепції займає зброя персонажа - меч «Falcon Claw». Його форма базується на середньовічному мечі типу фламберг, однак стилізована таким чином, щоб нагадувати пазур хижого птаха. Хвилясте лезо створює динамічний силует та підсилює враження агресивності зброї. Усередині композиції меча використано зелений світловий елемент, що підтримує загальну кольорову концепцію світу та візуально пов’язує зброю з іншими об’єктами проєкту.Дизайн істот також відіграє важливу роль у створенні атмосфери. У проєкті представлені два типи створінь - seeker та enlightened. Їхні образи побудовані на контрасті темряви та світла. Seeker має викривлену, нестабільну форму, довгі руки та приглушені

темні кольори. Усередині його силуету знаходиться світло, яке виглядає як залишок знання або внутрішньої енергії. Його форма викликає відчуття тривоги та внутрішньої деформації.На противагу seeker, enlightened має більш спокійний та плавний силует. Його форма побудована на вертикальних лініях та м’якому світінні, що створює враження піднесеності й духовної трансформації. Обидва образи виконують символічну функцію та демонструють різні стани існування у світі «Ancient Eyes».Важливим елементом художнього рішення стала кольорова палітра. У роботі переважають темно-сірі, чорні, коричневі та темно-зелені відтінки. Така палітра дозволяє створити атмосферу занепаду, холоду та містичності. Яскраво-зелений колір використовується локально — у деталях очей, символах та джерелах світла. Завдяки контрасту між темним фоном і зеленим світінням увага глядача концентрується на ключових композиційних елементах.Освітлення у проєкті використовується не лише як спосіб підкреслення форми, а як окремий емоційний інструмент. Розсіяне світло, туман, локальні світлові акценти та затемнені області формують відчуття напруги й невизначеності. Простір виглядає так, ніби в ньому постійно присутнє щось приховане за межами видимого. Саме тому світло у «Ancient Eyes» не освітлює середовище повністю, а лише частково відкриває важливі деталі.Типографіка також підтримує загальну стилістику проєкту. Для оформлення назви використано шрифт у готичному стилі, який асоціюється із середньовічними рукописами та стародавніми текстами. Завдяки цьому назва органічно поєднується з архітектурою, символами та загальною атмосферою світу.Загалом концепція «Ancient Eyes» побудована на створенні цілісного художнього образу, у якому всі елементи взаємопов’язані між собою. Проєкт не лише демонструє окремі персонажі чи локації, а формує повноцінний авторський світ із власною атмосферою, символікою та візуальною мовою. Основна увага приділяється не реалістичності, а емоційному сприйняттю простору, що дозволяє передати відчуття стародавньої присутності, занепаду та прихованого знання.

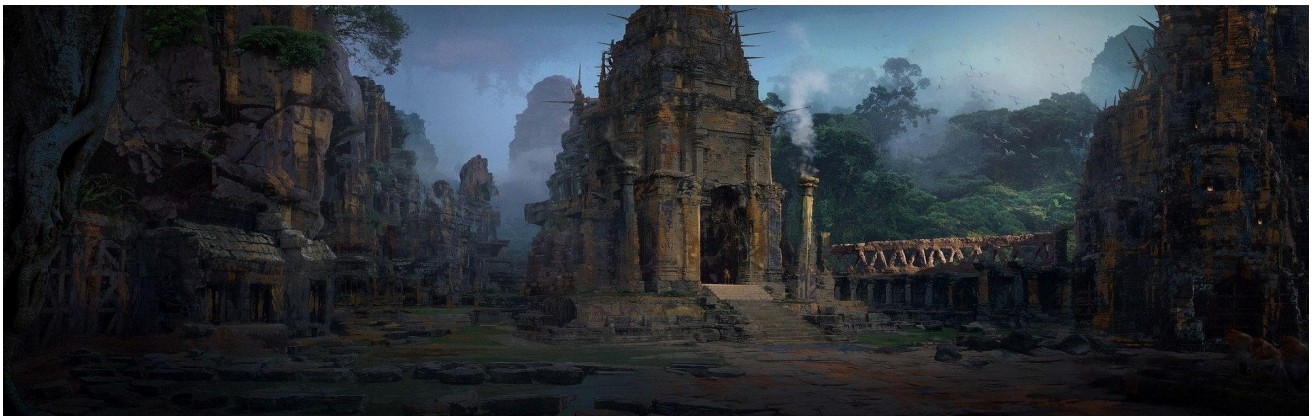


Рисунок 3.2 - конепт арт місцевості



Рисунок 3.3 - Концепт арт персонажа вовка



Рисунок 3.4 - Концепт арт персонажа «Blaidd the Half-Wolf « з гри «Elden Ring»

РОЗДІЛ ІІІ
ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ-АПОКАЛІПСИС ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ANCIENT EYES»

3.1. Технічна проєктування концепт-арту до гри «Ancient Eyes»

Першочерговим етапом технічного проєктування було обрано професійну програму «Adobe Photoshop» як основного середовища для роботи над концепт-артом майбутнього авторського всесвіту «Ancient Eyes».

Починаючи працювати над проєктом, обрали стандартний шлях створення концепт-арту за допомогою цифрових інструментів. На кожному зображенні послідовно реалізовувались основні етапи підготовки. Замальовки розміром із долоню дозволяли швидко фіксувати силуети ідеї. Вже потім увага переміщалась до розташування форм у просторі кадру. Останнім - але не менш важливим - став початковий наклад матерій без деталей. Поступово з'являвся колір - він уже налаштовував тон. Далі увага переміщалась на дрібниці, що потребували точності. Врешті-решт, все завершувалось ледь помітними корективами. Такий порядок роботи створював опору серед безладу контурів. Кожна нова частина залишала образ зрозумілим для ока.

З’являються спочатку швидкі начерки - це стартовий етап усієї справи. Важливо, куди схилені основні форми на аркуші, де зосереджується світло, що передає загальний тон. Дрібниці тримають на відстані; натомість - лише межі ліній і внутрішня зрівноваженість композиції. Розфарбовування великими масами кольору разом із пропрацюванням глибини починається тоді, коли начерк проходить перевірку на життєздатність.

Спостерігаючи за розвитком подій, треба було продовжувати при світлі. Не лише тло - воно створювало стан у «Ancient Eyes». Тіні й промені мали точку дотику: кожна спалахуюча лінія передавала глибину. Зелений потрапив сюди не навмання - нагадував живий потік із минулого часу. Замість простого

злиття - накладання через Overlay, потім ще один шар у режимі Soft Light, далі легке підсвічування екраном. Вийшло так, наче промінь сам рухається, обираючи кути, які мають значення. Світло стало майже виразним, не просто фоновим. Воно виділяє деталі, не закриваючи їх. Погляд тягне туди, куди треба.

Життя поверталося до старих руйн через дрібниці - незвичайні шорсткості, напругу ліній, сліди вологи на камені. У процесі художньої реконструкції навіть незначні елементи поверхні, такі як мікропошкодження, сколи чи сліди попереднього впливу часу, розглядаються як важливі інформаційні компоненти матеріалу. Деякі митці відтворюють ці характеристики за допомогою живописних технік, аналізуючи взаємодію світла й тіні, тоді як інші використовують фотографічні джерела як основу для точного відтворення форми, масштабу та пропорцій. Сукупність тріщин, забруднень і структурних змін формує не лише візуальний фон, а й передає історичний та матеріальний контекст об’єкта. Такий підхід не передбачає механічного копіювання, а являє собою інтерпретацію, у якій зберігається стилістична цілісність завдяки свідомому контролю над деталізацією. У результаті створюється візуальний образ, що поєднує документальну достовірність із творчим переосмисленням, дозволяючи відтворити відчуття часу через аналіз і передачу багатошарової структури матеріалу.

З самого початку для архітектурних елементів обрали інструменти Blender виступав середовищем, у якому здійснювалося формування та початкове моделювання тривимірної структури об’єкта. Використання базових тривимірних об’ємів на ранніх етапах моделювання забезпечувало структурну організацію простору та дозволяло контролювати взаємне співвідношення елементів композиції. Такий підхід був особливо важливим під час роботи з масштабними архітектурними об’єктами, де відсутність опорної геометричної структури могла призвести до порушення пропорцій і просторової узгодженості. Після формування основної композиційної побудови здійснювався перехід до етапу цифрової обробки матеріалів у Photoshop, де

коригувалися візуальні характеристики зображення: колірна структура, тональні переходи, форма подачі та загальна стилістична виразність кадру.

На початкових етапах розробки візуальних образів та пошуку колірних рішень також застосовувався Procreate, який забезпечував швидке створення ескізних варіантів, аналіз основних форм і експериментування з тональними співвідношеннями. Його використання було найбільш ефективним у процесах, що вимагали оперативного внесення змін і швидкого узгодження концептуального напряму композиції.

Формування образу здійснювалося як окремий етап, незалежний від основного виробничого процесу. Спочатку визначалися загальні контури, базова геометрія та пропорційна структура об’єкта, після чого виконувалося деталізоване опрацювання матеріалів, елементів одягу, конструктивних особливостей зброї та декоративних компонентів. Візуальна форма розглядалася як основний носій інформації, здатний передавати характер і функціональність об’єкта без додаткових пояснень. Робота зі світлотіньовими співвідношеннями дозволяла підкреслити просторову структуру, акцентувати ключові лінії силуету та забезпечити композиційну виразність. Завершальний етап передбачав введення кольорових рішень, формування плавних тональних переходів і створення середовища через контрольоване розмиття фону, що сприяло цілісному сприйняттю готового візуального образу.Фінальний етап роботи передбачав інтеграцію всіх графічних компонентів у єдину візуальну систему. Для формування просторової глибини застосовувалися методи розмиття фону та повітряної перспективи, що дозволяли зменшити деталізацію віддалених елементів і створити відчуття просторової дистанції. Колірна структура композиції формувалася не шляхом механічного накладання шарів, а через узгодження тональних і колористичних співвідношень. Використання Gradient Map забезпечувало базове налаштування світлової атмосфери, після чого виконувалася додаткова корекція насиченості, контрасту та взаємодії відтінків для досягнення цілісної гармонії зображення. Основним завданням цього етапу було збереження балансу між окремими візуальними елементами та

формування єдиного світлового середовища, у якому кожен компонент композиції підпорядковувався спільному джерелу освітлення.У процесі фінальної обробки особлива увага приділялася передачі просторового сприйняття та взаємодії між шарами зображення. Візуальні ефекти, зокрема контрольоване розмиття, зміна чіткості контурів і градація деталізації, використовувалися для імітації природного поширення світла та впливу атмосферного середовища. Це дозволяло створити ієрархію сприйняття, у якій основні елементи залишалися композиційним центром, а другорядні деталі формували глибину та контекст сцени.Під час створення концепт-арту для гри «Ancient Eyes» використовувався комплексний цифровий підхід, що поєднував сучасні графічні інструменти та професійне програмне забезпечення. Замість традиційної техніки живопису основою композицій стали пласкі кольорові маси, доповнені фрагментами фотографічних матеріалів, які піддавалися трансформації та адаптації відповідно до художньої концепції. Просторова об’ємність формувалася завдяки використанню тривимірних моделей і накладанню структурних елементів, що забезпечували додаткову глибину зображення. Кожен композиційний шар проходив окрему корекцію та оптимізацію до моменту, коли всі елементи починали функціонувати як частини єдиного візуального середовища. У результаті було сформовано стилістичний підхід, орієнтований на точну передачу атмосфери ігрового простору через контроль форми, кольору, світла та композиції без надмірної декоративності.

3.2. Оформлення дизайн-макету авторського всесвіту

Процес створення проєкту «Ancient Eyes» можна розглядати як поетапну систему формування візуально-концептуальної моделі світу, у якій визначальне значення має послідовне формування загальної атмосферної концепції перед опрацюванням формальних і композиційних характеристик.

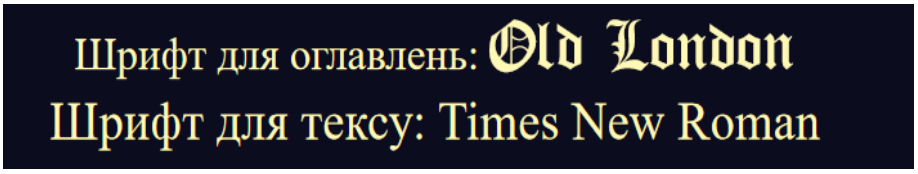


Рисунок 3.6 - використанні шрифти

Шрифти що були використані при розорбці. На першому етапі основна увага приділялася формуванню емоційно-семантичного середовища, яке задавало загальний характер майбутнього візуального простору. Далі здійснювалося систематичне накопичення візуальних референсів, що включали зображення архітектурних руїн, зношених матеріальних поверхонь та природних ландшафтів, у яких спостерігається процес поступового повернення територій до природного стану; зазначені матеріали виконували функцію референсної бази для формування узагальненого образу світу, що перебуває у стані тривалого, але незавершеного занепаду. У процесі розробки простежується поетапна диференціація завдань: ескізні рішення виникали як швидкі графічні фіксації первинних композиційних ідей, тоді як складніші структурні елементи вимагали багаторазових ітерацій та уточнень; при цьому формоутворення могло відбуватися як інтуїтивно, так і через подальшу систематизацію, що забезпечувала узгодженість усіх елементів у межах єдиної візуальної системи. Персонажні рішення не розглядалися ізольовано, а завжди інтегрувалися в середовище, оскільки композиційна цілісність проєкту залежала від взаємодії фігури та простору; колористичні рішення й опрацювання освітлення застосовувалися переважно на завершальних етапах, оскільки саме вони формували фінальний візуальний баланс і визначали загальний тон сцени. Концептуальна основа проєкту була сформована як модель ігрового всесвіту з ознаками постапокаліптичного середовища, у якому ключовим мотивом виступає існування давніх сил, що не зникли повністю, а перейшли у латентний стан і залишаються присутніми через архітектурні, ландшафтні та символічні структури; таким чином простір інтерпретується як носій прихованого знання, доступ до якого є обмеженим або небажаним у межах наративної логіки, що формує принцип інформаційної недоступності як один із базових елементів світобудови. У процесі референсного аналізу використовувалися матеріали з різних медіа, зокрема проєкти з вираженою естетикою темного фентезі та постапокаліптики, в яких домінують готичні архітектурні структури,

деформовані просторові композиції та акцент на занепаді цивілізаційних форм; на основі цього аналізу було виокремлено сталі характеристики, зокрема обмежену колірну палітру, домінування великих архітектурних мас, високий контраст світлотіньового моделювання та використання символічних деталей як носіїв прихованого змісту. Окремим етапом стало формування референсної дошки, яка виконувала функцію систематизації візуальних джерел, текстур, колірних рішень і композиційних принципів та забезпечувала консолідацію стилістичних характеристик для подальшої розробки персонажів, локацій і об’єктного наповнення середовища; при цьому емоційна складова простору розглядалася не як додатковий ефект, а як структурний елемент візуальної системи. На ранніх етапах концептуального опрацювання застосовувалися швидкі ескізні дослідження силуетів і композицій, спрямовані на визначення базових пропорційних і просторових співвідношень, при цьому ключовою вимогою була читабельність форми в умовах обмеженого освітлення, оскільки силуетна впізнаваність є важливим параметром у візуальному дизайні персонажів; подальші ітерації передбачали уточнення пропорцій, модифікацію елементів спорядження та узгодження зовнішнього вигляду з внутрішньою характеристикою персонажів. Паралельно формувалися мешканці світу як елементи єдиної системи візуальних деформацій, у якій тілесність розглядається як змінна структура, що підпорядковується логіці середовища, що призводить до створення персонажів із відхиленням від анатомічної норми як засобу підсилення концепції нестабільності та трансформації світу. Окрему роль у композиційній структурі відіграє використання центрального об’єкта фокусування, що формує візуальну ієрархію сцени; у даному випадку таким елементом виступає образ ока як композиційний і символічний центр, який організовує простір і визначає напрямок сприйняття. Завершальним етапом стало опрацювання світлових і колірних характеристик середовища, де обмежена палітра з переважанням приглушених природних відтінків забезпечує цілісність сприйняття, а акцентні елементи використовуються для виділення ключових композиційних зон; світлотіньова організація сцени формує глибину

простору та підсилює відчуття занепаду як базовий естетичний принцип проєкту, у результаті чого створення «Ancient Eyes» постає як багаторівнева система концептуального дизайну, що поєднує референсний аналіз, етапне ескізування та поступову формалізацію візуальної мови, формуючи цілісну модель світу у стані тривалого ентропійного занепаду, який зберігає структурну та символічну цілісність.

3.3. Оформлення проєкту та підготовка презентації

З’явились ілюстрації - це сталося наприкінці. Вони об’єднали те, що до того було розкидано: начерки, пошуки форми, планування простору, сміливі ходи в подачі. Погляд на жанрові шаблони та актуальні теми в грaльних всесвітах спрямував образи в бік світу між фентезі й останнім днем. Кожне полотно говорить саме за себе, не намагаючись нічого довести, лише демонструючи стан.Останнім етапом стало не просто створення зображень, хоча це теж мало значення. Важливим було, щоб кожен персонаж, кожен дах над головою - все промовляло спільним акордом. Наче всередині ховалась рука, що тихо підганяє одну частину під іншу. Під час виведення остаточних форм ураховували не лише колір чи форму, а й запах дощу на старому камені, і темп, із яким світанок повзе по площі. Не йшлося про прикрасу сторінки - мова була про життя всередині ліній. Якщо подивитись правильно, то кожен малюнок виявляв себе окремою істотою, проте ніколи не випадав із загального полотна. Схоже на те, як лист тримається за гілку, навіть коли вже готовий зрости.

Головним у фінальному наборі став ключовий арт - початок всієї ідеї. Замальовано персонажів: їхній вигляд розповідає про них без слів. Істоти світу з часом зростали з простих ліній у складні форми, адже суть - у дрібницях. Локації подій писалися так, щоб навіть тінь мала значення. Зброя чи старовинні речі красуються не для вигляду - кожна форма має причину. У дизайні меню зроблено наголос на плавне вписання до загальної атмосфери - нічого зайвого, тільки те, що тримає стиль. Фінальний плакат стає ланкою, яка з’єднує всі деталі - мовби точка в кінці речення.

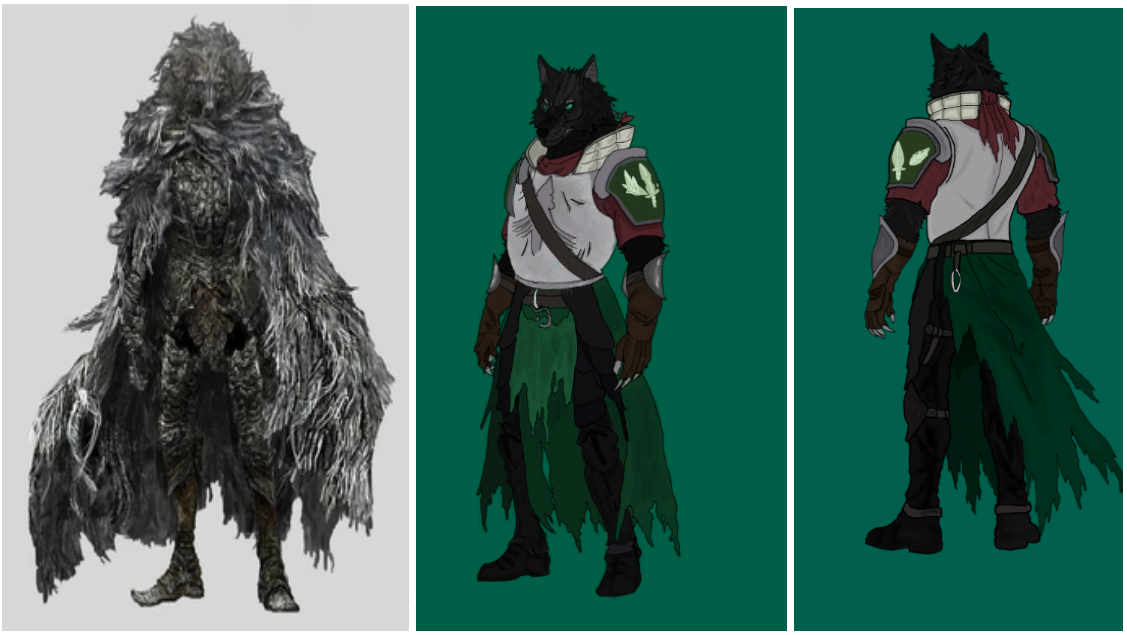


Рисунок 3.7 - Коцепт і Персонаж

Особа головного персонажа - те, що спершу впіймає око. У місцях, де сяє світло, увага затримується триваліше. Навколишній простір лишається легким, адже ключове - відчуття напруги тут і зараз. Будівлі навколо наче малюють шлях, направляючи погляд всередину композиції. Різниця між різкими контурами й туманними силуетами створює ефект глибини. Здається, персонаж знаходиться в центрі композиції - навіть якщо стоїть трохи збоку. Колір задає настрій, однак справжню глибину створює спосіб, у який деталі пов'язані між собою. Очима за спостерігачем тягнуться темні плями по полотну. Кожна лінія, кожне положення фігури - частина загальної думки художника. Руки говорять так само чітко, як і обстановка позаду. Тихе напруження передається без жодної наголосеної драми. Зрозуміло все одно - наче прочитав довге пояснення.

Картинка нагадувала кадр з кінострічки - такий прийом тепер частенько зустрічається в іграх. Простір побудовано прошарками: далечінь, простір між предметами, форма - кожне доповнює загальну картину масштабу. У перспективі - деталі чіткі, насичені, продумані до найменшого елемента. Середина композиції показує персонажів у оточенні, їхнє становище виявляється через пози серед залишків минулого. Там, де фон - легкий туман,

остови споруд, силуети в важких одягах, виникає відчуття закінчення часу для того, що було колись могутнім.

Несподівано емоції виникли не завдяки яскравості, а через настрій, який несли кольори. Світ після катастрофи намальовано холодними тонами - сірим, блакитним, темно-зеленим, що навівають почування задухи й пригноблення. Там, де повітря немов замерзає, кожен відтінок тримає напругу, мовби чекає сигналу. Ледь помітний проблеск тепла пролинає зненацька: жовтувате світло ховається у темному закутку, подібно до ритму, який ще можна почути. Його голос тихий, проте він існує - нагадує, що там, де все потопає в мареві загибелі, десь палахкотить життя. У цій темряві промінь виступає як навідник - тихий, але чутливий до руху очей. Холод уже не такий суцільний: всередині з’явилася щілина, де затрималося тепло.



Рисунок 3.8 - Коцнепт і другорядний персонаж

Здалека - головне, щоб побачили. Не потрібні деталі, але кожен має впізнаватися одразу: характер, настрій, напруга в плечах. Виглядають так не тому, що стиль такий, а через те, де жили, куди їх штовхнуло минуле світу, що не дає забути себе. Традиції фентезі тут не копіюють, а перетворюють: тріщини в обладунках, заплатки на каптанах, сліди ремонту, який провели без надії на нове. Поверхні начебто стомлені, пластини насилу тримаються разом, старе поєднане з тим, що знайшли вручи. Усе говорить про дорогу, яка не була легкою. Дрібничка на рукаві? Можливо, це останнє, що лишилось із того, хто колись був, і спосіб нагадувати собі - тримайся.

У формах теж було чимало уваги. Плавні лінії - ось що отримували герої, до яких тягне серце: зручні, округлені, ніби стерті часом. Агресивних істот робили гострими, немов уламки скла після удару. Споглядач сприймає це ще до свідомого розбору. Зорова система реагує швидше за мислення. Вже через частку секунди образ стає чітким.

Створюючи цей світ, майстри зверталися до образів істот - не вигаданих довільно, а навмисно наближених до живої плоті, проте з явними відхиленнями в бік казки. Враження має тривожити: глядач повинен відчути себе на межі страху перед тим, що не пізнається одразу. Дивина криється в пропорціях - один фрагмент надто масивний, другий скручений, контур порушено, спираючись на неправильну симетрію. Форми намагаються нагадувати органічні, але посилаються на те, чого природа колись могла уникнути.

Несподівано замість класичних контурів - лише сліди, мовби після удару. Один фрагмент перетікає в наступний, немов зрощений безповоротно. Придивись - там рубці, дивні надбудови, щось середнє між живим і руйнацією. Частинами це схоже на знайомі об’єкти, але далі - тільки хаос, що не піддається аналізу. Форма влаштована так, щоб вражати відстанню: чітко, навіть якщо далеко. Без зайвих елементів контур існує незалежно. Не стилістика - радше спосіб зображення героїв у процесі гри.

У пустках між зруйнованими будинками - ігри тіней на стінах. Старовинні мури занурені в мохи, де раніше гриміли голоси. Через щілини в скелі

проглядається слабке дихання минулого. Трава проростає силою крізь шари цементу. Хоч кожне місце має свою історію, всі разом вони малюють одне обличчя часу. У фентезі немає місця чарам - лише спустошення поряд із людьми. З того, що вціліло після катастрофи, утворилася атмосфера.

Туман, пил і густі півтені - саме вони задавали тон, перетворюючи світло на джерело настрою. Заднє освітлення робило простір м'яким, видовжуючи його далі за межі очей. Історія промовляла серед уламків - не фразами, а станом дерева, бетону, сталі. Колишні квартали огорнули поросль і кореневища, немовби земля повертала свої права. Мир проступав крізь мале: пошарпані краї, шари часу, сліди того, що сталося давно. Оточення наповнене слідами: кожен предмет - натяк на те, що сталося раніше. Пам'ять простору працює мовчки, не потребуючи пояснень. Очима можна відтворити події, наче листаючи сторінки без слів. Спогади зростають там, де ніхто їх не проголошує уголос.

У грі зброя та артефакти майже не виділяються серед оточення. Замість того, щоб бути яскравими, вони поєднують у собі те, що працює, дивно пульсує й давно стерте. Блискучий метал - рідкість; переважно - подряпини, ледь помітні символи, що мерехтять при слабкому світлі. Частина елементів схожа на застарілі механізми, решта немов виринула безслідно з глибин скелі. У кожному предметі помітні ознаки минулого - це подряпини, потьмянілі ділянки, сліди ремонту. Через такий вигляд усе сприймається звично, наче вже не одне покоління ним користувалося.

У полі зору вирізняються елементи оформлення - кожен фрагмент продуманий до найменшого нюансu. Хоча це й другорядні форми, вони все одно витримані в загальному художньому рішенні середовища. Сьогодні ці панелі вже не просто інструменти, вони стають частиною простору, подібно героєві або місцевості. Матеріали передають холод металу, розтріскане скло, сліди старіння, разом з тим - ледь помітне сяяння, наче магія теплиться всередині. Навколо кожної рамки чи клавіші - плавні орнаменти, адже має бути непомітним перехід від світу гри до екрану налаштувань. Через це все

сприймається як єдине ціле, немов ніхто не малював окремо, а хтось оформляв самостійно.

На останньому кадрі - той самий образ із постерів - сплелися всі художні задуми, мов частини одного полотна. Запам’ятатися мав не лише заради стилістики, а й через те, як торкнувся уявлення про світ гри. У центрі композиції - фокус, куди прямує погляд, де лінії набирають швидкості. Темрява розривається світлом, наче удар молота об метал. Форми повертаються знову й знову, мов такти барабана. Кожна деталь додає до загальної напруженості. Ось так з’явилася картина - сама по собі, попри те, що належить до гри. Вона тримає погляд, наче заморожуючи час.

Там, де колись було життя, тепер лиш образи - тихі й без терміну придатності. Не кольори, а саме відсутність світла розповідає про суть подій. Начебто гуркіт із минулого перетинає композицію по діагоналі. Поверхи часу не складаються - вони прилипають один до одного, мов пил на шклистій поверхні. Починаєш сприймати картину - немовби раптом опинився всередині сцен, що їх ніколи не готували до зйомки. Цей напрям не прагне слідувати трендам, проте влучно лягає у теперішність. Складене одне з одним створює простір, живий без зайвого контролю. Правила тут не проголошуються голосно - вони проявляються через стан. Незважаючи на руйнацію минулого, ефект чарівності продовжує присутній. На межі пропасті втримується культура. Кожне зображення стає частиною нескінченного протистояння.

Те, про що говорили спочатку, тепер існує - повний комплект образів для фентезі-грейдворку. Поступово почала вимальовуватися цілісність: персонажі, ландшафти, істоти, зброя та елементи інтерфейсу ніби витікають з однієї основи. Разом усе стає частиною єдиного середовища, де кожен штрих формує атмосферу всесвіту.

Спостерігається, як ідея проєкту переплітається з сучасними течіями в гейм-дизайні. Камера тримає кадр близько - це надає образу об’єму. Увага до малювання текстур оживляє середовище, хоча головне - атмосфера, що складається повільно. Форми тут не декорація; за кожною - логіка. Навколишній

світ сприймається як реальний тому, що його будувано системно. Такий підхід демонструє: концепт-арт уже не лише начерк, він переходить у функціональну частину процесу.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було вивчено теоретичні основи концепт-арту та визначено його роль у сучасній індустрії комп’ютерних ігор. Встановлено, що концепт-арт є важливим етапом візуального проєктування, який забезпечує формування художньої концепції, атмосфери та цілісності майбутнього ігрового продукту.

Проаналізовано основні види концепт-арту та особливості їх використання у геймдизайні. Визначено функції концепт-арту персонажів, середовища, об’єктів і ключових сцен та встановлено їхню роль у створенні цілісної системи візуальної комунікації.

Досліджено специфіку жанру фентезі-апокаліпсису та його вплив на візуальне оформлення ігрового середовища. Визначено характерні ознаки жанру: поєднання мотивів занепаду, містики, руйнування цивілізацій, контрастного освітлення, стриманої кольорової палітри та емоційної виразності простору.

Проведено аналіз сучасних аналогів і підходів до створення концепт-арту, що дозволило сформувати художню основу авторського проєкту та визначити найбільш ефективні композиційні, колористичні й стилістичні рішення.

У практичній частині сформовано концепцію авторського всесвіту «Ancient Eyes» та розроблено серію концепт-артів, що включає персонажів, середовище, архітектурні елементи й атмосферні об’єкти. У процесі роботи застосовано сучасні цифрові засоби проєктування, принципи композиції, роботи зі світлом, кольором і силуетом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Arts Studies and Design. URL: https://arts-series-knukim.pp.ua/article/view/318370/308960 (дата звернення: 12.06.2026).
2. Celebrating a Master: Inside Star Wars Art: Ralph McQuarrie. Star Wars. URL: https://www.starwars.com/news/celebrating-a-master-inside-star-wars-art-ralph-mcquarrie (дата звернення: 12.06.2026).
3. FZD School of Design. URL: https://fzdschool.com/ (дата звернення: 12.06.2026).
4. Молодий вчений. URL: https://journals.uran.ua/mz/article/view/250318 (дата звернення: 12.06.2026).
5. Disney Was in Distress During the Late 1940s. Then Cinderella Came to the Rescue. Smithsonian Magazine. URL: https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/disney-was-in-distress-during-the-late-1940s-then-cinderella-came-to-the-rescue-and-saved-the-company-from-financial-disaster-180987886/ (дата звернення: 12.06.2026).
6. Bella Notte: Eyvind Earle and Lady and the Tramp. The Walt Disney Family Museum. URL: https://www.waltdisney.org/blog/bella-notte-eyvind-earle-lady-and-tramp (дата звернення: 12.06.2026).
7. Celebrating a Master: Inside Star Wars Art: Ralph McQuarrie. Star Wars. URL: https://www.starwars.com/news/celebrating-a-master-inside-star-wars-art-ralph-mcquarrie (дата звернення: 12.06.2026).
8. Concept Artist (Games). ScreenSkills. URL: https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/games/art/concept-artist-games/ (дата звернення: 12.06.2026).
9. New Warcraft III Art. GameSpot. URL: https://www.gamespot.com/articles/new-warcraft-iii-art/1100-2800715/ (дата звернення: 12.06.2026).

10. Blizzard Talks StarCraft II Art Design. GameSpot. URL: https://www.gamespot.com/articles/blizzard-talks-starcraft-ii-art-design/1100-6171176/ (дата звернення: 12.06.2026).
11. Exploring Japanese Anime and Its Impact. Drexel University. URL: https://researchdiscovery.drexel.edu/esploro/outputs/graduate/Exploring-Japanese-Anime-and-its-Impact/991019104610704721 (дата звернення: 12.06.2026).
12. Paul C. Renderings of Digital Art. URL: https://ru.scribd.com/document/366373503/CHRISTIANE-PAUL-Renderings-of-Digital-Art (дата звернення: 12.06.2026).
13. Concept Artist (Visual Effects). ScreenSkills. URL: https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/visual-effects-vfx/pre-production/concept-artist-visual-effects-vfx/ (дата звернення: 12.06.2026).
14. ArtStation. URL: https://www.artstation.com/ (дата звернення: 12.06.2026).
15. Behance. URL: https://www.behance.net/ (дата звернення: 12.06.2026).
16. Paul C. A Companion to Digital Art. URL: https://about.mouchette.org/wp-content/uploads/2018/02/Christiane_Paul_A_Companion_to_Digital_Artb-ok.org_.pdf (дата звернення: 12.06.2026).
17. What Is a Concept Artist? Concept Art Empire. URL: https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/ (дата звернення: 12.06.2026).
18. Journal of Design and Technology. URL: https://journals.umt.edu.pk/index.php/jdt/article/view/5868/2710 (дата звернення: 12.06.2026).
19. Jitske Habekotté Framing the Value of Concept Art: An Insight into the Applicability and Development of Concept Art in the Game Industry. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/335160773_Framing_the_Value_of_Concept_Art_An_insight_into_the_applicability_and_development_of_concept_art_in_the_game_industry

20. Character Design Through Silhouette. Pixel Sanctuary. URL: https://www.pixelsanctuary.com/tutorials/character-design-silhouette (дата звернення: 12.06.2026).
21. Concept Art Environment: Definition, Skills and Career Path. Indeed Career Guide. URL: https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/concept-art-environment (дата звернення: 12.06.2026).
22. Creature Designer. Saturation. URL: https://saturation.io/film-crew-positions/creature-design (дата звернення: 12.06.2026).
23. Level Design Book. URL: https://ru.scribd.com/document/424078206/Level-Design-Book (дата звернення: 12.06.2026).
24. Journal of Sociology. SAGE Publications. URL: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0725513615613460 (дата звернення: 12.06.2026).
25. Постапокаліпсис. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Постапокаліпсис (дата звернення: 12.06.2026).
26. Mathias Clasen Imagining the End of the World: A Biocultural Analysis of Post-Apocalyptic Fiction. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/334203670_Imagining_the_End_of_the_World_A_Biocultural_Analysis_of_Post-Apocalyptic_Fiction
27. The Last of Us. PlayStation. URL: https://www.playstation.com/ru-ua/the-last-of-us/ (дата звернення: 12.06.2026).
28. Square Enix. *NieR:Automata* URL: https://www.square-enix-games.com/en_EU/games/nier-automata (дата звернення: 12.06.2026).

29. Square Enix. Official X Account. URL: https://x.com/SquareEnix/status/1911071889654784457 (дата звернення: 12.06.2026).
30. DARK SOULS REMASTERED. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/570940/DARK_SOULS_REMASTERED (дата звернення: 12.06.2026).
31. Artorias the Abysswalker. Creative Uncut. URL: https://www.creativeuncut.com/gallery-18/ds-artorias-the-abysswalker1.html (дата звернення: 12.06.2026).
32. Bloodborne. PlayStation. URL: https://www.playstation.com/en-us/games/bloodborne/ (дата звернення: 12.06.2026).
33. Bloodborne Artbook. Medium. URL: https://medium.com/gamedev/bloodborne-artbook-cc8ed544e3f6 (дата звернення: 12.06.2026).
34. Honey Manga. URL: https://honey-manga.com.ua/book/229c6107-ffb0-4f67-adf5-f57da015ad77 (дата звернення: 12.06.2026).
35. Hakusensha. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Hakusensha (дата звернення: 12.06.2026).
36. Mandarake Auction. URL: https://k.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoJa.html?index=315366 (дата звернення: 12.06.2026).
37. FromSoftware. URL: https://www.fromsoftware.jp/ww/index.html (дата звернення: 12.06.2026).
38. ELDEN RING. Bandai Namco Entertainment. URL: https://www.bandainamcoent.com/games/elden-ring (дата звернення: 12.06.2026).

39. ELDEN RING Shadow of the Erdtree. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2778580/ELDEN_RING_Shadow_of_the_Erdtree/ (дата звернення: 12.06.2026).
40. Adobe Photoshop. URL: https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html (дата звернення: 12.06.2026).
41. Procreate. URL: https://procreate.com/ (дата звернення: 12.06.2026).
42. Clip Studio Paint. URL: https://www.clipstudio.net/en/ (дата звернення: 12.06.2026).
43. Krita. URL: https://krita.org/uk/ (дата звернення: 12.06.2026).
44. Blender. URL: https://www.blender.org/ (дата звернення: 12.06.2026).
45. ZBrush. Maxon. URL: https://www.maxon.net/en/zbrush (дата звернення: 12.06.2026).
46. Autodesk Maya. URL: https://www.autodesk.com/products/maya/overview (дата звернення: 12.06.2026).
47. YouTube. URL: https://www.youtube.com/ (дата звернення: 12.06.2026).
48. FZD School of Design. URL: https://fzdschool.com/ (дата звернення: 12.06.2026).
49. Marco Bucci. ArtStation. URL: https://www.artstation.com/marcobucci (дата звернення: 12.06.2026).
50. Trent Kaniuga. ArtStation. URL: https://www.artstation.com/trentkaniuga (дата звернення: 12.06.2026).
51. Sinix Design. Instagram. URL: https://www.instagram.com/sinixdesign/ (дата звернення: 12.06.2026).
52. Чемерис Г. Тривимірне моделювання та гейм дизайн у професійній підготовці майбутнього дизайнера. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : матеріали II Всеукраїнської наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів.*Одеса, 29–30 вересня 2022 р. Одеса : ОНТУ, 2022. С. 63–65.

53. New Warcraft III Art. GameSpot. URL: https://www.gamespot.com/articles/new-warcraft-iii-art/1100-2800715/ (дата звернення: 12.06.2026).
54. Blizzard Talks StarCraft II Art Design. GameSpot. URL: https://www.gamespot.com/articles/blizzard-talks-starcraft-ii-art-design/1100-6171176/ (дата звернення: 12.06.2026).
55. Exploring Japanese Anime and Its Impact. Drexel University. URL: https://researchdiscovery.drexel.edu/esploro/outputs/graduate/Exploring-Japanese-Anime-and-its-Impact/991019104610704721 (дата звернення: 12.06.2026).
56. Попов А. О. Дослідження створення концепт-арту для ігор. *Теоретико-методологічні аспекти мистецької освіти:здобутки, проблеми та перспективи.* С. 104–108. URL: https://dspace.udpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/46c39605-6261-48c1-912d-38826be988ee/content (дата звернення: 12.06.2026).
57. Миколаєнко В. Е. Концепт-арт персонажів, створених на основі реальних прототипів : кваліфікаційна робота магістра : спец. 022 Дизайн. Полтава, 2023. 82 с. URL: https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/12436/Миколаєнко%20Кваліфікаційна%20робота.pdf (дата звернення: 12.06.2026).
58. Полях А. В., Житєньова Н. В. Становлення концепт-арту в Україні як нової професійної галузі. *Future of Science: Innovations and Perspectives : матеріали міжнародної науково-практичної конференції, 21–23 квітня 2025 р.* Київ, 2025. С. 280–284. URL: https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2025/04/FUTURE-OF-SCIENCE-INNOVATIONS-AND-PERSPECTIVES-21-23.04.25.pdf
59. Кириченко О. І. Концепт як засіб передачі художньо-світоглядної ідеї у сучасному українському мистецтві. *The current state of development of world science: characteristics and features : collection of scientific papers*

«SCIENTIA», July 4, 2025, Lisbon, Portuguese Republic. Lisbon : European Scientific Platform, 2025. С. 145–151. URL: previous.scientia.report

60. Слюсар К. Б. Розробка концепт-арту персонажа для комп’ютерної гри «Reality Rift» : кваліфікаційна робота здобувача освіти першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн. Київ : Київський національний університет технологій та дизайну, 2025. 74 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/32469
61. Сучасні світові тенденції розвитку науки та інформаційних технологій: матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 28–29 трав. 2021 р.) / Нац. акад. наук України, Наук.-навч. центр приклад. інформатики; Ін-т інновац. освіти. Одеса : Ін-т інновац. освіти, 2021. 140 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18990/9/ModTrSc-Odesa-May2021_P038-040.pdf

ДОДАТКИ

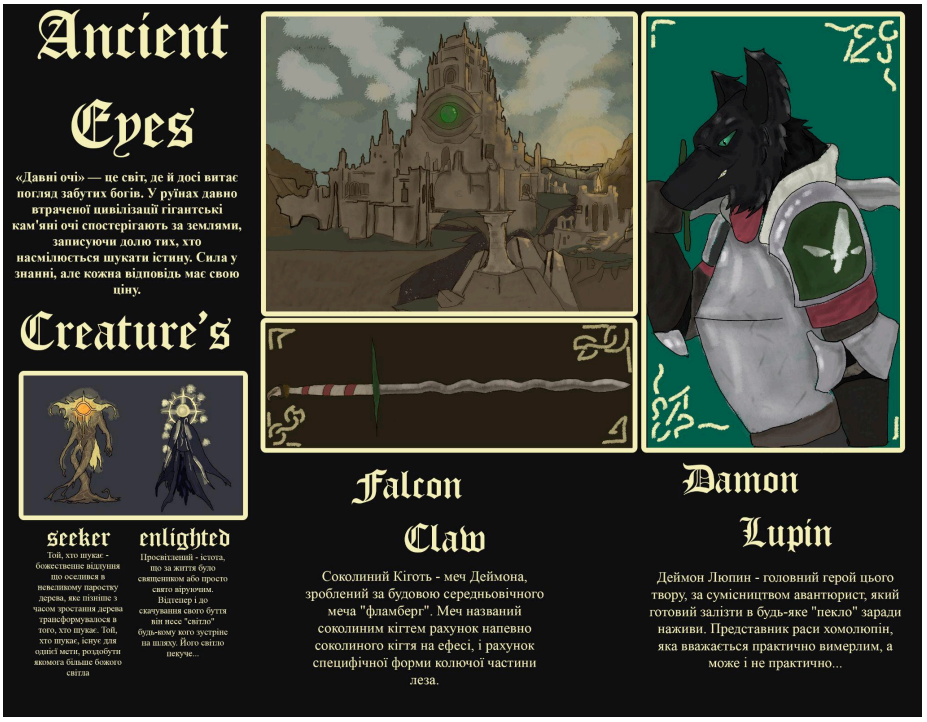


Рисунок 3.5 - Перша частина концепт арту «Ancient Eyes»

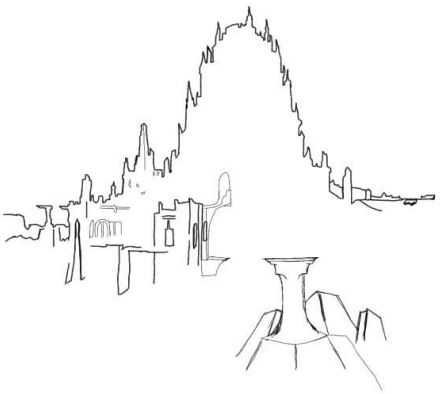


Рисунок 3.6 - Перший етап розробки однієї частини з концепт-арту «Ancient Eyes»

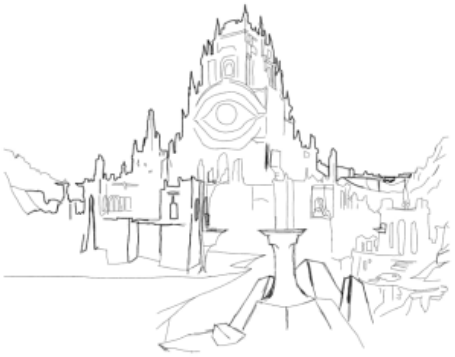


Рисунок 3.6 - Другий етап розробки однієї частини з концепт-арту «Ancient Eyes»



Рисунок 3.7 - Фінальний етап розробки однієї частини з концепт-арту «Ancient Eyes»



Рисунок 3.8 - Друга частина концепт арту «Ancient Eyes»

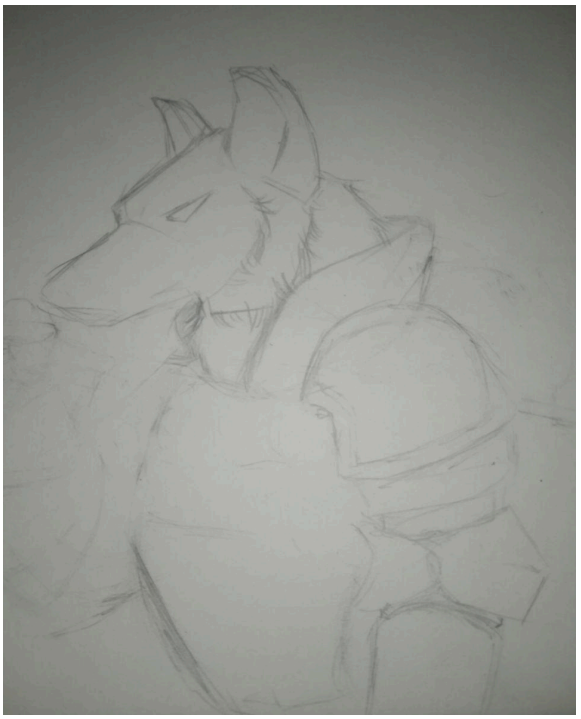


Рисунок 3.9 - перший начерк головного герою «Деймон Люпин« з концепт арту «Ancient Eyes»



Рисунок 3.9 - другий начерк головного герою «Деймон Люпин« з концепт арту «Ancient Eyes»