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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра на тему: **РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «WHISPERS OF THE VEIL»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Манжура Альона Ігорівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
_____ Ірина ГРЕСИК

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

Запоріжжя

2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Манжурі Альоні

1. Тема роботи: *Розробка концепт-арту для фентезійної комп'ютерної гри «Whispers of the Veil»* науковий керівник роботи *доц. Ірина Гресик* затверджені наказом ЗНУ *№1779-с від 08.12.25*
2. Строк подання студентом роботи: *12.06.2026*
3. Вихідні дані до роботи: *комп'ютерна гра Dragon's Lair*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):*теоретичні відомості про концепт-арт та ігри; вплив концепт-арту на створення ігор; розробка концепт-арту для фентезійної комп'ютерної гри "Whispers of the Veil" та створення гри дотримуючись цього концепт-арту*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, Art bible, посилання на гру "The Whispers of the Veil".*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 20.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Початок роботи.*** *Ознайомлення з вимогами до кваліфікаційної роботи*	*жовтень 2025 рік*	
2	***Реєстрація теми***. *Підготовка заяви, узгодження теми роботи та формулювання назви кваліфікаційної роботи*	*жовтень 2025 рік*	
3	***Аналіз теми***. *Дослідження поняття концепт-арту, його ролі у сучасній ігровій індустрії та впливу на створення відеоігор.*	*листопад 2025 рік*	
4	***Аналіз об'єкту дослідження.*** *Вивчення концепт-арту у ігровій індустрії та його впливу на відеоігри*	*листопад 2025 рік*	
5	***Аналіз предмету дослідження.*** *Дослідження процесу розробки концепт-арту для комп'ютерної гри "Whispers of the Veil" та його застосування під час створення гри.*	*листопад 2025 рік*	
6	***Пошуковий етап***. *Аналіз аналогів, референсів, візуальних рішень, стилістики фентезійних ігор*	*листопад — грудень 2025 рік*	
7	***Етап концептуальної ідеї та дизайн-пропозиції.*** *Розробка початкових ескізів, мудборду, візуальної концепції гри.*	*грудень 2025 — січень 2026 рік*	
8	***Технічна реалізація проєкту***. *Створення концепт-арту, 3D-моделей, текстур, левел-дизайну, інтерфейсу та візуальних матеріалів гри відповідно до концепції.*	*січень — травень 2026 рік*	
9	***Завершення виконання роботи***. *Підготовка презентації, демонстраційної графіки, прототипу гри та матеріалів для попереднього показу.*	*травень 2026 рік*	
10	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту, коментарів та зауважень від керівника.*	*травень 2026 рік*	
11	***Захист кваліфікаційної роботи.*** *Презентація теми, результатів дослідження та практичної частини проєкту.*	*червень 2026 рік*	

Студент _____ *Альона МАНЖУРА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

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

АНОТАЦІЯ

Манжура А. І. Розробка концепт-арту для фентезійної комп'ютерної гри «Whispers of the Veil» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник доц. І. С. Гресик. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 88 с.

UA : Робота викладена на 88 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 52 джерела. Об'єкт дослідження: концепт-арт та комп'ютерні ігри. Предмет дослідження: концепт-арт для комп'ютерної гри у жанрі фентезі. Мета дослідження: розробити концепт-арт для комп'ютерної гри «Whispers of the Veil» у фентезійному стилі. У роботі проаналізовано теоретичні відомості про концепт-арт та комп'ютерної ігри, історію розвитку, види; розглянуто особливості процесу розробки комп'ютерних ігор; досліджено важливість використання концепт арту в процесі створення відео-ігор; розроблено концепт-арт, візуальні матеріали, елементи середовища, інтерфейс та прототип гри «Whispers of the Veil».

Ключові слова: концепт-арт, відеогра, фентезі, 3D-моделювання, левел-дизайн, інтерфейс.

Manzhura A. I. Concept Art Development for the Fantasy Computer Game "Whispers of the Veil" : bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / sci. adv. Assoc. Prof. I. S. Gresyk. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 88 p.

EN : The work is presented on 88 pages of printed text. The list of links includes 52 sources. Object of the research: concept art and computer games. Subject of the research: concept art for a fantasy computer game Purpose of the research:develop concept art for the computer game "Whispers of the Veil" in a fantasy style. The work analyzes theoretical information about concept art and computer games, their history of development and types; examines the features of the computer game development process; studies the importance of using concept art in the process of video game creation; and develops concept art, visual materials, environmental elements, interface, and a prototype of the game "Whispers of the Veil".

Key words: concept art, video game, fantasy, 3D modeling, level design, interface.

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО КОНЦЕПТ-АРТ ТА КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ.....7

1.1. Історія розвитку концепт-арту.....7

1.2. Види концепт-арту.....11

1.3. Історія розвитку комп'ютерних ігор.....20

1.4. Види комп'ютерних ігор.....23

РОЗДІЛ ІІ ВПЛИВ КОНЦЕПТ-АРТУ НА СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.....33

2.1. Особливості процесу створення комп'ютерних ігор.....33

2.2. Важливість використання концепт-арту в процесі створення комп'ютерних ігор.....36

РОЗДІЛ ІІІ РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «WHISPERS OF THE VEIL» ТА СТВОРЕННЯ ГРИ ДОТРИМУЮЧИСЬ ЦЬОГО КОНЦЕПТ-АРТУ..... 40

3.1. Референси та натхнення.....40

3.2. Дизайн рівнів.....46

3.3. Процес створення концепт-арту для гри «Whispers of the Veil»..... 47

ВИСНОВКИ.....61

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 63

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасній індустрії відеоігор концепт-арт відіграє ключову роль у створенні цілісного візуального світу, формуванні атмосфери гри та гармонійного поєднання всіх елементів. Концепт-арт служить гайдом для створення будь якого медіа контенту в сучасному світі. Для розуміння що таке концепт-арт варто розуміти його історію і звідки пішов цей термін. Концепт-арт поділяється на різні види за метою його використання. Знання цієї інформації допомагає зрозуміти що таке концепт-арт та як його створити.

Особливу увагу треба звернути на концепт-арт для ігор, тому що ігрова індустрія стає ширшою та популярнішою з кожним днем. Розробка гри без концепт-арту є можливою, проте веде за собою значно видимі мінуси. Відсутність концепт-арту ускладнює єдине розуміння візуального стилю та елементів гри, що призводить до значних витрат часу та ресурсів на створення та переробку ігрових елементів. Таким чином, незважаючи на початкове витрачання часу та зусиль у розробку концепт-арту, це в кінцевому підсумку суттєво оптимізує загальний термін виробництва гри.

Для створення концепт-арту для ігор також важливо розуміти сутність відеоігор та їх класифікацію. Залежно від типу відеоігри, застосовуються різні підходи до розробки концепт-арту, з акцентом на відповідні елементи. Це знання дозволяє точно визначити, які елементи та види концепт-арту є необхідними для різних типів відеоігор.

Також, концепт-арт об’єднує ідеї різних художників в команді у єдиний стиль та ідею. Це покращує розуміння між різними членами команди яку гру вони розробляють та що саме потрібно робити їм. Таким чином, гра набуває гармонійності та єдності.

Розробка комп’ютерної гри «Whispers of the Veil» стала прикладом використання концепт-арту, як інструменту побудови художньої цілісності. Проєкт створювався, як фентезійна гра з елементами дослідження, бойової системи та сюжетного занурення. Візуальна концепція гри базується на

стилізованій естетиці середньовічного фентезі, драконячих мотивах, містичному освітленні та атмосферному дизайні середовища.

Об’єкт дослідження — концепт-арт та комп’ютерні ігри.

Предмет дослідження — концепт-арт для комп’ютерної гри у жанрі фентезі.

Мета дослідження — розробити концепт-арт для комп’ютерної гри «Whispers of the Veil» у фентезійному стилі.

Основними завданнями роботи є:

1. Проаналізувати теоретичні джерела про поняття, його історію розвитку та види концепт-арту та відеоігор
2. Дослідити особливості створення відеоігор
3. Дослідити, як концепт-арт впливає на візуальний стиль, атмосферу, ігровий світ та сприйняття гри гравцем.
4. Розробити авторський концепт-арт для фентезійної комп’ютерної гри «Whispers of the Veil».
5. Створити візуальні матеріали гри, дотримуючись створенного концепт-арту.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 88 сторінок, 92 ілюстрацій, 52 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 60 сторінок.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО КОНЦЕПТ-АРТ ТА КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ

1.1. Історія розвитку концепт-арту

Концепт-арт є важливою частиною будь якого візуального контенту. Воно використовується в різних сферах та допомагає у створенні фільмів, анімацій, коміксів ігор та інших медіа. Метою концепт-арту є створення зображення візуалізації ідеї до початку створення фінального продукту. Завданням концепт-арту являється формування ідеї майбутнього продукту, а не створенням фінальної іллюстації [1, с. 345]. Таким чином, наприклад перед початком запису відривку з фільму, визначається кольорова палітра, ракурс, складова сцени та положення персонажів і на основі цього малюється ілюстрація, яка показує всі важливі візуальні та технічні елементи. Сама ж ілюстрація, це не фінальний продукт, а допоміжний спосіб для досягнення єдиного візуального результату для будь якого візуального контенту. Це допомагає великій групі людей дотримуватися однієї ідеї та плану. Концепт-арт дозволяє всім членам команди працювати в одному напрямку та уникнути непорозумінь.

Концепт-арт варто розглядати не просто як перший малюнок, а як частину підготовки до створення майбутнього продукту. Він допомагає ще до фінальної роботи зрозуміти, як буде виглядати персонаж, середовище, предмет або ціла сцена. У відеоіграх концепт-арт особливо важливий, бо він показує не тільки красиву картинку, а й форму, настрій, матеріали, масштаб і функцію об'єкта. Саме через це він стає основою для подальшої роботи художників, 3D-моделерів, аніматорів та інших учасників розробки [2, с. 5].

Для гри це дуже важливо, тому що відеогра не є просто статичним зображенням. У ній гравець рухається, взаємодіє з предметами, шукає шлях і реагує на небезпеку. Тому один об'єкт може одночасно бути частиною атмосфери, підказкою, елементом сюжету або інтерактивним предметом. Через це концепт-арт має бути зрозумілим не тільки для художника, а й для всіх, хто

потім буде створювати гру. Якщо не продумати стиль на початку, у процесі роботи доведеться багато разів усе переробляти.

Ще до появи технологій та медіа контенту, концепт арт широко використовувався у театральних ескізах, архітектурі, начерках костюмів і тому подібне. З появою кіно, концепт-арт почав використовуватися для узгодження костюмів, сцен та декорацій. Проте, концепт-арт, як окремий термін, почав формуватися у XX столітті. З появою анімації та фантастичного кіно, з'явились потреба у швидкій візуалізації ідей. Термін "концепт-арт" почав використовуватися ще з 1930-х років студією Walt Disney Animation Studios. Це пов'язано з тим, що на створення анімації йде багато часу і ресурсів, і щоб не наробити помилок, потрібна ретельна підготовка до цього процесу. Вигляд персонажів, локації, кольорові рішення, настрій сцен та рух камери. Треба було протестувати різні ідеї, і щоб зрозуміти що виглядає гарно і працює у сцені, а що краще прибрати, створювався концепт-арт.

У середині XX століття, розвиток концепт-арту тільки збільшується за рахунок розвинення наукової фантастики та фентезі. Це обумовлено тим, що у цих жанрах світи вигадані та для візуалізації таких світів, референсів з звичайного світу вже стає недостатньо. Інопланетні істоти, футуристичні міста та альтернативна архітектура, в цьому випадку без концепт-арту вже не обійтись.

Наприклад Ralph McQuarrie своїми роботами для Star Wars задав візуальний стандарт оригінальної трилогії, зокрема через ранні концепти Darth Vader та C-3PO (рис. 1.1) [3]. Syd Mead, відомий як "visual futurist", створював концептуальні дизайни для таких science fiction фільмів, як Blade Runner, Tron та Aliens [4]. Moebius також вплинув на візуальність фантастичних медіапроєктів, зокрема був пов'язаний із Alien, Tron та The Fifth Element [5]. Саме тому концепт-художник у таких жанрах виступає не лише ілюстратором окремих образів, а й автором концепції нових світів.



Рисунок 1.1 — Концепт-арт Darth Vader та C-3PO

Ralph McQuarrie

Розвиток концепт-арту у XX і XXI століттях також змінив підхід до композиції. У старіших роботах часто помітна схожість із кіно: сцена будується так, щоб глядач одразу бачив головний об’єкт, персонажів і простір. У сучасному концепт-арті ця ідея залишилася, але додалося більше уваги до руху, цифрового середовища та інтерактивності. Художник тепер думає не тільки про красивий кадр, а й про те, як це зображення буде працювати у фільмі, анімації або грі [6, с. 1085].

Для ігор це особливо помітно. У фільмі глядач бачить тільки той ракурс, який уже обрав режисер. У грі гравець може рухатися, міняти положення камери й дивитися на локацію з різних сторін. Тому концепт-арт середовища має показувати не тільки загальний настрій, а й логіку простору. Важливі об’єкти повинні залишатися зрозумілими з різних точок огляду, щоб гравець не губився в кімнаті.

З розвитком комп’ютерної графіки концепт-арт поступово перейшов із традиційного формату у цифровий. Якщо раніше художники працювали переважно з олівцями, фарбами, маркерами, гуашшю та аквареллю, то наприкінці XX — на початку XXI століття важливу роль почали відігравати цифрові програми та графічні планшети. Наприклад, Adobe Photoshop, розроблений у 1987 році, став одним із ключових інструментів для редагування й обробки цифрових зображень [7]. Corel Painter, вперше випущений у 1991 році, був створений для імітації традиційних художніх матеріалів у цифровому середовищі [8]. Розвиток графічних планшетів також вплинув на цифрове

мистецтво: Wacom у 1991 році представила бездротове перо, а наступного року pen display, орієнтований на професійних художників [9]. Завдяки цифровому формату художники отримали можливість швидше редагувати колір, форму, масштаб, освітлення та композицію без повного перемальовування зображення.

Цифровий формат дав художникам більше референсів і можливостей, але водночас з'явився ризик зробити стиль занадто схожим на вже існуючі роботи. Тому в сучасному дизайні важливо поєднувати зрозумілі для всіх образи з авторськими деталями. У дослідженні українського дизайну зазначається, що дизайн може розвиватися через поєднання власних культурних основ і зовнішніх впливів [10, с. 2-4].

Для фентезійної гри це допомагає уникнути шаблонності. Середньовічне фентезі часто використовує однакові елементи: лицарів, замки, драконів, мечі, факели, кам'яні стіни, золото й темні коридори. Але ці елементи можна зробити більш авторськими через форму, орнамент, колір, силует і повторювані деталі. Якщо просто брати готові фентезійні рішення, світ може виглядати звичайно. Якщо додати власну логіку стилю, він буде більш цілісним.

Що касається відеоігрової індустрії, то зважаючи на складність виробництва, концепт-арт набув ще більшого значення. Гра поєднує в собі геймплей, візуальний стиль, інтерфейс, звук, сюжет, простір та взаємодію з гравцем. Джессі Шелл підкреслює, що гра складається з чотирьох базових елементів: механік, історії, естетики та технологій; жоден із них не працює повністю ізольовано, адже всі вони взаємно впливають один на одного. Шелл наголошує, що кожна ця частина є рівноправно важливою по відношенню до інших. [11, с. 51-53]. Саме тому концепт-арт у геймдеві не можна розглядати тільки як «красиві картинки»: він має поєднувати естетику з механіками, сюжетом та технічними можливостями гри. Для створення однієї відеогри, потрібно багато різних видів концепт-арту, починаючи з ілюстрацій загальної естетики та закінчуючи візуалізацією роботи механік. Щоб гра була цілісною та гармонійною, створюється дизайн кожного елемента в грі і тільки потім починається розробка самої гри. Це являється важливим етапом в створені ігор,

як Адамс пояснює, що хороші ігри та ігрові світи мають гармонію, тобто всі елементи відчуваються, як частина одного цілого [1, с. 70].

1.2. Види концепт-арту

Концепт-арт використовується у багатьох галузях та за різним призначенням. Таким чином концепт-арт можна поділити на групи зважаючи на різний функціонал. Концепт-арт для ігор також попадає під різні підгрупи такі як: концепт-арт персонажів, середовища, реквізитів, транспортних засобів, істот, ui/ux та ключової атмосфери [12].

Будь-який вид концепт-арту залежить від композиції. Вона допомагає правильно розмістити елементи, показати головне й зробити зображення зрозумілим. У графічному дизайні композиція пов’язана з формою, масштабом, ритмом, симетрією, асиметрією, центром уваги та рівновагою. У підручнику з основ графічного дизайну ці питання розглядаються як важлива база для побудови зображення [13, с. 19-64].

Для концепт-арту персонажа композиція допомагає показати силует, позу, вагу й характер героя. Для середовища вона показує, куди гравець дивиться спочатку, які об’єкти є головними, де є небезпека і куди можна рухатися. Для реквізиту композиція допомагає показати форму предмета, матеріали та його функціональні частини. Для UI вона визначає, як гравець читає інформацію на екрані.

У роботі над грою важливо розуміти, де знаходиться головний композиційний центр. Якщо важливий об’єкт губиться серед декору, гравець може не зрозуміти, куди йти або на що звернути увагу. Наприклад, у сцені з драконом важливим має бути не тільки сам дракон, а й місце бою, небезпечні зони, лікувальні предмети й винагорода. Тому композиція в концепт-арті допомагає не тільки зробити зображення красивим, а й організувати ігровий простір.

Концепт-арт персонажів створюється для ідентифікації зовнішнього вигляду живих істот: головних героїв, NPC (не ігрових персонажів), ворогів і так далі. Головною задачею такої ілюстрації є наявність передачі характеру, ролі у сюжеті та функції, у будь якому медіа для якого буде використовуватися цей персонаж, за допомогою візуальної складової такої як силует, пропорції, одяг, колір, міміку, аксесуари та позу. Такий концепт арт є важливою частиною у різних медіа, а особливо у іграх, тому що він визначає зовнішність персонажа, його особистість, поведінку та загальну естетику, а також використовується як референс на різних етапах виробництва [14].

У концепт-арті персонажа важливо показати не тільки костюм чи анатомію, а й образ, який легко запам’ятати. У дослідженні портрета в сучасному плакаті звертається увага на характерність, узагальнення, емоцію та виразність обличчя [15, с. 5-15]. Для гри це означає, що гравець має швидко зрозуміти персонажа ще до того, як він почне діяти в сюжеті. Силует, поза, колір, міміка, одяг і предмети повинні одразу передавати перше враження про героя.

Це особливо важливо для фентезійної гри, де часто є знайомі типи персонажів: лицар, принцеса, монстр, магічна істота або ворог. Якщо образ занадто загальний, він легко губиться серед інших схожих персонажів. Якщо ж у нього є одна або кілька чітких особливостей, гравець краще його запам’ятовує.

Персонажний концепт-арт також має бути зручним для подальшого моделювання. Дуже багато дрібних деталей у 2D може виглядати красиво, але у 3D це часто стає складно реалізувати. Тому в концепті потрібно показати головні частини костюма, матеріали й деталі, які справді важливі для образу. Інше можна спростити, щоб персонаж краще працював у грі.

Цю думку підтверджують Є. В. Кручок та О. С. Васильєва, які зазначають, що «концепт арт є критичним етапом для подальшої розробки 3D моделей і анімацій» [49, с. 98]. Отже, персонажний концепт-арт має бути достатньо зрозумілим для моделювання, а не лише виглядати як красива ілюстрація.



Рисунок 1.2 — Приклад концепт-арту персонажа

Nurin Nadzirah Binti Supy

Адамс підкреслює, що значення візуального вигляду персонажу є важливим і повинно бути продуманим для правильного сприйняття гравцем. Зовнішній вигляд допомагає розрізняти персонажів, передавати їхню роль та формувати очікування щодо поведінки персонажа [1, с. 327].

У ігровому дизайні персонаж має бути не тільки красивим, а й зрозумілим як частина гри. Під час створення образу потрібно враховувати роль персонажа, його емоційне сприйняття, стиль гри та подальшу технічну роботу [16, с. 456]. Тому персонажний концепт має одразу показувати, ким є герой або ворог, яку роль він виконує і як він пов’язаний зі світом гри.

Одним із головних засобів читабельності є силует. Якщо персонажа можна впізнати навіть без дрібних деталей, його дизайн уже має добру основу. Для ворогів це особливо важливо, бо гравець має швидко зрозуміти, яку небезпеку вони несуть. Великий і важкий силует може натякати на силу та повільність, а тонкий і гострий - на швидкість і небезпечність. Це також можна підкріпити словами Адамса що візуальні та ігрові елементи повинні бути узгоджені та гармонійно створювати приємний досвід для гравця [1, с. 93].



Рисунок 1.3 — Приклад концепт-арту персонажа

Imperius concept by Josh Tallman, © Blizzard Entertainment

Тож у відеогрі персонаж завжди пов’язаний з дією. Його дизайн має відповідати тому, як він рухається, б’ється, ухиляється або взаємодіє з предметами. Якщо герой має швидко рухатися, його силует не повинен виглядати надто важким. Якщо ворог має лякати, у нього можуть бути масивніші форми, гострі деталі або темніший колір.

Концепт-арт середовища відповідає за вигляд зовнішнього світу. Під цю категорію попадають: природні ландшафти, міста, архітектура, інтер’єр, атмосфера та все інше, що створює зовнішній простір світу. Для ігор також ще дуже важливою частиною створення вдалого середовища є продуманий левел-дизайн

Левл-дизайн це концепт-арт середовища з механічної та функціональної точки зору. Ці іллюстрації показують де будуть знаходитися різні предмети, де буде проходити гравець, як дістатися до певної локації і так далі. Крістофер Тоттен детально розповідає що концепт-арт середовища, а особливо левел-дизайну є невід’ємною частиною хорошої гри.

Такий концепт-арт підтримує розповідь, викликає емоції гравця та встановлює антураж. В статті виділяється 3 головних правила для створення успішного концепт-арту оточення [17]:

1. Мета та функція. Колір, світло, тіні й погода створюють емоцію сцени. Вони можуть зробити локацію спокійною, небезпечною, загадковою або напруженою.

2. Розповідь історій. Гарне середовище може розповідати історію без слів. Предмети, будівлі, деталі та композиція допомагають зрозуміти, що відбувалося у цьому місці.

3. Настрій та атмосфера. Колір, світло, тіні й погода створюють емоцію сцени. Вони можуть зробити локацію спокійною, небезпечною, загадковою або напруженою.



Рисунок 1.4 - Приклад концепт-арту середовища
Nurin Nadzirah Binti Supy

Концепт-арт середовища не повинен створюватися лише за принципом «це виглядатиме красиво» або «це було б цікаво». Як зазначає Крістофер Тоттен, рівні, створені без чіткого плану й без урахування досвіду гравця, часто виявляються нецікавими під час прототипування. Тому ще на етапі концепт-арту художник має думати не тільки про зовнішній вигляд локації, а й про те, який досвід вона повинна створити для гравця. Середовище у грі є засобом комунікації між розробником і гравцем: воно направляє рух, передає настрій, підказує важливі об’єкти та допомагає зрозуміти правила простору. Тоттен виділяє три головні завдання ігрового рівня: коригування поведінки гравця, передавання значення та розширення простору. Ці принципи можна застосувати і до концепт-арту середовища, оскільки вже на ранніх ескізах

художник має закладати логіку навігації, атмосферу й візуальні підказки для майбутнього досвіду гравця [18, с. 52].

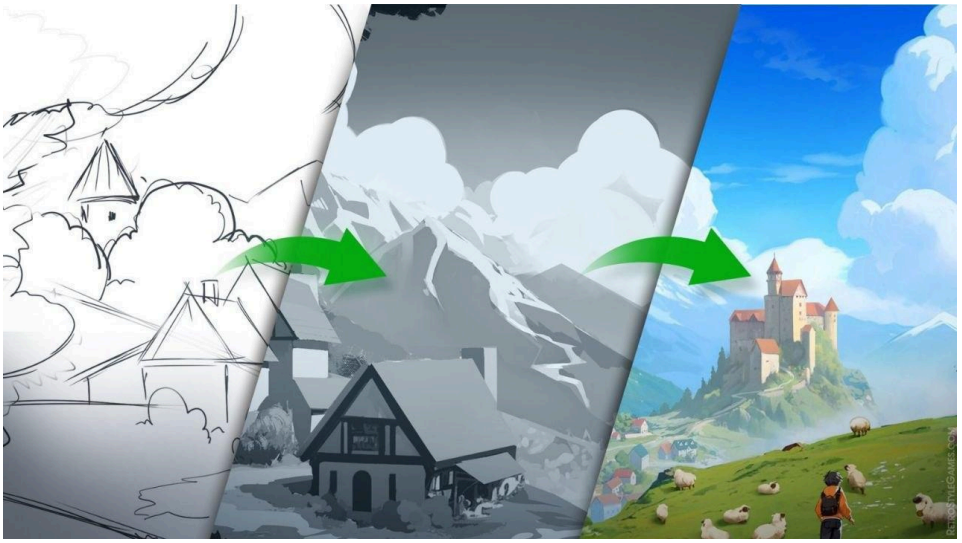


Рисунок 1.5 — Приклад концепт-арту середовища

Razinkova A.

У концепт-арті середовища важливо пам’ятати, що ігрова локація сприймається не як одна картинка. Гравець рухається по ній, змінює ракурс, підходить ближче до об’єктів і повертається назад. Тому середовище має мати внутрішню логіку. Локація повинна не тільки виглядати атмосферно, а й вести гравця, показувати важливі місця та допомагати зрозуміти, що відбувається в просторі.

Динаміку середовища можна створити навіть без складних анімацій. Для цього достатньо поступово змінювати форми, світло й декор. Наприклад, у першій сцені можуть бути прості кам’яні арки, у другій — гостріші форми, а у фіналі — драконячі колони й лава. Так гравець відчуває, що просувається до більш небезпечного місця.

Концепт-арт реквізитів використовується для того щоб показати окремі предмети, такі як наприклад зброя, меблі, декоративні об'єкти, предмети інвентарю тощо. Такі елементи не тільки є частиною декорацій, а ще й доповнюють світ і самі несуть в собі частинку його історії. В залежності від виду предмету, концепт-арт також відповідає за його функціонал та продуманість.

Особливість концепт-арту реквізитів полягає в тому, що навіть маленький предмет може розповідати про світ гри, персонажа або жанр. Наприклад, один і той самий об’єкт: коробка, меч, стілець або лампа буде виглядати по-різному у середньовічному фентезі, постапокаліпсисі, кіберпанку чи sci-fi. Eliott Lilly пояснює це на прикладі ящиків: звичайний ящик може бути нудним і непомітним, але може стати функціональним, інтерактивним або візуально цікавим, якщо його дизайн відповідає світу гри. Автор прямо ставить питання, як створити ілюстрацію, яка буде функціональною, достовірною та унікальною, але водночас впишеться у світі гри [20]. Це означає, що Концепт-арт реквізитів повинен враховувати не тільки форму предмета, а і його призначення, матеріали, стиль, масштаб та зв’язок із середовищем [20].

В особливості для відеоігор концепт-арт реквізитів показує не тільки візуальну особливість, а ще й практичну. Це означає що такі ілюстрації використовуються для 3д моделювання предмета, текстурування та анімації якщо це потрібно. Тому хороший Концепт-арт реквізитів має показувати не лише загальний вигляд предмета, а й його конструкцію, пропорції, матеріали, можливі механізми та спосіб взаємодії з ним. Artchive описує концепт-арт реквізитів як створення детального та функціонального малюнку який зазвичай використовується для фільмів для ігор [21].



Рисунок 1.6 — Приклад концепт-арту реквізитів

Nurin Nadzirah Binti Supy

Концепт-арт істот використовується для розробки істот різного типу, монстрів, різних тварин і так далі. Вигляд таких створінь напряму залежить від всесвіту для якого робиться концепт арт. Задачею такого концепт-арту є зробити дизайн істоти не тільки гарною та унікальною візуально, а ще й переконливою, функціональною та пов'язаною з історією світу. У таких ілюстраціях часто поєднуються реальні біологічні референси з вигаданими елементами. Це робиться для розуміння механік руху істоти і більшої достовірності фінального продукту [21].

В іграх такі концепт-арти використовуються для подальшої роботи над істотою, зазвичай для створення істоти в 3D. Тому концепт-арт істот має бути зрозумілим не лише як ілюстрація, а і як інструкція для 3D-художників, аніматорів та гейм дизайнерів: у ньому важливо показати силует, пропорції, анатомію, матеріали та можливі рухи істоти. Також у разі роботи з монстрами корисним є розуміння анатомії тварин і принципів побудови їх тіла. Отже, концепт-арт істот поєднує художню уяву, біологічну логіку, функціональність і вимоги виробництва, щоб створена істота виглядала живою, зрозумілою для команди та переконливою для гравця.

Так само, як і для дизайну персонажів, для дизайну істот важливо мати силует, який характерний для цієї істоти та відразу показує гравцеві, чого очікувати від взаємодії з ним [16, с. 456].



Рисунок 1.7 — Приклад концепт-арту істот

Nurin Nadzirah Binti Supy

UI концепт-арт відповідає за попередню розробку інтерфейсу: головного меню, кнопок, іконок, HUD, health bar, stamina bar, карти, інвентарю та інших елементів взаємодії гравця з грою. Інтерфейс повинен бути не лише стилістично красивим, а й читабельним, оскільки він напряму впливає на користувацький досвід [1, с. 38].

Інтерфейс комп'ютерної гри є не просто технічним елементом, а частиною візуального дизайну. Він має швидко показувати гравцеві важливу інформацію: здоров'я, витривалість, доступні дії, небезпеку, прогрес і цілі. Візуально-комунікативний дизайн допомагає зробити інтерфейс зрозумілішим і більш привабливим для цільової аудиторії [22, с. 1-4].

UI-дизайн (User Interface Design) — це процес проєктування візуального інтерфейсу цифрового продукту, через який користувач взаємодіє з програмою, сайтом або грою [23 с. 11]. Для UI концепт-арту важливо знайти баланс між стилем і зручністю. Якщо інтерфейс занадто декоративний, він може відволікати від гри. Якщо він занадто простий і нейтральний, він може не підтримувати атмосферу світу. Тому меню, health bar, stamina bar, кнопки, іконки й підказки мають підходити до стилю гри, але залишатися читабельними.

UI також має враховувати поведінку гравця під час проходження. Показники здоров'я і стаміни краще розміщувати там, де їх легко помітити боковим зором. Підказка з керуванням має бути зрозумілою для нового гравця. Головне меню повинно одразу показувати жанр і настрій гри, але не ускладнювати прості дії, наприклад початок гри або вихід.

Головною задачею UI/UX концепт-арту є декоративний та функціональний дизайн. Адамс підкреслює, що поганий UI може зруйнувати навіть саму сильну гру [1, с. 38]. Такий концепт-арт повинен бути зрозумілим, читабельним і не відволікати гравця від основного ігрового процесу.

Щоб почати працювати над таким видом концепт-арту важливо розуміти саме для чого створюється таке зображення, знати цільову аудиторію та основуватися на темі гри для якої робиться концепт-арт. Під час створення начерків для концепт-арту UI, важливо спробувати різні варіанти компоновки та

стилі, особливу увагу треба звернути на зручність використання та інтуїтивне розуміння використання. Інтерфейс впливає не тільки на зовнішній вигляд гри, а й на поведінку користувача [23, с. 11]. Для гри це означає, що інтерфейс потрібно оцінювати не тільки за тим, чи він красивий, а й за тим, чи гравцеві зручно ним користуватися.

На практиці це можна перевіряти простими питаннями: чи швидко гравець бачить health bar; чи розуміє, які клавіші натискати; чи не плутає декор із кнопками; чи помічає інтерактивні предмети; чи не закриває UI важливу частину сцени. Якщо гравець витрачає зайвий час на розуміння інтерфейсу, це заважає самому ігровому процесу.

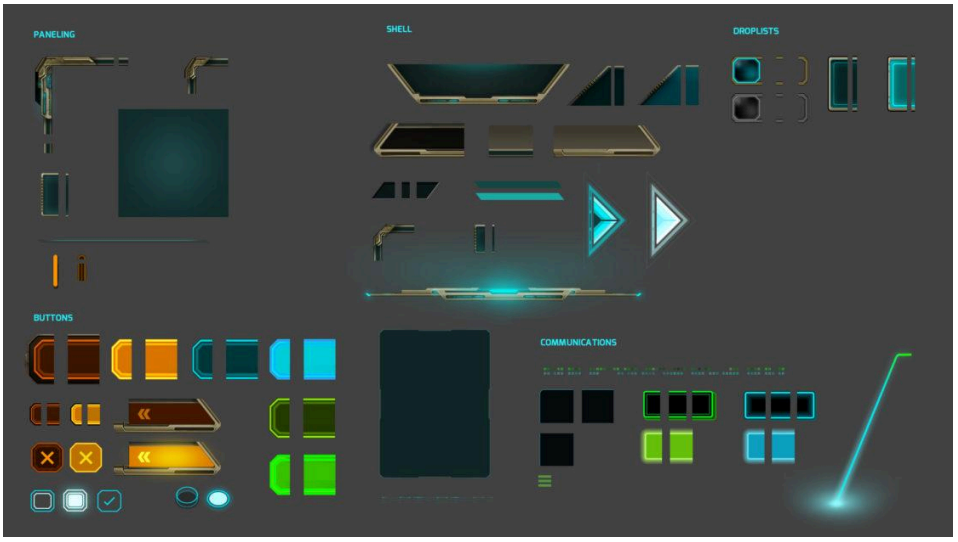


Рисунок 1.8 — Приклад концепт-арту UI

John Burnett @TheWingless

1.3. Історія розвитку комп’ютерних ігор

Перші відеоігри не були створенні з наміром створити саме “відеоігру”, цей процес був більш експериментальним, як далеко можна зайти з технікою та інтерактивністю. Одним із важливих прикладів перших ігор є "Tennis for Two" (Рис. 1.9), створена у 1958 році в Brookhaven National Laboratory. Ця гра була створена для двох гравців та управління відбувалося за допомогою контролерів. Ця гра заснована на грі в настільний теніс де гравці повинні перекидати м'яч

через сітку, не попавши в саму сітку або за края столу. Саме зображення з гри транслювалось на осцилографі. Осцилограф це вимірювальний прилад, який візуалізує електричні сигнали. В цій грі картинка не була головною складовою гри, що показує що на початку створення відеоігор, головним чинником інтересу була взаємодія гравця з відеогрою та механіками [24].

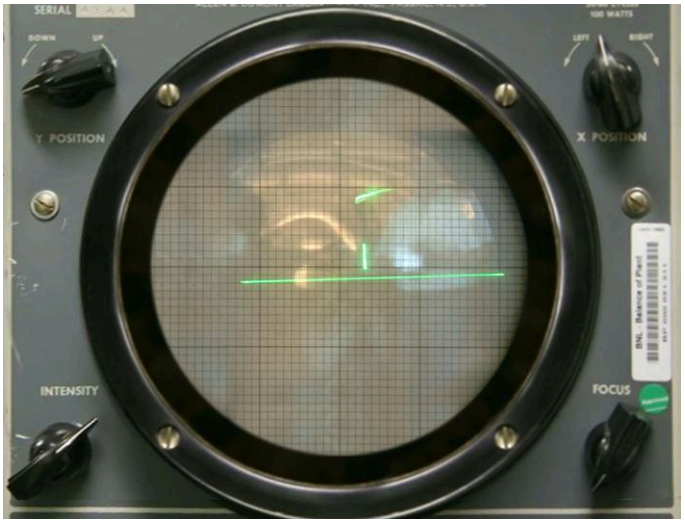


Рисунок 1.9 — "Tennis for Two"

У 1962 році з’явилася гра "Spacewar!", яка стала важливим кроком для розвитку комп’ютерних ігор. У цю гру також грають два гравці за допомогою контролерів. В цій грі у гравця є можливість керувати космічними кораблями та намагатися знищити опонента. Ця гра часто використовувалася для того щоб показати на що спроможний новий створений комп’ютер, тому для цієї гри потрібно було обчислювати фізику руху, дані введені гравцем і одночасно показувати картинку [25].

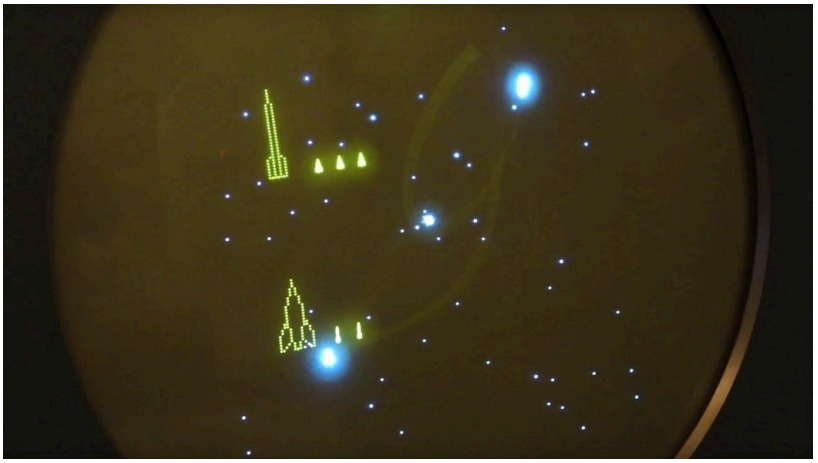


Рисунок 1.10 — "Spacewar"

У 1970-х роках відеоігри почали поступово переходити у публічний простір. Важливим прикладом стала аркадна гра «Pong», створена компанією Atari у 1972 році. Цю гру поставили вперше в барі, і вона була настільки популярною, що в якийсь момент зламалася від кількості монет які відвідувачі поклали в неї щоб пограти в гру. Саме такі прості аркадні ігри показали, що відеоігри можуть бути не тільки технічним експериментом, а й формою розваги [26].

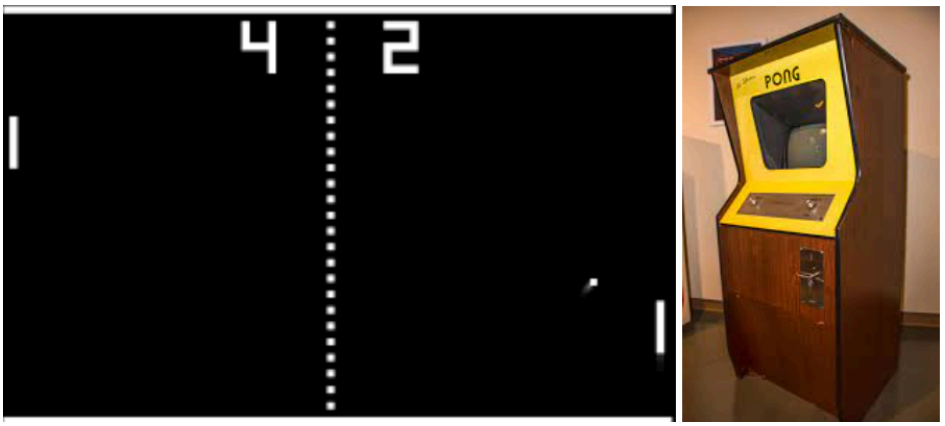


Рисунок 1.11 — «Pong»

У 1980-х роках ігрова індустрія продовжила розвиватися через домашні консолі. Однією з найбільш важливих та популярних домашніх консолей, стала Nintendo Entertainment System, яка вийшла у США у 1985 році після японської консолі Famicom 1983 року. NES допомогла відновити інтерес до відеоігор після кризи ринку на початку 1980-х років. А з можливістю грати не виходячи з дому, інтерес до цих консолей тільки зростав [27].



Рисунок 1.12 — Famicom 1983

У 1990-х роках почали все частіше використовуватися диски, а фокус пішов на більш складнішу 3D графіку. Важливим етапом стала перша PlayStation, яка вийшла в Японії 3 грудня 1994 року. Ця консоль стала дуже успішною і продалася накладом понад 102 мільйони одиниць. Завдяки цій консолі, ігри вийшли на новий рівень з покращеною 3D графікою та новими ігровими механіками [28].



Рисунок 1.13 — PlayStation 1994

Зараз комп’ютерні ігри поєднують у собі багато нових покращених складових, які були неможливі до цього: графіку, звук, сюжет, механіки, інтерфейс, рівні та взаємодію з гравцем. Таким чином тепер ігри поєднують в собі механіки та візуальну частину. В сучасному розумінні ігри являються комплексним продуктом над яким працюють від маленьких інді студій до великих компаніях, які розробляють тільки комп'ютерні ігри. Саме тому концепт-арт має велике значення, бо працюючи в команді з людьми, важливо щоб всі члени команди розуміли над чим вони працюють і якого результату вони повинні досягти. Концепт-арт являється ключовим рушієм гармонії та однорідності гри [29, с. 6]. А як стверджував Адамс, підтримання гармонії є важливою складовою будь якої гри [1, с. 93].

1.4. Види комп’ютерних ігор

Відеоігри зазвичай поділяються за жанрами, видами або ознаками. Жанр визначається діями гравця в процесі проходження гри. Таким чином, особливості геймплею визначають жанр гри. Сам всесвіт гри не впливає на її жанр [30, с. 1].

Також важливо зазначити, що гравців теж можливо типувати для кращого розуміння створення різних видів відеоігор. За типологію Ричарда Бартла, гравці поділені на чотири основних типи. Це поділення засноване на тому що гравцям більше подобається робити під час проходження гри.

Перший тип це досягатори. Для таких гравців головне прогрес, результат і відчуття успіху. Їм подобається виконувати завдання, отримувати нагороди, підвищувати рівень персонажа, відкривати досягнення та збирати рідкісні предмети. Такі гравці ставлять для себе цілі і грають для їх досягнення. Для таких гравців головне конкретно бачити свої успіхи та отримувати за це винагороду.

Другий тип це дослідники. Гравці цього типу відрізнюються від попередніх тим, що для них важливо досліджувати місцевість і знаходити нові місця. Вони люблять вивчати ігровий світ, знаходити приховані та секретні предмети. Такий тип гравців проводить багато часу досліджуючи всі куточки гри та отримує задоволення при відкритті нових локацій та предметів.

Третій тип це соціальні гравці. Для них гра є способом спілкування з іншими людьми. Перемога не є головною ціллю для таких гравців, для них набагато важливіше спілкування з людьми та дружня атмосфера.

Четвертий тип це змагальні гравці. Головною мотивацією таких гравців є суперництво з іншими гравцями. Такі гравці люблять PvP, рейтинги, таблиці лідерів, дуелі та інші ігрові механіки, де можна напряму змагатися з іншими. Для таких гравців важливо показати свою силу та майстерність в порівнянні з іншими ігроками.

За допомогою такої класифікації гравців, розробникам ігор легше зрозуміти що їм варто робити та на яку аудиторії вони хочуть зосередити свою увагу [31].

Хоч за Бартом можна класифікувати типи гравців, єдиної остаточної класифікації відеоігор не існує, тому що ігровий ринок постійно змінюється. Жанри часто змішуються, із-за чого з'являються нові формати. Наприклад, одна гра може поєднувати елементи пригоди, екшену, головоломки та RPG. Тому

таким чином, поділ на жанри здійснюється для більш зрозумілого пояснення механік гри, а не для класифікації ігор як таких [32].

До основних видів ігор часто відносять такі ігри як: екшн, пригодницькі ігри, рольові ігри, симулятори, стратегії, спортивні ігри, головоломки та інші різновиди. Такий поділ допомагає легше зрозуміти чого гравцеві очікувати від гри [33, с. 3-5].

Екшн-ігри, як можна зрозуміти з назви, являються активними і спираються на швидкість гравця. У них важливими є швидка реакція, рух, ухилення, бій або точність керування. До цієї групи входять: платформери, шутери, файтинги та інші ігри, де основний інтерес створюється через дію, швидку реакцію та натискання потрібних клавіш у потрібний момент. У таких іграх візуальний дизайн має бути читабельним та інтуїтивним, щоб гравець швидко розумів, де знаходиться персонаж та в якому він стані, хто є ворогом та якого він типу, де знаходиться небезпека та куди гравцеві треба просуватися далі [34]. Вдалим прикладом екшн-гри є Half-Life 2, оскільки вона поєднує швидкий темп, постійний рух, бойові сцени та необхідність швидко реагувати на небезпеку. Гравець часто опиняється в ситуаціях, де потрібно одночасно орієнтуватися в просторі, ухилятися від атак, використовувати зброю та шукати безпечний шлях для подальшого просування.

Крім того, у «Half-Life 2» добре продуманий візуальний дизайн: вороги легко зчитуються за силуетами та поведінкою, небезпечні зони помітні завдяки кольору, освітленню й розташуванню об’єктів, а самі локації підказують гравцеві напрям руху без зайвих пояснень. Це робить ігровий процес інтуїтивним і динамічним, що є важливою ознакою якісної екшн-гри.



Рисунок 1.14 — «Half-Life 2»

Пригодницькі ігри більше зосереджені на дослідженні світу, проходженні історії, пошуку предметів та вирішенні перешкод. У таких іграх гравець часто рухається між різними локаціями, знаходить підказки, спілкується з персонажами або відкриває нові частини сюжету. В таких іграх для гравця головне мати простір та можливість для дослідження території [33, с. 4].Вдалим прикладом пригодницької гри є «Life is Strange», оскільки в ній основна увага приділена історії, дослідженню локацій, взаємодії з предметами та персонажами. Гравець поступово дізнається більше про світ гри через діалоги, записки, фотографії та дрібні деталі оточення. Візуальний стиль гри підтримує емоційну атмосферу сюжету й допомагає краще зануритися в події.



Рисунок 1.15 — «Life is Strange»

Рольові ігри або RPG зазвичай пов’язані з розвитком персонажа, виконанням завдань та проходженням історії. У таких іграх гравець може себе спробувати у ролі конкретного персонажа. Для таких ігор важливо мати продуманий дизайн головного героя та світу навколо нього, оскільки від цього

напряму залежить ступінь його занурення в ігровий світ [33, с. 4]. Важливу роль також відіграє можливість впливати на розвиток персонажа: покращувати його навички, обирати спорядження, приймати рішення та виконувати різні завдання. Візуальний дизайн у RPG має допомагати гравцеві краще зрозуміти характер героя, його клас, рівень сили, походження та роль у сюжеті. Також важливо, щоб навколишній світ виглядав цілісним і логічним: міста, костюми персонажів, зброя, інтерфейс і вороги повинні відповідати загальній атмосфері гри.

Вдалим прикладом RPG є «The Witcher 3: Wild Hunt», оскільки в цій грі гравець бере на себе роль конкретного персонажа — відьмака Ґеральта, проходить сюжетні та додаткові завдання, взаємодіє з різними персонажами та поступово розвиває героя. Світ гри добре продуманий візуально: локації, монстри, костюми, зброя та побутові деталі допомагають створити відчуття живого фентезійного світу.



Рисунок 1.16 — «The Witcher 3: Wild Hunt»

В стратегіях персонаж керує не головним персонажем, а зазвичай цілою системою. Це може бути як і група людей, так і міста та цілі цивілізації. Для таких ігор важлива можливість планування на декілька ходів вперед та врахування наслідків дій гравця. В таких іграх гравець ставиться в роль керівника, і для зручної гри потрібно дотримуватися зрозумілого дизайну юзерського інтерфейсу, щоб було зрозуміло стан гри на даний момент та які є

можливі дія, які можна здійснити далі [33, с. 5]. У стратегічних іграх особливо важливим є зрозумілий дизайн інтерфейсу, оскільки гравець має швидко бачити поточний стан гри: кількість ресурсів, стан армії, доступні дії, розвиток територій та можливі загрози. Якщо інтерфейс перевантажений або незрозумілий, гравцеві складно планувати подальші кроки. Тому візуальний дизайн у стратегіях повинен бути логічним, структурованим і зручним для сприйняття.

Вдалим прикладом стратегічної гри є «Civilization VI», оскільки в ній гравець керує розвитком цілої цивілізації: будує міста, досліджує технології, розвиває культуру, веде дипломатію та приймає військові рішення. Кожна дія може впливати на подальший розвиток гри, тому гравцеві потрібно мислити наперед і планувати свої кроки. Інтерфейс гри допомагає відстежувати ресурси, стан міст, науковий прогрес та доступні варіанти дій, що робить процес керування складною системою більш зрозумілим.



Рисунок 1.17 — «Civilization VI»

Симулятори відтворюють певний процес або частину реального життя у форматі відеоігри. Це може бути різні симуляції, наприклад водія автобусу або життя студента і так далі. У таких іграх гравець прагне спробувати щось нове, чого в реальному житті він ще не пробував, або спробувати різні життєві сценарії [33, с. 4]. Для симуляторів важливо, щоб ігровий процес був зрозумілим і наближеним до обраної теми. Якщо гра відтворює реальну

професію або побутову ситуацію, візуальний дизайн повинен допомагати гравцеві швидко розуміти, з якими об’єктами можна взаємодіяти, які дії доступні та який результат вони дають. Інтерфейс у таких іграх також має бути зручним, адже часто гравець стежить за багатьма показниками: часом, грошима, потребами персонажа, станом техніки або розвитком певної системи.

Вдалим прикладом симулятора є «The Sims 4», оскільки в цій грі гравець може створювати персонажів, будувати для них житло, керувати їхнім повсякденним життям, роботою, стосунками та особистими потребами. Гра дозволяє експериментувати з різними життєвими ситуаціями й сценаріями, які не завжди можна або хочеться повторювати в реальному житті. Завдяки зрозумілому інтерфейсу та візуальному поділу об’єктів гравець легко розуміє, що можна змінювати, будувати або використовувати.



Рисунок 1.18 — «The Sims 4»

Головоломки будуються на вирішенні задач за певними правилами. У них гравець має думати логічно, запам’ятовувати інформацію або знаходити правильний порядок дій. Такі ігри можуть бути як повільними, так і дуже динамічними. Для головоломок важливо, щоб форми, кольори, символи та інтерфейс були зрозумілими, адже помилки у візуальному дизайні можуть заважати гравцеві правильно читати завдання [33, с. 4]. У таких іграх дизайн має не лише прикрашати ігровий процес, а й допомагати гравцеві мислити. Візуальні елементи повинні чітко показувати, які об’єкти можна рухати, з чим

можна взаємодіяти, які частини рівня є важливими, а які виконують лише декоративну функцію. Якщо головоломка має кілька етапів, гравець повинен поступово розуміти логіку завдання через підказки, розташування предметів або зміну кольору й форми об’єктів.

Вдалим прикладом головоломки є «Portal 2», оскільки в цій грі гравець вирішує задачі за допомогою порталів, фізики простору та взаємодії з різними об’єктами. Кожен рівень побудований так, щоб гравець поступово знаходив правильний порядок дій: куди поставити портал, як перемістити куб, як використати кнопку або лазер. Візуальний дизайн гри добре показує важливі елементи: інтерактивні поверхні, небезпечні зони, кнопки та об’єкти для вирішення задач. Завдяки цьому гравець може зосередитися саме на логіці головоломки, а не на спробах зрозуміти, що взагалі потрібно робити.



Рисунок 1.19 — «Portal 2»

Окремо можна виділити гібридні ігри, які поєднують декілька жанрів. Наприклад, action-adventure може мати і бої, і дослідження світу, і головоломки. Саме такі змішані жанри сьогодні дуже поширені, тому під час створення власної гри важливо не просто назвати жанр, а зрозуміти, які саме дії буде виконувати гравець [32].

Окрім основних жанрів, відеоігри також можна поділяти на менші підвиди. Це потрібно тому, що одна велика категорія може містити дуже різні

ігри за способом проходження. Наприклад, екшен може бути шутером, файтингом, стелс-грою, ритм-грою або грою на виживання. У шутерах гравець використовує зброю та бореться з ворогами. Вони можуть відрізнятися за камерою: від першої особи, від третьої особи або з видом зверху. Файтинги більше зосереджені на боях між персонажами, де важливими є реакція, комбінації ударів та знання здібностей героя. Стелс-ігри, навпаки, не завжди заохочують відкритий бій. У них гравець має діяти обережно, ховатися, обходити ворогів і виконувати завдання непомітно. Ритм-ігри будуються на музиці, де потрібно натискати кнопки у правильний момент відповідно до ритму композиції [34].

Окремо можна виділити survival horror та metroidvania. Survival horror поєднує дослідження, небезпеку та обмежені ресурси. У таких іграх гравець часто має мало патронів, ліків або інших предметів, тому напруга створюється не тільки через ворогів, а й через постійне відчуття нестачі ресурсів. Metroidvania працює інакше: гравець досліджує нелінійний світ, але частина локацій спочатку закрита. Щоб пройти далі, потрібно знайти нові здібності, предмети або зброю, які відкривають доступ до нових зон. Через це концепт-арт для таких ігор має добре показувати логіку простору, переходи між зонами та візуальні підказки для гравця [34].

Також існують клікери, казуальні ігри та ігри для компанії. Клікери потребують мінімальної участі гравця: часто достатньо натискати одну кнопку або періодично повертатися до гри, щоб отримувати нагороди. Казуальні ігри створюються для коротких і простих ігрових сесій, тому вони мають зрозумілі правила, швидкий старт і простий інтерфейс. Ігри для компанії, навпаки, розраховані на гру декількох людей одночасно. Вони часто складаються з короткотривалих ігор, де гравці змагаються між собою у простих завданнях. Для таких жанрів особливо важливими є зрозумілі кнопки, яскраві підказки та просте візуальне оформлення, щоб гравець швидко розумів, що від нього потрібно [34].

Ще одним видом є навчальні ігри. Вони використовують ігрові механіки для навчання, наприклад математики, мовам, програмування або інших навичок. Також можна виділити programming games, де гравець проходить завдання за допомогою коду або логічних команд. Такі ігри показують, що відеоігри можуть бути не тільки розвагою, а й способом навчання. У цьому випадку візуальний стиль має бути простим і зрозумілим, тому що головна увага гравця повинна залишатися на завданні, а не губитися в зайвих деталях [34].

Окремо варто згадати art games. У таких іграх головною метою може бути не перемога або проходження рівнів, а емоційне враження, атмосфера або художній досвід. Такі ігри іноді більше схожі на інтерактивну ілюстрацію або візуальний експеримент. Саме тут концепт-арт має особливо велике значення, бо він формує не тільки вигляд світу, а й сам настрій гри. Для art games важливо, щоб колір, композиція, форма, світло та деталі працювали разом і передавали потрібне відчуття гравцеві [34].

РОЗДІЛ ІІ
ВПЛИВ КОНЦЕПТ-АРТУ НА СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

2.1. Особливості процесу створення комп’ютерних ігор

На прикладі книги Д. Шраера [35] можна виділити декілька фундаментальних особливостей при створенні комп’ютерної гри. Гра повинна не просто виконувати дію, а викликати інтерес, емоцію і бажання продовжувати проходження. Візуальна частина допомагає пояснити правила, створити атмосферу, підказати напрямок руху й зробити світ більш зрозумілим для гравця.

Головна особливість геймдеву полягає в тому, що на відміну від кіно чи будівництва, де є чіткий сценарій або креслення, гра не існує, поки вона не зібрана повністю. Програмісти можуть написати чудовий код, а художники можуть намалювати дивовижний світ, але поки всі ці елементи не з'єднаються в робочу збірку гри, ніхто не знає, чи буде в це цікаво грати. Через це ігри часто доводиться перероблювати з нуля прямо посеред виробництва, змінюючи жанр, сюжет чи ключові механіки, коли з'ясовується, що початкова ідея просто “не працює”. Як приклад візьмемо розробку таких ігор як Dragon Age: Inquisition та Destiny, протягом перших кількох років створення Dragon Age: Inquisition розробники взагалі не мали чіткого бачення гри, постійно переписували сценарій і змінювали концепцію через вимоги керівництва, а у Destiny сюжет та структуру місій повністю перекроїли всього за рік до релізу [35].

У загальному вигляді процес створення гри можна розглядати як послідовний цикл роботи. Повний цикл розробки гри це процес, у якому команда проходить різні етапи, аналізує стан проєкту та оцінює результат роботи. Це важливо, тому що гра не створюється одразу у фінальному вигляді. Вона поступово проходить планування, тестування і доробку, поки всі частини не починають працювати разом. Тому спочатку створюються перші, невеличкі але повноцінні шматочки гри, це ще називають Vertical slice. Це допомагає

зрозуміти, наскільки заданий курс проєкту можливо привести до реального результату [36].

На етапі планування та препродакшену команда визначає ідею гри, її жанр, аудиторію, сюжет, світ, персонажів, естетику, механіки та UI/UX. У цей час також створюються перші прототипи і концепт-арт, які допомагають перевірити, чи працює загальна ідея проєкту. Тому концепт-арт не є окремою прикрасою, а входить у ранній етап розробки разом із документацією та тестуванням базових механік [37].

Подібний підхід описує Є. О. Головчанська: процес проєктування ігор «складається з наступних етапів: ідеї, розробка концепції, розробка доказу концепції, створення документа про ігровий дизайн (GDD), прототипу гри, архітектури дизайну, підтримки гри» [38, с. 194]. Це підтверджує, що концепт-арт варто розглядати як частину загального процесу розробки, а не як окремий декоративний елемент.

Комп’ютерна гра відрізняється від звичайної програми тим, що вона має бути не тільки технічно робочою, а й цікавою для гравця. У ній поєднуються код, графіка, звук, сюжет, інтерфейс і геймплей. Створення комп’ютерних ігор схоже на розробку програмного забезпечення, але має свої складнощі: суб’єктивне сприйняття гравців, орієнтацію на аудиторію, складне планування часу й бюджету та потребу поєднувати технічну й творчу роботу [39, с. 201].

Розробка гри це технологічно складний процес, який прив’язаний до інструментів розробки так званому “ігровому движку - game engine” та накладає обмеження, що призводить до видалення або змін в ігровому процесі, дизайні, сценарії та намагання реалізації їх за допомогою існуючих інструментів. Сучасний дизайнер повинен поєднувати художні, аналітичні й технічні навички. Графічний дизайн пов’язаний із візуальною комунікацією, текстовими й графічними елементами, айдентикою, цифровими та інтерактивними об’єктами [40, с. 90-91]. Цей принцип також можливо застосувати для процесу створення концепт-арту для ігор. Це означає, що дизайнер працює не тільки як ілюстратор, а як людина, яка розуміє цілу систему візуальних елементів. Під час ескізування

важливо швидко перевіряти ідеї. Під час моделювання потрібно думати про форму й масштаб. Під час текстурування - про матеріал і стилізацію. Під час налаштування світла - про настрій і читабельність. Під час створення UI - про зручність для гравця. Отже, концепт-арт стає частиною загальної дизайнерської роботи. Він поєднує художню ідею з подальшим цифровим виробництвом. Завдяки йому можна пояснити, чому кімната має саме такий колір, чому предмети стоять у певних місцях, чому інтерфейс має конкретну форму і чому драконячий мотив повторюється в різних частинах гри.

Якщо ж інструмент розробки, з якихось причин, був обраний неправильно, процес розробки стає надзвичайно важким, бо попри розробку самої гри команда має розробляти нові інструменти або навіть перероблювати сам ігровий движок, що займає багато часу та сил які витрачаються не на творчість .

Як приклад можно привести компнію “Electronic Arts”, котра заради економії та для популяризації свого ігрового движка “Frostbite”, змушувала всі свої студії використовувати саме його, незважаючи на те що “Frostbite” має інструменти лише для ігор у жанрі “шутер” і не підходив для інших жанрів. Це призвело до того що розробники роками намагалися зробити речі які є базовими в інших середовищах розробки, такі як система діалогів, інвентар та інше, а також призводило до частих поломок “Frostbite”, це затримало реліз деяких ігор як наприклад “Dragon Age: Inquisition” на роки [35].

Часто ігри виходять не такі як їх задумав автор бо видавництво, яке покриває основні витрати на розробку гри, має свої плани та бачення, як приклад гра яка мала бути в жанрі рпг з ізометричною камерою стає “єкшен-шутером” через те що видавець вважае що цей жанр зараз принесе більше грошей і зацікавить більше людей. Також процес розробки гри може займати декілька років і через нестабільне фінансування, зміну пріоритетів видавництв, зміни самих видавництв, може ще більше затримати реліз, на роки та навіть десятки років або навіть відмінити гру взагалі. З іграми без видавця ситуація не легше, так як зазвичай команда розробки таких ігор складається з

одного або декількох людей що несуть величезне психологічне та фінансове навантаження закриваючи усі посади: програміста, дизайнера, сценариста та інших. Отже можна сказати шо так як теперішній процес розробки гри займає багато часу, декілька років зазвичай, розробники мають спочатку знайти стабільне фінансове забезпечення інакше гра буде в розробці роками або навіть не вийде [35].

З цього можно зробити висновок що особливістю створення ігор є перетин складного технічного процесу творчості та бізнесу, який сильно розтягнутий у часі, часто на роки, що робить процес розробки хаотичним та індивідуальним для кожної гри.

2.2. Важливість використання концепт-арту в процесі створення комп’ютерних ігор

Концепт-арт є важливим у процесі створення відеоігор, тому що він з’являється ще на етапі предпродакшену. Саме на цьому етапі команда визначає візуальну ідентичність, тон, художній стиль та загальний вигляд майбутнього проєкту ще до того, як будуть створені фінальні 3D-моделі, локації або сцени в ігровому рушії [41].

Головна користь концепт-арту полягає в тому, що він перетворює абстрактну ідею у зрозуміле візуальне рішення. Якщо команда має тільки текстовий опис, кожен учасник може уявляти гру по-своєму. Концепт-арт допомагає зробити ідею конкретною: показати форму, колір, настрій, освітлення, пропорції та загальну атмосферу. Через це гра виглядає більш цілісною та не здається випадковою або незавершеною [42].

У виробництві концепт-арт працює як основа для подальшої роботи інших спеціалістів. Він може показувати персонажів, середовище, реквізит, транспорт, зброю, інтерфейс та інші елементи гри. Такі зображення допомагають художникам, 3D-моделерам, аніматорам, левел-дизайнерам та

програмістам краще розуміти, що саме потрібно створити і як цей елемент має виглядати у фінальній грі [43].

Схожий принцип працює і в айдентиці: «Правильний логотип – це символ, за яким можна одразу побачити ідею бренду» [44, с. 110]. Для гри таким символічним носієм є не лише логотип, а вся система повторюваних кольорів, форм, шрифтів і декоративних мотивів.

Особливо важливим концепт-арт стає тоді, коли над грою працює не одна людина, а ціла команда. У такому випадку він допомагає підтримувати єдиний стиль. Якщо кожен художник буде працювати без спільного візуального орієнтира, персонажі, локації та предмети можуть виглядати так, ніби вони належать до різних ігор. Тому концепт-арт допомагає узгодити стиль і зробити всі частини гри візуально пов’язаними між собою [43].

Візуальна єдність гри частково подібна до айдентики бренду, оскільки в обох випадках головною метою є створення цілісного та впізнаваного образу. Бренд можна розглядати як ідентифікатор, що поєднує назву, знак, символ, дизайн, стиль або інші елементи, завдяки яким споживач може легко впізнати продукт чи послугу серед інших. Крім того, бренд виступає як певна обіцянка для аудиторії, формує очікування щодо якості, характеру та досвіду взаємодії з компанією. Він також є важливим активом, адже пов’язаний із репутацією, довірою та перевагою у виборі саме цього продукту або послуги.

Бренд складається не лише з візуальних елементів, а й із сукупності уявлень, емоцій та асоціацій, які виникають у людей під час контакту з ним. До таких елементів належать ім’я, символи, стиль, дизайн, точки взаємодії з аудиторією та загальна система образів. Усі вони працюють разом як психологічний стимул, що викликає у споживача певні думки, спогади й очікування. Айдентика бренду, своєю чергою, є системою візуальних складових, які допомагають підвищити впізнаваність, створити престижний образ і закріпити компанію у свідомості споживача.

У комп’ютерній грі подібну роль виконує візуальна єдність. Кольори, силуети персонажів, матеріали, архітектура, реквізит, форма інтерфейсу та

повторювані символи допомагають об’єднати всі елементи ігрового світу в одну цілісну систему. Завдяки цьому гра стає впізнаваною, має власний настрій і стиль, а гравець легше занурюється в її атмосферу. Отже, як айдентика формує образ бренду в очах споживача, так і візуальна система гри формує уявлення гравця про її світ, жанр, емоційний тон і художню концепцію [45, с. 150].

У цьому випадку концепт-арт працює як візуальний гайд. Він показує, які форми підходять до гри, які кольори є основними, які матеріали повторюються і який рівень деталізації потрібен. Це важливо, якщо об’єкти створюються в різний час. Завдяки повторюваним елементам моделі, текстури й UI виглядають як частини одного світу.

Концепт-арт також впливає на сприйняття світу гри гравцем. У сучасних іграх цей напрям пов’язаний не лише з оздобленням персонажів і пейзажів, а й із художнім наповненням усього проєкту. Чим краще продуманий концепт-арт, тим атмосфернішою та переконливішою може виглядати відеогра [46, с. 5]. Концепт-арт, як і плакат, повинен мати чітку комунікативну дію та швидко доносити головну ідею до глядача. Його візуальний образ має бути продуманим, лаконічним і таким, що легко запам’ятовується завдяки влучним художнім рішенням, цікавим деталям або несподіваним образним знахідкам. Основна інформація в концепт-арті передається не через довге пояснення, а через точну візуальну форму, яка одразу викликає потрібні асоціації та емоції.

На відміну від живопису, де зміст може розкриватися поступово й трактуватися по-різному, концепт-арт для гри має зчитуватися швидко та зрозуміло. Це особливо важливо тому, що гравець часто сприймає персонажів, предмети чи середовище під час руху, бою або активної взаємодії з ігровим простором. Тому силует, колір, форма, контраст і загальний настрій повинні миттєво передавати характер об’єкта, його функцію та роль у світі гри. Отже, концепт-арт виконує не лише естетичну, а й комунікативну функцію. Він цілеспрямовано впливає на сприйняття гравця, допомагає швидко зрозуміти ідею образу та створює емоційний відгук. Саме тому візуальний образ у

концепт-арті має бути влучним, виразним, несподіваним і водночас достатньо простим для швидкого зчитування. [47, с. 145].

Для середовища концепт-арт має ще одну важливу функцію: він допомагає не тільки зробити локацію красивою, а й показати її роль у геймплеї. Через форму простору, світло, масштаб і деталі можна направляти гравця, підказувати важливі місця, створювати напругу або навпаки робити сцену спокійнішою. Тому хороший концепт-арт середовища має поєднувати атмосферу, історію та функцію локації [43].

Щоб зберегти візуальну єдність проєкту, у розробці часто використовують art bible або візуальний гайд. Art bible це документ, який встановлює візуальну мову світу, зокрема через персонажів, реквізит і середовище. Такий документ потрібний для підтримання єдиного стилю, особливо коли команда розширюється або частина роботи передається іншим художникам [48; 49].

Під час підготовки презентаційних матеріалів гри важливо враховувати і принципи плакатної комунікації [50, с. 91]. Тому демонстраційна графіка до «Whispers of the Veil» має не лише прикрашати проєкт, а й швидко пояснювати його жанр, атмосферу та основну ідею.

Отже, концепт-арт є важливою частиною створення відеогри, тому що він допомагає сформувати ідею, передати її команді, перевірити стиль до початку складної технічної роботи та зберегти візуальну єдність проєкту. Без нього гра може залишитися функціональною, але виглядати слабко, непослідовно або недостатньо атмосферно.

РОЗДІЛ ІІІ
РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «WHISPERS OF THE VEIL» ТА СТВОРЕННЯ ГРИ ДОТРИМУЮЧИСЬ ЦЬОГО КОНЦЕПТ-АРТУ

3.1. Референси та натхнення

Будь-який проєкт важливо починати з пошуку аналогів і референсів. Головною ідеєю було створення 3D-гри на основі старої аркадної гри до 1986 року. Було переглянуто різні ігри, наприклад Pac-Man, Donkey Kong, Mario, Gauntlet та інші. Після аналізу різних варіантів за основу було обрано Dragon’s Lair (Рис. 3.1) [51, с. 64-66].

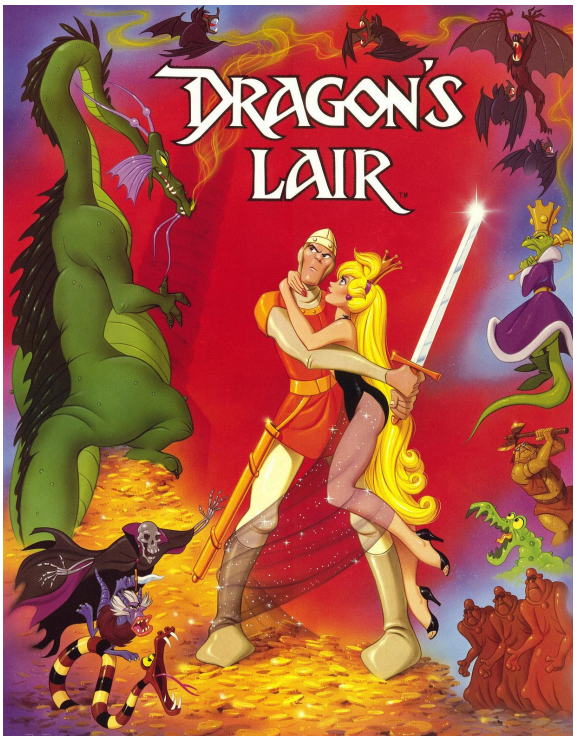


Рисунок 3.1 — Dragon’s Lair

Пошук референсів не повинен бути тільки збиранням красивих картинок. У методології розробки фірмового стилю на основі аналогів підкреслюється важливість аналізу вже готових рішень, їхніх візуальних ознак і способів комунікації [51, с. 66]. Для концепт-арту гри це також підходить. Референси потрібно розглядати як матеріал для розуміння форми, кольору, настрою, композиції та головних деталей.

Процес створення концепт-арту для гри «Whispers of the Veil» можна поділити на декілька основних етапів. Це допомагає працювати більш послідовно та не переходити одразу до фінального зображення без підготовки. Такий підхід схожий на процес розробки фірмового стилю, де спочатку збирається інформація, аналізуються аналоги, створюється мудборд, а вже потім розробляється візуальна ідея та її графічна реалізація [451].

Такий поділ відповідає теоретичному підходу до розробки ігрового продукту. Є. О. Головчанська зазначає, що процес проєктування гри включає етапи «ідеї, розробка концепції, розробка доказу концепції, створення документа про ігровий дизайн (GDD), прототипу гри, архітектури дизайну, підтримки гри» [50, с. 194]. Тому в практичній частині спочатку було визначено ідею, жанр і настрій гри, а вже після цього створено референси, мудборд, ескізи, прототип і фінальні візуальні матеріали.

Першим етапом стало визначення загальної ідеї гри. Для цього потрібно було зрозуміти, про що буде гра, який у неї жанр, настрій, сетинг та яку роль у ній буде виконувати гравець. У випадку «Whispers of the Veil» основою стала фентезійна історія про лицаря, який проходить через замок, бореться з ворогами та має врятувати принцесу від дракона. На цьому етапі було важливо визначити не тільки сюжет, а й загальне враження, яке гра повинна створювати. Через це було обрано середньовічну фентезійну атмосферу, темний замок, драконячі мотиви, лаву, магічне освітлення та контраст між небезпечними і більш спокійними зонами [51].

Другим етапом став збір референсів та аналіз аналогів. Для цього було переглянуто проходження оригінальної гри Dragon’s Lair та зроблено скріншоти різних локацій та предметів які можливо інтерпретувати в 3D гру (Рис. 3.2). Також на цьому етапі стало зрозуміло, що для гри важливо не копіювати існуючі приклади, а створити власний стиль на їх основі [51].

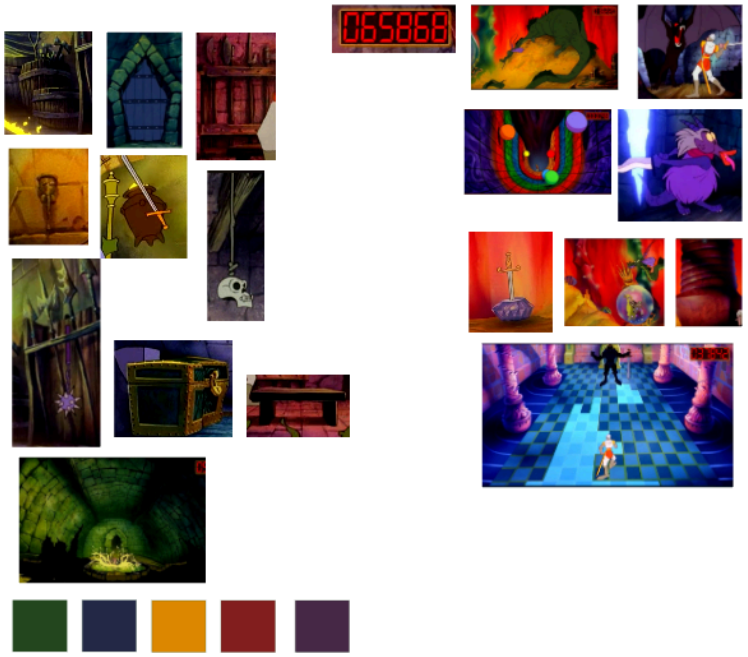


Рисунок 3.2 — Референси

Третім етапом стало створення мудборду. Мудборд допоміг зібрати всі основні візуальні ідеї в одному місці. До нього увійшли зображення з темними кам’яними інтер’єрами, теплим світлом факелів, зеленими та червоними акцентами, драконячими формами, лавою, середньовічними меблями та магічною атмосферою. Завдяки мудборду було легше зрозуміти, якою має бути загальна стилістика гри. Також він допоміг не відходити від обраного настрою під час створення локацій, предметів та інтерфейсу.(Рис. 3.3).

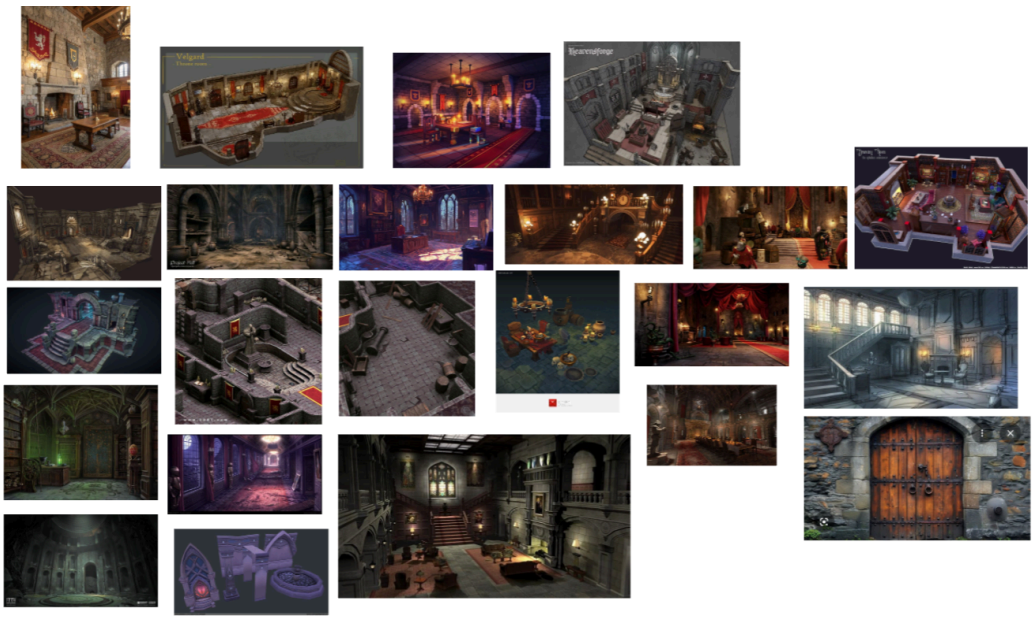


Рисунок 3.3 — Муд борд

Четвертим етапом стала розробка основної візуальної ідеї. На цьому етапі було визначено, що гра повинна мати стилізований, але зрозумілий вигляд. Візуальний стиль не мав бути занадто реалістичним, тому що головною метою було створити атмосферний фентезійний світ, який легко зчитується гравцем. Для цього використовувалися простіші форми, виразні силуети, декоративні елементи з драконячими мотивами та кольорове освітлення. Кожна зона гри мала мати свій настрій: головний зал виглядав більш холодним і просторим, житлова кімната - теплішою, а кімнати з небезпекою більш напруженими через зелений або червоний колір.

П’ятим етапом стала графічна реалізація ідеї. На цьому етапі створювалися ескізи та концепти окремих елементів гри: кімнат, меблів, декоративних об’єктів, інтерфейсу, предметів для збирання та загальної атмосфери рівнів. Було визначено кольорову гаму, стилістичні особливості, основні форми та повторювані мотиви. Наприклад, драконячі голови, гострі форми, камінь, дерево, метал, лава та магічне світло стали важливими елементами, які допомогли об’єднати різні частини гри в один стиль.

Шостим етапом стала адаптація концепт-арту до практичної частини гри. Оскільки «Whispers of the Veil» створювалася як ігровий прототип, концепт-арт мав бути не тільки красивим, а й корисним для подальшої роботи. На його основі створювалися 3D-моделі, текстури, матеріали, освітлення, інтерфейс та розміщення об’єктів у сцені. Тому під час роботи потрібно було думати не тільки про зовнішній вигляд, а й про те, чи можна буде реалізувати ці елементи у Blender, Substance Painter та Unreal Engine. Це також пов’язано з тим, що концепт-арт має працювати як основа для подальшого 3D-виробництва. Є. В. Кручок та О. С. Васильєва підкреслюють, що «концепт арт є критичним етапом для подальшої розробки 3D моделей і анімацій» [52, с. 98]. Саме тому під час створення колон, меблів, предметів інтер’єру, лави, UI та інших елементів було важливо не тільки намалювати привабливий образ, а й продумати його форму, матеріали та можливість реалізації у Blender, Substance Painter та Unreal Engine.

Сьомим етапом стала перевірка цілісності стилю у готовій сцені. Після перенесення елементів у гру було важливо подивитися, чи всі об’єкти виглядають як частина одного світу. На цьому етапі перевірялися кольори, освітлення, матеріали, масштаб предметів, розміщення об’єктів та загальне враження від рівнів. Деякі елементи потрібно було змінювати або спрощувати, щоб вони краще працювали в ігровому середовищі. Таким чином, концепт-арт став не окремою ілюстрацією, а основою для створення візуально цілісної гри [51].

Отже, розробка концепт-арту для «Whispers of the Veil» проходила поступово: від збору інформації та референсів до створення мудборду, ескізів, візуальної ідеї та її реалізації у грі. Такий процес допоміг краще контролювати стиль проєкту та зробити так, щоб локації, предмети, інтерфейс і загальна атмосфера виглядали як частини одного фентезійного світу.

Під час роботи над «Whispers of the Veil» аналіз Dragon’s Lair був важливий не тільки через сюжет про лицаря, принцесу й дракона. Також було важливо зрозуміти саму побудову пригоди: небезпечний замок, послідовність кімнат, пастки, швидку реакцію та зрозумілі візуальні підказки. При цьому референси не потрібно копіювати буквально. З них можна взяти основну ідею казкової небезпеки, темного замку та фінального ворога, але змінити стиль, композицію, кольори, UI і предмети.

Такий підхід допомагає не робити гру випадковою. Якщо просто копіювати референси, проєкт буде виглядати вторинно. Якщо ж розібрати їх за настроєм, формою і функцією, вони стають основою для власного рішення.

Світ гри Dragon’s Lair знаходиться в замку, в якому живуть різні монстри, а найголовніший з них це дракон. Сюжет полягає в тому, що лицар бере квест на спасіння принцеси та, долаючи перешкоди на своєму шляху, рятуючись від засідок темного замку та долаючи монстрів, рятує принцесу від злого дракона. Візуально вся гра є намальованою анімацією, а головною механікою гри є натискання потрібної стрілочки в необхідному напрямку для атаки або ухилення від небезпеки.

З метою дотримання встановлених термінів розробки, було прийнято рішення створити три кімнати (Рис. 3.4). На початкових етапах розробки ці приміщення включали: кімнату, оформлену в стилі замкової їдальні; кімнату з рухомими платформами, призначену для реалізації паркур-елементів; і фінальну кімнату з драконом, що слугувала для механіки битви з босом. Згодом дизайн приміщень було змінено, проте колірна палітра та концепція залишилися незмінними.



Рисунок 3.4 — Референси до трьох головних кімнат

Для гри “Whispers of the Veil” було прийнято рішення використовувати угловий вигляд зверху. Механіка бою заснована на натисканні стрілочок в правильному порядку та за відведений час. Таким чином було збережено механіку орігінальної гри “Dragon’s Lair” та перероблено під ному механікую боя (Рис. 3.5).

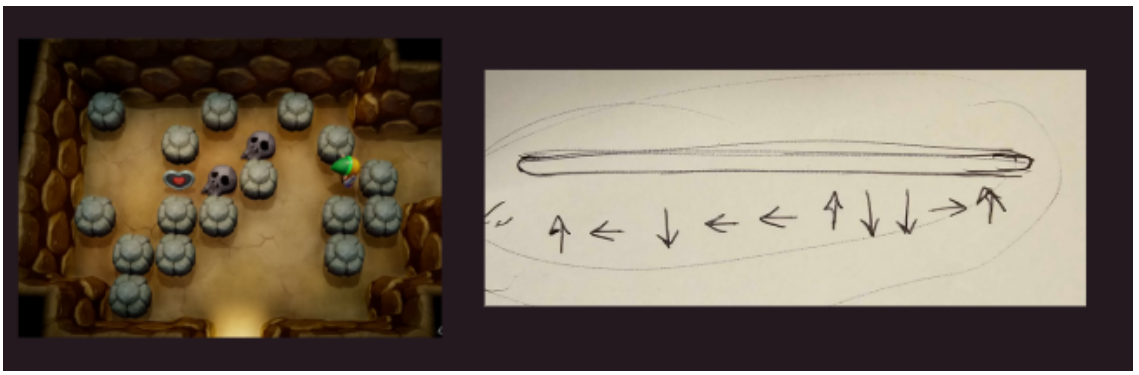


Рисунок 3.5 — Приклад ракурсу камери та механіки боя

3.2. Дизайн рівнів

Після узгодження основних кімнат та їх наповнення, була розпочата робота над створенням прототипу гри. Цей етап допоміг зрозуміти, як приблизно буде виглядати гра та наглядно показав як далеко можливо зайти використовуючи тільки референси а не детально розроблений концепт-арт. Робота була розпочата з створення необхідних 3D моделей в програмі Блендер (Рис. 3.5). На цьому етапі моделі повинні тільки приблизно передавати форму об'єкту. Це необхідно для тестування як вони будуть виглядати в сцені. Після створення всіх необхідних ресурсів було розпочато роботу над дизайном рівнів у програмі Unreal Engine (Рис. 3.6).

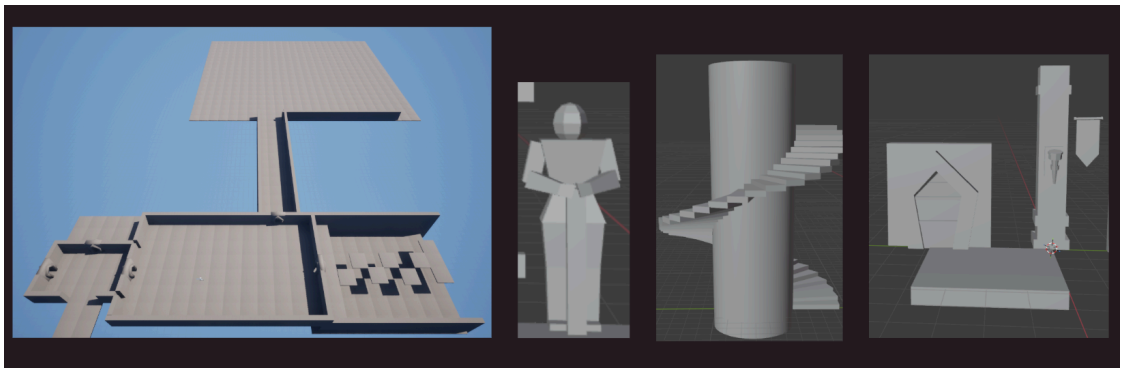


Рисунок 3.6 — Прототип левл-дизайну та 3D моделей

Після того як розробка прототипу трьох головних кімнат була закінчена, було також розроблено прототип інших кімнат. Це було зроблено щоб наглядно подивитися які кімнати краще виглядатимуть в фінальній версії гри (Рис. 3.7; 3.8).

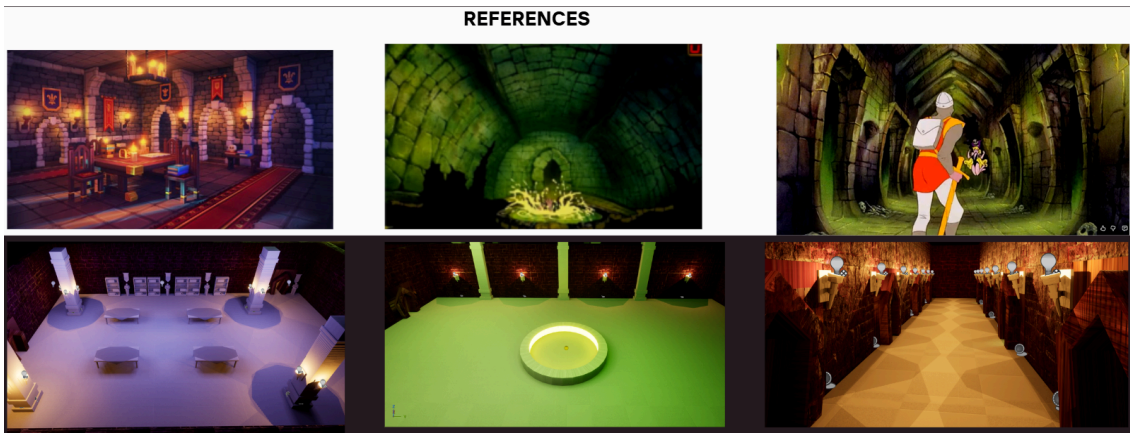


Рисунок 3.7 — Прототип левл-дизайну та 3D моделей Version 2

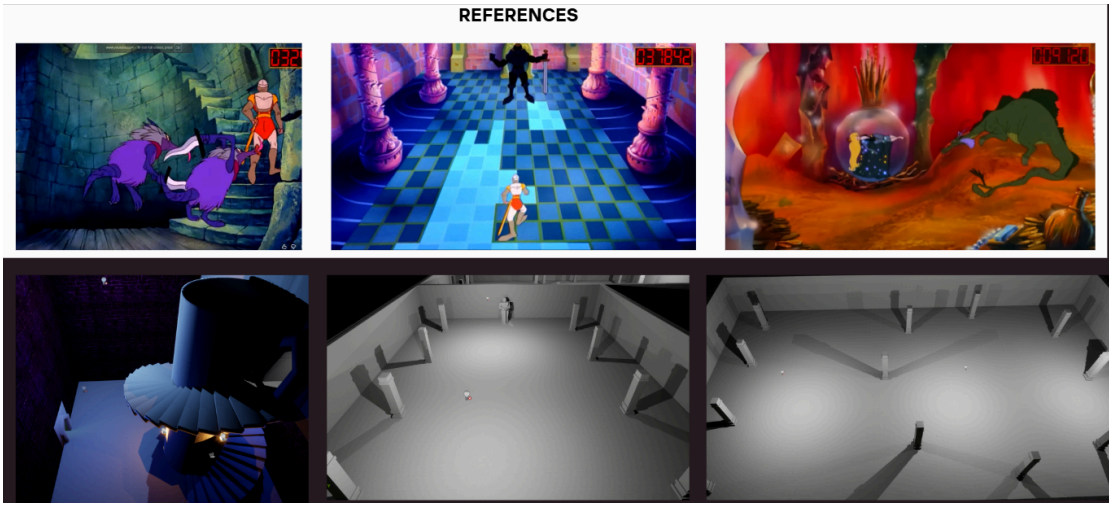


Рисунок 3.8 — Прототип левл-дизайну та 3D моделей Version 2

Фінальним результатом роботи на цьому етапі стали кімнати з мінімальним наповненням та різним освітленням для передачі атмосфери. Якби робота була продовжена і далі без використання концепт-арту, то рівні й кімнати майже б не змінилися. Додалися б текстури та більш деталізовані моделі. Але відсутність концепт-арту явно показує непродуманість рівнів та наповнення в кімнатах.

Цей етап підтвердив теоретичну думку про те, що рівень у грі має бути не випадковим простором, а продуманою системою для досвіду гравця. Крістофер Тоттен виділяє три завдання ігрового рівня: коригування поведінки гравця, передавання значення та розширення простору [18, с. 52]. У прототипі без детального концепт-арту ці завдання виконувалися слабше: кімнати мали загальну форму, але їм бракувало візуальних підказок, змістових акцентів і чіткої художньої логіки.

Таким чином, це підтверджує та демонструє, що розробка гри без використання концепт-арту можлива, проте в результаті такий продукт буде недостатньо продуманим та візуально слабким.

3.3. Процес створення концепт-арту для гри «Whispers of the Veil»

Для розробки концепт-арту гри "Whispers of the Veil" насамперед було здійснено пошук референсів: зображень, малюнків, 3D-моделей тощо. Цей етап

необхідний для пошуку натхнення та розуміння того, як ці предмети виглядають.

Таким чином, було відібрано різні референси, які підходять візуальним наповненням та виглядом до початкових скріншотів з оригінальної гри (Рис. 3.9). Головним завданням на цьому етапі було дотримання естетики замку. Для першої кімнати було залишено ідею створення холу, але прийнято рішення створити 2 поверхи з великими сходами. Таким чином перша сцена виглядатиме великою та помпезною. Це все підтримує головну ідею першої сцени: створення головного холу, по якому гравець зможе спокійно ходити, пробувати механіку бою у великому просторі та досліджувати територію.

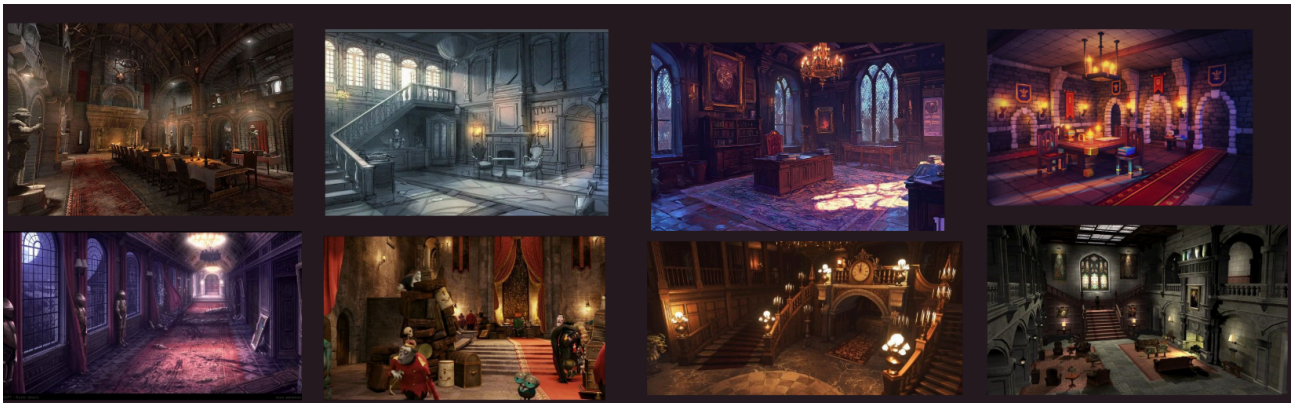


Рисунок 3.9 — Референси до першої сцени

Для створення унікального стилю та цікавого фінального дизайну було використанно дракона як частини стилю. Таким чином деякі ассети частково прийняти вигляд дракона але залишили свої основні функції. Першим розробленим ассетом стала колона з виглядом дракона (Рис. 3.10).

Використання драконячого мотиву стало способом створити візуальну єдність проєкту. Це узгоджується з думкою Адамса про те, що хороші ігри та ігрові світи мають гармонію, тобто всі елементи повинні відчуватися як частина одного цілого [1, с. 70]. Тому форма колони, дивану, декоративних елементів і фінальної сцени не створювалася окремо, а підпорядковувалася спільній ідеї замку дракона.

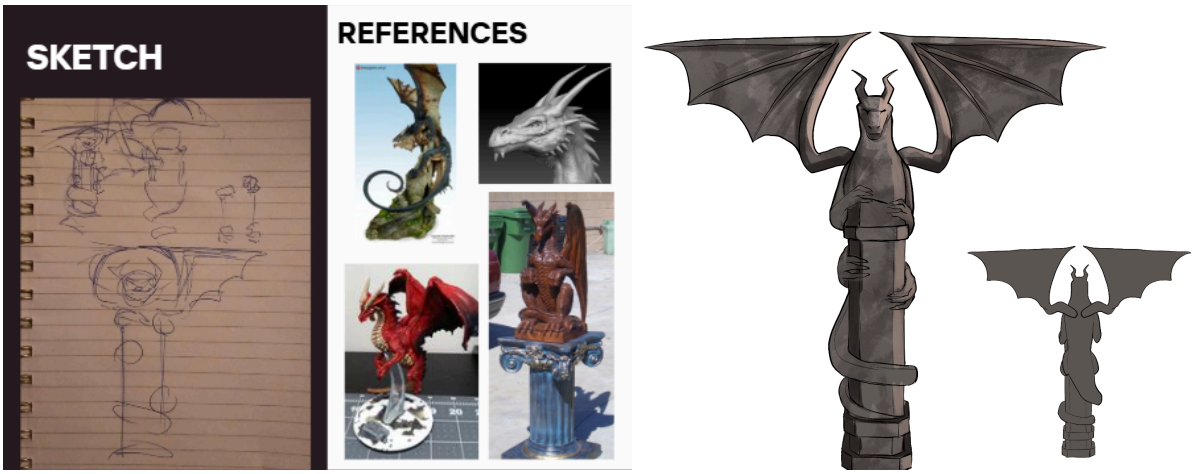


Рисунок 3.10 — Референси та фінальний концепт-арт колони у вигляді дракону

На основі референсу було розроблено 3D модель використовуючи программу Blender (Рис. А.6 та А.7). Засновуючись на створеному концепт-арті та 3д моделі колони дракона, було створено концепт-арт першого поверху вигляду з боку. Таким чином стало зрозуміло де буде стояти ця колона, як вона буде поєднуватися з замком, та які ассети треба робити далі. Також, при створенні цього концепт-арту арту, було враховано розташування та колір світла в сцені (Рис. 3.11).



Рисунок 3.11 — Фінальний концепт-арт першого поверху, першої сцени

На основі розробленого концепт-арту були створені 3D моделі колон, розташованих з боків від колони дракона, текстури каменю для стін та підлоги, а також вікна та перила (Рис. А.1;А.2; А.3;А.4).

Наступним був розроблений концепт арт тієї ж сцени, вигляд сбоку але був розроблен зовнішній вигляд другого поверху (Рис. 3.12). Головним критерієм для другого поверху, був можливий прохід до невеликої бібліотеки. Для візуального наповнення другого поверху, було добавлено стенди з обладунками, книжні полиці та невеликі гобелени. Щоб не перевантажити другий поверх та зробити його зовнішній вигляд відмінним від першого поверху, були добавлені тільки звичайні колони. Колона з драконом привертає на себе забагато уваги, а на другому поверсі увага повинна бути сконцентрована та вході в бібліотеку.



Рисунок 3.12 — Фінальний концепт-арт другого поверху, першої сцени

Після того, як робота над концепт артом була закінчена, було створено необхідні моделі для другого поверху, та розміщенні разом з моделями для першого поверху (Рис. А.8, А.9, А.10 та А.11).

Під час розробки концепт-арту бібліотеки спочатку було створене приблизне розташування диванів для читання, книжкових полиць та каміна (рис. 3.13).

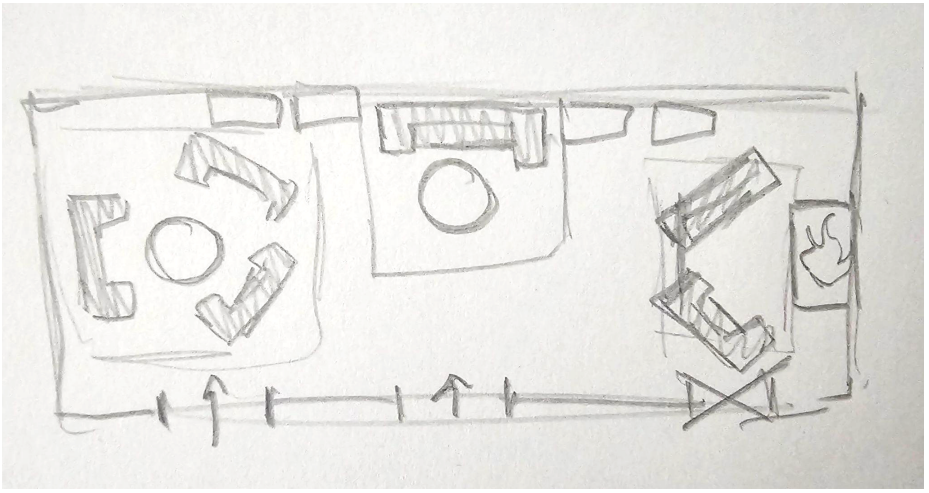


Рисунок 3.13 — Концепт-арт другого поверху, бібліотеки

Наступним етапом стала розробка дизайну дивану (Рис. 3.14). Для підтримання естетики того що це замок дракону, середина дивана була обрамлена головою дракона а бокові частини спинки дивану були зроблені у вигляді крил дракона. Сам стиль дивану був зроблений з урахуванням середньовічної але дорогої естетики.



Рисунок 3.14 — Концепт-арт дивану

Хоча для цього приміщення не було розроблено повноцінного кольорового концепт-арту, завдяки наявності візуалізації всіх елементів інтер'єру, загальний вигляд сцени був зрозумілим (Рис. А.12, А.13, та А.14).

Однак, відсутність концепт-арту для цієї сцени викликала певні сумніви стосовно колірної палітри та способу освітлення приміщення.

Коли робота над боковою стороною приміщення була закінчена, новою задачею стало розробити концепт-арт для передньої частини (Рис. 3.15). Оскільки передня частина є найбільш видимою для гравця через фіксовану камеру, розташовану зверху під нахилом, було вкрай важливо розмістити там колони з драконами та заробити прохіх у кімнату поміж ними. Також, враховуючи наявність другого поверху, було обов'язковим ретельно продумати зовнішній вигляд сходів. На другому поверсі було розміщено картину з драконом, яка показує що гравець знаходиться в замку дракона. По бокам від неї були намальовані штори, для того щоб заповнити простір та добавити розкішності. А по бокам були розміщені ассети які були розроблені вже до цього, рицар та гобелен.



Рисунок 3.15 — Концепт-арт передньої частини першої сцени

Таким чином, було розроблено першу сцену. Всі концепт-арти було розроблено в Clip Studio Paint. Всі 3D ассети були зроблені в програмі Blender.

Текстура була зроблена в Substance Painter та фінальні ассети та світло було розміщенне у Unreal (Рис. А.1 - А.20).

Робота над другою сценою розпочалася з ідеї механіки посилення сили гравця перед фінальною битвою з босом. Головною ідеєю, взятою з орігінальної гри, було занурення меча у магічний вогонь.

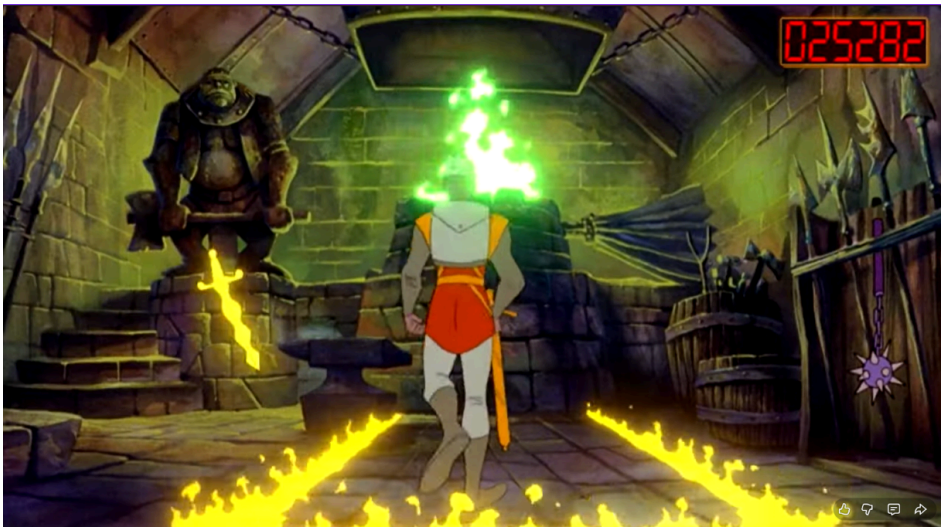


Рисунок 3.16 — Скріншот з гри Dragons Lair; референс до другої сцени

Таким чином з орігінальної гри було взято вигляд сцени з магічним вогнем (Рис. 3.16), та розроблено концепт арт на основі цього(Рис. 3.17). Була поставлена задача в одному зображені показати і передню, і бокову і нижню частину кімнати.

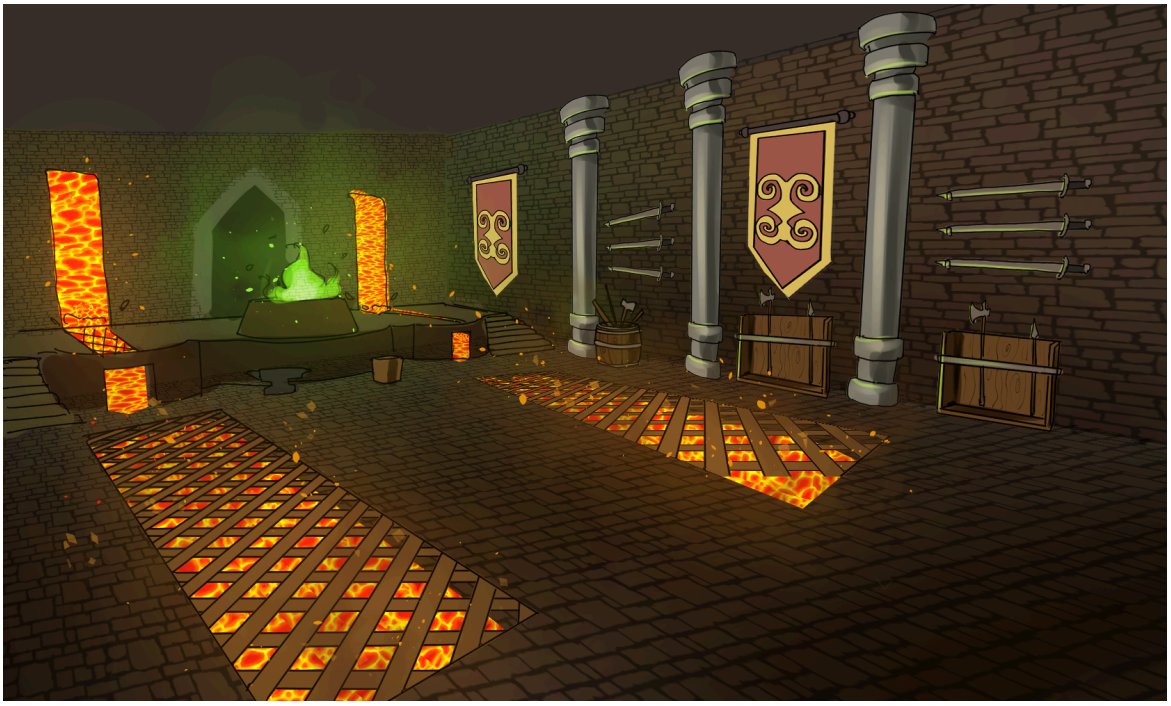


Рисунок 3.17 — Концепт-арт другої сцени

Після розробки концепт-арту другої сцени була почата робота в Blender з 3D ассетами (Рис. А23-А32). Для наповнення стендів різними типами зброї, було створено алебарду та спис, та пізніше їх було гарно розташовано вже в в програмі Unreal. Для вогню використовувався вже готовий ефект який був знайдений в Unreal Lab. Для решітки на підлозі (Рис. А30), щоб зменшити кількість полигонів, було зроблено один звичайний plane в Blender, що означає що у цієї моделі був тільки один полігон прямокутної форми. Та потім за допомогю текстури та маски прозорості, було створено ефект решітки. Текстура лави була намальована в Clip Studio Paint та за допомогою аддону “panner” їй був додан напрям руху, завдяки чому лава рухається під час гри (Рис. 3.18).

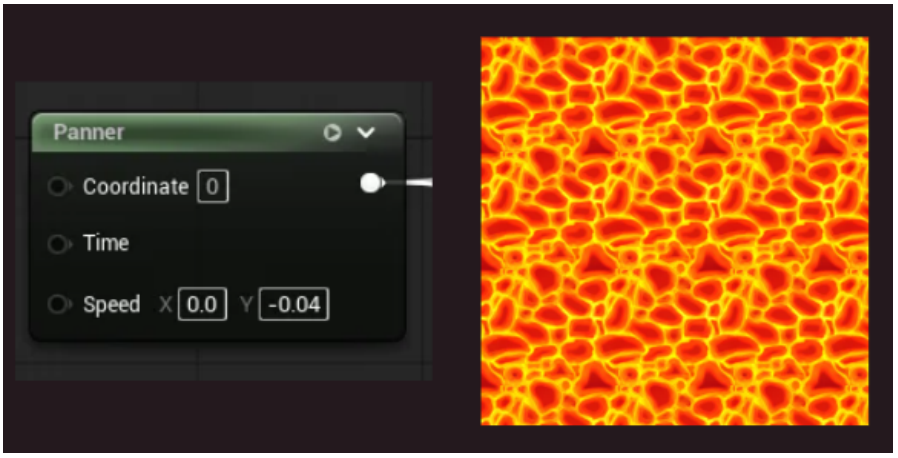


Рисунок 3.18 —Аддон “panner” та текстура лави

Таким чином, завдяки продуманому концепт-арту, вдалося зробити цілісну та гарну другу сцену для гри «Whispers of the Veil» (Рис. А.32).

Для третьої сцени головною задачею було створити епічне місце для останнього бою лицаря. Для цього була спочатку розроблена приблизна ідея платформи яка оточена лавою, на ній багато золота а на ньому спить дракон. Робота почалась з пошуку референсів (Рис. 3.19).

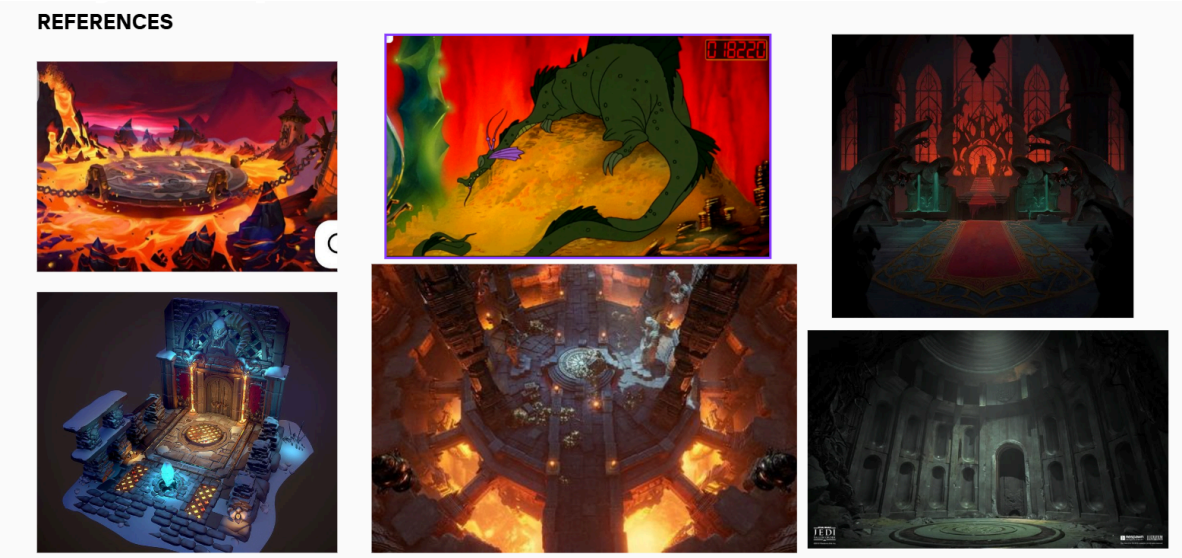


Рисунок 3.19 — Референси до третьої сцени

Після цього, був розроблен концепт-арт вигляду цієї сцени зверху (Рис. 3.20). Було прийнято рішення що у гравця буде можливість ухилятися від атак дракона, а це означало що треба розробити місце для відступу. Таким чином з кожної сторони від дракона є міст, та прохід до безпечної зони.



Рисунок 3.20 — Концепт-арт вигляду зверху до третьої сцени

Зрозумівши приблизний вигляд сцени, розпочалась розробка концепт-арту фінальної кімнати (Рис. 3.21). Була поставлена задача намалювати лицаря який готується для атаки та дракона, який вже прокинувся. Під драконом повинна бути купа золота, а сама сцена повинна дотримуватись дизайну начерку вигляду

зверху розробленого раніше. Сама лава виливається з ротів колон у вигляді драконів. Це додає естетики та візально доповнює сцену. Позаду дракона було розміщено червоне вікно, щоб підчеркнути відчуття небезпеки. Мости були зроблені з решітки, схожої на ту що була в попередній сцені. Це було зроблено для гармонійного поєднання різних сцен.



Рисунок 3.21 — Концепт-арт до третьої сцени

За розробленим концепт-артом було зроблено 3D моделі, та розміщенно в сцені в Unreal Engine (Рис. А.33-А.41).

Концепт-арт арт для головного героя, ворогів та дракона не був розроблений, тому що моделі персонажів робити набагато довше і складніше. Тому щоб показати важливість концепт-арту на прикладі оточення та не витрачати час на інші аспекти, було прийнято рішення взяти готові моделі з інтернету. Використовуючи сайт «Scetchfab» було знайдено моделі рицаря як головного героя, кажана як ворога і дракона як фінального боса. При пошуку моделей, було звернено увагу на приблизну відповідність персонажів до оригінального главного героя та ворогів с гри «Dragon’s Lair». Всі анімації для персонажів були розроблені іншим художником в команді.

Також для гри були розроблені інтерактивні предмети, які можливо було підбирати (Рис. А.42). Цими предметами стали монета, для підвищення рахунку, та зілля здоров'я для відновлення HP. Зілля було розроблене іншим художником в команді. Анімація цих предметів здійснювалася за допомогою Blueprint, що дозволило підсвітити ці предмети та зробити так, щоб вони крутилися (Рис. А.43).

Для дизайну UI головною задачею було показати кількість здоров'я та стаміни у ігрока. Спочатку було здійснено пошук референсів з відповідною тематикою середньовіччя та дракона (Рис. 3.22).

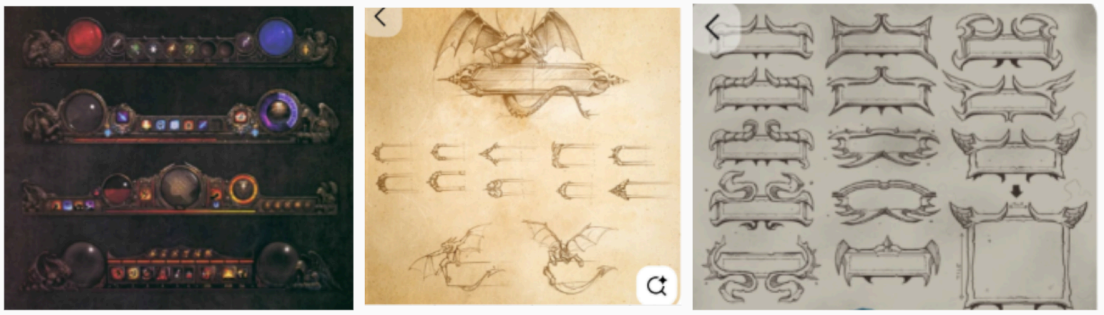


Рисунок 3.22 — Референси до UI

Було розроблено 2 варіанти дизайну показників здоров'я та стаміни (Рис 3.23; 3.24). Після випробування двох варіантів в самій грі, було обрано більш простий дизайн, який не привертає до себе уваги та вписується в ігровий світ (Рис. 3.21). Під час розробки UI було враховано теоретичну вимогу читабельності інтерфейсу. У теоретичній частині зазначалося, що поганий UI може зруйнувати навіть сильну гру [1, с. 38], а інтерфейс впливає не тільки на зовнішній вигляд, а й на поведінку користувача [23, с. 6-15]. Тому після тестування двох варіантів health bar і stamina bar було обрано простіший дизайн, який не перекриває важливі елементи сцени та не відволікає від бою.



Рисунок 3.23 — Концепт-арт до UI. Версія 1



Рисунок 3.24 — Концепт-арт до UI. Версія 2

Також, оскільки механікою бою у грі «Whispers of the Veil» є натискання стрілочок у необхідній послідовності за обмежений час, було створено дизайн стрілочок (Рис. 3.25). Після випробування різних варіантів дизайнів було обрано той, який найбільше підходив до UI показників здоров'я та стаміни (Рис. 3.23).



Рисунок 3.25 — Концепт-арт до UI. Стрілочки

Для меню паузи головною задачею було показати дракона та саме меню зробити на старій бумазі яка символізує квест який взяв рицар для порятунку принцеси. В першу чергу було знайдено референс приблизного вигляду ідеї (Рис. 3.26).



Рисунок 3.26 — Референс до меню

Після чого почалося створення малюнку меню паузи (Рис. 3.27). Для кнопок які знаходяться в меню, було обов'язковим підібрати шрифт, який би підходив естетиці середньовічного замку.



Рисунок 3.27 — Концепт-арт до меню

Останнім елементом, якого не вистачало для гри «Whispers of the Veil», було головне меню (Рис. 3.28). Для нього було розроблене атмосферне й похмуре зображення лицаря, який дивиться на замок. Таким чином було показано те, що ця гра про лицаря і про середньовічний замок. Також таке меню вдало передало похмуру атмосферу гри. Для візуальної гармонії зліва було додано той самий фрагмент зі старим папером, на якому є різні кнопки, такі як: почати гру, опції, хто розробив гру та вихід.



Рисунок 3.28 — Концепт-арт до головного екрану

Таким чином, у межах проєктної роботи було розроблено концепт-арт для комп’ютерної гри «Whispers of the Veil». Результатом виконаної роботи стало створення Art Bible, що містить основні візуальні матеріали, стилістичні рішення та художню концепцію проєкту, а також фінального ігрового продукту — гри «Whispers of the Veil».

Посилання на Art bible: https://canva.link/yoi00qbxvv9fo7p

Посилання на гру: https://alona-manzhura.itch.io/whispers-of-the-veil

ВИСНОВКИ

Було проаналізовано теоретичні джерела про поняття концепт-арту, його історію розвитку та роль у сучасній ігровій індустрії. Було визначено, що концепт-арт є не фінальною ілюстрацією, а важливим етапом візуального планування. Він допомагає сформувати загальну ідею майбутнього проєкту, показати стиль, настрій, персонажів, предмети та середовище ще до початку повноцінного виробництва будь якого медіа.

Визначені основні види концепт-арту, які використовуються у процесі створення комп'ютерних ігор. До них належать концепт-арт персонажів, середовища, реквізитів, істот, інтерфейсу та загальної атмосфери. Кожен із цих видів має власне призначення, але всі вони працюють на одну мету, зробити гру зрозумілою, цілісною та візуально переконливою.

Досліджено, як концепт-арт впливає на візуальний стиль, атмосферу, ігровий світ та сприйняття гри гравцем. Було з'ясовано, що завдяки концепт-арту гравець краще розуміє настрій світу, роль локацій, характер персонажів та важливість окремих об'єктів. Колір, освітлення, форма, силуети та композиція допомагають не тільки зробити гру красивою, а й підтримати її геймплей та історію.

Розглянуто приклади використання концепт-арту в комп'ютерних іграх. На основі аналізу стало зрозуміло, що якісний концепт-арт допомагає уникнути випадкових рішень у дизайні та підтримує єдиний стиль у всьому проєкті. Також він є важливим орієнтиром для художників, 3D-моделерів, аніматорів, левел-дизайнерів та інших учасників розробки.

Розроблено авторський концепт-арт для фентезійної комп'ютерної гри «Whispers of the Veil». Під час роботи були використані референси, аналіз оригінальної гри Dragon's Lair та власні стилістичні рішення. Основою візуальної концепції стали середньовічний замок, драконячі мотиви, містична атмосфера та контрастне освітлення.

Візуальні матеріали гри були розроблені згідно з затвердженим концепт-артом. На основі розроблених ескізів і візуальних рішень були створені 3D-моделі, елементи середовища, текстури та сцени. Це дозволило зробити ігровий простір більш продуманим, а окремі частини проєкту пов’язаними між собою через спільну стилістику.

Порівняння початкового прототипу з подальшою роботою над концепт-артом показало, що без візуального планування гра може залишатися технічно функціональною, але виглядати неповною. Отже, концепт-арт у цій роботі виступив важливим інструментом для створення атмосфери, стилю та цілісного вигляду фентезійної комп’ютерної гри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adams E. Fundamentals of Game Design : book. Berkeley: New Riders, 2014. 560 с.
2. Ольшевський Ю.-В. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000-2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 35. Т. 4. С. 4-11.
3. Celebrating a Master: Inside Star Wars Art: Ralph McQuarrie. StarWars.com. 2016. URL : https://www.starwars.com/news/celebrating-a-master-inside-star-wars-art-ralph-mcquarrie (дата звернення: 01.03.2026).
4. Syd Mead. Wikipedia. 2026. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Syd_Mead (дата звернення: 04.03.2026).
5. Giraud Jean “Moebius”. From Here to Infinity. Wired. 2001. URL : https://www.wired.com/2001/06/moebius/ (дата звернення: 06.03.2026).
6. Шапор П. В. Концепт-арт XX і XXI століть: порівняння композиційних рішень. Grail of Science. 2025. № 58. С. 1084-1086.
7. Adobe Photoshop. Encyclopaedia Britannica. 2026. URL : https://www.britannica.com/technology/Adobe-Photoshop (дата звернення: 18.03.2026).
8. Corel Painter. Wikipedia. 2026. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Corel_Painter (дата звернення: 18.03.2026).
9. Wacom. Wikipedia. 2026. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Wacom (дата звернення: 18.03.2026).
10. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури XX століття : автореф. дис. ... д-ра мистецтвознавства : 05.01.03. Львів, 2006. 36 с.
11. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses:book. Boca Raton: CRC Press, 2014. 604с.

12. Повний посібник з концепт-арту: техніки, інструменти та приклади. Pippit. 2025. URL : https://www.pippit.ai/uk-ua/resource/concept-art (дата звернення: 18.03.2026).
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник. Київ : Кондор, 2006. 492 с.
14. Character Designer Job Description, Salary, Skills & Software. CG Spectrum. URL : https://www.cgspectrum.com/career-pathways/character-designer (дата звернення: 17.04.2026).
15. Гула Є. П. Мистецтво портрету у сучасному плакаті: аспекти створення. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія*. М. В. Колосніченко та ін. Київ : КНУТД, 2022. С. 5-15.
16. Вергунова Н. С., Степаненко Є. С. Концепт-арт персонажів у game-дизайні. Scientific Collection «InterConf». 2021. № 84. С. 477.
17. Razinkova A. How to Draw Environment Concept Art. RetroStyle Games. 2024. URL : https://retrostylegames.com/blog/how-to-draw-environment-concept-art/ (дата звернення: 23.05.2026).
18. Totten C. W. An Architectural Approach to Level Design : book. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2019. 626 с.
19. Скляренко Н. В., Колосніченко М. В. Динамічне проєктування поліграфічної продукції: способи трансформації художнього образу. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі* : монографія. Київ : КНУТД, 2022. С. 35-58.
20. Lilly E. How To Design Props For Video Games. Big Bad World of Concept Art. 2015. URL : https://bigbadworldofconceptart.com/how-to-design-props-for-video-games/ (дата звернення: 17.04.2026).
21. What is Concept Art? Examples, Types, Process. Artchive. 2024. URL : https://www.artchive.com/art-mediums/digital-art/styles/concept-art/ (дата звернення: 17.04.2026).

22. Колісник О. В., Яменко К. О., Дідовець О. В. Візуально-комунікативний дизайн інтерфейсів комп'ютерних ігор. *Технології та дизайн*. 2020. № 2 (35). С. 1-10.
23. Бачинська К. В. Дослідження впливу компонентів дизайну користувацького інтерфейсу на поведінку користувачів: розробка та тестування дизайну : текстова частина до кваліфікаційної роботи. Київ : Національний університет «Києво-Могилянська академія», 2025. 77 с.
24. The First Video Game? Brookhaven National Laboratory. 2008. URL : https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php (дата звернення: 24.04.2026).
25. Spacewar! Computer History Museum. URL : https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/ (дата звернення: 24.04.2026).
26. Pong, Atari, and the origins of the home video game. National Museum of American History. 2012. URL : https://americanhistory.si.edu/blog/2012/04/pong-atari-and-the-origins-of-the-home-video-game.html (дата звернення: 24.04.2026).
27. PlayStation 1994. PlayStation. URL : https://www.playstation.com/en-no/playstation-history/1994-ps-one/ (дата звернення: 24.05.2026).
28. Nintendo Entertainment System (NES). EBSCO Research Starters. URL : https://www.ebsco.com/research-starters/sports-and-leisure/nintendo-entertainment-system-nes (дата звернення: 10.05.2026).
29. Căşvean T. M. An Introduction to Videogame Genre Theory. Athens Journal of Mass Media and Communications. 2016. T. 2, № 1. Pp. 57–68.
30. Wulf T., Breuer J., Schmitt J. B. Video game genre. Doxa Comunicación. 2021. 3 p. URL : https://www.hope.uzh.ch/doca/article/download/2655/1722/3810
31. Які різні типи гравців у Bartle's? Перлина мудрості. URL : https://share.google/t1TPovRKLBSxMKmaN (дата звернення: 24.05.2026)

32. Класифікація ігрових жанрів. Boolat Play. URL : https://boolatplay.com/uk/article/classification-of-game-genres (дата звернення: 16.05.2026).
33. Define Game Genres and Categories. CAERT. 2010. URL : https://www.isbe.net/CTEDocuments/SCC-680029.pdf
34. Vince. The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. iD Tech. 2018. URL : https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres (дата звернення: 18.05.2026).
35. Schreier J. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made : book. New York: Harper, 2017. 304 с.
36. Unity Technologies. The games production cycle. Unity Learn. URL : https://learn.unity.com/pathway/game-development/unit/iterate-on-your-game/tutorial/the-games-production-cycle (дата звернення: 23.05.2026).
37. The In-Depth Guide to the Game Development Process. Udacity. URL : https://www.udacity.com/topic/game-development-process (дата звернення: 24.05.2026).
38. Олійник Г. М., Луцкер Т. В., Остапенко Н. В. Особливості розробки логотипів медичних та косметологічних брендів. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія.* Київ : КНУТД, 2022. С. 110-128.
39. Фурсова Н. А., Козак О. Є. Особливості розробки мережевої комп'ютерної гри в жанрі Multiplayer First-Person Shooter. *Наука та виробництво.* 2019. Вип. 20. С. 200-206.
40. Борисова С. В. Тенденції у підготовці графічних дизайнерів: професійна сфера, фахові компетентності, об'єкти дизайну, цифрові технології. *Філософські, культурологічні та педагогічні проблеми підготовки майбутніх дизайнерів : колективна монографія.* Полтава : ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2024. С. 90-210.

41. How Concept Art Shapes the Visual Identity of Games. LCCA. 2026. URL : https://www.lcca.ac.uk/blog/gaming/how-concept-art-shapes-the-visual-identity-of-games/ (дата звернення: 23.05.2026).
42. Concept Art for Video Games: A Complete Guide. Stepico. 2023. URL : https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games/ (дата звернення: 24.05.2026).
43. Game Concept Art: Comprehensive Guide. N-iX Games. 2025. URL : https://gamestudio.n-ix.com/understanding-video-game-concept-art-a-comprehensive-guide/ (дата звернення: 24.05.2026).
44. Головчанська Є. О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія*. Київ : КНУТД, 2022. С. 190-211.
45. Гальчинська О. С. Дизайн-проєктування основних компонентів айдентики бренду. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія. Київ : КНУТД, 2022. С. 149-169.
46. Ольшевський Ю.-В. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук.* Вип. 35, Т. 4. 2021. С. 4–11.
47. Грищенко В. Художні засоби виразності в плакатному дизайні як ефективні інструменти комунікації з реципієнтом. *Актуальні питання гуманітарних наук.* 2024. Вип. 82. Т. 1. С. 144-150.
48. Zandstra V. Creating an Art Bible. The Rookies. 2020. URL : https://www.therookies.co/blog/education/creating-an-art-bible (дата звернення: 24.05.2026).
49. Who Needs An Art Bible? Game Art Direction From Indie To AAA. Game Developer. 2019. URL : https://www.gamedeveloper.com/design/who-needs-an-art-bible-game-art-direction-from-indie-to-aaa (дата звернення: 24.05.2026).

50. Головчанська Є. О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія.* Київ : КНУТД, 2022. С. 190-211.
51. Колосніченко О. В., Пашкевич К. Л. Методологія розробки фірмового стилю на основі вивчення аналогів. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія.* Київ : КНУТД, 2022. С. 59-78.
52. Чупріна Н. В., Кротова Т. Ф., Струмінська Т. В. Графічні особливості та комунікаційна специфіка презентаційних плакатів мистецьких та культурних заходів. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія.* Київ : КНУТД, 2022. С. 91-109.

Додатки А

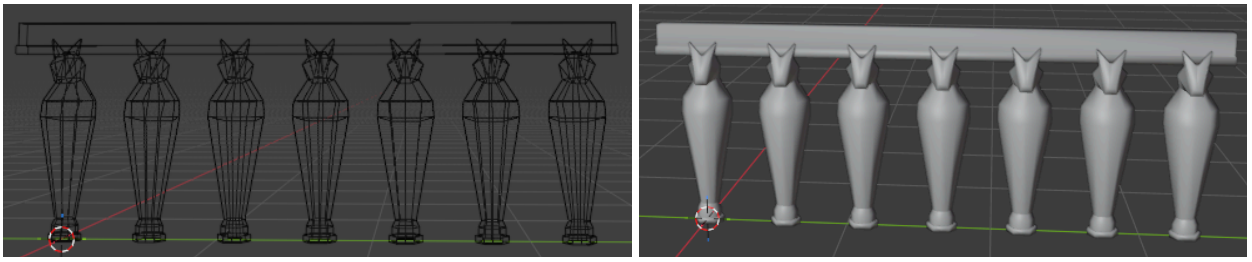


Рисунок А.1 — Wireframe та 3D модель перил

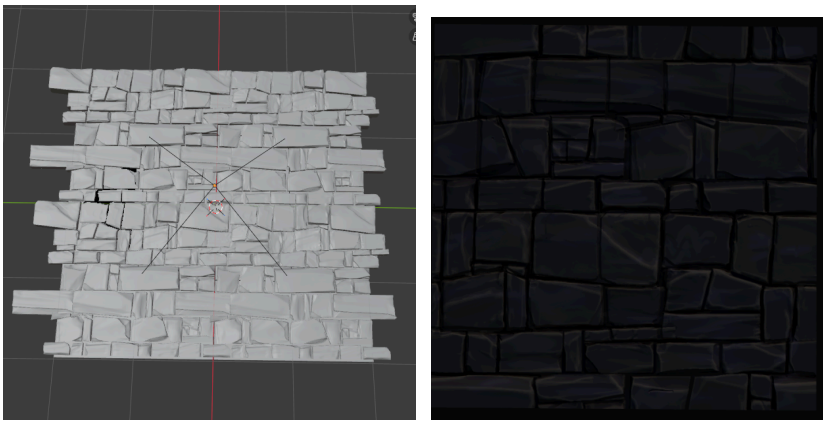


Рисунок А.2 — High poly 3D модель каміння для стін та підлоги; готова текстура

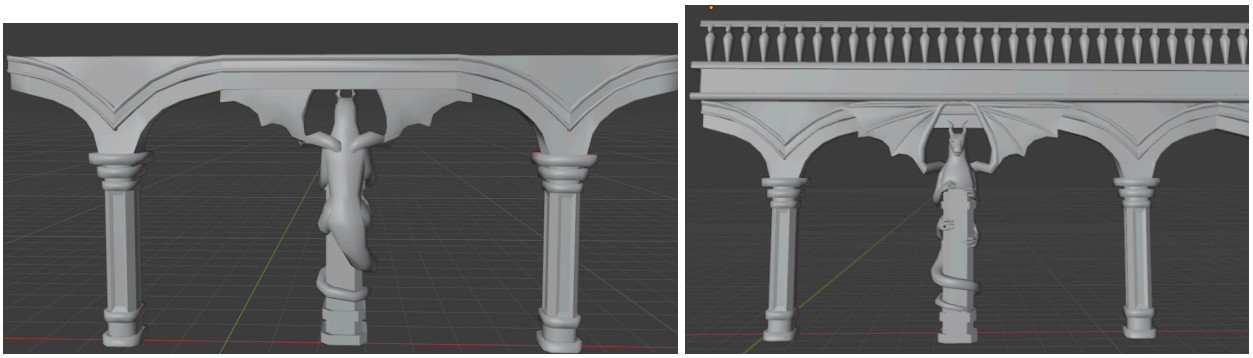


Рисунок А.3 — вигляд колони на 1 поверсі сзаду та спереду

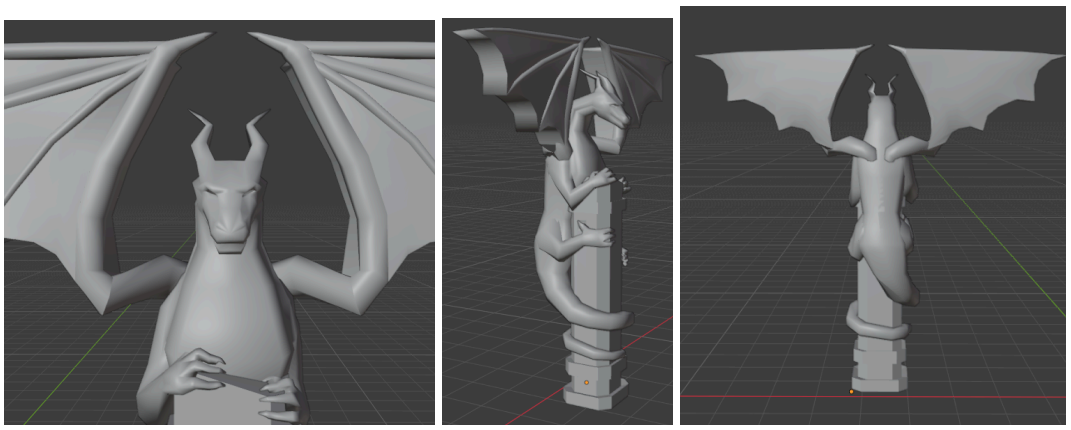


Рисунок А.4 — Вигляд колони дракона з різних сторін

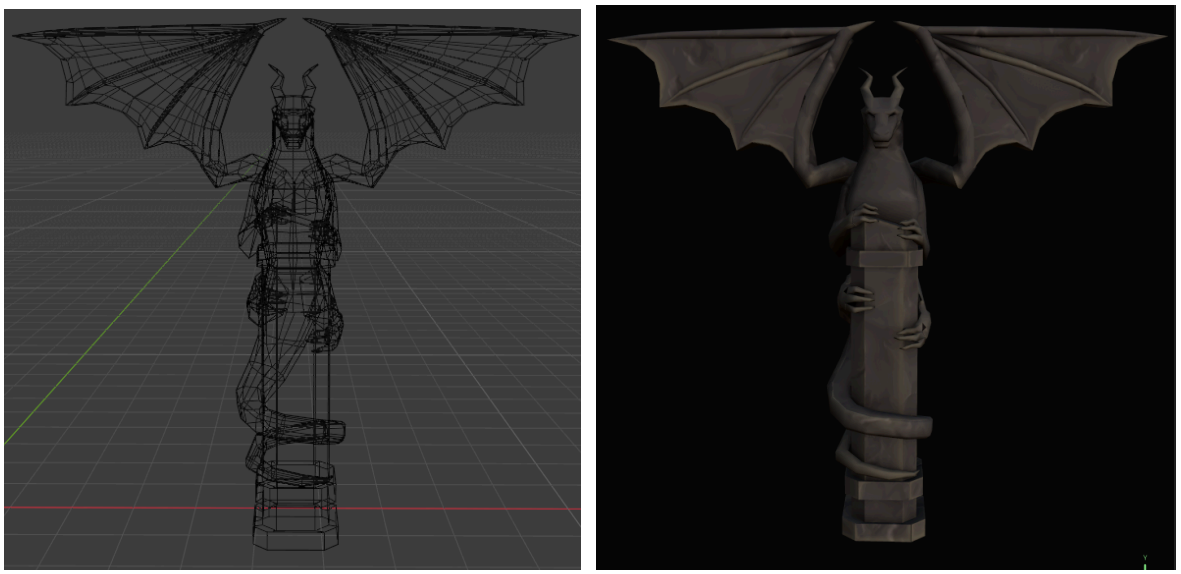


Рисунок А.5 — Wireframe колони дракона та готова текстура

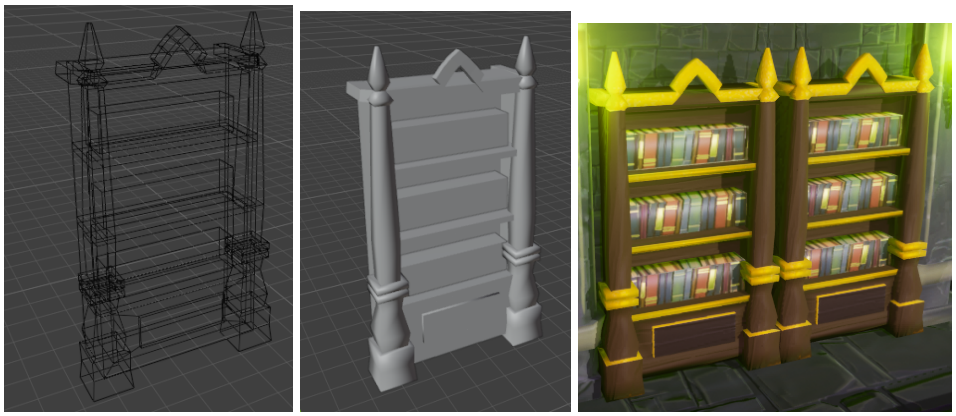


Рисунок А.6 — Wireframe, 3D та текстура моделі книжкової полиці

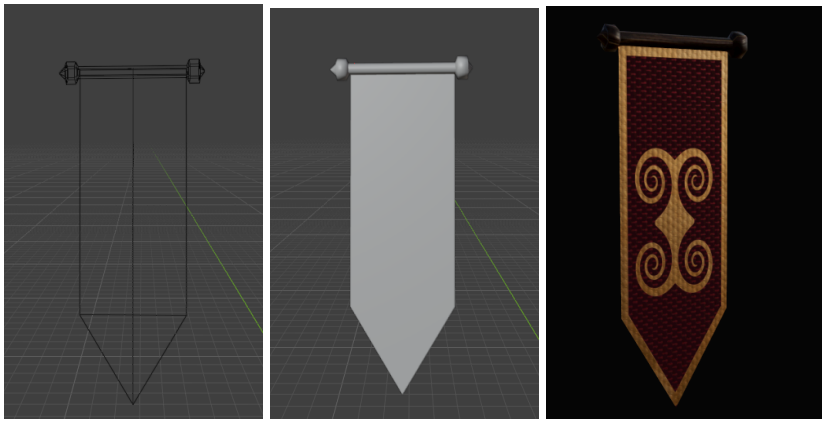


Рисунок А.7 — Wireframe, 3D та текстура моделі гобелену

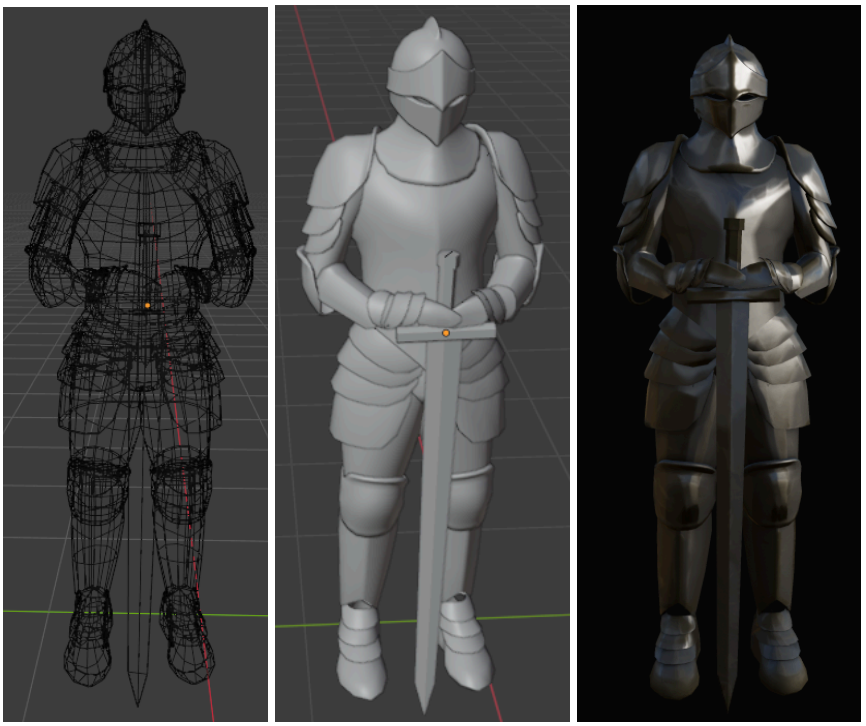


Рисунок А.8 — Wireframe, 3D та текстура моделі рицаря

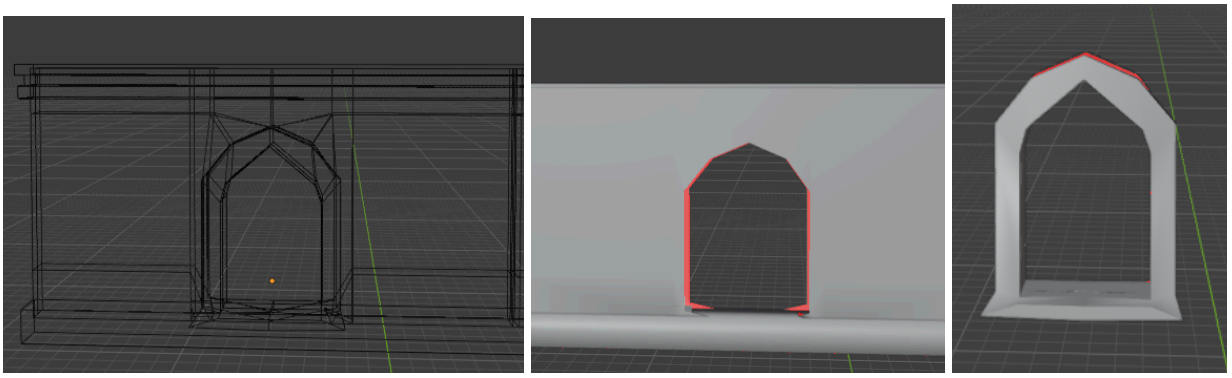


Рисунок А.9 — Wireframe та 3D модель проходу до бібліотеки



Рисунок А.10 — Фінальний вигляд сцени 1 сбоку

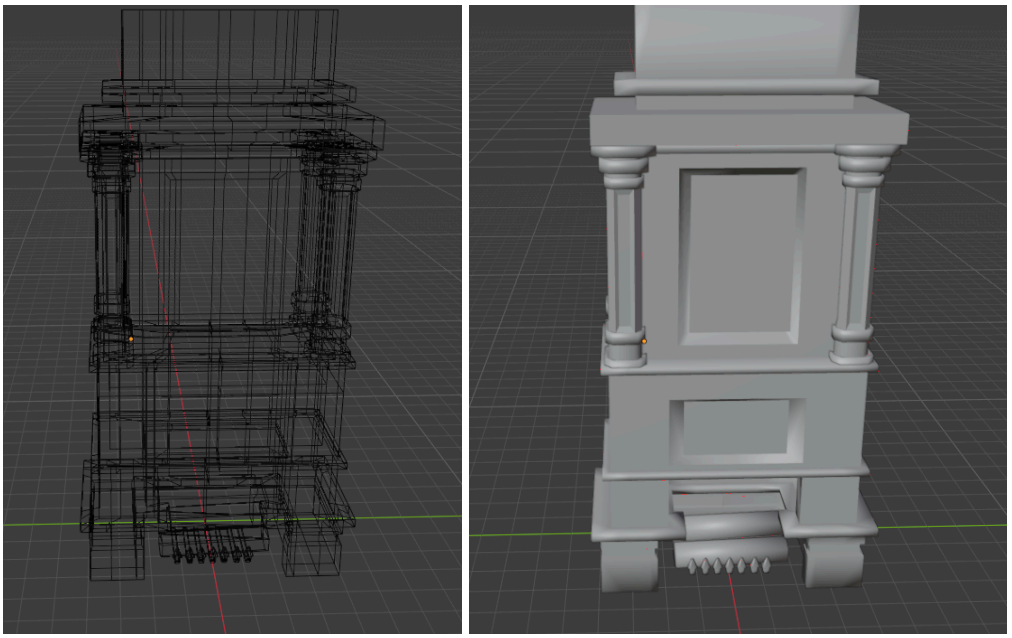


Рисунок А.11 — Wireframe та 3D модель каміну

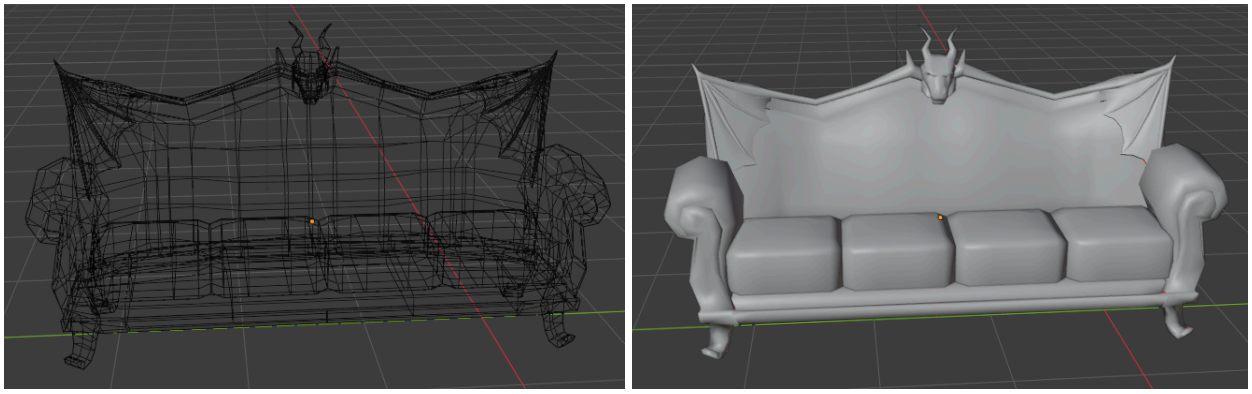




Рисунок А.12 — Wireframe, 3D та текстура дивану



Рисунок А.13 — Фінальний вигляд бібліотеки

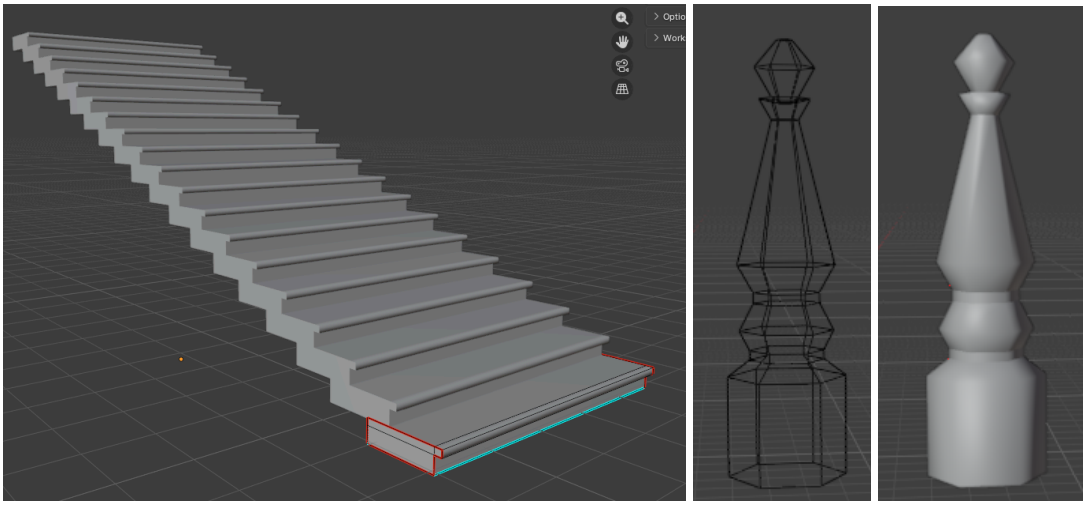


Рисунок А.14 — 3D модель сходів в процессі створення та Wireframe та 3D перил



Рисунок А.15 — Wireframe, 3D та фінальний вигляд сходів



Рисунок А.16 — Wireframe, 3D та текстура картини

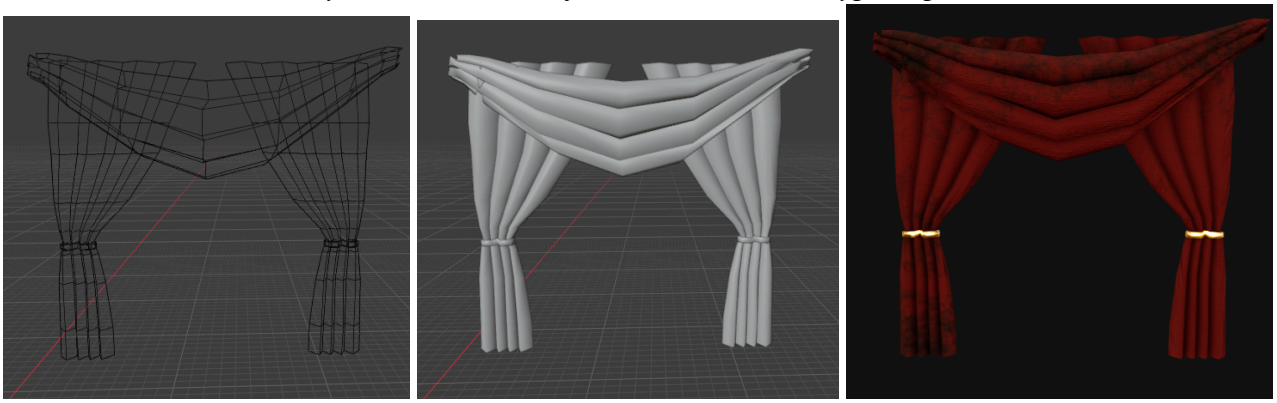


Рисунок А.17 — Wireframe, 3D та текстура штор



Рисунок А.18 — Фінальний вигляд сцени 1 спереду в Blender



Рисунок А.19 — Фінальний вигляд сцени 1 спереду в Unreal. Версія 1



Рисунок А.20 — Фінальний вигляд сцени 1 під кутом в Unreal



Рисунок А.21 — Фінальний вигляд сцени 1 спереду в Unreal. Версія 2

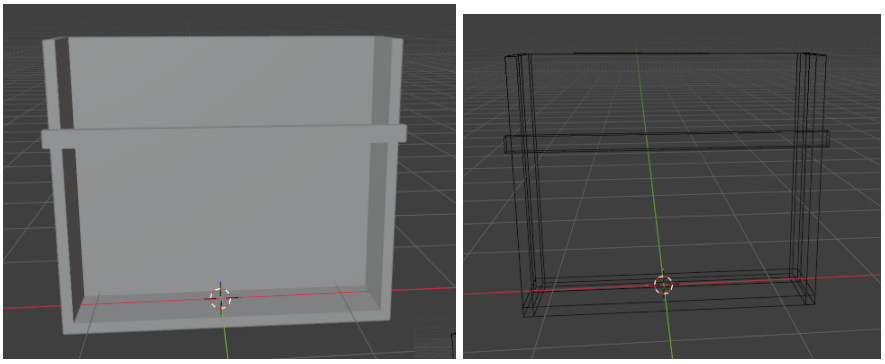


Рисунок А.22 — Wireframe та 3D модель стенду для зброї

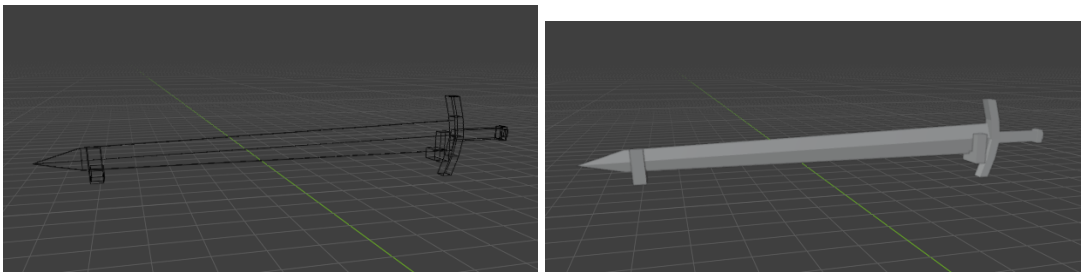


Рисунок А.23 — Wireframe та 3D модель меча

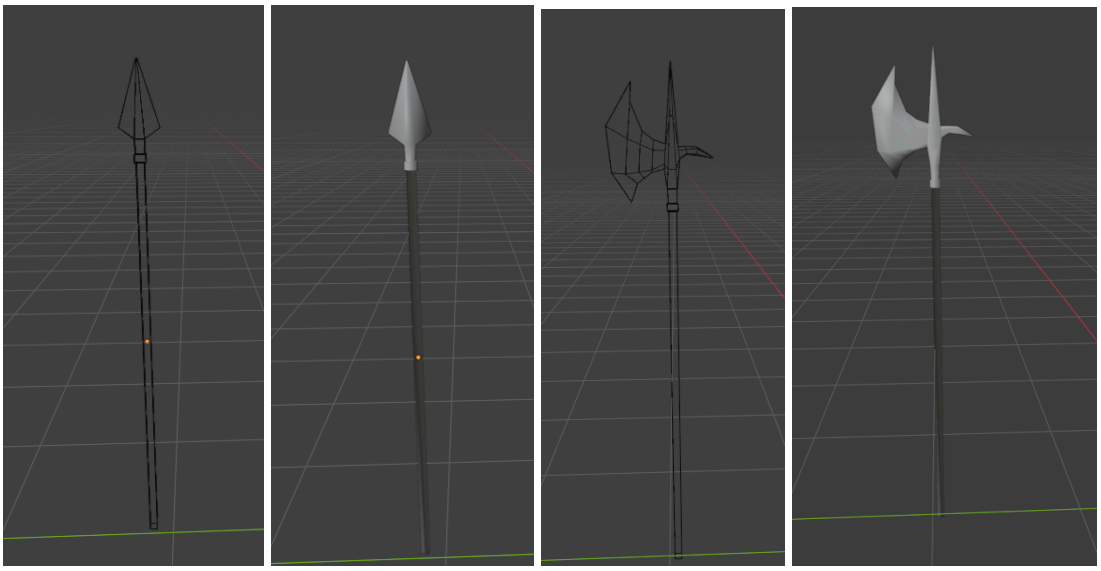


Рисунок А.24 — Wireframe та 3D моделей зброї



Рисунок А.25 — Текстура стренда зі зброєю

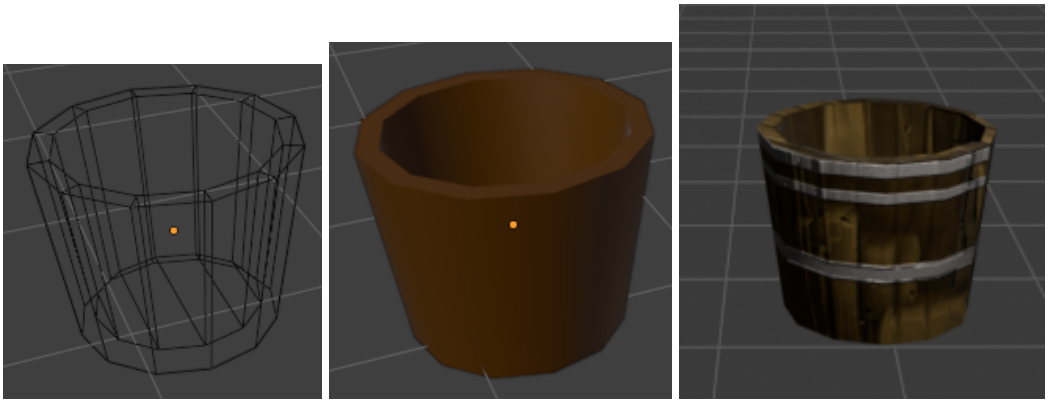


Рисунок А.26 — Wireframe, 3D модель та текстура відра



Рисунок А.27 — Wireframe, 3D модель та текстура бочки

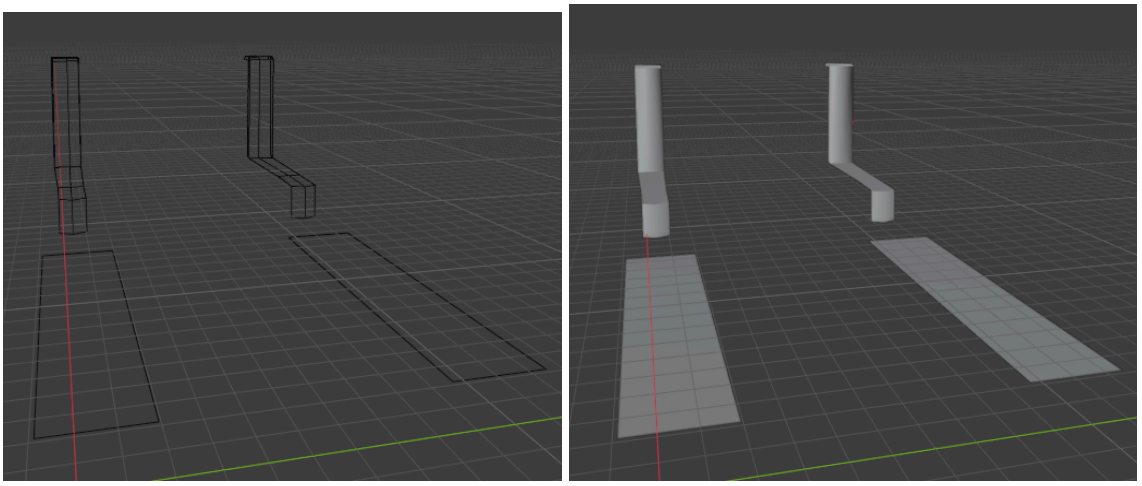


Рисунок А.28 — Wireframe та 3D модель лави

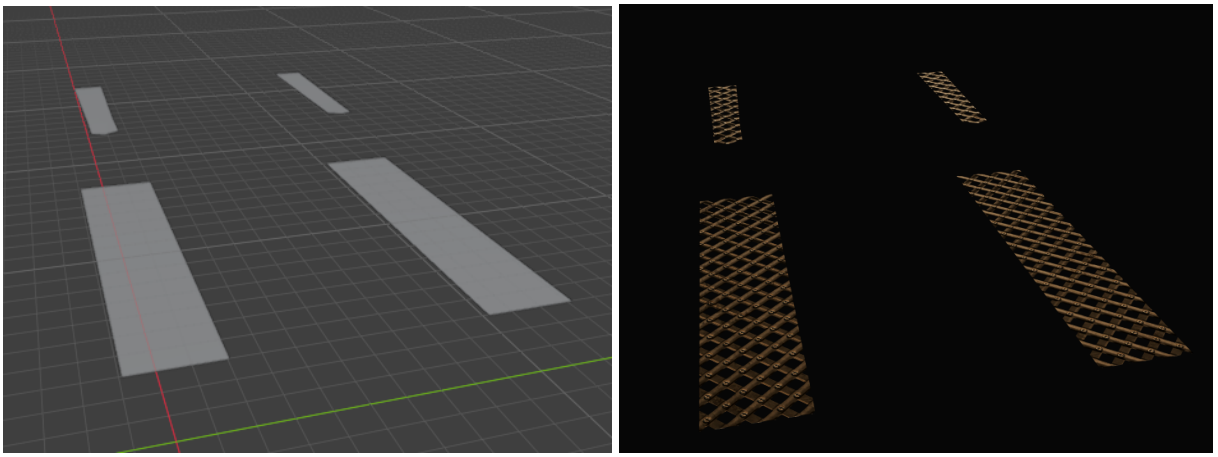


Рисунок А.29 — 3D модель та текстура решітки

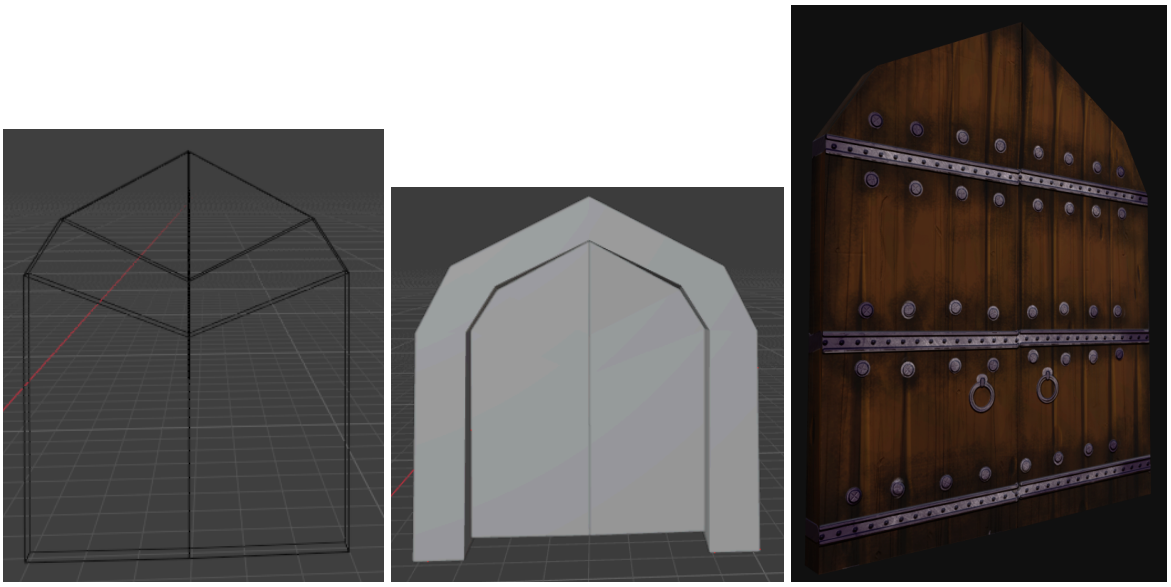


Рисунок А.30 — Wireframe та 3D модель дверей

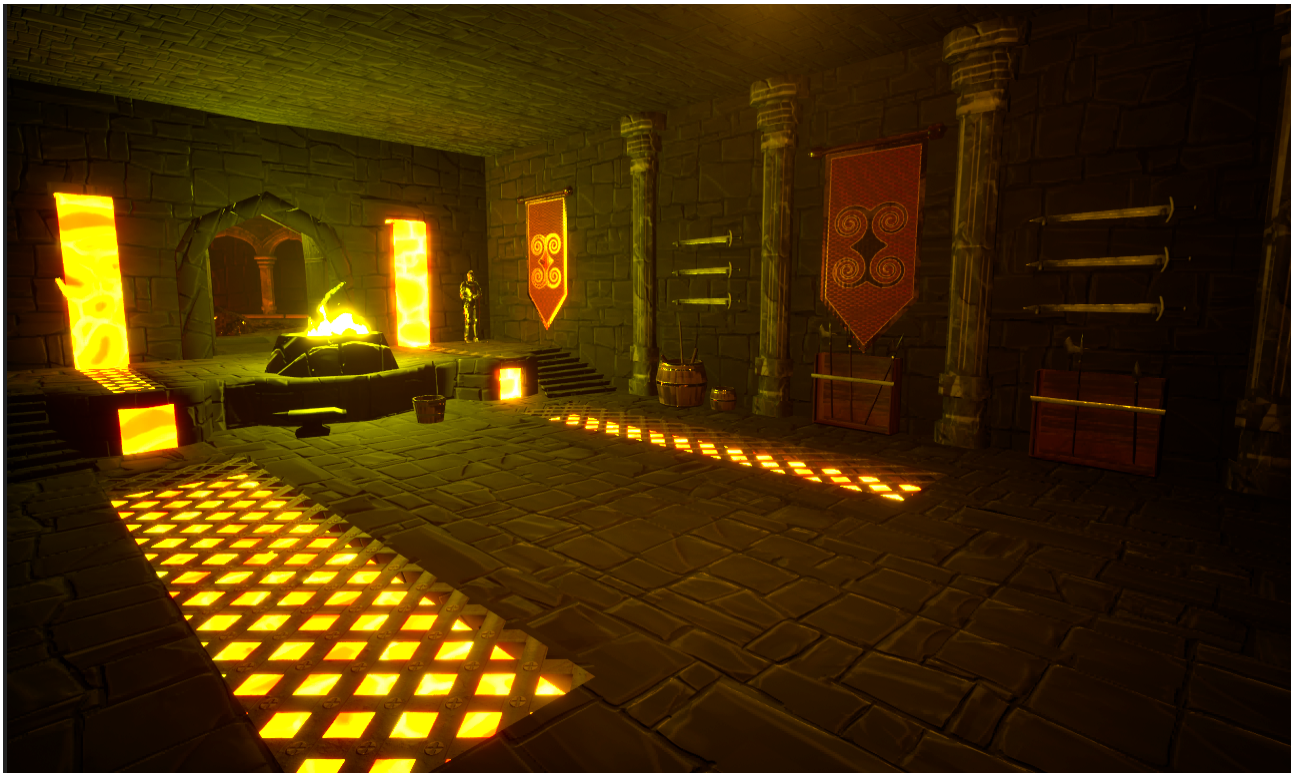


Рисунок А.31 — Фінальний вигляд сцени 2 в Unreal

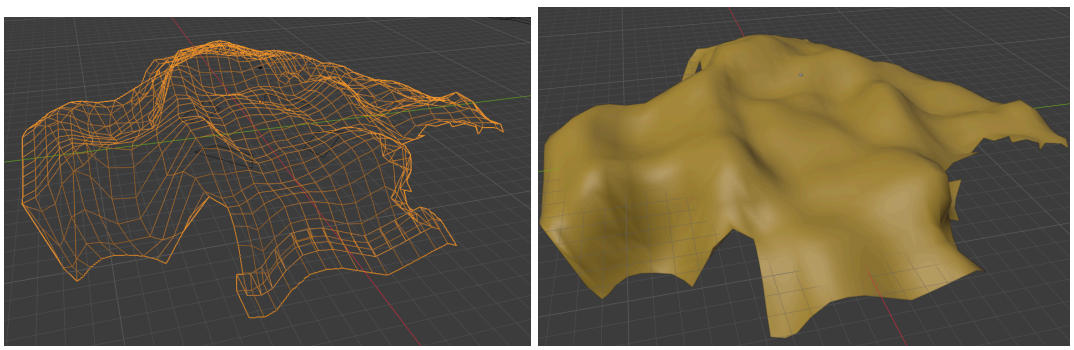


Рисунок А.32 — Wireframe та 3D модель золота

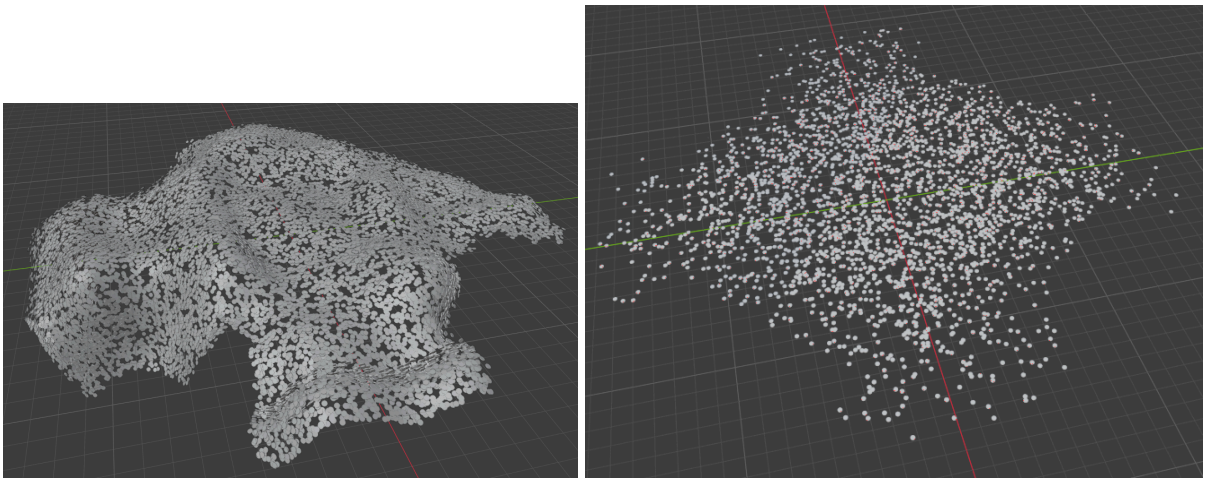


Рисунок А.33 — Високополігональна модель золота

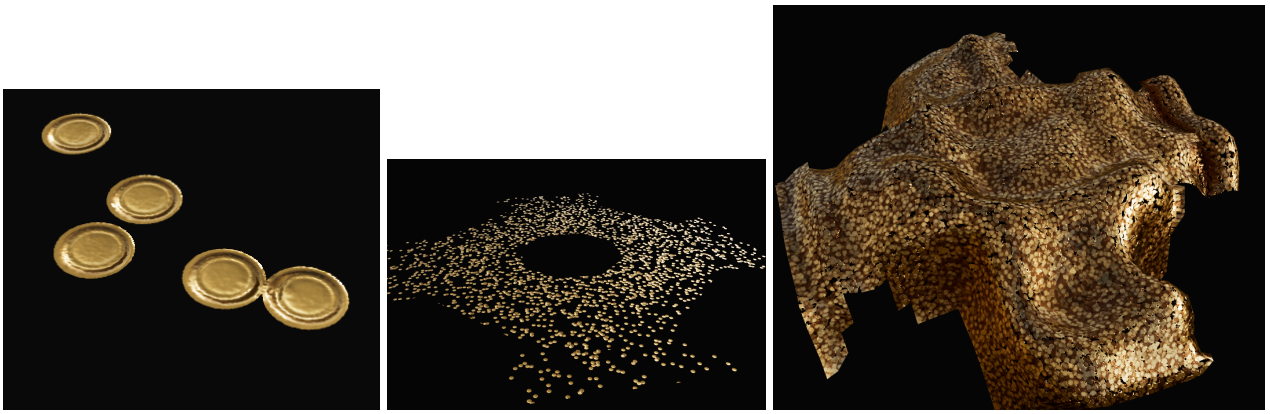


Рисунок А.34 — Текстура золота

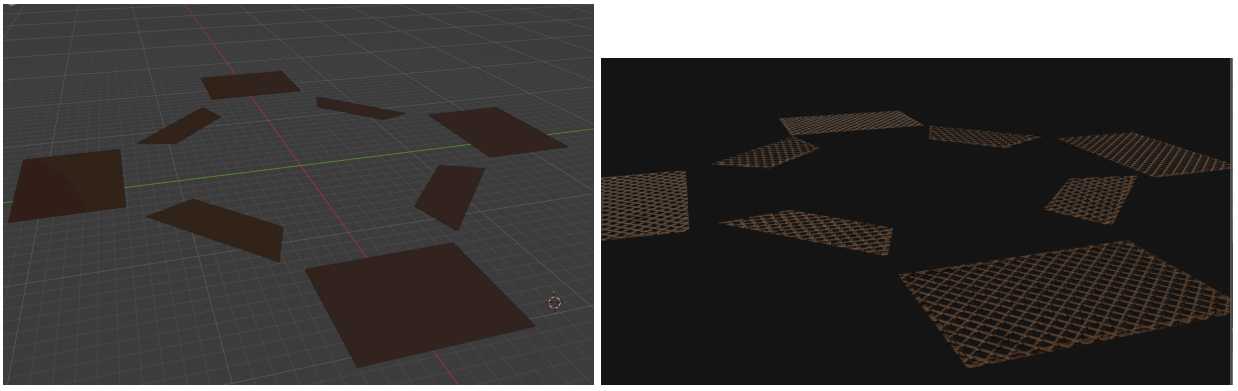


Рисунок А.35 — 3D модель та текстура решітки. Сцена 3

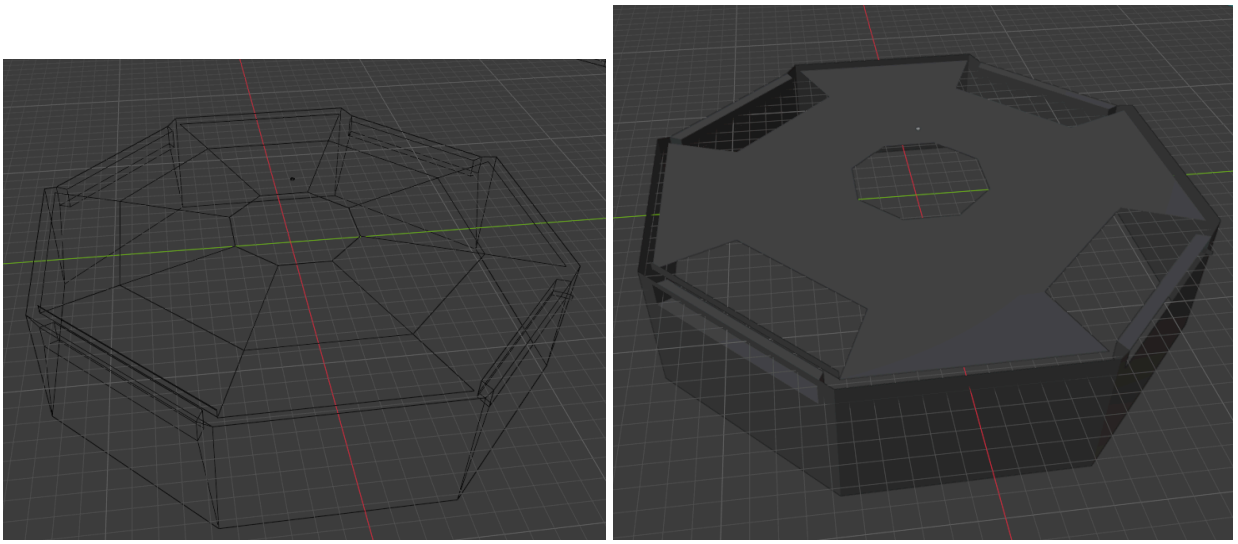


Рисунок А.36 — Wireframe та 3D модель платформи над лавою. Сцена 3

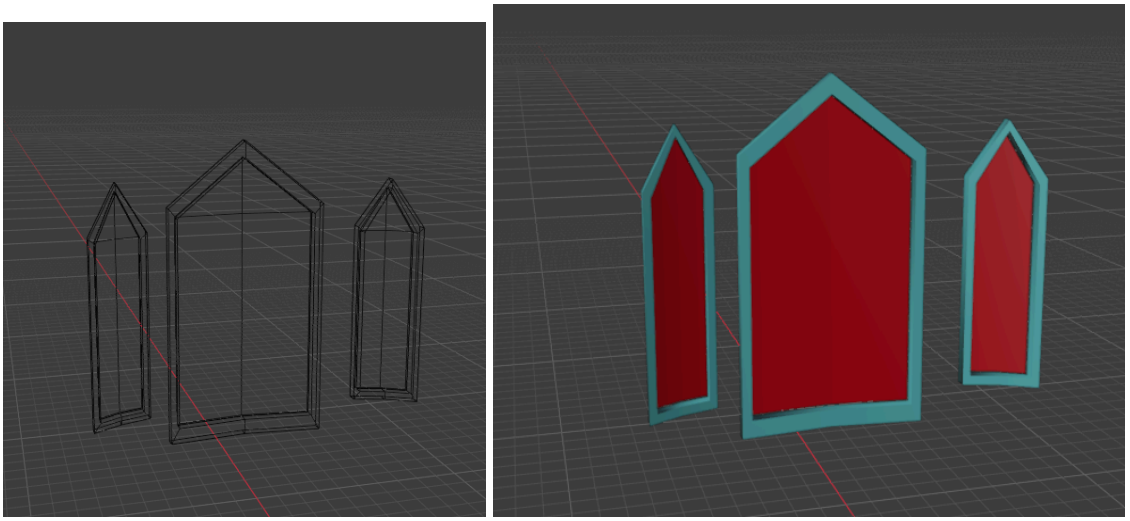


Рисунок А.37 — Wireframe та 3D модель вікон. Сцена 3

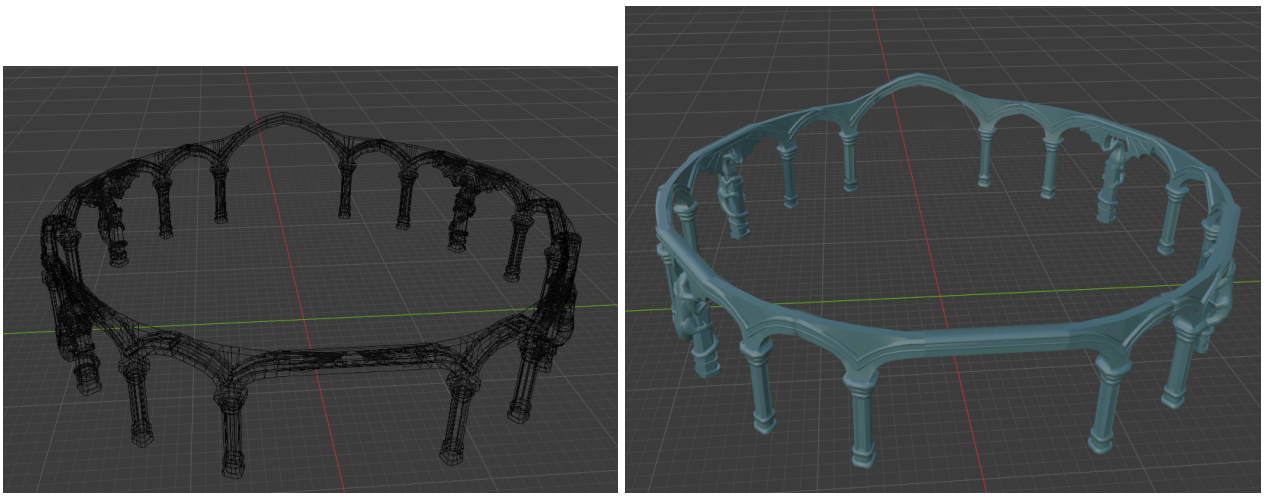


Рисунок А.38 — Wireframe та 3D модель колон. Сцена 3

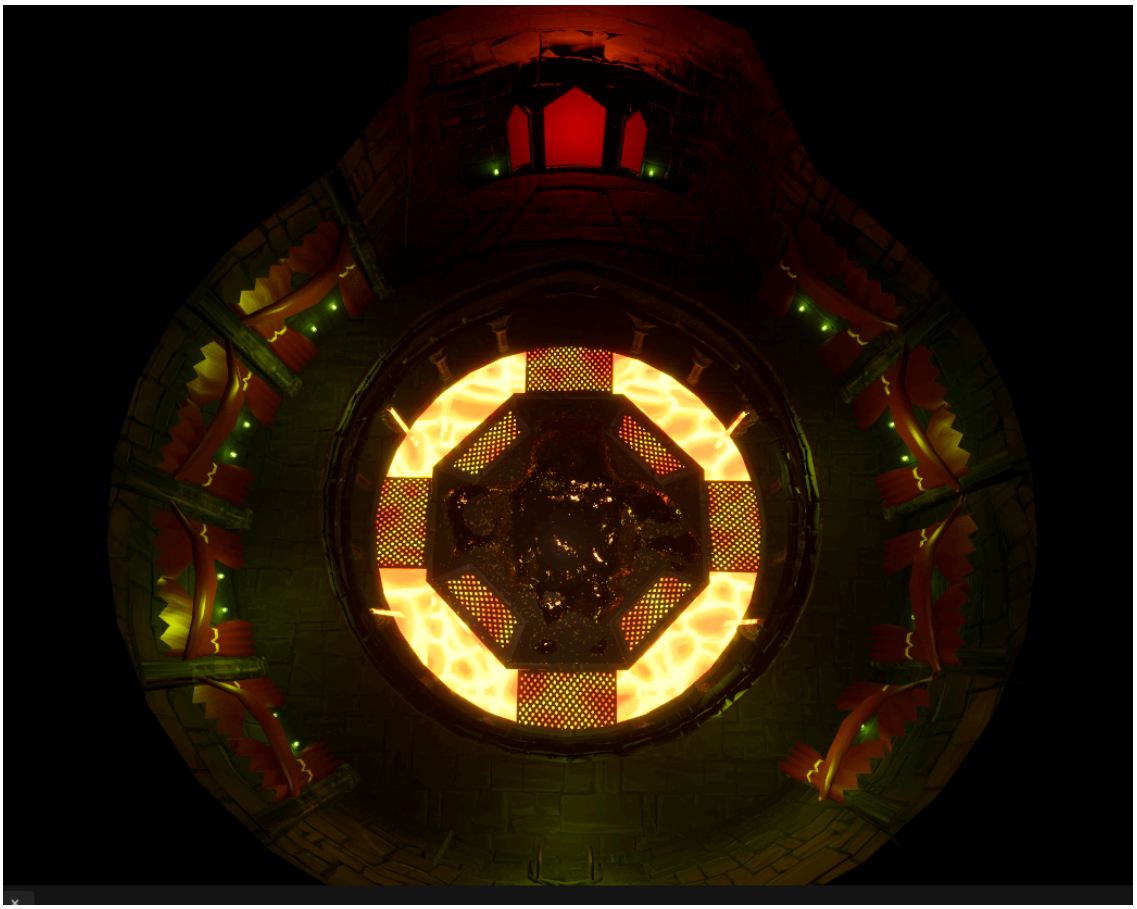


Рисунок А.39 — Фінальний вигляд Сцени 3 зверху

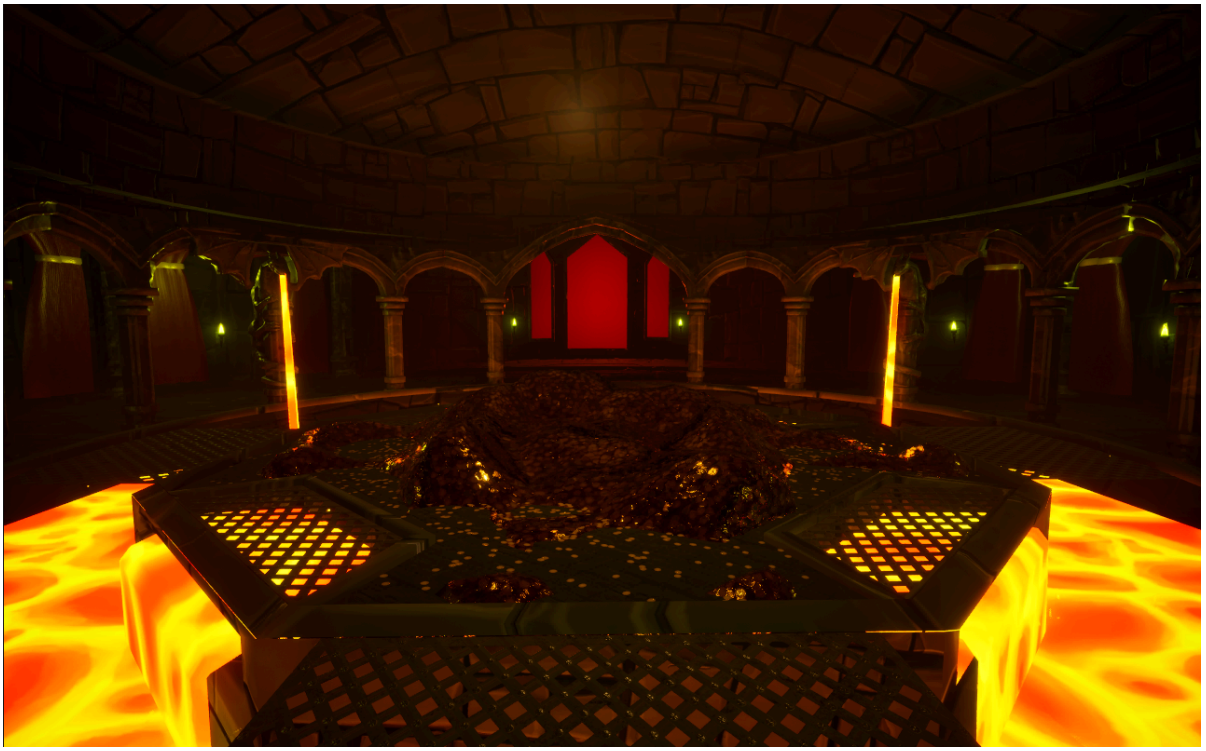


Рисунок А.40 — фінальний вигляд Сцени 3 спереду

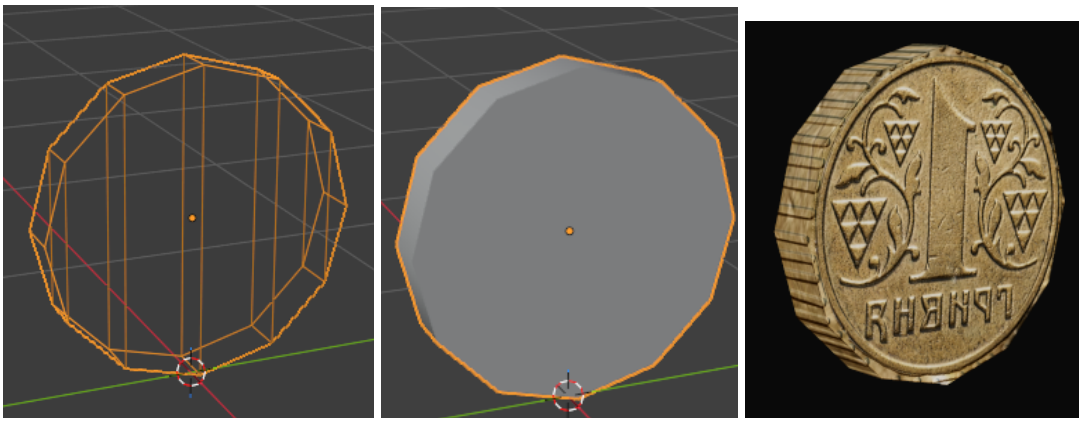
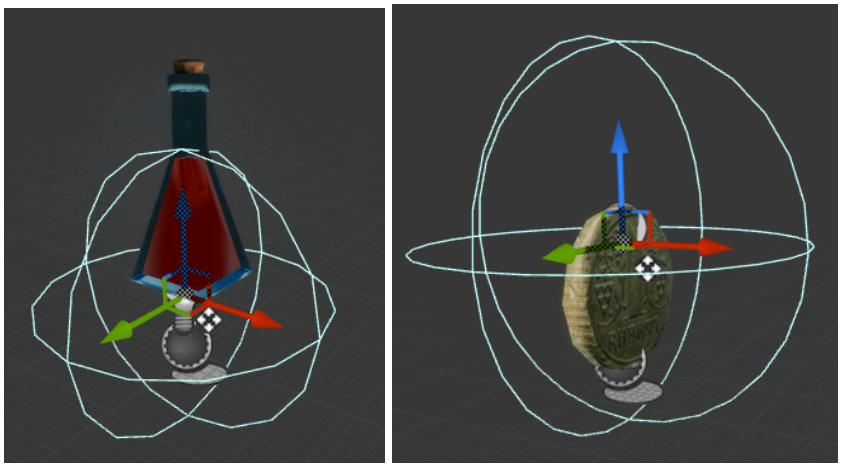


Рисунок А.41 — Wireframe, 3D модель та текстура монеткиї



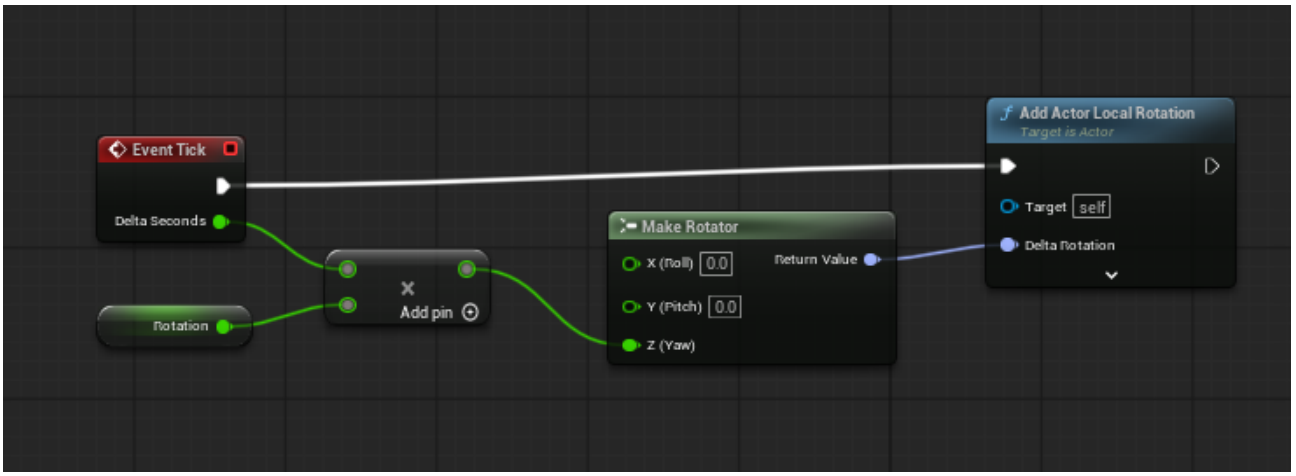


Рисунок А.42 — Blueprint світла та анімації інтерактивних предметів

Додаток Б

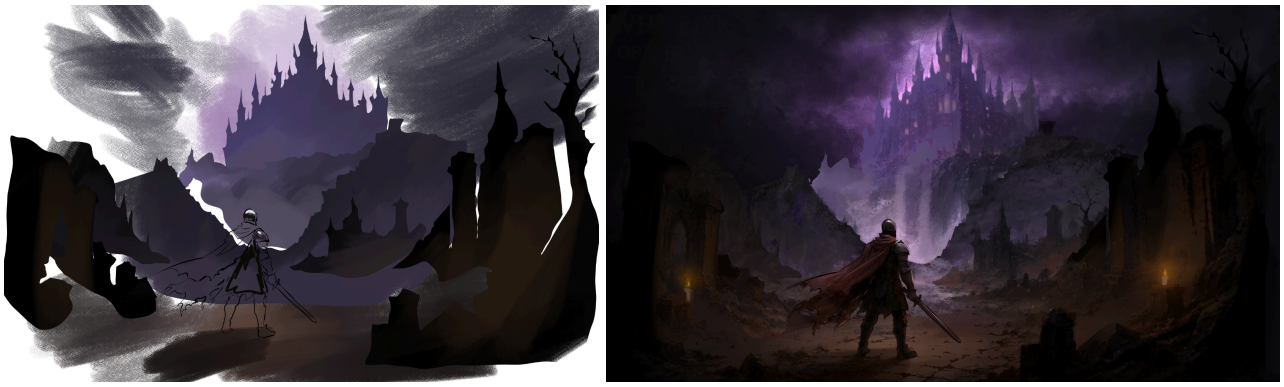


Рисунок Б.1 — Ескіз та фінальне зображення головного екрану



Рисунок Б.2 — Ескіз та фінальне зображення меню

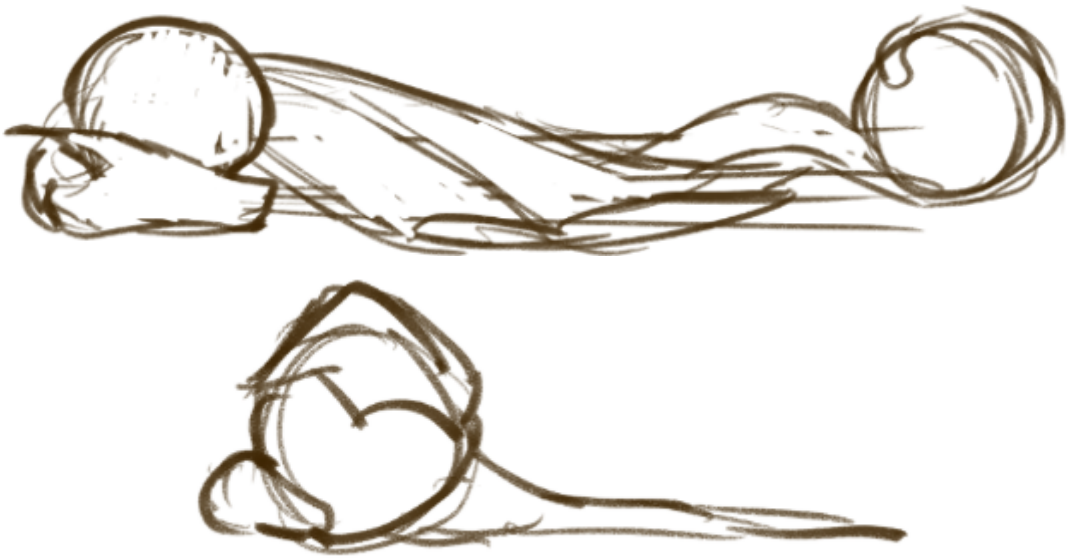




Рисунок Б.3 — Ескіз та робота в процесі. UI

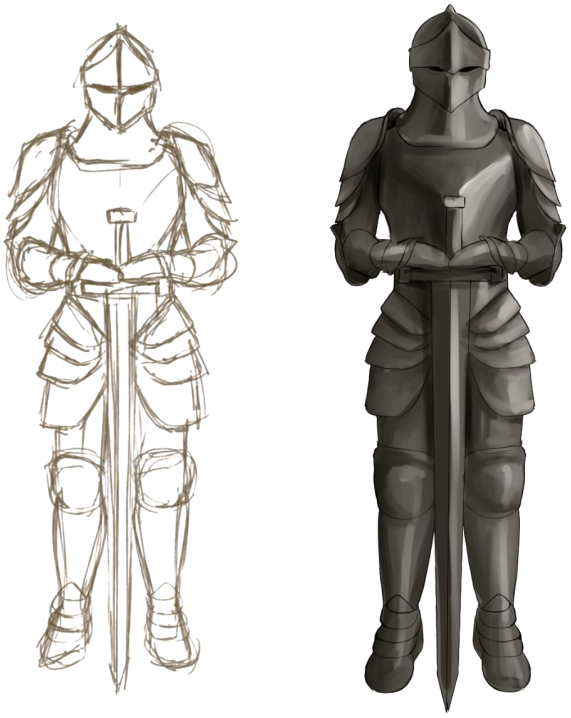


Рисунок Б.4 — Ескіз та фінальне зображення лицаря



Рисунок Б.5 — Ескіз та фінальне зображення колони у вигляді дракону



Рисунок Б.6 — Ескіз та фінальне зображення Сцени 1. Вид сбоку. Перший поверх

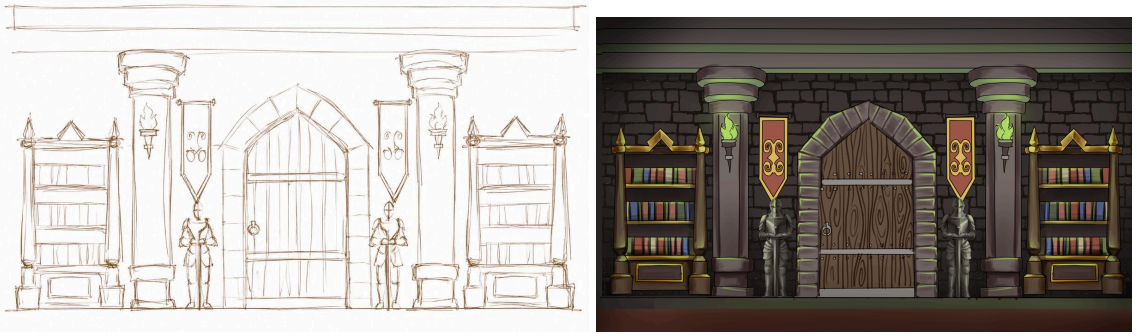


Рисунок Б.7 — Ескіз та фінальне зображення Сцени 1. Вид сбоку. Другий поверх

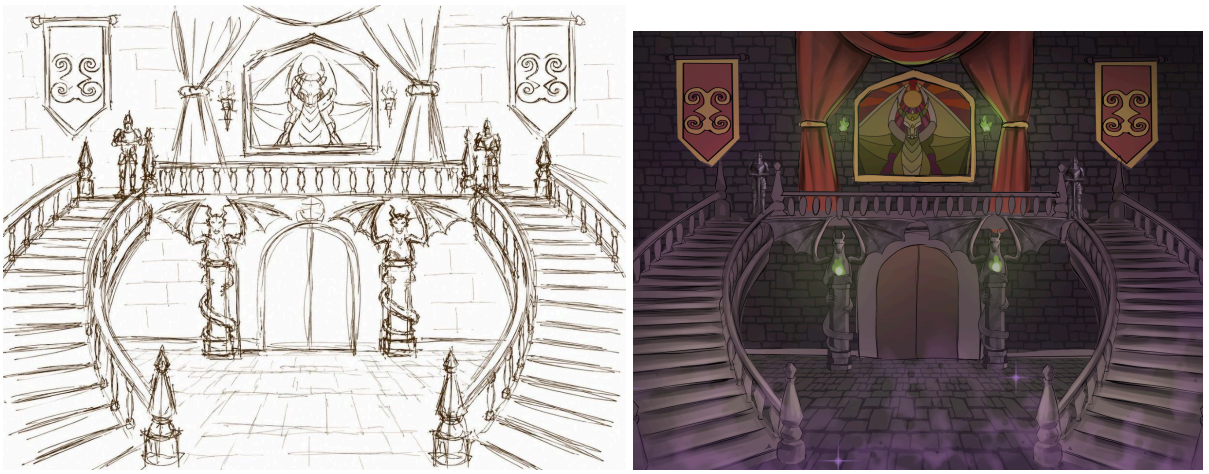


Рисунок Б.8 — Ескіз та фінальне зображення Сцени 1. Вид спереду

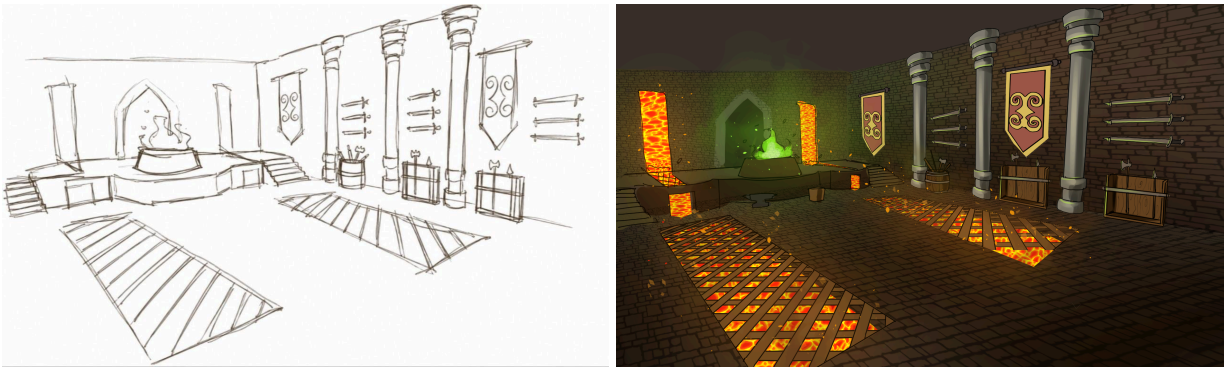


Рисунок Б.9 — Ескіз та фінальне зображення Сцени 2



Рисунок Б.10 — Сцена 3. Вид зверху



Рисунок Б.11 — Ескіз та фінальне зображення Сцени 3