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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТІВ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ АВТОРСЬКОГО ФЕНТЕЗІ «НЕСКІНЧЕННО ПРОКЛЯТІ»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0222-з
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Дехтяренко Вікторія Валентинівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
_____ Ірина ГРЕСИК

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

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 СТУДЕНТЦІ

_____Дехтяренко Вікторії Валентинівни_____

1. Тема роботи: Розробка концепт-артів персонажів для авторського фентезі «Нескінченно прокляті» науковий керівник роботи *Гресик І.С* затверджені наказом ЗНУ від №1780-с від 08.12.25
2. Строк подання студентом роботи: 01.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): _____
Теоретичні основи концепт-арту персонажів. Інструменти та технології створення концепт-арту. Розробка концепт-артів персонажів для проєкту «Нескінченно прокляті»
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 01.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	***19.09.2025***	
2	***Реєстрація теми.*** *Підготувати заяву, декларацію і лист завдання для затвердження теми.*	***01.10.2025***	
3	***Аналіз теми.*** *Провести дослідження об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідальному розділі ПЗ*	***10.11.2025***	
4	***Аналіз об'єкту дослідження.*** *Провести аналіз друкованих та інтернет джерел.*	***30.11.2025***	
5	***Пошуковий етап.*** *Аналіз аналогів. Провести аналіз джерел . Внести опис аналогів до ПЗ.*	***13.12.2025***	
6	***Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозицій.*** *Завершити процес проектування та описати його у відповідному розділі ПЗ. Завершити процес ескізування ідей (у чернетках) для отримання коментарів від керівника та консультанта.*	***09.01.2026***	
7	***Технічна реалізація проєкту.*** *Усунути зауваження і врахувати рекомендації керівника та консультантів.Подати чернетки ПЗ та проєкту для проходження передзахисту.*	***23.01.2026***	
8	***Завершення виконання роботи.*** *Подати чернетки ПЗ та проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту / захисту.*	***26.04.2026***	
9	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.*	***08.05.2026***	
10	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.*** *Підготовка* ***графічної статті.*** *Підготувати презентацію проекту для затвердження у електронному портфоліо кафедри artstation.com/design*	***08-11.05.2026***	
11	***Проходження нормконтролю отримання відгуку про антиплагіат***	**до *12.05.2026***	
12	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано)* ***Отримати відгук керівника***	**до 22.05.2026**	
13	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту. Передати пакет курсової роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репрозитарії ЗНУ*	**до *23.05.2026***	
14	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК*	***29.05.2026***	

Студент _____ *Вікторія ДЕХТЯРЕНКО*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ірина ГРЕСИК*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Дехтяренко В. В. Розробка концепт-артів персонажів для авторського фентезі «Нескінченно прокляті» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, доц. І. С. Гресик. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 74 с.

UA : Робота викладена на 74 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 43 джерел. Об'єкт дослідження: концепт-арт. Предмет дослідження: концепт-арт персонажів та середовища фентезійного жанру. Мета роботи: розробити концепт-арти персонажів для авторського фентезійного проєкту «Нескінченно прокляті» та обґрунтувати використані художні, стилістичні й композиційні рішення у процесі їх створення. У роботі описано розробку концепт-артів персонажів для авторського всесвіту «Нескінченно прокляті», що поєднує естетику темного фентезі, аніме-стилістику та сучасні методи цифрового малювання в Procreate.

Ключові слова: концепт-арт, Procreate, персонаж, фентезі, цифровий дизайн, Character Design.

Dekhtiarenko V. V. Development of Concept Art for Characters for an Author's Fantasy Story "Endlessly Damned" : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv./ Asoc. I. S. Gresyk. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 74 p.

EN : The work is presented on pages of printed text. The list of references includes 43 sources. Object of research: concept art. Subject of research: concept art of characters and environment of the fantasy genre.Purpose of research: to develop character concept art for the author's fantasy project "Endlessly Damned" and to substantiate the artistic, stylistic and compositional solutions used in the process of their creation. The project describes the development of character concept art for the author's universe "Endlessly Damned", which combines the aesthetics of dark fantasy, anime stylistics and modern digital painting techniques in Procreate. 25 illustrations were developed, including Character Sheets, character emotion maps and concept art of the location "Heart of the Planet".

Key words: concept art, Procreate, character, fantasy, digital design, Character Design.

ЗМІСТ

ВСТУП.....5

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ.....8

1.1 Історіографія та еволюція концепт-арту в цифрову середовищі..... 8

1.2 Сутність концепт-арту та його роль у сучасному графічному дизайні..... 11

1.3 Класифікація та види концепт-арту у візуальній індустрії.....13

1.4 Особливості створення персонажів у фентезійному жанрі.....16

РОЗДІЛ ІІ ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ..... 19

2.1. Аналіз ринку та цільової аудиторії фентезійних медіапроєктів.....19

2.2. Аналіз аналогів концепт-артів персонажів у сучасних візуальних медіа.....21

2.3. Огляд програмного забезпечення для створення концепт-артів.....25

2.4. Використання цифрових інструментів у процесі розробки персонажів.....28

РОЗДІЛ ІІІ РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТІВ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ПРОЄКТУ «НЕСКІНЧЕННО ПРОКЛЯТІ».....33

3.1. Формування ідеї та художньої концепції персонажів..... 33

3.2. Вибір технік і підходів до створення концепт-артів.....37

3.3. Етапи створення концепт-артів персонажів.....40

3.4 Художньо-образна специфіка та візуалізація персонажів..... 46

3.5. Формування фінального візуального образу персонажів..... 52

ВИСНОВКИ.....55

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 57

ДОДАТКИ.....60

ВСТУП

Актуальність теми. Важливість дослідження зумовлена тим що, сфера цифрових розваг, зокрема гейм-індустрія, кінематограф та анімація, сьогодні перебуває на етапі активного зростання. За даними аналітичних звітів Concept Art Association, попит на оригінальний візуальний контент щороку збільшується, а глядач стає дедалі вимогливішим до якості, стилістики та унікальності персонажів. Створення будь-якого медіапроєкту ключову роль відіграє концепт-арт, який закладає художню основу майбутньої естетики всього всесвіту. Саме концепт-арт визначає, чи буде проєкт виглядати цілісно, чи розпадеться на різношерсті візуальні рішення. Особливо це стосується фентезійного жанру, де дизайн персонажів та середовища формує емоційний зв'язок з аудиторією. Без якісного концепт-арту неможливо створити переконливий вигаданий світ, який би захоплював глядача та утримував його увагу.

Водночас сучасна індустрія перенасичена шаблонними образами, які кочують з одного проєкту в інший. Глядач втомився від однотипних героїв і прагне бачити складних, неоднозначних персонажів із глибокою історією та унікальними здібностями. Це ставить перед дизайнером нові вимоги: не просто володіти технічними навичками малювання, а й уміти створювати персонажа як носія ідеї, емоції та наративу. Окрім того, важливим стає вміння працювати з сучасним програмним забезпеченням, яке дозволяє реалізувати повний цикл створення персонажа - від початкового ескізу до фінального рендеру. Саме тому дослідження, спрямовані на розробку авторських підходів до створення концепт-артів, є особливо затребуваними в сучасному дизайн-середовищі.

Актуальність роботи також зумовлена необхідністю практичного опанування програми Procreate, яка є одним із провідних інструментів сучасного концепт-художника. Її функціонал - система шарів, кастомні пензлі, неруйнівне редагування, timelapse-запис - дозволяє не лише прискорити робочий процес, а й сформувати індивідуальну стилістику, що є необхідною

умовою для створення якісного авторського контенту в умовах реального виробництва.

У межах даної кваліфікаційної роботи актуальність конкретизується через необхідність створення авторського фентезійного проєкту «Нескінченно прокляті», який би відповідав сучасним вимогам до візуальної якості та оригінальності. У роботі над проєктом реалізується підхід, за яким кожен персонаж має власну мотивацію, внутрішній конфлікт та індивідуальну візуальну мову.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на зростаючий попит на оригінальні візуальні рішення, необхідність відходу від шаблонних образів та важливість володіння сучасним цифровим інструментарієм, а також вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Розробка концепт-артів персонажів для авторського фентезі "Нескінченно прокляті"» є актуальною.

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

Об'єкт дослідження - концепт-арт.

Предмет дослідження - концепт-арт персонажів та середовища фентезійного жанру.

Мета роботи - розробити концепт-арти персонажів для авторського фентезійного проєкту «Нескінченно прокляті» та обґрунтувати використані художні, стилістичні й композиційні рішення у процесі їх створення.

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

1. Проаналізувати теоретичні основи концепт-арту та його роль у сучасному графічному дизайні.
2. Дослідити особливості створення персонажів у фентезійному жанрі, зокрема їх художньо-образні та стилістичні характеристики.
3. Провести аналіз існуючих аналогів концепт-артів персонажів у сучасних візуальних медіа.

4. Розробити та обґрунтувати власні концепт-арти персонажів для авторського проєкту «Нескінченно прокляті».

Структура пояснювальної записки. Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 74 сторінок, 25 ілюстрацій, 43- літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 74 сторінок.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ

1.1 Історіографія та еволюція концепт-арту в цифрову середовищі

Історіографія концепт-арту як окремого напряму візуального мистецтва бере свій початок у першій половині XX століття, хоча коріння цього явища сягає класичних ескізів та етюдів майстрів минулого [9]. Концепт-арт - це розробка візуальних образів для майбутнього проєкту: персонажів, середовища, предметів або атмосфери -до етапу фінального виробництва. Допоміжний начерк став самостійною дисципліною завдяки розвитку анімації та кіно.

Першим етапом у формуванні концепт-дизайну вважається «Золота доба анімації» студії Walt Disney. Саме в цей період з'являється потреба у художниках-постановниках, які створювали візуальні настанови для цілих команд аніматорів. Еволюція художньої мови того часу базувалася на поєднанні класичного живопису з вимогами масового виробництва контенту. Важливим внеском у теоретичне обґрунтування цього процесу стали праці Ендрю Луміса, чиї методи побудови людської фігури та композиції стали академічним фундаментом для майбутніх поколінь концепт-художників [17].

Другий етап еволюції пов'язаний із появою науково-фантастичного кінематографа 1970-1980-х років. Творці таких проєктів як «Зоряні війни» (Ральф Маккуоррі) та «Чужий» (Г. Р. Гігер) довели, що концепт-арт є ключовим інструментом у створенні цілісних, переконливих вигаданих світів. Без концепт-арту створення таких фільмів, як «Чужий», було б неможливим. У цей період концепт-дизайн починає відокремлюватися від ілюстрації, фокусуючись на проєктуванні конструкцій, механізмів та біологічних форм, що раніше не існували в природі.

Цифрова революція кінця XX - початку XXI століття радикально змінила інструментарій та методологію концепт-арту. Перехід від традиційних матеріалів гуаш, олія, олівець до цифрового живопису дозволив митцям оперувати безмежними ресурсами кольору та форми. Поява графічних

планшетів та спеціалізованого програмного забезпечення зробила процес проєктування ітеративним та динамічним. Як зазначає Том Бенкрофт, успішний дизайн персонажа залежить не від кількості деталей, а від виразності його індивідуальності, яка зчитується через силует і позу [4, с. 24]. Праці Ендрю Луміса дали академічний фундамент. А поширення Adobe Photoshop у 1990-х зробило цифровий живопис масовим. У 2001 році компанія Wacom випустила серію професійних графічних планшетів Intuos, що значно вплинуло на розвиток цифрового живопису та пришвидшило інтеграцію концепт-арту в ігрову індустрію. Паралельно з цим розвиток CGI-технологій у кінематографі відкрив нові можливості для створення складних візуальних образів та персонажів.

У 2010-х роках з'явилися сервіси, які серйозно вплинули на розвиток концепт-арту, онлайн-платформи для професійної комунікації художників, зокрема ArtStation та DeviantArt. Це сприяло глобалізації стилістики концепт-арту та швидкому поширенню нових технік і підходів [11].

На сьогоднішній час, у 2026 році, історіографія концепт-арту продовжує доповнюватися досвідом ігрової індустрії та аніме. Сучасний етап характеризується синтезом технологій: використання 3D-болванок, фотобашингу та високої художньої майстерності. Що таке фотобашинг у простому розумінні. Це техніка комбінування фотографій і цифрового живопису. Концепт-арт персонажів у фентезійному жанрі, зокрема в українському дизайні, все частіше звертається до пошуку автентичних візуальних кодів, інтегруючи традиційні архетипи у сучасне цифрове середовище [30]. У результаті, пройшовши шлях від швидкого скетчу до складної цифрової ілюстрації, концепт-арт став невід'ємною частиною сучасної візуальної культури.

Важливим напрямком у розвитку дисципліни є становлення концепт-арту в контексті сучасної української візуальної культури. Українська школа графічного дизайну трансформує класичні засади композиції у площину цифрового проектування. Етнодизайн та національна ідентичність є важливим

ресурсом для створення унікальних художніх образів, що є надзвичайно актуальним для сучасного фентезі-дизайну. Зокрема, це проявляється у використанні метафоричності та глибокого символізму, де кожен елемент костюма чи аксесуарів персонажа несе додаткове змістовне навантаження, підсилюючи загальну концепцію твору. Формування мови неможливе без орнаментальної традиції. Український орнамент, за Селівачовим, це система символів, асоціативних форм і ритмів. І її цілком можна адаптувати до цифрового дизайну персонажів [7]. Важливо не копіювати етнічні елементи буквально, а зберігати їхню стилістичну основу. Це дозволяє нам інтегрувати елементи традиційної культури у фентезійні образи без втрати їхньої автентичності.

У вітчизняному медіа-просторі концепт-арт персонажів активно розвивається через призму гейм-дизайну та візуальних новел. Сьогодні графічний дизайн сьогодні проходить етап інтеграції у глобальний цифровий ринок, зберігаючи специфічну художню мову, яка базується на деталізації та емоційній виразності. Тому сучасний дизайнер має володіти не тільки пензлем у Photoshop, а й знати, як різні люди сприймають колір і форму.

Важливим аспектом для українських дизайнерів, за твердженням М. Яковлєва, є геометричне моделювання візуальних об’єктів, що дозволяє поєднати математичну точність цифрових інструментів із художньою образністю. Це створює підґрунтя для розробки авторських проєктів, де персонаж виступає не лише як графічний об'єкт, а як носій культурного коду та складна психологічна одиниця наративу. Сучасний етап розвитку галузі вимагає створення цілісної екосистеми образів, де кожен герой взаємодіє із оточенням на рівні кольору, форми та динаміки, що передбачає глибоке вивчення анатомічної пластики та колористики.

Водночас сучасний концепт-арт персонажів значною мірою спирається на принципи анімаційної виразності. Ричард Вільямс у своєму фундаментальному посібнику «The Animator's Survival Kit» зазначає: «Щоб зробити характер персонажа зрозумілим, глядач має зчитувати його емоції

навіть у нерухомому положенні. Саме тому чистота силуету є запорукою впізнаваності» [29]. Його методики, разом із підходами У. Стенчфілда, допомагають створювати персонажів, здатних передавати характер навіть через статичне зображення.

Крім того, розвиток концепт-арту в Україні стимулюється популяризацією цифрових платформ та соціальних мереж, які відкривають доступ до міжнародної професійної спільноти. Українські митці звертаються до національної міфології та фольклору як джерела натхнення. Procreate та Adobe Photoshop - це вже не просто інструменти, а стандарт індустрії [19]. Без них український концепт-арт сьогодні майже неможливий.

Формування української школи концепт-арту є перспективним напрямом, що потребує подальшого розвитку. За даними Concept Art Association, індустрія дедалі більше орієнтується на авторські стилістичні рішення та культурну унікальність візуального контенту [24]. У цьому контексті український концепт-арт має значний потенціал для формування власної впізнаваної школи. Прикладом успішного українського концепт-арту в глобальній індустрії є роботи українських фахівців у складі міжнародних студій. Зокрема, художники Digital Extremes брали участь у створенні концепт-арту для гри Warframe, а дизайн персонажів для проєктів рівня Magic: The Gathering часто виконують українські ілюстратори. Їхній стиль поєднує академічний рисунок з фентезійною естетикою, що демонструє інтеграцію українських митців у світовий контекст.

1.2 Сутність концепт-арту та його роль у сучасному графічному дизайні.

У сучасному графічному дизайні концепт-арт - це не просто ескіз. Це інтелектуальна основа, яка забезпечує візуалізацію ідей на етапі пре-продакшну. Концепт-арт - це візуальне втілення «генетичного коду» майбутнього медіапроєкту. Це первинна матеріалізація задуму, яка фіксує не лише

зовнішність об'єктів, а й внутрішню логіку, атмосферу та характер вигаданого світу.

Сьогодні концепт-арт виходить далеко за межі класичного малювання: відеоігри, кіно, анімація, навіть інтерактивний брендинг. Ключова відмінність концепт-арту від ілюстрації - у функціональності. Ілюстрація -це завершений продукт для естетичного задоволення. А концепт-арт - це «візуальна інструкція» для моделерів, аніматорів та програмістів. За визначенням Б. Тіллмана, концепт-дизайнер не просто малює картинку - він проєктує функціональну одиницю світу, де кожен елемент має бути логічно обґрунтованим [26] .Значення концепт-арту особливо помітне в масовій культурі. Завдяки концепт-дизайну з'явилися впізнавані образи Star Wars, Avatar, God of War, Arcane. У кожному випадку концепт-арт став основою цілісного художнього світу. Концепт-дизайн не має жорстких обмежень навпаки він поєднує реалізм, стилізацію, аніме-естетику, коміксну графіку. Саме завдяки відсутності жорстких обмежень, творці можуть не відповідати стандартам класичного канону. Саме ця гнучкість робить концепт-арт унікальним явищем.

Процес розробки. Він тримається на композиції, кольорознавстві та психології сприйняття. Візуальна структура персонажа будується через «мову форм»: коло, квадрат, трикутник передають характер ще до того, як глядач роздивиться деталі. Геометричне моделювання допомагає досягти гармонії між формою та впізнаваністю.[21, с. 45] У сучасному дизайні цей принцип працює не тільки у фентезі, а й у брендингу, UI/UX та анімації. Округлі форми - безпека та дружність. Гострі силуети - небезпека, агресія, динаміка. Форма стає інструментом невербальної розмови між художником і глядачем.

Концепт-арт - це завжди експеримент. Художник часто робить десятки варіантів (thumbnails), перш ніж знайти потрібний силует. Це дозволяє досліджувати різні напрямки без зайвих витрат. Варіативність дизайну забезпечує гнучкість і знижує ризики на пізніх етапах. Метод швидких мініатюр став популярним з поширенням цифрових планшетів у 2000-х. Сьогодні

художники створюють десятки, а то й сотні варіантів одного персонажа перед затвердженням.

Функціональність концепт-арту. Це універсальна мова між замовником, арт-директором та технічними спеціалістами. Без чіткого концепту фінальний продукт може розвалитися візуально. Використання iPad та Procreate змінило швидкість і якість комунікації. Особливо після випуску Apple Pencil у 2015 році. Тепер художники можуть працювати незалежно від студії та привязок до місця. Шари та миттєві правки дозволяють оперувати складними структурами.

Особливе місце - розробка персонажів. Персонаж у фентезі - це не статична картинка, а носій ідеї та емоцій. Його дизайн має читатися через контраст кольорів, текстури, анатомію. Ендрю Луміс наголошував: знання академічного малюнка є обов'язковим навіть для найбільш стилізованих істот. Саме це робить їх переконливими [17, с. 22].

Сьогодні концепт-арт - це міждисциплінарна галузь: класичне мистецтвознавство, цифрова інженерія, психологія. Це не просто начерк, а стратегічний інструмент, який визначає успіх проєкту. Завдяки концепт-арту ідеї набувають форми, а вигадані світи стають реальними. Він незамінний у роботі сучасного дизайнер.

1.3 Класифікація та види концепт-арту у візуальній індустрії.

У сучасній візуальній індустрії кіно, відеоіграх, анімації - концепт-арт уже давно не є чимось другорядним. Від нього залежить, чи буде проєкт виглядати цілісно, чи розпадеться на різношерсті шматки. Саме тому в великих студіях розроблена чітка система: концепт-арт поділяють на види. Залежно від того, що саме проєктується - персонаж, локація, предмет чи інтерфейс. Така класифікація допомагає художникам, 3D-моделерам та аніматорам працювати злагоджено, без зайвих узгоджень і переробок.

Основні види концепт-арту:

• Дизайн персонажів (Character Design) - найпопулярніший напрям. Тут вирішується, як герой виглядає, рухається, що носить і які емоції передає. Для анімації чи гри створюють листи персонажів - розгортки з різних ракурсів. Як зазначає Том Бенкрофт у своїй книзі «Creating Characters with Personality», «дизайн персонажа - це те, що оточує нас усюди: у фільмах, коміксах, відеоіграх, корпоративній айдентиці та дитячій ілюстрації» [4, с. 6]. Тобто це не просто малювання - це ціла індустрія.

• Дизайн середовища (Environment Design) - локації, архітектура, ландшафти. Головне завдання - передати атмосферу, масштаб і освітлення. Саме це формує емоційний фон проєкту.

• Дизайн істот (Creature Design) - монстри, фантастичні тварини, будь-які нереалістичні створіння. Тут важливі силует, текстури, анатомія (навіть вигадана) та пластика руху. Було проаналізовано різні стилістичні напрями, серед яких обрано той, що найкраще відповідає концепції проєкту «Нескінченно проклятих»

• Дизайн предметів (Prop Design) - зброя, артефакти, меблі, технічні пристрої. Кожна річ має вписуватись у стилістику світу і виглядати логічною. Якщо герой використовує магічний посох - має бути зрозуміло, як він його тримає і чому він виглядає саме так.

• Дизайн інтерфейсів (UI Concept Art) - ігрові меню, іконки, екрани. Це межує з графічним дизайном, але тут головне - щоб інтерфейс не випадав із художнього стилю гри. У сучасних проєктах UI часто поєднують з анімацією, роблячи його частиною візуального світу.

Окрім цих напрямів, у фентезі та науковій фантастиці виділяють дизайн транспорту (Vehicle Design), дизайн зброї (Weapon Design) та дизайн костюмів (Costume Design). Вони потребують не тільки художнього чуття, а й розуміння ергономіки, матеріалів та правдоподібної фізики.

За рівнем опрацювання концепт-арт буває трьох типів:

• Blue-sky Concepts - вільні пошукові начерки, які задають настрій без деталізації.

• Production Callouts - точні схеми об'єктів (наприклад, деталі магічного посоха або костюма), які передають 3D-моделерам.

• Keyframe Illustrations - ілюстрації ключових сцен, що задають фінальну якість візуального ряду.

Ця система склалася у великих студіях на початку 2000-х, коли виробництво потребувало чіткої документації для різних команд. Слід зазначити, у виданні «Fundamentals of Character Design» наголошується: розуміння таких принципів, як «мова форм, пропорції та гіперболізація, а також анатомія, жести, вираз обличчя та костюм», є ключовим для створення впізнаваних персонажів [1, с. 10]. Без цього навіть найкраща ідея залишиться просто ідеєю.

За стилістикою концепт-арт поділяють на реалістичний, стилізований, напівреалістичний та графічний. Реалізм частіше зустрічається в кіно та ААА-іграх, стилізація - в анімації, інді-проєктах або візуальних новелах. Вибір залежить від аудиторії, жанру та технічних можливостей.

Сучасний концепт-арт усе тісніше інтегрується з 3D. Багато художників використовують базові 3D-моделі, фотобашинг (комбінування фото з цифровим живописом) або навіть генеративні інструменти, щоб швидше шукати композицію та освітлення. Це вже не просто малювання, а гібридна дисципліна. Наприклад: в God of War Ragnarök концепт-арт істот будувався на чіткій функціональній логіці: кожен ворог мав візуальну підказку про свою поведінку та слабкі місця [20].

На практиці ці види рідко існують окремо. У God of War Ragnarök величезну роль відігравав дизайн середовища та істот, в Arcane - стилізовані персонажі та цілісна колористика. Така класифікація допомагає системно підійти до розробки фентезі-всесвіту, щоб усі елементи - персонажі, локації, предмети, інтерфейси - працювали як єдине ціле.

1.4 Особливості створення персонажів у фентезійному жанрі.

Створення персонажів у фентезі, не так легко як здається на перший погляд. Тут художня інтуїція працює разом із жорсткою логікою вигаданого світу. На відміну від реалістичного портрету, де автор обмежений законами земної природи, у фентезі можна брати гіперболізовані форми та магічні атрибути. Але навіть найдивніший герой має залишатися внутрішньо узгодженим. Інакше глядач просто не повірить. Як зазначає Т. Бенкрофт: головне в персонажі - не деталі одягу, а виразна індивідуальність, яку ви навіть у статиці та динаміці [4, с. 24].

Силует - це фундамент. У професійному середовищі це називають «силуетним пошуком». Бо саме на рівні чорної плями народжується впізнаваність. Чітка форма дозволяє впізнати героя серед десятків інших, навіть якщо світла майже немає. А ще є «мова форм»: гострі кути та трикутники в обладунках чи зачісці - це зазвичай небезпека або агресія. А от округлі, м'які лінії - дружелюбність або магічна лагідність. У сучасних іграх та кіно силует персонажа - це ще й маркетинг. Багато культових героїв впізнаються навіть як тінь або піктограма.

Архетипи - це важливо, але їх треба інколи ламати. Архетипічні образи (захисник, трикстер, відлюдник) - це культурний міст, який допомагає глядачеві одразу зрозуміти роль персонажа в сюжеті. Але сучасний дизайн здатний руйнувати шаблони. Замість копіювання класичних ельфів, дизайнери додають до магічного вбрання елементи футуристичних технологій або етнічних мотивів. Виходить ефект «незнайомого знайомого» - це чіпляє аудиторію.

До того ж, японська аніме-культура теж сильно вплинула на фентезі-дизайн. Jujutsu Kaisen, My Hero Academia - там дуже часто поєднують класичні архетипи з сучасною візуальною мовою.

Колір - це не просто фарба. У фентезійному дизайні колір працює як розповідь без слів. Приглушені, «брудні» відтінки - було важке життя. Чисті, яскраві кольори - магічна сила або високий статус. Джеймс Герні наголошує: «Сонячне світло має три різні системи освітлення: саме сонце, блакитне небо та

відбите світло від освітлених об'єктів... Друге та третє джерела світла повністю походять від першого і повинні бути йому підпорядковані» [14, с. 18]. І ще: насичені кольори зазвичай ставлять на обличчя, зброю або магічні елементи - так глядач одразу бачить головне.

Костюм - це паспорт персонажа. Через крій, матеріали шкіра, метал, магічна тканина, ступінь зношеності дизайнер показує, хто це, звідки і чим займається. Б. Тіллман наголошує: одяг має бути функціональним. Глядач повинен розуміти, як герой рухається, де тримає зброю, чи не заважає йому його костюм [39]. Ще психологія. Навіть у вигаданому світі герой має мати зрозумілі мотивації, страхи, звички. У історії про «Нескінченно проклятих» антагоніст Каель має мотивацію. Але він не до кінця усвідомлює, що вона нав'язана не ним. Сучасний концепт-арт поєднує академічний рисунок із кінематографічною режисурою. Кожна поза або жест - це емоційний удар по глядачеві.

Процес:

1. Аналіз - збір референсів, аналіз тварин або предмети, щоб зробити унікальні риси.

2. Скетчинг - шукаємо динамічну позу та виразний силует.

3. Рендеринг - текстури: блиск металу, ворсистість хутра, щоб було тактильно відчутно.

4. Фіналізація - ефекти світіння магії, пил, світло - вписуємо героя в середовище.

Зараз до цього ще додають 3D та фотобашинг, щоб швидше перевіряти перспективу та складні конструкції. Але основа все одно - художня грамотність і вміння зробити образ емоційно переконливим.

Емоції - міміка та жестикуляція. У стилістиці анімації всі емоції гіперболізовані. Тому навіть у статичному малюнку поза має щось розповідати. Внутрішній конфлікт, емоцію, настрій. У проєкті «Нескінченно прокляті» пози передають не тільки настрій персонажів, але й їхній характер. Наприклад, Лумія

-дуже дружня, життєрадісна, тому пози в неї відкриті та емоційні (див. Додаток Ж).

Саме різноманітність підходів робить фентезійний концепт-арт унікальним. Тут є можливість вийти з реальності, щоб поєднувати середньовіччя, наукову фантастику, етнічні мотиви, авторську стилізацію - будь-що. Тому розробка персонажа - це баланс між безмежною фантазією і знанням академічних основ. І тоді народжується нова візуальна реальність.

РОЗДІЛ ІІ
ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ

2.1. Аналіз ринку та цільової аудиторії фентезійних медіапроєктів

У глобальному ринку, цифрового контенту фентезійний жанр домінує в індустрії розваг. Ігри, кіно, анімація - скрізь домінують вигадані світи. Наприклад, The Witcher, Elden Ring, Dark Souls - усі вони працюють у жанрі темного фентезі, до якого належить проєкт «Нескінченно прокляті». Цей жанр зараз змінюється. Відхід від класичних канонів до більш складних, похмурих і реалістичних рішень стає трендом. Сучасний глядач віддає перевагу складним, багатогранним персонажам. Аудиторії хочеться бачити персонажів із внутрішніми конфліктами, недосконалостями, складною мотивацією. Саме такі образи створюють ефект правди.

Тому успіх художнього продукту сьогодні залежить не тільки від технічної майстерності. Потрібно запропонувати ринку оригінальний візуальний код. Саме той варіант, що виділяється серед масового виробництва. За даними Concept Art Association, індустрія останніми роками підвищила попит на авторські стилі та візуально складних персонажів. Чому? Тому, що ринок перенасичений шаблонами, а конкуренція на даний момент величезна [10].

Згідно зі звітами асоціації, робота з кастомними пензлями та унікальними колірними палітрами стала не просто бажаною, а обов’язковою вимогою для проєктів, які претендують на міжнародну увагу. Це показує, що сучасний концепт-художник має не лише малювати, а й бути частково дизайнером візуальної ідентичності бренду.

Що ще важливо, так це те, що аудиторія звертає увагу не тільки на сюжет. Їй потрібна цілісна художня мова: дизайн персонажів, кольорова палітра, атмосфера, рівень деталізації світу. Тому концепт-арт сьогодні - це не просто допоміжний етап. Це елемент маркетингу. Він формує перше враження про проєкт ще до виходу фінального продукту.

Крім того, для успішної комунікації з аудиторією важливо враховувати такий аспект, як сторітелінг через візуальне середовище. Глядачі проводять паралелі між реальними історичними епохами та вигаданими світами, що дозволяє їм глибше зануритися в контекст. Використання знайомих архітектурних форм або елементів костюма викликає підсвідому довіру до фентезійного всесвіту.

Цільова аудиторія це молоді люди та дорослі від 16 до 35 років [10]. Вони мають сформований естетичний смак і високу візуальну грамотність. Їм не потрібні декоративні картинки. Їм потрібне занурення. Кожен персонаж має сприйматися як складна особистість зі своєю історією. А це досягається через дрібниці: матеріальність костюмів, логіку анатомії, емоційну напругу в позі та погляді. Під складною особистістю мається на увазі не тільки візуальна складова, лор персонажа інколи важливіший за вигляд. Наприклад, персонаж з манги «Зошит смерті»: Рюк виглядає як монстр, але завдяки його харизмі та історії він став дуже популярним. Окремо про сторітелінг. Це коли дизайн персонажа сам розповідає його роль у світі, соціальний статус, психологічний стан - без зайвих слів. Саме тому я приділяю багато уваги деталям костюма, символіці кольору та характеру силуету. Відомо, що ефективний сторітелінг будується на архетипах, але з додаванням несподіваних рис, що ламають шаблон. Саме це утримує увагу сучасного глядача.

Сучасна індустрія, на жаль, перенасичена однотипними образами. Багато хто просто копіює популярні східні зразки без творчого переосмислення. Працюючи над «Нескінченно проклятими», автор свідомо обирає вигляд героїв під стать їх характеру. До візуального сприйняття, ближче яскрава колірна палітра та акцентована лінійна графіка. Вони краще передають драматизм і фаталізм мого світу. Навіть серйозний персонаж може виглядати яскраво.

До того ж, треба зауважити про функціональність. Сучасна конкуренція вимагає, щоб концепт-арт адаптувався до різних платформ. Ігри, промо-матеріали, соціальні мережі - скрізь має працювати той самий візуальний

код. Дуже багато людей дивляться контент із телефонів. Тому силуети мають читатися навіть на маленькому екрані, а кольори - бути контрастними.

Що показує практика. Успішні фентезійні франшизи доводять: якісний персонажний дизайн прямо впливає на популярність проєкту. The Witcher, Dark Souls, Elden Ring - їхніх героїв впізнають з одного силуету. Тому концепт-арт дедалі частіше розглядають як стратегічний елемент побудови художнього бренду.

Підсумовуючи, розробка системи героїв - це баланс між вимогами ринку та авторським баченням. Глядач шукає в графіці не просто розвагу, а інтелектуальний виклик. Тому створюється складні, багатогранні образи. Такий підхід перетворює концепт-арт на потужний інструмент візуальної комунікації, здатний конкурувати з провідними зразками індустрії.

2.2. Аналіз аналогів концепт-артів персонажів у сучасних візуальних медіа

Аналіз існуючих аналогів важливий етап створення власних концепт-артів персонажів, оскільки дозволяє визначити актуальні тенденції, художні підходи та стилістичні особливості у сучасних візуальних медіа. Дослідження прикладів із популярних проєктів сприяє формуванню власного стилю та допомагає уникнути випадкового копіювання, натомість забезпечуючи свідоме використання художніх засобів.

Одним із найвпливовіших напрямів у створенні персонажів є стиль манги та аніме, який характеризується виразною графікою, динамічними композиціями та акцентом на емоційну складову образу. Манга та аніме - це специфічна система японської графіки та анімації, що базується на канонічному спрощенні форм та гіперболізації емоцій [9]. Аніме почалося з манги, тому вони добре поєднуються: деталізація графіки + динаміка для анімації. Персонажі у цьому стилі зазвичай мають стилізовані пропорції, чітко окреслений силует і виразну гіперболізовану міміку, що дозволяє ефективно передавати їхній характер і внутрішній стан.

Пошук власної візуальної мови для проєкту «Нескінченно прокляті» базувався на вивченні успішних прикладів у жанрі сьонен (shōnen), який став основним джерелом натхнення. Цей жанр (розвиток героя через подолання труднощів та бойову взаємодію) став ідейною основою для візуалізації мого авторського світу. Вибір саме бойових shōnen-проєктів як основних аналогів був зумовлений тим, що цей жанр найбільш повно поєднує емоційну драматургію персонажів із видовищною візуальною подачею. У таких творах дизайн героя виконує не лише естетичну функцію, а й стає засобом демонстрації сили, характеру, внутрішнього конфлікту та розвитку персонажа протягом сюжету.

Особливу увагу приділено проєктам, де бойові мистецтва та унікальні здібності персонажів є центральним елементом оповіді:

• «Магічна битва» (Jujutsu Kaisen) послужила орієнтиром у створенні похмурої, дещо містичної атмосфери [3]. Надихає те, як автори поєднують динаміку бойових сцен із внутрішнім психологізмом героїв. Це вплинуло на рішення надати головній героїні Еріці рис рішучості, які проявляються через її бойову стійку та впевнені жести (див. Рисунок 1.1)

• Аналіз проєкту «Сім смертних гріхів» (The Seven Deadly Sins) допомагав у пошуку виразних силуетів. Натхнення викликав підхід до створення унікальної зброї та костюмів, які миттєво ідентифікують характер персонажа [25]. Це підштовхнуло мене до розробки індивідуальних візуальних маркерів для кожного з персонажів моєї команди.

• Досвід розробників «Моєї геройської академії» (My Hero Academia) став ключовим у розумінні того, як візуалізувати надприродні здібності через дизайн [27]. Було прагнення, щоб зовнішній вигляд персонажів (зачіска, колір очей, елементи броні) прямо вказував на їхню магічну силу та роль у всесвіті.

Крім того, усі обрані аналоги мають чітко вибудувану систему візуальної ідентифікації персонажів. Навіть другорядні герої у цих проєктах володіють впізнаваними силуетами, індивідуальною кольоровою гамою та характерними деталями костюму. Саме цей підхід став важливим орієнтиром при створенні

персонажів проєкту «Нескінченно прокляті», де кожен герой повинен мати власну візуальну мову та емоційну виразність.



Рисунок 1.1- Персонажі з манг
«My Hero Academia», «Jujutsu Kaisen», «The Seven Deadly Sins».

Представлені персонажі були вибрані як візуальні аналоги через їхню високу впізнаваність, чіткий силует та індивідуалізований дизайн. Кожен із них демонструє різний підхід до поєднання характеру персонажа з його зовнішнім виглядом, що є важливим аспектом при створенні авторських концепт-артів у фентезійному жанрі. Переважно, тут є два дуже вдалих приклади: Ізуку Мідорія та Меліудас. Вони маленькі на зріст, виглядають не небезпечними, але насправді є головними героями історій. Зовнішність персонажа не завжди відповідає його силі, тому вони майже найсильніші персонажі у своїх всесвітах.

Сучасні аніме-проєкти (фентезі + індивідуальні здібності) сильно впливають на дизайн персонажів.У таких роботах особлива увага приділяється візуалізації сили через динаміку пози, форму одягу та використання ефектів. І головне -унікальність. Кожен герой має свій підхід у дизайні, де враховані і зовнішність, характер, здібності, і роль у сюжеті. Візуальні елементи, такі як зачіска, костюм, аксесуари та кольорова гама, виступають засобами

підкреслення цих характеристик. Подібний підхід особливо актуальний для цифрового концепт-арту, оскільки дозволяє адаптувати персонажів до різних форматів використання - від манґи та анімації до ігрових кат-сцен, рекламних матеріалів та промо-ілюстрацій. Завдяки цьому дизайн персонажа стає універсальним інструментом візуальної комунікації.У більшості сучасних battle shōnen-проєктів простежується тенденція до поєднання стилізованої анатомії з кінематографічною постановкою сцен. Це проявляється у використанні контрастного освітлення, динамічних ракурсів та акцентованої пластики рухів, що дозволяє посилити драматичність візуального образу навіть у статичному кадрі.

Аналізуючи сучасні приклади, відзначається тенденція до поєднання стилізації та деталізації. З одного боку, зберігається спрощена форма, характерна для манги, з іншого -додається більша увага до текстур, освітлення та ефектів, що наближає зображення до концепт-арту у цифровому середовищі. Такий підхід дозволяє створювати образи, які є одночасно виразними та візуально насиченими. Ще важливий етап, є впливу авторських стилів художників, які формують індивідуальні підходи до створення персонажів. У сучасному середовищі особливо цінується унікальність візуального рішення, що поєднує впізнавані риси стилю з оригінальністю ідеї.

Проаналізувавши, саме поєднання емоційної виразності аніме-естетики з принципами сучасного концепт-дизайну дозволяє створювати персонажів, які залишаються впізнаваними та актуальними для широкої аудиторії. Водночас важливим є не копіювання існуючих стилістичних рішень, а їх творче переосмислення відповідно до авторського задуму та атмосфери власного всесвіту.

Підсумок, аналізу аналогів показує, що сучасний концепт-арт персонажів у фентезі базується на поєднанні стилізованої форми, емоційної виразності та індивідуального підходу. Отримані результати дослідження та досвід натхнення провідними проєктами індустрії були використані при розробці власних

персонажів для досягнення цілісності образу та відповідності сучасним тенденціям графічного дизайну.

2.3. Огляд програмного забезпечення для створення концепт-артів

Сучасний процес створення концепт-артів персонажів нерозривно пов’язаний із використанням цифрових технологій та спеціалізованого програмного забезпечення. Графічні редактори дозволяють значно оптимізувати робочий процес, забезпечують гнучкість у створенні зображень та відкривають широкі можливості для експериментування з формою, кольором і композицією. Використання цифрового малювання у поєднанні з графічними планшетами дає змогу працювати у зручному середовищі, швидко вносити зміни та створювати різні варіанти зображень на різних етапах розробки. У межах даного дослідження основним програмним засобом є Procreate - графічний редактор для цифрового малювання, розроблений для планшетних пристроїв, що використовується для створення ілюстрацій та концепт-артів персонажів [19]. Даний інструмент має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, широкий набір пензлів і функцій, підтримує роботу з шарами, що є важливим при створенні складних композицій. Вибір Procreate як основного інструмента для виконання практичної частини дослідження обумовлений його високою мобільністю, широким спектром автентичних імітацій художніх матеріалів та здатністю забезпечити повний цикл створення ілюстрації - від ескізу до фінального рендеру без прив'язки до стаціонарного робочого місця.

Ще однією важливою функцією у Procreate є така підтримка як, timelapse-запису, яка автоматично фіксує процес створення ілюстрації. Це дозволяє аналізувати послідовність побудови концепт-арту, демонструвати етапи роботи замовнику та використовувати матеріал для професійного портфоліо або презентації проєкту.

Використання цифрового програмного забезпечення значно спрощує процес пошуку композиційних і колористичних рішень на ранніх етапах проєктування. Крім того, реалізована підтримка експорту зображень у різних

форматах, що є важливим для подальшого використання концепт-артів. Підтримка високої роздільної здатності полотна та роботи з великою кількістю шарів дозволяє створювати деталізовані ілюстрації, придатні як для цифрового використання, так і для друкованої продукції. Це є важливим аспектом у професійному середовищі концепт-дизайну, де один і той самий матеріал може адаптуватися під різні формати презентації. Завдяки високій швидкості роботи та можливості деталізації, вона є доцільною для реалізації художніх ідей у сфері концепт-арту. Поряд із цим у професійному середовищі широко застосовується Adobe Photoshop, який є універсальним графічним редактором і використовується як допоміжний інструмент. У професійному середовищі Photoshop часто працює в парі з 3D-редакторами та фотобашингом -це прискорює побудову складних сцен, перспективи та освітлення. Його основні функції: корекція кольору, створення текстур, підготовка матеріалів до презентації. Використання даного програмного забезпечення дозволяє доповнити процес створення концепт-артів і забезпечити більш якісний фінальний результат. Важливою перевагою використання цифрових інструментів є можливість збереження проміжних етапів роботи. Це дозволяє аналізувати процес створення персонажа та повертатися до попередніх рішень. Крім того, цифрове середовище забезпечує точність виконання, швидкість редагування та можливість працювати з великою кількістю варіантів без втрати якості зображення. Перевагою цифрового середовища є можливість використання кастомних пензлів, текстур та бібліотек матеріалів, які дозволяють художнику формувати індивідуальну стилістику та пришвидшувати виконання рутинних етапів роботи.

Застосування сучасного програмного забезпечення у процесі створення концепт-артів персонажів дозволяє підвищити ефективність роботи, забезпечити точність виконання та реалізувати складні художні рішення. Використання цифрових інструментів сприяє варіативності зображень і дає можливість експериментувати зі стилістикою, що є важливим для формування унікального візуального образу.

Вибір саме цих двох програм зумовлений їх використанням у практичній роботі. Procreate - для скетчингу, пошуку форми, лайн-арту та кольору. Photoshop - для фінального рендеру, кольорокорекції та підготовки до друку. Інші програми (Krita, Clip Studio Paint, Paint Tool SAI, Affinity Photo) мають свої переваги, але вони не застосовувались у проєкті «Нескінченно прокляті», тому їхній детальний аналіз виходить за рамки цього дослідження.

На противагу мобільному Procreate, Adobe Photoshop у професійному середовищі частіше використовується для фінального рендерингу та глибокої кольорокорекції завдяки розширеним алгоритмам масок та фільтрів. Порівняльний аналіз цих програм наведено у (див. таблицю 2.1)

Таблиця 2.1- Порівнювальний аналіз Procreate та Adobe Photoshop

Характеристика	Procreat	Adobe Photoshop
Платформа	iPadOS	Windows/macOS
Система пензлів	Орієнтована на імітацію живих матеріалів	Потужні інструменти фотоманіпуляції
Управління	Жести та Apple Pencil	Клавіатура та графічний планшет
Основна роль	Скетчинг, лайн-арт, колірні пошуки	Фінальний рендер, підготовка до друку

Порівняльний аналіз демонструє, що обидві програми мають різне функціональне призначення та не є взаємозамінними. У сучасному професійному середовищі вони найчастіше використовуються комплексно, де мобільний скетчинг у Procreate поєднується з фінальною обробкою та підготовкою презентаційних матеріалів у Photoshop. Важливо зазначити, що сучасні цифрові інструменти не замінюють художню майстерність автора, а лише розширюють можливості реалізації творчого задуму. Саме рівень

володіння композицією, анатомією, кольором і світлотінню визначає якість фінального концепт-арту незалежно від обраного програмного забезпечення.

Вибір програмного забезпечення для створення концепт-арту залежить від специфіки поставлених завдань та етапу роботи над проектом. Procreate - ефективний інструмент для швидкого скетчингу та стилізованих ілюстрацій. Photoshop дає більше можливостей для детального опрацювання та професійної постобробки. Їхнє комплексне використання оптимізує творчий процес і дозволяє досягти високої якості фінального результату.

2.4. Використання цифрових інструментів у процесі розробки персонажів.

Використання цифрових інструментів у процесі розробки персонажів стало стандартом у сучасному концепт-арті. Procreate було обрано як основний інструмент, що зумовлено не тільки його мобільністю, а й потужним движком Valkyrie, який дозволяє працювати з величезною кількістю шарів при високій роздільній здатності полотна [19]. Ключовими функціями, що були використані в роботі, стали:

• Brush Studio - дозволяє кастомізувати пензлі під конкретні потреби (наприклад, створення текстури каменю для локації).

• QuickShape - дозволяє миттєво створювати ідеальні геометричні форми для побудови манекенів.

• Color Harmony - допомагає швидко підбирати кольори, які поєднуються.

Кастомізація пензлів у проєкті допомогла створити унікальну візуальну мову персонажів - через різну текстуру лінії та щільність штриха.Цифровий формат прискорює роботу: можна швидко переходити між етапами і вносити локальні правки без повної переробки. Це допомагає експериментувати, зберігаючи всі попередні версії.

Система шарів. Його функціонал дозволяє реалізувати принцип неруйнівного редагування (non-destructive workflow), що є критично важливим

для концепт-арту [19]. Однією з ключових переваг Procreate є розвинена система шарів (Layers). Це дозволяє відокремлювати етапи побудови від фінального лайна та колірних плям (див. Рис. 2.1). На етапі формування силуетів персонажів було використано накладання геометричних примітивів поверх анатомічних схем, що дозволило чітко слідувати обраній мові форм (shape language) для кожного героя. Використання шарової структури також відповідає принципам професійного концепт-пайплайну, де кожен елемент (base, lineart, color, shading) розглядається як окремий етап виробництва. Це наближає процес до стандартів індустрії геймдеву та анімації, а також забезпечує точність редагування та можливість вносити зміни в окремі деталі без необхідності переробляти все зображення повністю. Така функція значно зменшує час роботи.

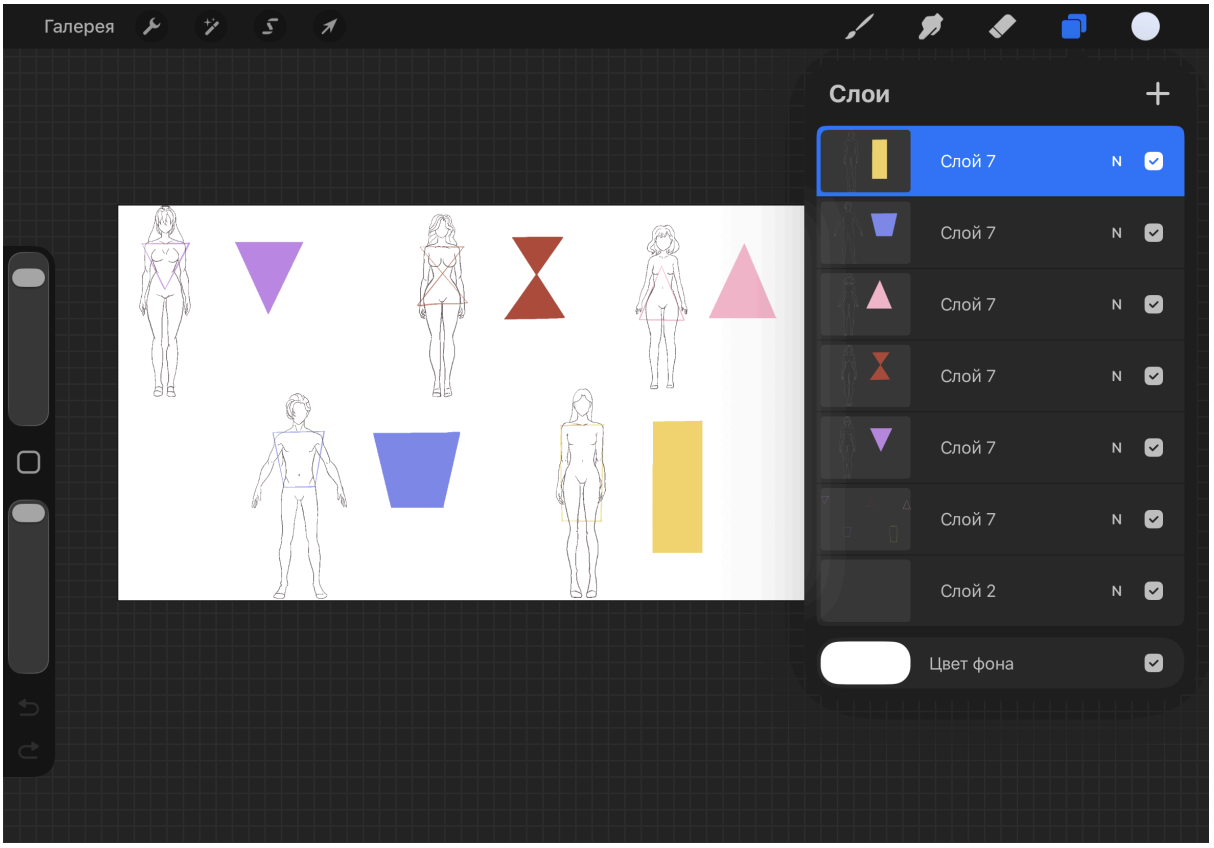


Рисунок 2.1. – Використання системи шарів та геометричних примітивів.

Робота у цифровому середовищі дозволяє використовувати систему шарів, завдяки якій кожен елемент такі як, анатомія або одяг, аксесуари

опрацьовується окремо. Наприклад: персонаж зроблений у шарі 1 а у шарі 2 додати поверх аксесуари або одяг. Використання шарової структури також відповідає принципам професійного концепт-пайплайну, де кожен елемент (base, lineart, color, shading) розглядається як окремий етап виробництва. Це наближає процес до стандартів індустрії геймдеву та анімації. А також, забезпечує точність редагування та можливість вносити зміни в окремі деталі без необхідності переробляти все зображення повністю. Така функція значно економить час роботи. Також, бібліотека пензлів програми забезпечує широкі можливості для імітації як графічних, так і живописних технік (див. Рис. 2.2). Для проєкту «Нескінченно прокляті» було сформовано індивідуальні набори інструментів, що включають базовий пензель Syrup для чіткого контуру, а також текстурні пензлі (Evolve, Blackburn, Oberon) для опрацювання складних поверхонь ігрового середовища.

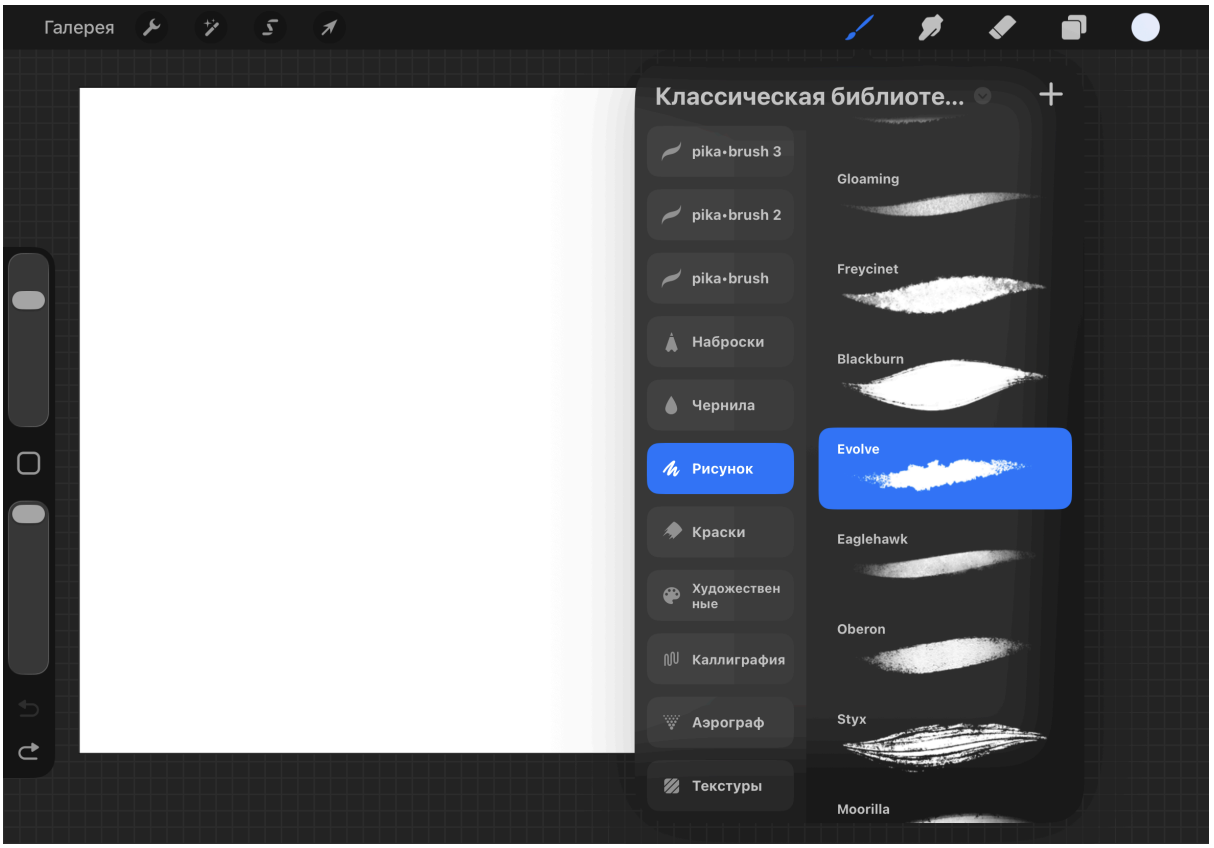


Рисунок 2.1. – Інтерфейс бібліотеки пензлів та вибір інструментарію для рендерингу.

Початковий етап - ескізи. Тут головне пропорції, загальна форма, силует. Деталі поки не важливі. Спираючись на принципи гештальтпсихології: мозок спочатку зчитує загальний контур, а потім -деталі.

Використання цифрових інструментів наприклад, інструменту Lasso або великих пензлів дозволяє працювати від загальної маси (shape language, що допомагає закласти характер персонажа через геометричні примітиви згідно з методикою С. Сільвера [33, с. 45].

- квадрат - надійність та стабільність;
- трикутник -агресія, динаміка
- коло - доброзичливість, м'якість.

Геометричні фігури головний спосіб показати характер героя на етапі препродакшну (див. Рис. 2.3). Цифрові інструменти дозволяють швидко змінювати пропорції, тестувати різні варіанти та обирати найбільш відповідний напрям подальшої роботи.

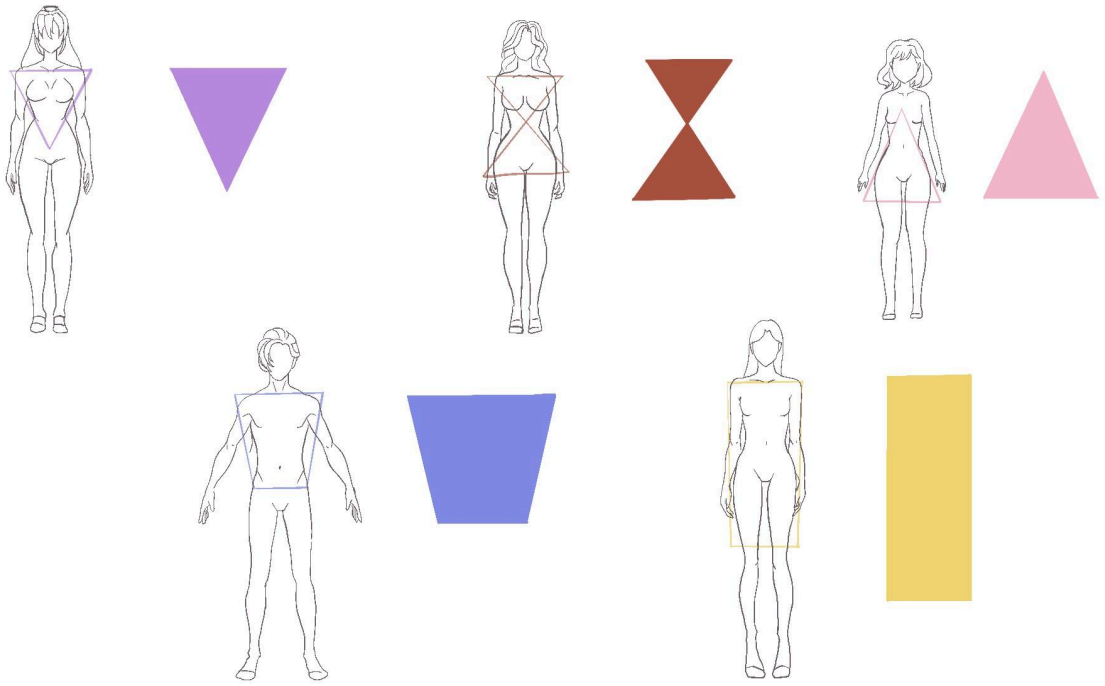


Рисунок 2.3 – Використання геометричних примітивів для створення силуетів персонажів

Далі - уточнення. Обличчя, зачіска, одяг, деталі. На цьому етапі зручно тримати кілька варіантів одночасно, порівнювати їх і вибирати найкращі варіанти.

Робота з кольором дозволила кардинально змінити сприйняття образу без корекції його фізичної форми. Колористичні рішення базуються на теорії кольору та психології візуального сприйняття де кожен відтінок виступає інструментом емоційного впливу [14, с. 45]. Палітра допомагає підкреслити характер персонажа, його соціальний статус або приналежність до певної фракції.У Procreate це реалізується через створення колірних скриптів (color scripts) та використання коригуючих шарів. Це дає змогу миттєво змінювати тональний баланс, насиченість та контрастність, перевіряючи десятки поєднань без зайвих витрат часу. Такий вибір дозволяє досягти гармонійного поєднання персонажа з майбутнім оточенням ще на етапі концепту. Фінальна деталізація, узгодження та всіх елементів. Дрібні деталі, уточнені форми, виправлені пропорції -щоб зображення виглядало цілісним. На цьому етапі формується фінальний вигляд персонажа.

Окремою перевагою цифрової роботи є можливість збереження всіх етапів створення. Це дозволяє повернутися до попередніх варіантів, проаналізувати зміни та, за потреби, скоригувати результат. Такий підхід робить процес більш контрольованим і послідовним.

Використання цифрових інструментів забезпечує гнучкість у роботі, дозволяє швидко адаптувати зображення та експериментувати з різними рішеннями, що є особливо актуальним при створенні концепт-артів персонажів.

РОЗДІЛ ІІІ
РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТІВ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ПРОЄКТУ «НЕСКІНЧЕННО ПРОКЛЯТІ»

3.1. Формування ідеї та художньої концепції персонажів

Формування художньої концепції персонажів потребує значного часу. Бо це не просто намалювати- треба продумати. Створення переконливого образу не обмежується лише зовнішнім виглядом. Це ще й характер, здібності, роль у сюжеті. Тому процес розробки вимагає не лише технічних навичок, але й розвиненої уяви та здатності до аналізу. Згідно з методикою К. Сільвера, розвиток персонажа має починатися з розуміння його внутрішньої суті, воно потім диктує кожну лінію в дизайні [21].

Джерелом натхнення створення персонажів стали роботи у стилі аніме та манги, зокрема проєкти, у яких значна увага приділяється поєднанню візуального образу та внутрішнього змісту персонажа. Це вплинуло на підхід до розробки. Коли кожен елемент зовнішності розглядається як частина загальної ідеї. Як зазначає Том Бенкрофт, «дизайн персонажа має бути зрозумілим з першого погляду - навіть у вигляді чорної плями або силуету» [4, с. 24]

Найскладніше узгодити візуальний образ із характером персонажа. Зовнішній вигляд повинен відповідати його внутрішнім якостям, здібностям і ролі у сюжеті. У концепт-арті візуальні засоби стають основою передачі ідеї, тому образ має бути зрозумілим без додаткового роз’яснення.

Під час розробки важливо уникати одноманітності персонажів. Кожен із них повинен мати власні риси, рівень сили та індивідуальні особливості. Надмірне повторення або створення однотипно «сильних» персонажів знижує виразність проєкту. Баланс між здібностями та характером є одним із ключою задачею у процесі створенні. Для систематизації було зроблено концептуальний мудборд (див. Рис. 3.1), який об'єднав у собі референси матеріалів, кольорові палітри та емоційні орієнтири проєкту.

Мудборд став містком між ідеєю та практичною реалізацією, визначивши загальний напрям стилістики, колірні рішення та характер візуальну атмосферу. Далі які були втілені у Procreate.

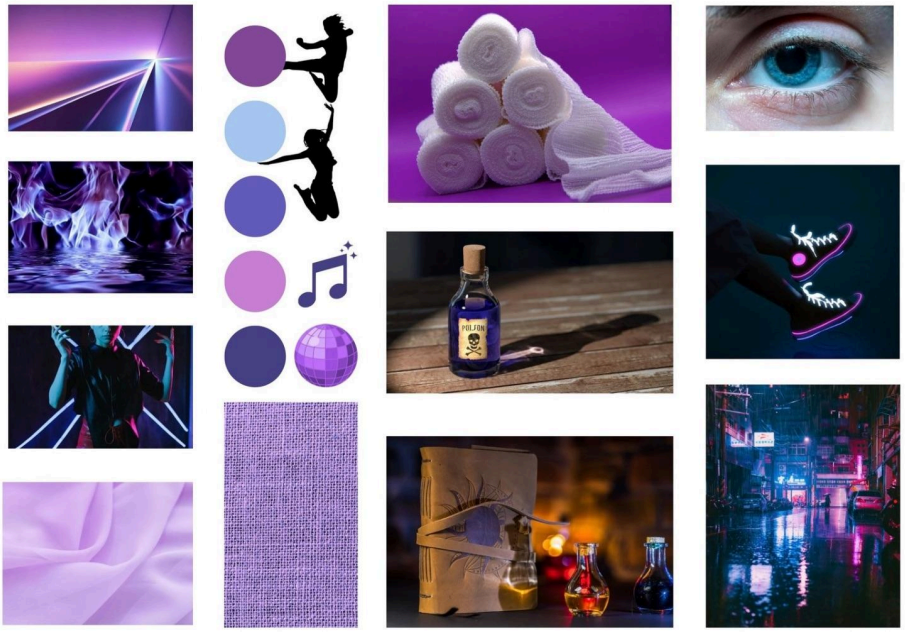


Рисунок 3.1. – Мудборд проєкту. Розроблено за допомогою «Canva».

На цій добірці - поєднання побутової реальності (сучасний одяг, міське середовище) та містичної експресії (насичені фіолетові та неонові відтінки). Текстури - від грубого полотна до легкого шовку - підкреслюють контраст між фізичною виснаженістю проклятих персонажів і ефемерною природою їхньої магії. Ці референси стали початком роботи над головною героїнею.

Формування ідеї проєкту «Нескінченно прокляті» розпочалася зі створення окремого персонажа, навколо якого поступово вибудовувалася вся концепція. Так я змогла зосередитися на індивідуальності образу, а далі сформувати логічно пов’язану систему персонажів, об’єднаних спільною історією та взаємодією. Світ він вигаданий. Технології тут не важливі, основний вплив має магія. Світ умовно поділений на окремі регіони, кожен із яких має власні правила, традиції та особливості прояву здібностей. Це дозволяє реалізувати принцип контрастного світобудування, де різні регіони виконують

не лише географічну, а й сюжетно-візуальну функцію, підсилюючи індивідуальність кожного персонажа через середовище його існування.

Хоча основна увага в проєкті - персонажі, також візуалізувано ключову локацію «Серце планети» (див. Рис. 3.2). Це допомогло показати взаємодію героїв із середовищем - зокрема з Ксаріс.



Рисунок 3.2. – Концепт-арт середовища «Серце планети».

Цю локацію розроблено спеціально під Ксаріс. Бо щоб до неї дістатися, треба обійти пів світу і знайти портал. Легенда каже: якщо дістанешся до цього міста - зможеш попросити будь-що.

Сюжетна основа - тема безсмертя. Воно передається з покоління в покоління. Головна героїня отримує цю здатність як спадок, однак сприймає її не як перевагу, а як тягар. Усвідомлення того, що вона змушена жити значно довше за інших, формує внутрішній конфлікт, пов’язаний зі страхом самотності. Відмова від продовження цієї традиції стає важливим рішенням, яке визначає її подальші дії.

Щоб не залишитись на самоті, героїня прагне створити команду - людей, яким вона довіряє та до яких емоційно прив'язана. Зовні це виглядає як бажання зібрати сильну групу без слабких сторін. Але всередині - це спроба зберегти

поряд тих, кого вона не готова втратити. Ідея команди стає не просто сюжетним елементом, а відображенням психологічного стану персонажа.

Головна героїня - рішуча, витривала та відповідальна особистість, здатна приймати складні рішення та захищати близьких. Її подруга повна протилежність за темпераментом: вона більш емоційна, відкрита та пряма у спілкуванні. Їхній зв’язок формується з дитинства. Він має вплив на розвиток обох персонажів, особливо у момент прийняття нових здібностей.

Антагоніст представлений як персонаж із суперечливим внутрішнім станом. Його дії спрямовані на отримання безсмертя, однак мотивація не є однозначною. Здібність полягає у можливості відстежувати прояви сили главної героїні, що визначає його роль у сюжеті та впливає на розвиток конфлікту. Образ поєднує зовнішню стриманість із внутрішньою нестабільністю, що відображається у візуальних рішеннях, які спираються на психологію сприйняття форми та кольору.

Другорядні персонажі працюють на атмосферу та динаміку історії. Зокрема, один із персонажів додає легкості та емоційного контрасту, тоді як інший образ - істота, що уособлює ядро світу - виконує концептуальну роль. Вона пов’язана з балансом між протилежними силами та впливає на загальний стан світу через систему символічних рішень.

Візуальна стилістика - аніме-напрям, поєднання стилізації та деталізації. Образи будуються на виразному силуеті, характерній міміці, індивідуальних деталях. Особлива увага до кольору, форми, деталей - усе підсилює характер і здібності. Як зазначає Б. Тіллман, у фентезі-дизайні кожна деталь має бути функціонально виправданою.[39]

Етапи роботи: від початкових ескізів і пошуку базових форм до створення варіантів зовнішнього вигляду, деталізації та фіналізації. У межах проєкту було виконано серію з 25 зображеннь, що відображають послідовний розвиток концепції: початкові начерки, побудову форм, варіанти образів, фінальні концепти, а також додаткові матеріали з різних ракурсів та емоційних станів персонажів. Кожне зображення виконує окрему функцію дизайн-розробки,

демонструючи еволюцію персонажів від базових силуетів та плям до фінальних концептів, що дозволяє простежити логіку прийняття художніх рішень.

Підсумок, формування ідеї та художньої концепції базується на поєднанні сюжету, візуалу, психології персонажів і візуальних рішень. Усе разом забезпечує цілісність і впізнаваність створеного проєкту. Тобто ,аналітичний підхід до образу + візуального дослідження та ітераційного дизайн-процесу. Це дає цілісність та логічну узгодженість усіх елементів авторського всесвіту.

3.2. Вибір технік і підходів до створення концепт-артів

Розробка концепт-арту персонажа - це не те саме, що звичайний цифровий живопис чи ілюстрація. Головна різниця полягає у пріоритеті конструктивної зрозумілості над декоративністю. Незважаючи на складність теоретичного обґрунтування, практична реалізація є більш простою.У дослідженні було обрано комплекс підходів, що базуються на лінійній графіці та ітеративному дизайні. Це необхідно для того щоб, поєднати художню виразність із технічною зрозумілістю концепту. У сучасному концепт-арті мало просто красиво намалювати. Треба, щоб інші люди (3D-моделери, аніматори, геймдизайнери) могли це використати. Тому під час роботи приділялося багато уваги читабельності силуету, структурі костюма та логіці побудови деталей. Практично всі роботи виконувалися у програмі Procreate на основі авторських концептів персонажів проєкту «Нескінченно прокляті», де лінійна побудова використовувалася як основа для подальшого етапу колористики і деталізації

1. Лінійна побудова (Line Art)

Була обрана техніка чіткого контуру. У концепт-арті лінія - це головний носій інформації. Було використано пензель із високою стабілізацією та мінімальною текстурою - Syrup у Procreate. Які переваги це має:

• Конструктивна точність. Чітка лінія дозволяє однозначно трактувати форму одягу, шви, анатомію, дрібні деталі.

• Чистота. Без зайвої деталізації та мазків увага зосереджується на дизайні костюма та силуеті.

• Готовність до наступних етапів. Контур - ідеальна база для швидкої заливки кольором (Flat Colors) і створення масок. Це пришвидшує роботу.

Чому Syrup? Тому, що в нього висока стабілізація лінії. Це дозволяє уникати дефектів навіть при швидкому начерку і дає контрольовану геометричність форм. Перевага: у лінійній техніці легко вносити правки без втрати цілісності. Це важливо на етапі погоджень, коли персонаж може змінювати окремі деталі (костюм, пропорції, декор) багато разів. І лінійна графіка добре виглядає і в друку, і на екрані.[17, с. 35]

2. Ітеративний дизайн (Iterative Design)

Це коли зроблено багато варіантів на одній анатомічній основі. Ключова техніка в професійному концепт-арті. Суть: створює кілька варіантів дизайну (одяг, аксесуари, зачіски), але поза та пропорції персонажа не змінюється . Це потрібно, щоб:

•Ефективно порівнювати різні візуальні рішення

• Шукати образ, який найкраще підходить під сетинг

• Економити час - використовувати один шаблон манекена для всіх варіантів

Лінійна побудова тут дуже допомагає: вона створює уніфіковану базу для варіювання. Ти зосереджуєшся на пошуку стилю, а не на перемальовуванні анатомії. У процесі можна змінювати силует, пропорції одягу, форму аксесуарів, колірні акценти - і знаходити найкращий варіант. Це стандарт у геймдизайні та анімації.

3. Спрощений рендер («Cel-shading»)

Обраний стиль близький до аніме та стилізованої графіки. Тому було вирішено, відійти від реалістичної світлотіні на користь чітких площин і зрозумілих форм. Чому це важливо:

• Персонаж читається навіть при зменшенні

• Легше потім робити 3D або 2D-анімацію

• Можна швидко змінювати колірну гаму, не переробляючи складні світлотіньові переходи

Такий рендер робить концепти production-ready - тобто готовими до передачі в 3D-пайплайн або анімацію без додаткової стилістичної адаптації. Плюс це допомагає акцентувати увагу на силуеті, контрасті кольорів і характерних деталях. Образ залишається впізнаваним навіть у спрощеному вигляді - це важливо для сучасних цифрових медіа та мобільних платформ. [39]

4. Принцип «від загального до часткового»

Робота починається з великої форми та її ритміки. І тільки коли загальний концепт затверджено, додаю дрібниці (гудзики, складки, кріплення). Це рятує від візуального шуму і зберігає цілісність.

Такий підхід ще допомагає контролювати композиційний баланс. На ранніх етапах швидко оцінюється співвідношення форм, ритм деталей, загальний силует - без перевантаження другорядними елементами. І тільки після затвердження структури йду текстури та декор.

І ще, важливо приділити увагу цифровому процесу. Шари, маски, недеструктивне редагування - це дозволяє експериментувати з композицією та кольором без ризику втратити попередні етапи. Дуже гнучко і зручно.

Загалом, система дає чистий, інформативний, професійний концепт - який можна використовувати як технічне завдання для подальших етапів. Цифрові інструменти роблять процес гнучким: правки вносяться швидко, варіантів багато. «Як зазначає Ендрю Луміс, малювання - це не відтворення об'єктів, а інтерпретація їхньої форми через лінію та тон» [17, с. 12]

Обрані техніки - лінійна побудова, ітеративне варіювання, спрощений рендер - формують цілісну систему. Вона поєднує конструктивну побудову зі стилізованим рендерингом. Це забезпечує ефективність роботи, візуальну узгодженість персонажів і відповідність вимогам сучасного цифрового виробництва.

3.3. Етапи створення концепт-артів персонажів

У цьому підрозділі продемонстровано послідовний процес розробки концепт-артів персонажів авторського проєкту «Нескінченно прокляті».

Почались етапи від побудови базових форм до фінального колірного та стилістичного опрацювання.

Процес побудований як ітераційний дизайн-пайплайн. Створення персонажів розпочинається з побудови базової форми тіла, яка слугує основою для подальшої розробки образу. На цьому етапі визначаються пропорції, положення частин тіла або загальна структура фігури без деталізації.(див. Додаток А.1)

Для виконання побудови використано графічний редактор Procreate, у якому застосовано пензель типу Syrup з кольором #40372B. Цей пензлик був зручний, а головне його вибір дозволяє отримати чіткий контур, зручний для подальшого опрацювання форми. [19]

На початку використовується спрощенна схема: базові геометричні фігури замість частин тіла. На цьому етапі, не ставиться мета зробити ідеальний малюнок. Потрібно знайти зручну основу. Так швидко перевіряються пропорції та баланс фігури - без зайвих деталей.

Поступово форма ускладнюється: додаються м'язові об'єми, уточнення пластики тіла та силует. Було зроблено варіанти і для чоловічої, і для жіночої фігури - це допомогло побачити різницю в пропорціях і будові. Далі це полегшило роботу над окремими персонажами (див. Додаток А. 2).

Після базових форм здійснюється перехід до індивідуальних образів персонажів. Коли потім формується їхня сюжетна та візуальна ідентичність. Було важливо не просто зробити різну зовнішність, а зв'язати характер, здібності та візуальні рішення.

У проєкті було розроблено п'ять основних персонажів. Кожен виконує свою роль у сюжеті й має індивідуальні риси. Цього достатньо, щоб система взаємодій між героями була збалансованою.

Характеристика персонажів:

Еріка (21 рік) - головна героїня. Орієнтована на ближній бій, це видно по її фізичній підготовці та динаміці. Її здібність: під час руху вона виділяє речовину, яка отруює поверхню й створює небезпечну зону для ворогів. Тобто вона поєднує активний бій із контролем простору. За характером - мужня, стримана, відповідальна. Може приймати важкі рішення. Але приховує факт свого безсмертя - через це в неї внутрішній конфлікт.

Дарлін (21 рік) - її найкраща подруга. Дарлін є одним із ключових персонажів, який викликає особливу увагу. Дарлін - емоційна, імпульсивна, прямолінійна. Не приховує емоцій. Її здібність: матеріалізує об'єкти через спеціальні сфери - при активації вони розкривають вміст. Це робить її непередбачуваною в бою. Її образ вирізняється емоційною нестабільністю, що робить його більш живим.

Каель (26 років) - антагоніст. Стриманий, раціональний, любить контроль. Діє обдумано, використовує слабкості супротивників. Його сила - впливати на середовище і керувати іншими. Це створює відчуття постійної небезпеки. Візуально він холодніший і жорсткіший.

Лумія (14 років) - другорядна героїня. Вона тримає емоційний баланс у команді. Легка, відкрита, позитивна. Вміє літати - це відбивається на її пластиці та рухах.

Ксаріс (вік невідомий) - не людина, а істота, що уособлює «ядро світу». У неї немає виражених емоцій, вона ніби поза часом. Її функція - підтримувати баланс. Залежно від людських бажань, вона може змінювати світ у позитивний або руйнівний бік. Це символічний образ, який підсилює головну ідею проєкту.

Після того, як образи визначені, здійснюється перехід до зовнішності. Лінійний етап тут ще виконує роль візуального контролю: важливий баланс форми, ритм елементів, загальну читаємість персонажа - до того, як переходити в деталі. Основна увага - обличчя, зачіска, ключові риси, що формують індивідуальність. Починаючи з деталізованої анатомічної основи: пропорції,

м'язова структура, положення тіла у фас і профіль.[17, с. 22] Це допомагає зрозуміти пластику персонажа. (див. Рисунок 3.4)

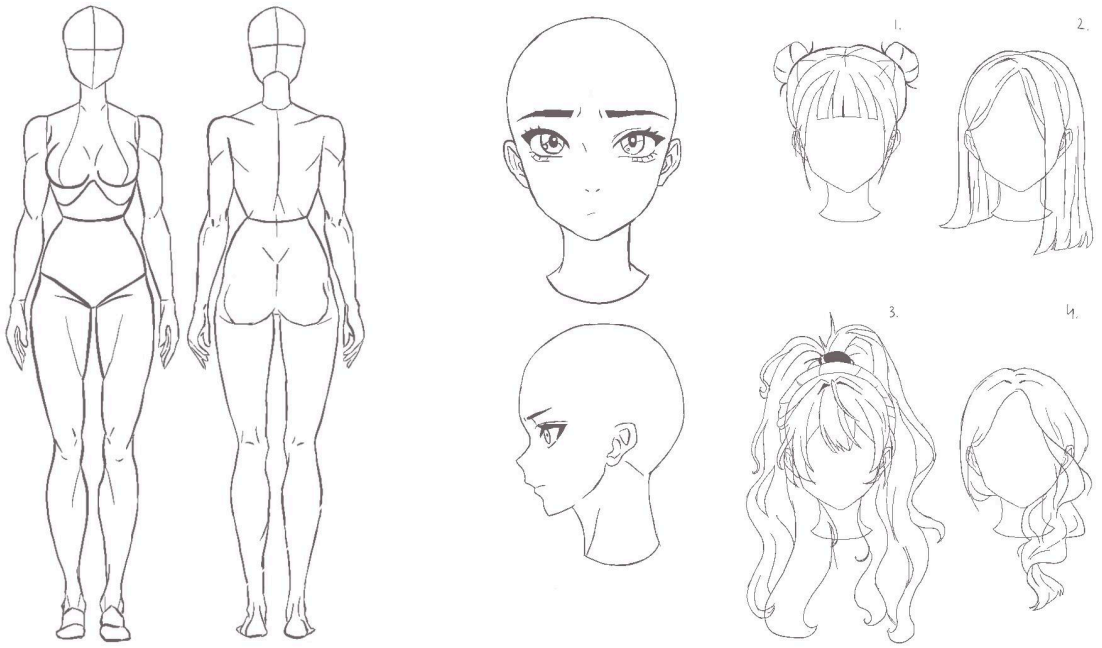


Рисунок 3.4 – Еріка- перші заготовки зовнішності персонажа

Було опрацьовано основні риси: форма очей, брів, носа та загальна будова обличчя. Очі дуже важливі у виборі зовнішності персонажа, так як і форми фігур вони несуть особистий характер. Наприклад: гострі стрілки на очах - це серйозний персонаж з холодним або жорстоким характером. Тоді як великі очі з гострими віями несуть милий характер або доброту персонажа. Це дозволяє закласти емоційне сприйняття персонажа ще до додавання деталей. Для кожного персонажа було створено кілька рішень, що відрізняються за формою, об’ємом та стилістикою. Такий підхід дає можливість порівняти варіанти та обрати найбільш вдалий, який підкреслює характер і роль персонажа. Аналогічний підхід застосовано і до інших персонажів, що дозволило сформувати індивідуальні образи при збереженні єдиної стилістики проєкту.

Початок вибору костюмів. Після формування базового зовнішнього вигляду наступним етапом стала розробка костюму, який відіграє ключову роль у розкритті характеру персонажа та його функціональних особливостей. Одяг у

межах концепт-арту не лише декоративним елементом, а засобом передачі інформації про спосіб життя, здібності та роль героя. У концепт-арті костюм - це не просто прикраса. Він розповідає про спосіб життя, здібності, роль героя.[39] Навіть соціальний статус можна показати через одяг.

У процесі роботи було створено кілька варіантів костюмів для кожного персонажа. Це було не дуже легко, порівняти різні стилістичні рішення та обрати найбільш вдалий варіант. Що потім відповідає загальній концепції. Це не завжди фінальні рішення, а спосіб зрозуміти, що краще. А також підібрати костюм під особливості персонажу, наприклад рис характеру, підкреслити форми або зробити акцент на чомусь конкретному.[4, с. 45] Цей етап виконує функцію дослідницького варіювання, що дозволяє визначити оптимальне стилістичне рішення.

Для головної героїні костюм розроблявся з урахуванням її активного стилю бою (див Рисунок 3.5). Головний акцент зроблено на зручності рухів та відкритості форм, що підкреслює фізичну підготовку та впевненість персонажа. Водночас використано елементи, які візуально підтримують її здібності та створюють відчуття динаміки. На кожного персонажа було зробилено по три варіації одягу. Щоб зрозуміти, який підійде краще.

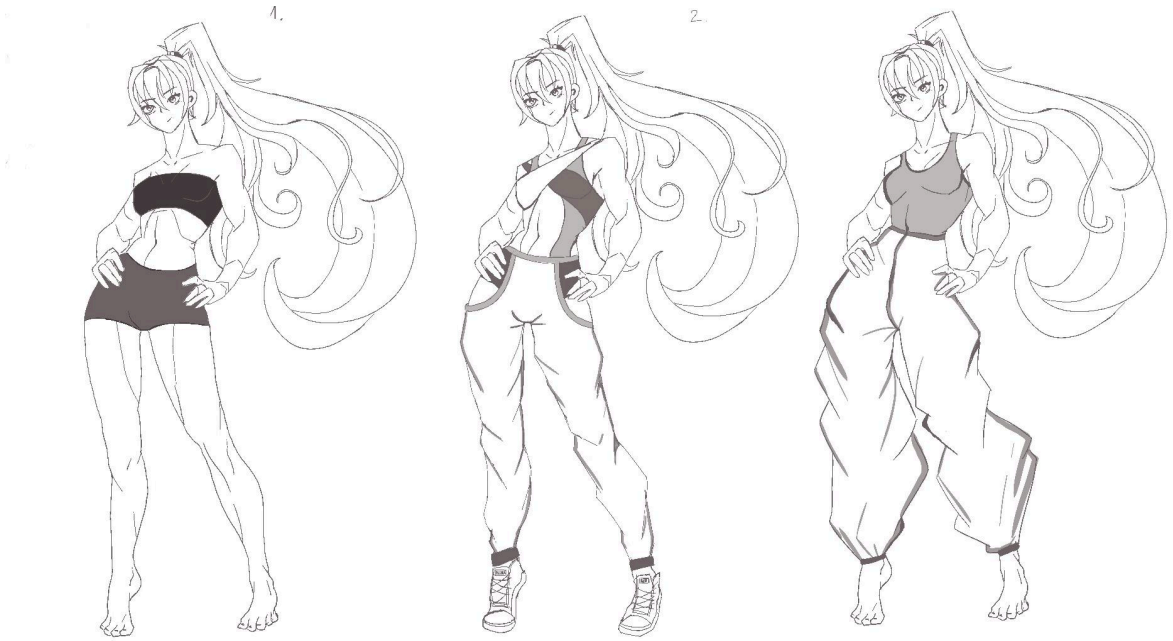


Рисунок 3.5 – Еріка, варіації бойового, тренувального одягу.

Розробка костюмів інших персонажів також базувалася на поєднанні характеру та функціональності. Кожен образ отримав індивідуальні деталі, які формують його впізнаваність та доповнюють загальну концепцію. Одяг це не тільки про красу, але і про впевненість руху. Хоча в нас також присутня Дарлін, в неї костюм зовсім не про впевненість руху. Але це також обгрунтовано її здібностями.

Після форми та костюму - колір. Він завершує образ. Було проаналізовано, щоб відтінки поєднувались і відповідали характеру персонажа. Для цього зроблений вже готовий лайн-арт. Лайн-арт - це малюнок, який складається з чітких ліній без використання тіней, градієнтів та складних текстур[9] (див. Рисунок 3.6). Продемонструвати персонажа в кольорі поверх цього контуру.

Кольорове рішення було зроблено одразу як цілісний варіант, без купи альтернатив. [19, с. 45] Це було зроблено щоб, була змога зосередитись на точному підборі відтінків і не витрачати час на зайві правки потім.



Рисунок 3.6 – Лайн-арт з заливкою кольору

Для головної героїні було обрано насичену гаму з контрастними акцентами. Це підкреслює її активність, впевненість та динамічний стиль.

Водночас кольори підібрані таким чином, щоб не перевантажувати образ і зберігати його цілісність. Під час роботи враховувалася взаємодія кольору з формою та деталями костюму, щоб усі елементи виглядали узгоджено. Кожен відтінок виконує свою функцію та підтримує загальне сприйняття персонажа.

У процесі розробки були труднощі. Особливо з узгодженням елементів. Але це нормально: ітераційний процес на те й існує, щоб через помилки виходити на кращий результат. пов’язані з узгодженням окремих елементів між собою. Найбільше уваги потребував підбір кольору, оскільки навіть незначна зміна відтінку впливала на загальне сприйняття образу. Колір у концепт-арті - це не просто краса.[14] Він впливає на емоції та формує візуальну ідентичність. Деякі рішення окремо виглядали добре, але разом із формою чи костюмом розвалювались. Довелось щось перемальовувати. Проблеми виникли також з формуванням поз і положення тіла персонажів. Статичні варіанти не передавали необхідної динаміки, тому довелося шукати більш виразні рішення, які підкреслюють характер і здібності. Зміна нахилу корпусу, положення рук або лінії руху впливала на сприйняття персонажа значно сильніше, ніж очікувалося на початковому етапі.

Робота над деталями також вимагала уважності, оскільки надлишок елементів ускладнював образ, а їх нестача робила його недостатньо виразним. Баланс між простотою та насиченістю досягався поступово, через уточнення та відбір. Окрема історія - локація «Серце планети» (сакральне місце Ксаріс). У Procreate було приділено увагу й текстурами. Для кам'яних склепінь використала пензлі «Бетонний блок» та «Пісковик». Для ефекту зернистості стін - Grit Roll. А магічне марево навколо ядра землі зробила пензлем «Дим» або «Бетон» [19].

Проміжні етапи розробки, включаючи лінійні малюнки та ескізи конструктивної побудови постатей, представлені (див. Додаток Е).У результаті кожен елемент - від загальної форми до кольору - був узгоджений між собою, що дозволило перейти до завершального етапу розробки та представлення фінальних концепт-артів персонажів. Як зазначає Ендрю Луміс, найменша

деталь, «висловлена правильно», може створити настрій краще, ніж ретельно прописані, але невиразні форми [17, с. 35].

Створення персонажів для «Нескінченно проклятих» пройшло повний цикл: від базової форми до фінального візуалу. Ітераційний підхід, цифрові інструменти та поетапна деталізація забезпечили цілісність, функціональність і художню виразність.

3.4 Художньо-образна специфіка та візуалізація персонажів

Еріка це центральний персонаж «Нескінченно проклятих». Її головний візуальний прийом контраст: привітна зовнішність проти смертоносної магії. Її образ був зроблений поетапно: враховувалася психологія, бойова механіка, і тільки потім перешід до сотворения костюма .

Психологія та архетип. Еріка - «щирий захисник». У теорії дизайну персонажів це називається empathetic protector: людина, яка виглядає відкритою і доброю, але має величезну силу. Її риси - чесність, сміливість, відкритість до світу. Саме вони визначили її кольорову гаму та міміку.

Коли було розробелено її обличчя (див. Додаток Е), то свідомо обиралися великі виразні очі та м'які лінії губ. Бо як зазначає Т. Бенкрофт, такий дизайн дозволяє персонажу «говорити» з глядачем без слів [4, с. 24] Обличчя одразу зчитується як дружнє та довірливе. У геймдеві це називається instant readability - миттєва читаємість [9]. Це є критично важливим аспектом.

Бойова система: «танцювальний бій». Особливу увагу привертає бойова система. Еріка не просто махає руками. Її сила активується через танець. Тому не можливо просто намалювати статичну позу - треба було показати рух.

Аналізуючи пластику сучасних танців і бойових мистецтв. Потім на основі цього зроблено серію концептів, де Еріка зафіксована в русі. Щоб анатомія виглядала природно навіть у складних позах, було використано принципами Е. Луміса [17, с. 22].

Магічна сила - буквально «смертельний піт». Під час танцю Еріка виділяє отруту, яка душить ворогів. У Procreate було реалізувано цей ефект

через напівпрозорі шари та режим накладання «додавання кольору».[19] Виходить візуальний акцент на підлозі - ніби вона танцює на «смертоносному танцполі». Еріка безсмертна, це безсмертя в середині неї. Їй не потрібна важка броня чи масивний захист, як звичайним героям. Тому було вирішано розробити їй легкий костюм, який не сковує рухи. Це ще й підкреслює її впевненість: вона настільки сильна, що може дозволити собі не ховатись за залізом. Кожна лінія одягу працює на динамічний силует.

Підсумок. Еріка - це приклад того, як поєднується характер (сміливість, чесність) із візуальними рішеннями (отруйний танець, небезпека). Вийшов багатогранний образ, який відповідає сучасним стандартам концепт-арту. І головне - він працює і як картинка, і як історія.

Дарлін (21 рік) - близька подруга Еріки та її головна підтримка. Вона не тільки важливий персонаж в історії. Її візуальна концепція - поєднання зовнішньої ніжності та внутрішньої сили. Вона імпульсивна, щира, емпатійна. Іноді діє емоційно, але завжди з добрих намірів. Психологія та візуальні маркери. Дарлін - повна протилежність стриманій Еріці. Тому її образ зроблено більш жіночним і витонченим: м'які форми, плавні силуети, легка декоративність. Усе це підкреслює її емоційність та відкритість.

Обличчя та зачіска. Світле волосся, м'які лінії, виразні зелені очі (див. Додаток Г). Вона візуально сприймається як «світлий» персонаж - емоційний центр команди.

Колір. У палітрі Дарлін - білий, червоний та золотистий. Червоний на корсеті та аксесуарах символізує енергію, пристрасть, готовність до дії. Біла сорочка - чесність і відкритість. Ця колірна система допомагає швидко зчитувати її роль у команді.

Магічна механіка: «Повітряна сфера». Ось де найцікавіше. Дарлін вміє матеріалізувати повітряні кулі. І всередині кожної - те, що вона вирішить покласти. Вона не дуже активно рухається в бою, але їй це й не треба. Захотіла - дістала з кулі пістолет. Захотіла, дістала перешкоду для супротивника. Вона постійно на високих підйомах, готова до несподіванок. Чому на це варто

звернути увагу. Тут працює контраст: іграшкова куля - і всередині реальна небезпека вогнепальна зброя. Це головний прийом візуальної драматургії Дарлін.

У Procreate особливо уважно опрацьовувалися фактурами: латексна поверхня куль і металевий блиск пістолетів. Так підкреслює «матеріальність» її магії. У теорії дизайну це називається material-based character design: властивості матеріалів прямо працюють на сприйняття здібностей. [26]

Роль у команді. Дарлін - головна підтримка Еріки не тільки по сюжету, а й візуально. Їхні образи доповнюють один одного. Еріка - динамічний ближній бій, отрута. Дарлін - вогнева підтримка і стратегічна гнучкість. Спільний елемент: червоні акценти в обох дизайнах. Це натякає на їхню емоційну близькість і готовність до самопожертви.

Дарлін - це поєднання емоційної виразності (на відміну від Еріки) та функціональної бойової механіки. Усе це зібрано в цілісному стилі. Вона виконує роль ключового підтримуючого персонажа в системі взаємодії героїв. І, здається, у неї найцікавіша сила в усьому проєкті.

Каель (26 років) - третій ключовий персонаж проєкту і головний антагоніст. Його образ - це тотальний контроль, відчуженість і метафізичний пошук. У концепції він втілює ідею «раціоналізованого контролю над хаосом». Для нього життя на жаль це система, яку треба впорядкувати. І він це робить не за своїм бажанням.

Психологізм та візуальна статика. Каель вирішений у холодних, глибоких відтінках синього та фіолетового. Ці кольори символізують інтелект, владність, але ще й меланхолійність. Вони підкреслюють його емоційну дистанцію. Він ніби не тут, не до кінця в реальності.

Символіка погляду. Очі Каеля -це його інструмент та перевага. Його здатність бачити «геолокацію безсмертя» та енергетичні шлейфи інших істот робить його сприйняття світу унікальним. Він бачить те, чого не бачать інші. На концепт-арті я спеціально робила акцент на погляді: холодна раціональність, ніби він сканує реальність.

Мова тіла. Каель - стриманий. Постава закрита, жести мінімальні. Він постійно ніби в самоаналізі. І от що цікаво: він сам до кінця не розуміє природу свого дару. Його предки хотіли просто привласнити цю силу, а не зрозуміти її. І тепер Каель несе цей багаж. Він не обирав. Але має з цим жити [21, с. 45].

Механіка управління простором: «Люди-маріонетки». Головна здатність Каеля - маніпуляція простором. У концепт-арті чітко продемонстровано мотив руки, яка керує маріонеткою на нитках. Це пряма метафора того, як він ставиться до людей: для нього вони - інструменти, об'єкти в контрольованому просторі. І це ж формує логіку бою: рухи супротивників ніби частково керуються ним.

Дизайн костюма. Високий комір, обтислий силует верхньої частини - усе це додає жорсткості. Але акцент йде у контрастний червоний пояс. У холодну гаму вноситься елемент прихованої агресії та динаміки. Він готовий діяти. Просто поки що не показує цього.

Конфлікт із головною героїнею. Особливу увагу привертає конфлікт Каеля та Еріки - не просто фізичний. Він сенсовий. Еріка приховує власне безсмертя, намагаючись зберегти людяність. А Каель здатний бачити це безсмертя. Він - єдина істота, яка бачить її справжню сутність. Це створює динаміку переслідування, але не просто «ворог проти героя». Каель ніби темне віддзеркалення долі Еріки. Він теж не обирав свого шляху.

«Успішний антагоніст - це не просто перешкода на шляху героя, а дзеркало його власних страхів та нерозв'язаних проблем» [4, с. 52]

Каель - це антагоніст нового типу. Не просто «злий хлопець». У ньому поєднуються філософська ідея контролю, візуальна стриманість і функціональна бойова механіка. Він створює глибокий концептуальний контраст із Ерікою. І, здається, він не отримає щасливого завершення своєї історії. Але це робить його унікальним та особливим у проєкті.

Другорядні персонажі у проєкті - це не просто «допомога головним героям». Вони будують світ, розширюють емоційну палітру історії і додають глибини. Для «Нескінченно проклятих» спеціально розроблено Лумію та Ксаріс

так, щоб вони виконували дві функції: емоційний баланс (Лумія) та міфологічне обґрунтування всього всесвіту (Ксаріс).

Образ Лумії: символ безтурботності та надії: Лумія 14 років - другорядний персонаж, чия візуальна та смислова концепція базується на дитячій безпосередності. У межах візуальної ієрархії персонажів Лумія виконує роль світлого контрастного елементу, який балансує загальну темну та драматичну тональність основних героїв.

Соціальна роль: Будучи сиротою, Лумія сприймає Еріку як старшу сестру. Її роль у сюжеті не пов’язана з бойовими діями; вона виступає джерелом приємних взаємодій та емоційного розвантаження для головної героїні (див. Додаток Г).

Візуальна мова: Здатність Лумії до польоту зумовила використання легких, "повітряних" форм у дизайні. Рожеві відтінки волосся та елементів одягу в поєднанні з ніжними крилами (зображеними на аркуші персонажа) підкреслюють її життєрадісність. Жовті очі додають образу магічного акценту, виділяючи її серед звичайних людей (див. Додаток Ж).

Метафізика Ксаріс: ядро світу та вага вибору. Ксаріс -древня істота, вік якої сягає початків існування планети. Вона є уособленням самого ядра Землі та виконує функцію охоронця світобудови.

Міфологічний аспект: Ксаріс перебуває у глибинах світу, захищаючи його серце. Згідно з лором проєкту, кожен, хто спуститься до неї, має право загадати бажання, проте ціна такого кроку - доля всього людства. Це формує у межах сюжету механіку «етичного ризику», де будь-яка дія має масштабні наслідки для всесвіту.Залежно від інтенції того, хто просить, Ксаріс може спрямувати світ до процвітання або до повного знищення (див. Додаток Д).

Дизайн та символізм: Візуальне рішення Ксаріс побудоване на дуалізмі, що відображено у кольорі її волосся (поєднання світлого та сірого) та очей. Це символізує нейтральність істоти, яка стоїть над поняттями «добра» та «зла». Її статична, медитативна поза на концепт-арті підкреслює позачасовість та

божественний статус. Планетарні кільця навколо рогу та кінцівок вказують на її прямий зв'язок із космічними та земними силами.

У структурі наративу Лумія та Ксаріс виконують протилежні функції: перша представляє людський, емоційний рівень взаємодії, тоді як друга уособлює глобальний, космічний рівень причинності. Таким чином, через образи Лумії та Ксаріс у проєкті реалізується перехід від особистих, людських стосунків до глобальних, екзистенційних питань, що робить концепцію концепт-арту багатошаровою та завершеною.

Амбівалентність персонажів: ніхто не є однозначно злим. Якщо швидко поглянути на Ксаріс і Каеля, вони виглядають як негативні персонажі. Похмурі, холодні, страшнуваті. Але коли трохи розібратися в їхній історії, розумієш, що однозначно негативних персонажів тут немає.

Каель. Його з дитинства ніхто не чув. Ніхто не допомагав. Коли він почав діяти самостійно, це стало для нього переосмисленням життя. Він не обирав своєї долі - йому просто сказали «ти повинен». І він насправді не такий уже «вредний» (див. Додаток Г). Він просто загублена людина з величезним тиском на плечах.

Ксаріс. Вона виглядає жахливо - стародавня істота, планетарні кільця, холодний погляд. Але вона сама по собі не здатна зробити нічого страшного. Її дії залежать виключно від бажань людей. Хто прийшов - того й результат. Вона лише дзеркало.

Саме ця амбівалентність - коли персонаж не є начебто добрим, або злим, а просто існує - робить світ «Нескінченно проклятих» живим.[4, с. 52] Тут немає казкового поділу на «чорних» і «білих». Є люди (і не зовсім люди), які роблять вибір. Або не роблять. Це створює більш глибокий наратив.

3.5. Формування фінального візуального образу персонажів

На завершальному етапі було сформовано фінальні концепт-арти персонажів, які об’єднують усі попередні напрацювання в єдину візуальну систему. У професійному середовищі це називається character sheet (аркуш персонажа). Він потрібен, щоб передати образ далі - у виробництво, 3D-моделерам або аніматорам. На цьому етапі вже елементи образу узгоджені між собою та відображають характер, здібності й роль персонажа в межах авторського проєкту.Фінальний аркуш головної героїні побудований як узагальнене представлення образу, що поєднує загальний вигляд, деталі та додаткові візуальні елементи. Такий формат дозволяє одночасно показати як цілісний образ, так і окремі складові, які формують його впізнаваність. (див. Рисунок 3.7). Композиція аркуша побудована за принципом візуальної ієрархії, де центральний образ виконує роль основного інформаційного ядра, а додаткові елементи уточнюють функціональні та стилістичні особливості персонажа.

У композиції аркуша розміщено основний вигляд персонажа, що демонструє пропорції, пластику тіла та особливості костюму. Додаткові зображення передають варіанти позицій, завдяки яким розкривається характер руху та бойова спрямованість [21]. Пози обрані з урахуванням динаміки, що підкреслює активність і фізичну підготовку героїні.

Окремо внесені фрагменти костюму та аксесуарів, що деталізують образ. Це є більш зручним рішенням для того, хто потім робитиме 3D або анімацію. Візуальні вставки допомагають зрозуміти, як працює кожна деталь. У композицію включено зображення здібностей персонажа. Візуалізація танцполу та ефекту, пов’язаного з її силою, підкреслює специфіку бойового стилю саме танцпол та отроїний піт. Прихована природа безсмертя передана через символічний елемент, який не домінує у композиції, але доповнює зміст образу. Кольорову палітру внесено окремим блоком - із зазначенням основних відтінків [34]. Фіолетові та холодні тони тут не випадково: вони асоціюються з рухом, енергією, пластикою. Було проаналізовано різні варіанти, однак саме ця палітра.

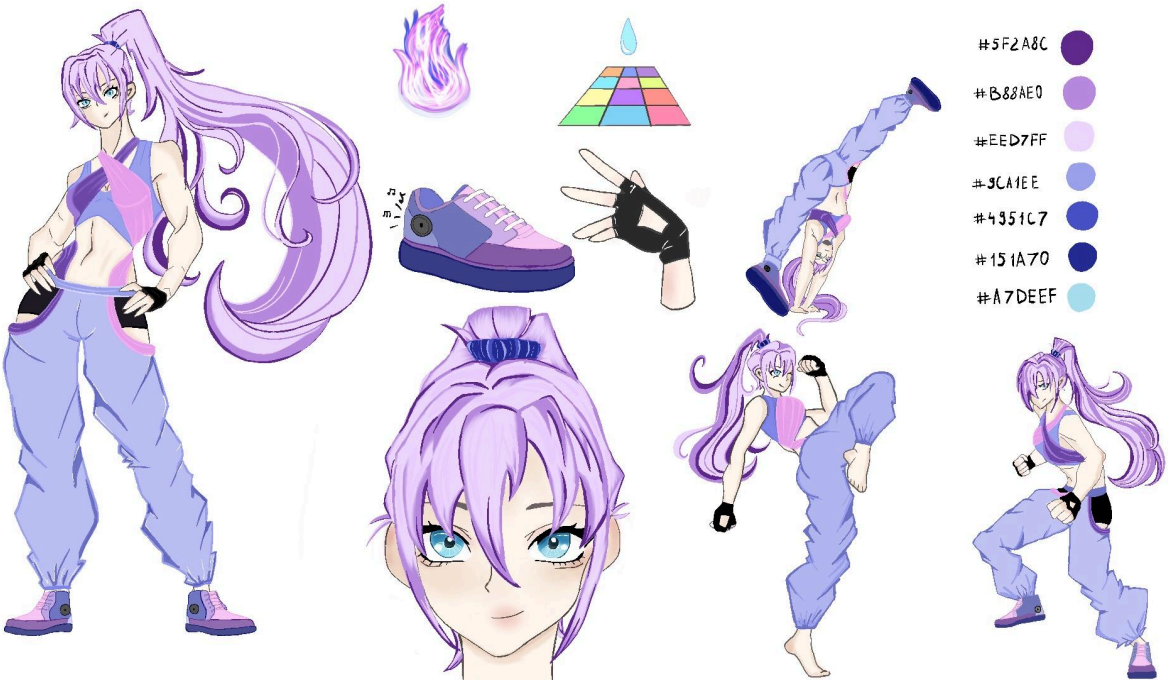


Рисунок 3.7 – Фінальний концепт-арт персонажа Еріка з елементами деталізації та кольоровою палітрою

Обличчя персонажа винесене в окремий елемент, щоб детальніше показати емоційний стан і риси зовнішності. Це підсилює впізнаваність та робить образ більш завершеним. Обличчя виконує роль емоційного якоря, забезпечуючи швидке зчитування настрою та психологічного стану. Саме йому було приділено чимало уваги та часу. Уся композиція побудована з урахуванням балансу між деталізацією та загальним сприйняттям. Кожен елемент має своє місце й виконує конкретну функцію - аркуш не перевантажений зайвою інформацією. Фінальний результат показує цілісність образу персонажа: зовнішність, характер і здібності поєднані в єдину систему. Таке рішення можна використовувати як основу для ілюстрації, анімації або ігрового середовища.

Підсумковим етапом практичної роботи стала комплексна візуальна презентація всіх героїв. Було систематизовано напрацювання й оформити їх у вигляді серії професійних концепт-карт. Тепер можна оцінити цілісність авторського всесвіту «Нескінченно прокляті».

Що було опрацьовано на етапі фіналізації:

• Графічна подача. Для кожного персонажа створено фінальні лайн-арти в трьох ракурсах. Це дає повне розуміння дизайну костюма та анатомії (див. Додаток Г).

•Антропометричне узгодження. Розробилено порівняльну лінійку зросту. Вона фіксує масштабні співвідношення між героями - це знадобиться в ігровому середовищі (див. Додаток Д).

• Психологічна виразність. Емоційні карти допомогли показати мімічну гнучкість і характер кожного персонажа. Для сюжетного наративу це критично важливо (див. Додаток Е).

• Контекстуалізація. Концепт-арт локації «Серце планети» став фінальним штрихом. Він інтегрує персонажів у специфічну атмосферу темного фентезі й підкреслює їхню роль у світі (див. Додаток К).

Уся серія ілюстрацій - це завершений цикл розробки: від дослідження ідеї, побудови анатомії та формування стилістики, до фінальної візуалізації (див. Додаток Ж).

Ця робота стала не просто навчальним проєктом, а справжнім творчим випробуванням. У ході роботи було опановано принципи поєднання, анатомії характеру, коліру і функціональність в одному образі. І хоча деяких персонажів довелось перемальовувати по кілька разів, фінальний результат того вартий. Отримані результати демонструють цілісність образів.

ВИСНОВКИ

У результаті теоретичних основ встановлено, що концепт-арт у сучасному графічному дизайні є не просто ілюстрацією, а фундаментом візуальної комунікації, що визначає художню стилістику та атмосферу проєкту. Виявлено, що ефективний концепт-арт має поєднувати технічну майстерність виконання з глибоким розумінням наративу, виступаючи сполучною ланкою між ідеєю автора та її втіленням у цифровому середовищі. Згідно з напрацьованими результатами, було сформульовано загальну концепцію роботи, визначено її мету, завдання та очікувані результати.

Дослідження особливостей створення персонажів у фентезійному жанрі показало, що ключовим фактором успішного образу є гармонія між зовнішніми атрибутами та внутрішньою психологією героя. Визначено, що стилістичні характеристики персонажів фентезі мають базуватися на функціональності їхніх здібностей та ролі в сюжеті, де кожна деталь костюма чи силуету працює на розкриття характеру та підкреслює приналежність до вигаданого світу.

На основі аналізу сучасних візуальних медіа, зокрема стилістики аніме та гейм-дизайну, було виокремлено ключові тренди, що стали підґрунтям для практичної роботи. Використання виразної лінійної графіки у поєднанні з контрастною палітрою дозволило досягти візуальної гостроти образів, притаманної обраному жанру. Орієнтуючись на досвід провідних студій, у роботі було успішно застосовано метод Character Sheets. Такий підхід забезпечив цілісну презентацію персонажів, дозволивши розкрити їхню анатомію, дизайн костюмів та емоційну глибину через серію професійних листів-концептів.

У практичній частині проєкту «Нескінченно прокляті» реалізовано цілісну систему візуальних образів, що включає головну героїню Еріку та її оточення (Дарлін, Каеля, Лумію та Ксаріс). Художні рішення базуються на індивідуальній деталізації: від динамічних поз до акцентних магічних атрибутів, що відображають індивідуальність кожного персонажа. Загалом розроблено 25 ілюстрацій у середовищі Procreate, серед яких не лише Character

Sheets, а й повноцінний концепт-арт локації «Серце планети» (Додаток К). Це підтвердило ефективність обраного інструментарію для створення авторський фентезі-світів.

Розроблені концепт-арти та візуальні рішення мають практичне значення для подальшого використання у виробничому циклі створення відеоігор або візуальних новел. Створена база графічних матеріалів (Character Sheets, емоційні карти, концепт середовища) є готовим фундаментом для етапу 3D-моделювання, анімації та технічної реалізації ігрового проєкту у відповідному жанрі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 3DTotal Publishing. *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Worcester : 3DTotal Publishing, 2020. 288 p.
2. 3DTotal Publishing. *Sketching from the Imagination: Characters*. Worcester : 3DTotal Publishing, 2019. 320 p.
3. Akutami G. *Jujutsu Kaisen*. Vol. 1. Tokyo : Shueisha, 2018. 192 p.
4. Bancroft T. *Creating Characters with Personality*. New York : Watson-Guptill, 2006. 160 p.
5. *Character Design Quarterly*. Issue 15. Worcester : 3DTotal Publishing, 2021. 104 p.
6. *Character Design Quarterly*. Issue 16. Worcester : 3DTotal Publishing, 2022. 104 p.
7. *Character Design Quarterly*. Issue 17. Worcester : 3DTotal Publishing, 2023. 104 p.
8. *Character Design Quarterly*. Issue 31. Worcester : 3DTotal Publishing, 2025. 104 p.
9. Concept art. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (дата звернення: 06.02.2026).
10. Concept Art Association. Annual Industry Report 2023. URL: https://theartmarket.artbasel.com/?gad_source=1&gad_campaignid=23654247823&gclid=Cj0KCQjww8rQBhDjARIsAE43KPM-F0zgagNIp0WStDvMGWi8YnyYYIdzEQ1TPxHElZPf66k2IdCZ_VYaAsvsEALw_wcB (дата звернення: 15.03.2026).
11. Concept Art Association. Digital Artist Career Path & Industry Trends Report 2025. URL: https://www.conceptartassociation.com/report2025 (дата звернення: 15.03.2026).
12. Engler M., Trnka A. Fundamental Knowledge behind Creation of Concept Art. *European Journal of Media, Art and Photography*. 2021. Vol. 9, No. 2. pp. 106-115.
13. Goldfinger E. *Human Anatomy for Artists: The Elements of Form*. Oxford : Oxford University Press, 1991. 384 p.
14. Gurney J. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter.* Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 p.
15. Hart C. Drawing Cutting Edge Anatomy: *The Ultimate Reference Guide for Comic Book Artists.* New York : Watson-Guptill, 2004. 144 p.
16. Horikoshi K. *My Hero Academia*. Vol. 1. Tokyo : Shueisha, 2014. 192 p.

17. Loomis A. *Figure Drawing for All It's Worth*. New York : Viking Adult, 1971. 204 p.
18. Peck S. *Atlas of Human Anatomy for the Artist*. Oxford : Oxford University Press, 1982. 288 p.
19. Procreate Official Handbook. URL: https://help.procreate.com/ (дата звернення: 12.05.2025).
20. Riley D., Revenson J. *The Art of Game of Thrones*. San Rafael : Insight, 2019. 432 p.
21. Shamoon E. *The Art of God of War.* Milwaukie : Dark Horse Books, 2018. 223 p.
22. Silver S. The Silver Way: *Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. California* : Design Studio Press, 2017. 248 p.
23. Stanchfield W. *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes. Burlington* : Focal Press, 2009. 432 p.
24. Stoneham B. *How to Create Fantasy Art for Video Games. Hauppauge* : Barron's, 2010. 127 p.
25. Suzuki N. *The Seven Deadly Sins*. Vol. 1. Tokyo : Kodansha, 2012. 192 p.
26. Tillman B. *Creative Character Design.* Burlington : Focal Press, 2011. 272 p.
27. Tucker I. *The Art of Horizon Zero Dawn*. Milwaukie : Dark Horse Books, 2017. 192 p.
28. Veselkova T., Pashkevych K. Concept art as part of graphic design. *Conferinţa tehnico-ştiinţifică a studenţilor* (Chișinău, 2021). Vol. 2. P. 273-274.
29. Williams R. *The Animator's Survival Kit*. London : Faber & Faber, 2001. 352 p.
30. Бондаренко В. В. *Основи композиції*. Київ : Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2018. 160 с.
31. Джахірул А. *Анатомія для художників. Наочний посібник із зображення людського тіла*. Київ : ArtHuss, 2022. 304 с.
32. Доброродня А. О., Ткаленко А. М. Concept art. *Сучасні світові тенденції розвитку науки та інформаційних технологій* : матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (Одеса, 2021). С. 38-40.
33. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). С. 1-11.

34. Єжова О., Моторна Т. Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня «Аґрафка». *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції (Київ, 25 квітня 2024 р.). Т. 2. С. 248-251.

35. Клюцевська А. В. Концепт-арт як спосіб вдосконалення управління часом для митців. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі : тези доповідей Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів* (26-27 квітня 2018 р., Київ). Київ : КНУТД, 2018. Т. 1 : Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та специального призначення. С. 493-494.

36. Коваленко Т. Г. *Історія анімації та концепт-арту*. Дніпро : Журфонд, 2021. 176 с.

37. Омельченко А., Кисельова О. Використання цифрових технологій у мистецькій освіті. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету.* 2022. Вип. 2. С. 285-294.

38. Петренко Н. В. *Дизайн персонажів у фентезі-жанрі.* Львів : Львівська політехніка, 2019. 112 с.

39. Савчук О. В. Еволюція концепт-арту в цифрових медіа. *Вісник КНУТД. 2020*. № 6. С. 56-64.

40. Силко Є. М. *Композиція. Теоретичні основи композиції : методичні рекомендації до практичних занять*. Чернігів : Чернігівський нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка, 2015. 53 с.

41. Скляренко І. О. *Психологія кольору у візуальному дизайні*. Київ : Либідь, 2022. 128 с.

42. Шевченко О. С. *Сучасний цифровий живопис та концепт-арт.* Харків : Фоліо, 2020. 144 с.

43. Яремків М. *Композиція: творчі основи зображення.* Тернопіль : Підручники і посібники, 2005. 112 с.

ДОДАТОК А

Візуально-аналітичне дослідження та творче джерело кваліфікаційного проєкту

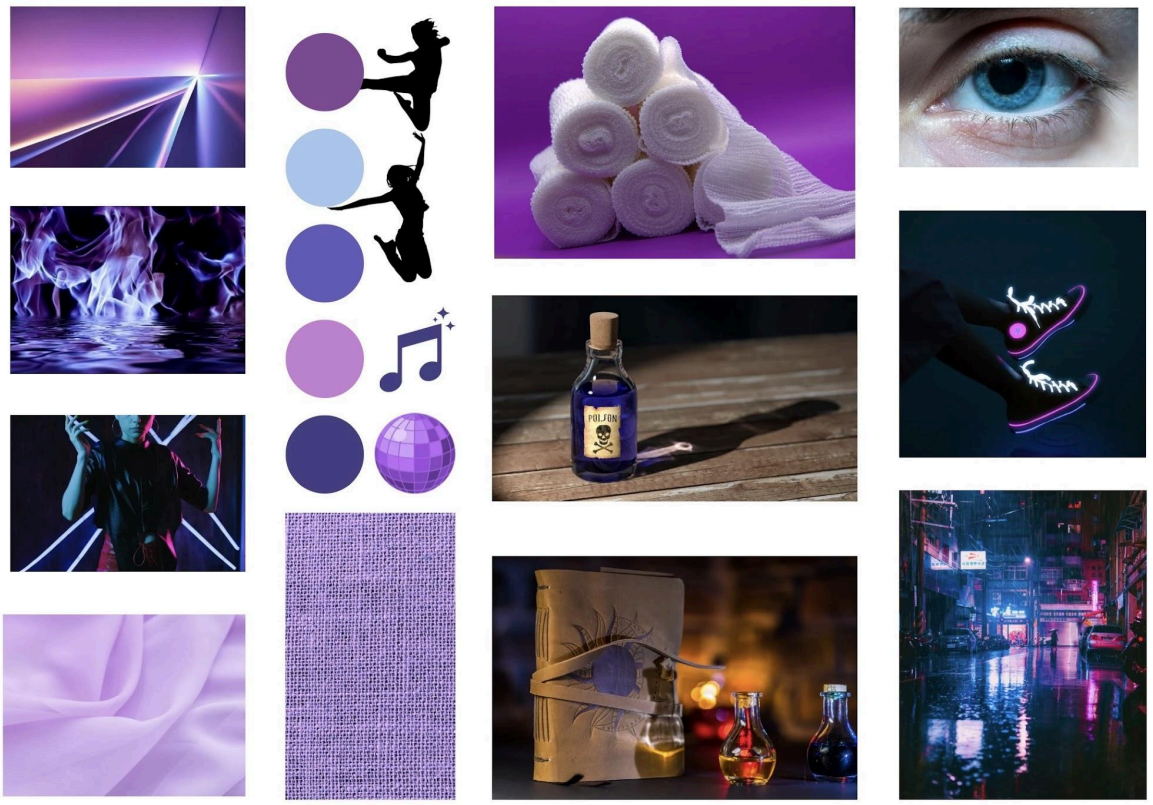


Рис. А.1. Концептуальний мудборд проєкту «Нескінченно прокляті»

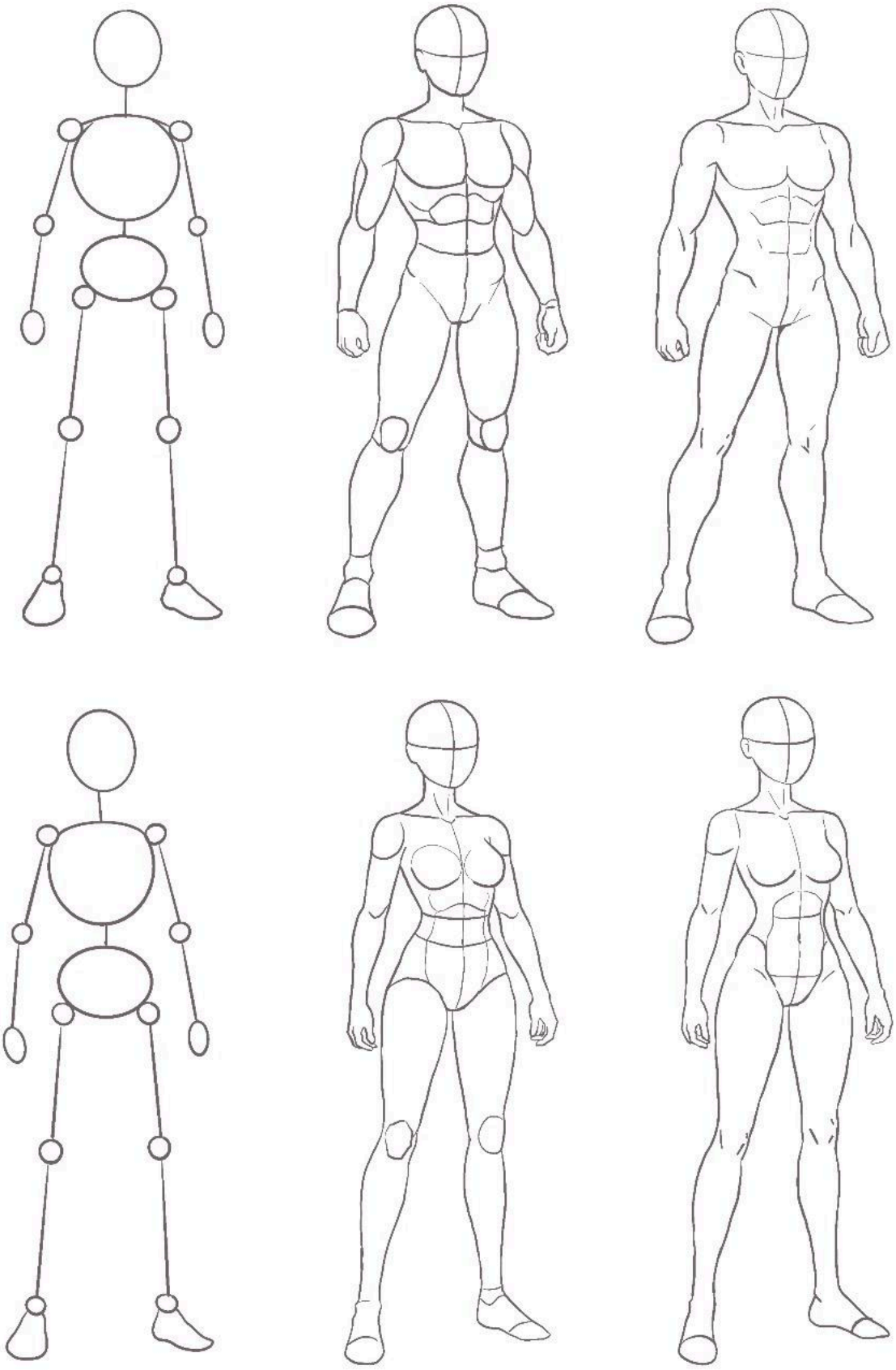


Рисунок А.1 Базовий манекен для побудови анатомії персонажу

ДОДАТОК Б

Пошукові ескізи, анатомічна побудова та варіанти зачісок.

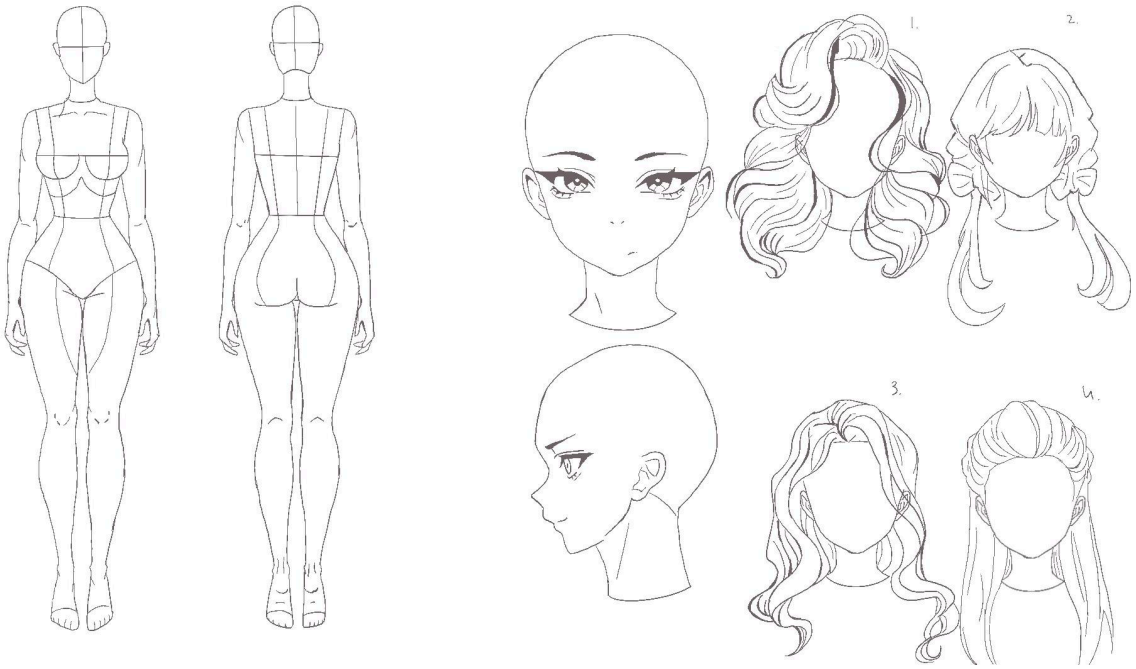


Рис. Б.1. Візуальна концепція персонажу Дарлін.

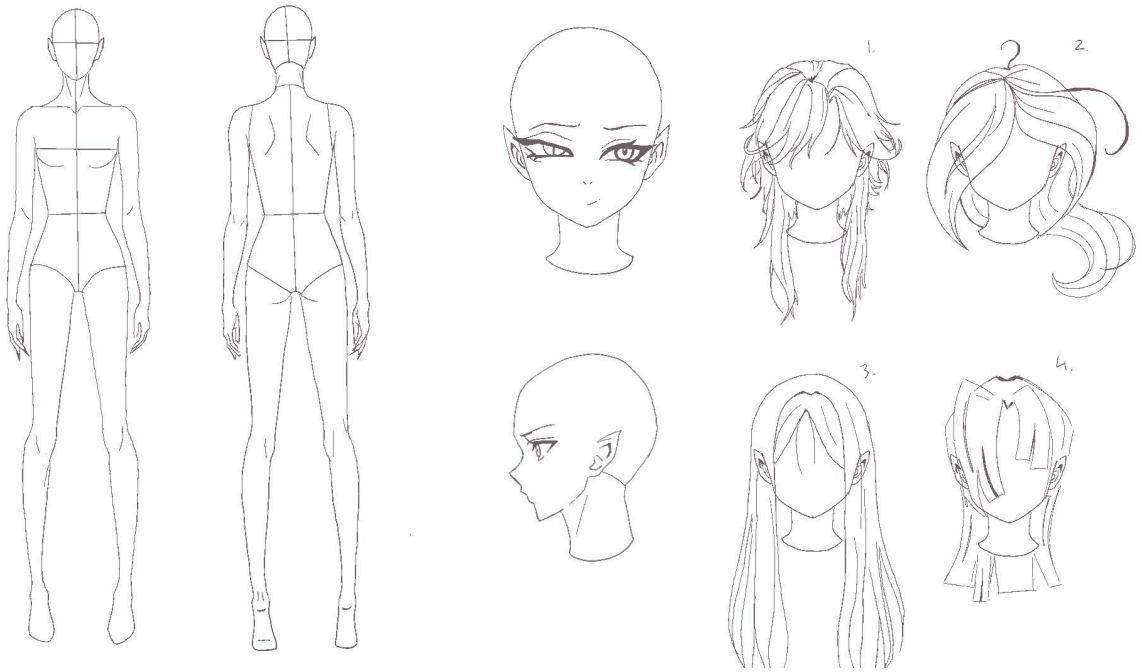


Рис. Б.2. Візуальна концепція істоти Ксаріс.

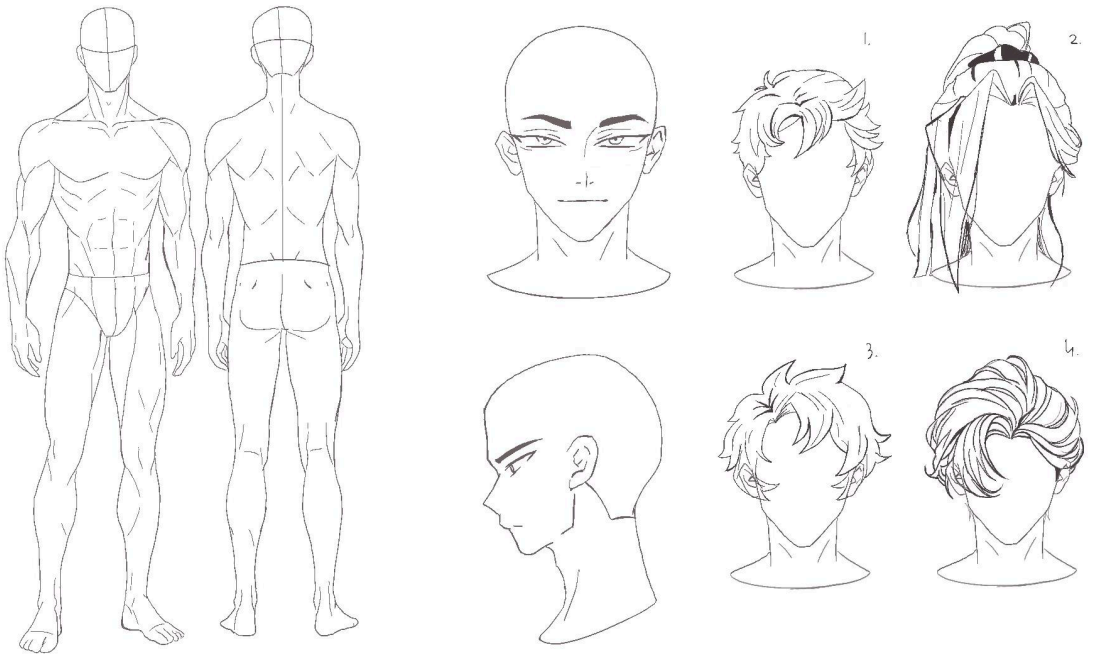


Рис. Б.3. Розробка концепції персонажу Каель.

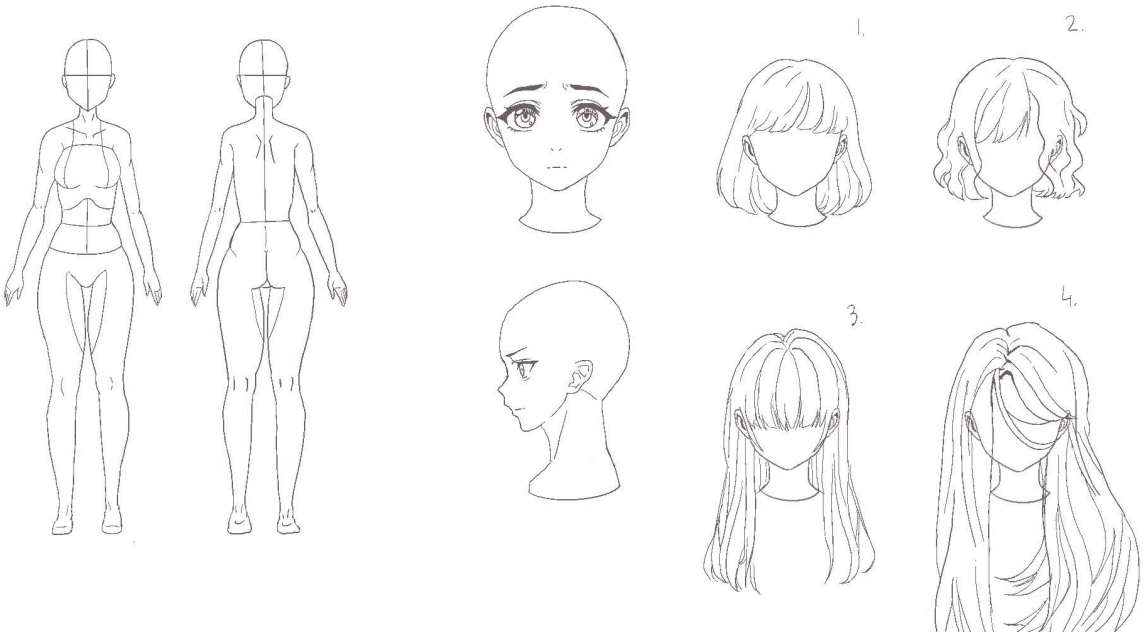


Рис. Б.4. Розробка концепції персонажу Лумії.

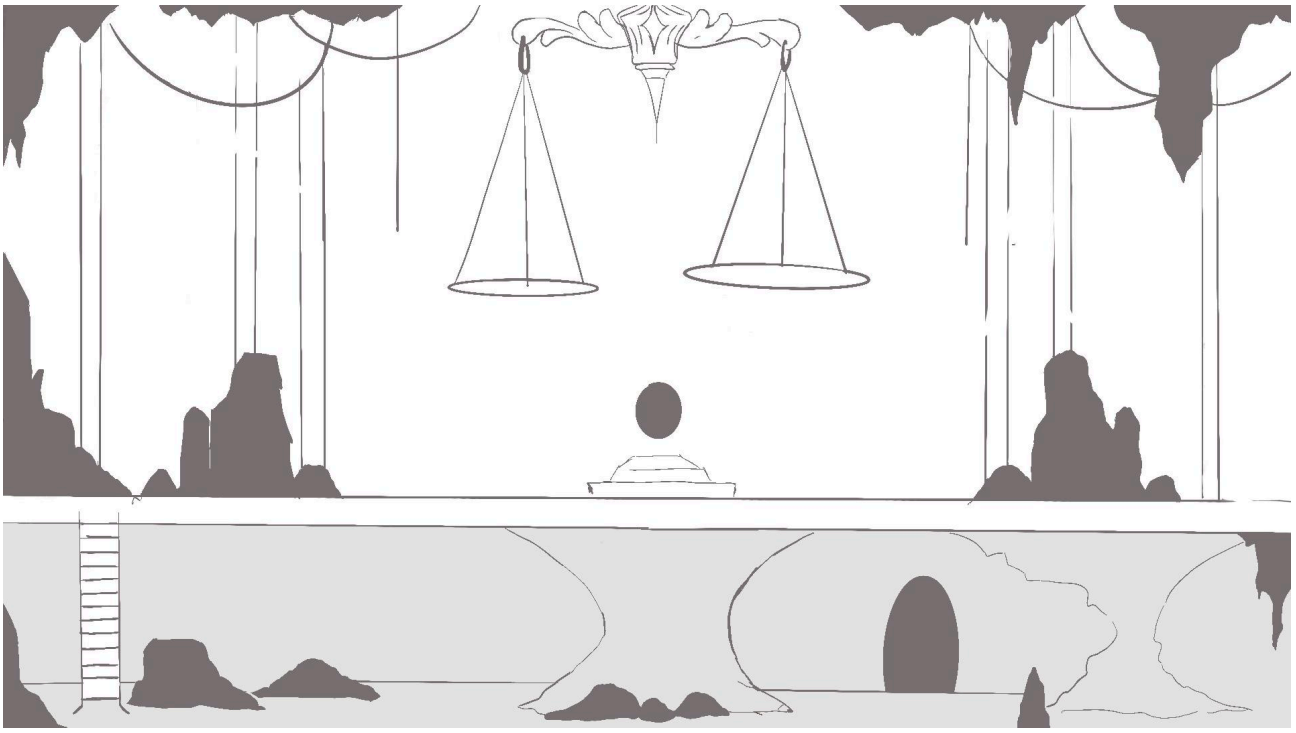


Рис. Б.5. Розробка ескізу середовища

ДОДАТОК В

Пошук стилістичних рішень та розробка варіантів костюмів персонажів

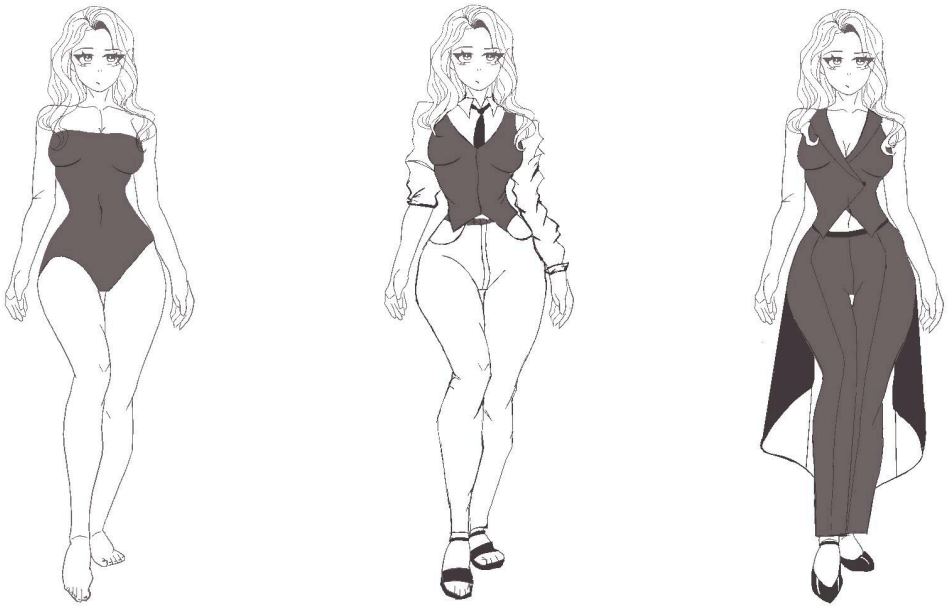


Рис. В.1. Ескізування варіантів одягу для Дарлін.



Рис. В.2. Ескізування варіантів одягу для Каеля.

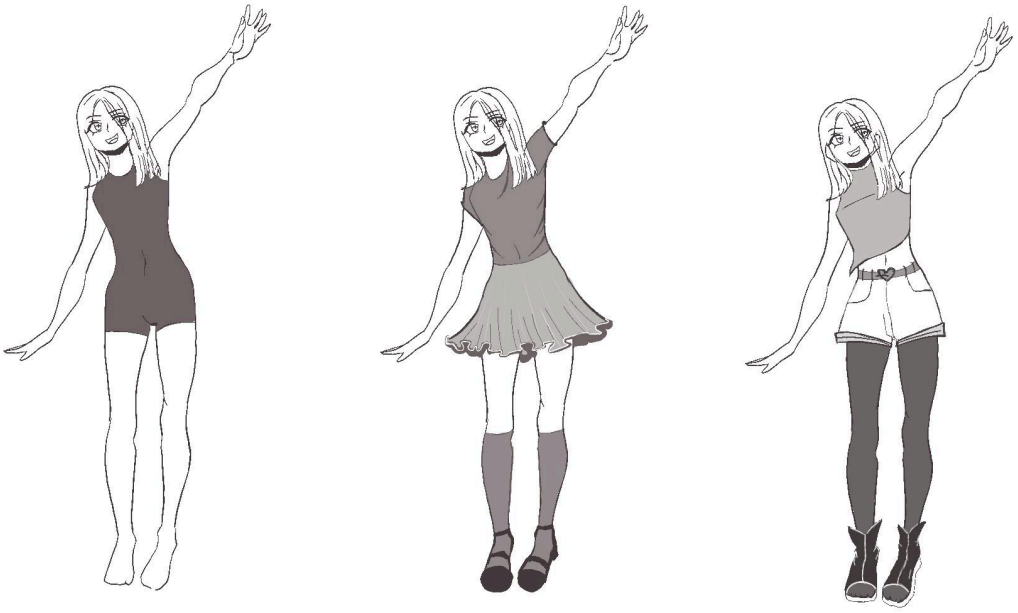


Рис. В.3. Ескізування варіантів одягу для Лумії.



Рис. В.4. Пошук сукні для Ксаріс.

ДОДАТОК Г

Колірно-графічне вирішення та деталізація образів персонажів



Рис. Г.1. Розробка лайн-арту для Дарлін.



Рис. Г.2. Розробка лайн-арту для Каель.

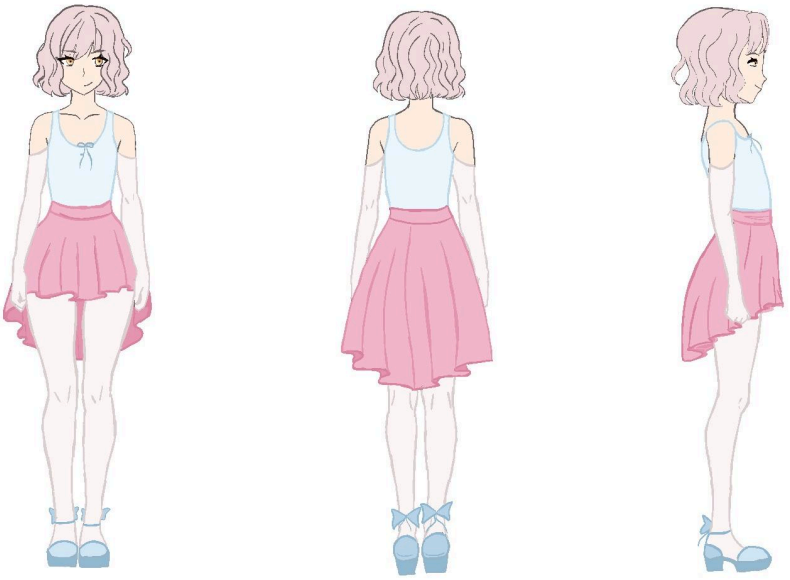


Рис. Г.3. Розробка лайн-арту для Лумії.



Рис. Г.4. Розробка лайн-арту для істоти Ксаріс.

ДОДАТОК Д

Порівняльна характеристика зросту та вікових особливостей персонажів проєкту.

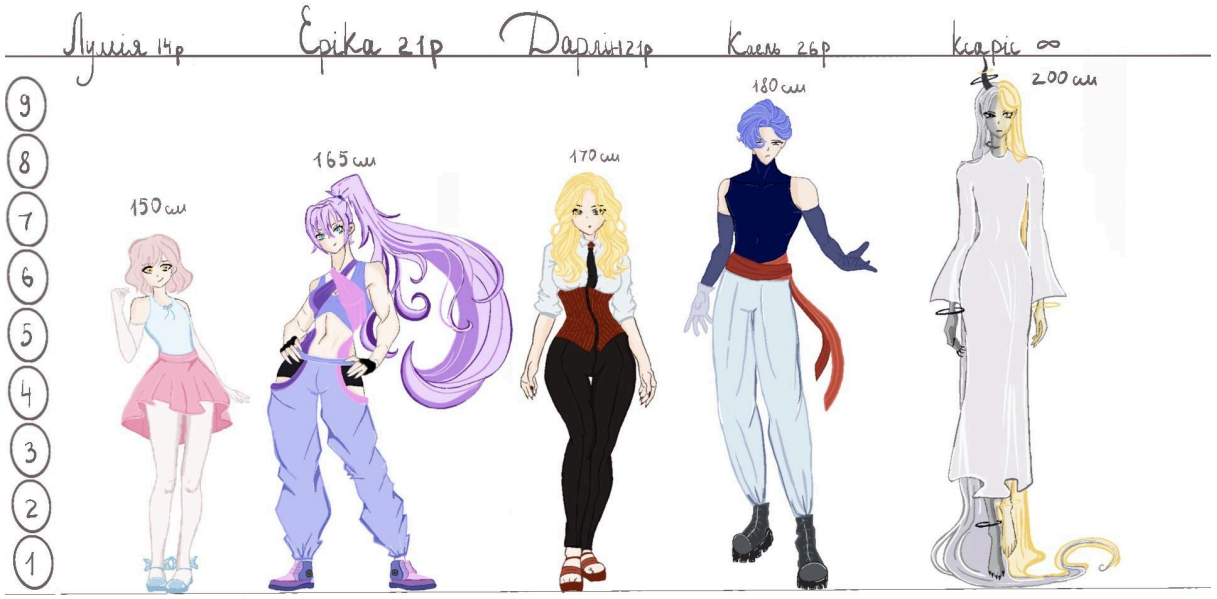


Рис. Д.1.Лінійна класифікація персонажів за ростом та віком.

ДОДАТОК Е

Розробка емоційної карти та мімічних станів персонажів



Рис. Е.1. Карта характерних емоційних виразів персонажів.

ДОДАТОК Ж

Технічні паспорти та концептуальна деталізація персонажів



Рис. Ж.1. Технічний паспорт персонажа Каель.



Рис. Ж.2. Технічний паспорт персонажа Лумія.



Рис. Ж.3. Технічний паспорт істоти Ксаріс.



Рис. Ж.4. Технічний паспорт персонажа Дарлін.

ДОДАТОК К

Візуальна концепція середовища: локація «Серце планети»



Рис. К.1. Сюжетна ілюстрація середовища.