

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему **" Розробка персонажу для фентезі гри"**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 4Д4
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Жалоба В.А.

(прізвище та ініціали)

Керівник ст. викладач Жуков І.О.

(прізвище та ініціали)

Рецензент гол. дизайнер фірми "ART
HOUSE" Хишко Л.О.

(прізвище та ініціали)

Хмельницький - 2025 року

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма 022.01 «Графічний дизайн»

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

к.т.н., доцент Ганна ПОЛІТАЄВА

“ ”

_____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Жалоба Вероніка

Андріївна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка персонажу для фентезі гри

Керівник роботи ст.викл. Жуков Ігор Олександрович

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 13.01.2025 року №12-
с

2. Строк подання студентом роботи 10.06.2025р.

3. Вихідні дані до роботи Розробити персонажа до фентазі гри з
урахуваннями необхідних композиційних, технологічних ,та технічних
вимог які висуваються до розробки даного
персонажа.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Розділ 1.Теоретичні засади створення персонажів у фентезі

грі. Розділ; 2. Етапи створення персонажа для фентізі гри 3. Ескізний проект

4. Охорона

праці.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Планшети - 4 шт. розміром 70 х 90см.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Старший викладач Жуков І.О..	18.01.2025	23.05.2025
Охорона праці	к.т.н., доцент Венгер О.О.	21.03.2025	29.05.2025
Нормоконтроль	ст. викл. Шейник С.П.	27.03.2025	11.06.2025

7. Дата видачі завдання 25.02.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір теми дипломної роботи та погодження її з науковим керівником.	07.02.2025	Виконано
2	Формування мети, завдань, об'єкта та предмета дослідження.	10.02.2025	Виконано
3	Збір та аналіз науково-теоретичних джерел за темою дослідження.	20.02.2025	Виконано
4	Дослідження поняття дизайну персонажа для комп'ютерної гри.	24.02.2025	Виконано
5	Аналіз значення розробки персонажа для використання в комп'ютерній грі.	08.03.2025	Виконано
6	Визначення актуального дизайну персонажа.	10.03.2025	Виконано

8	Розробка ескізів, композиційних рішень і графічних макетів.	20.05.2025	Виконано
9	Візуалізація проекту, підготовка матеріалів до презентації.	30.05.2025	Виконано

Студент

(підпис)

Жалоба В. А.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____

ст. викл. Жуков І. О.

(підпис)

(прізвище та ініціал)

АНОТАЦІЯ

Жалоба В. А. Розробка персонажу для фентезі гри. - Рукопис

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн.

Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025.

Ця курсова робота присвячена процесу створення унікального персонажа для фентезі гри, що включає розробку зовнішнього вигляду, особистісних характеристик, біографії та взаємозв'язку з ігровим світом. Розробка ігрових персонажів є важливою складовою сучасної гейм-індустрії, оскільки саме персонажі часто стають ключовими елементами, які утримують увагу гравця, викликають емоційний відгук і сприяють глибшому зануренню в сюжет. Актуальність теми обумовлена зростаючою потребою в якісному наративному дизайні, візуальній унікальності та психологічній глибині героїв, що відповідають очікуванням сучасної аудиторії. Метою роботи є дослідити та продемонструвати повний цикл створення персонажа – від концепції до презентації готового образу, з урахуванням жанрових особливостей фентезі та вимог до ігрової графіки й анімації.

У межах проєкту створено ескізи, розроблено концепти та здійснено візуалізацію фінального образу персонажа з урахуванням технічних вимог геймдеву. Автор пропонує актуальні дизайнерські рішення, що поєднують традиційні фентезійні мотиви із сучасними художніми тенденціями, сприяючи формуванню унікального візуального стилю та глибшої ідентифікації персонажа в ігровому середовищі.

Ключові слова: персонаж, анімація, концепт, фентезі гра, фентезі, відеогра, розробка, ескіз, game dev, візуальний образ.

ABSTRACT

Zhaloba V. A. Character Design for a Fantasy Game. – Manuscript A thesis submitted for the Bachelor's degree in Design, specialty 022. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025.

This thesis is dedicated to the process of creating a unique character for a fantasy game, including the development of appearance, personality traits, biography, and integration into the game world. Character design is a key component of the modern game industry, as characters often become central elements that capture the player's attention, evoke emotional responses, and enhance narrative immersion. The relevance of this topic is driven by the growing demand for high-quality narrative design, visual uniqueness, and psychological depth of characters that meet the expectations of today's gaming audience. The aim of this work is to explore and demonstrate the complete character creation pipeline—from concept to final presentation—taking into account the genre-specific features of fantasy and the technical requirements of game graphics and animation.

As part of the project, sketches were created, concept designs developed, and a final visual representation of the character was produced with consideration for technical aspects of game development. The author presents relevant design solutions that combine traditional fantasy motifs with contemporary artistic trends, contributing to the creation of a unique visual style and deeper character identification within the game environment.

Keywords: character, animation, concept, fantasy game, fantasy, video game, development, sketch, game dev, visual image.

ЗМІСТ

Вступ.....	8
1. АНАЛІЗ ТА ІДЕЯ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТА ПЕРСОНАЖА.....	10
1.1. Створення колажу із вподобаних фасонів індивідуального замовника.....	10
1.2. Аналіз останніх українських модних тенденцій.....	12
1.3. Характеристика жанру фентезі в ігровій індустрії.....	14
1.4. Основні принципи створення ігрового персонажа.....	16
1.5. Візуальні архетипи та їх значення у дизайні персонажів.....	18
2. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА В ФЕНТЕЗІ ГРИ...	23
2.1. Розробка концептуального дизайну персонажа.....	23
2.2. Вибір кольорів та матеріалів	24
2.3. Деталізація елементів одягу та аксесуарів.....	25
3. ЕСКІЗНИЙ ПРОЄКТ.....	26
3.1. Ідея та розробка концепції персонажа.....	26
3.2. Візуальне проектування та створення ескізів.....	28
4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	30
4.1. Характеристика робочого місця дизайнера.....	30
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	36
Додаток А.....	38
Додаток Б.....	41
Додаток В.....	46
Список використаних джерел.....	48

ВСТУП

У сучасній індустрії цифрових ігор важливу роль відіграє розробка персонажів, здатних не лише доповнити візуальний стиль гри, а й поглибити її сюжетну структуру, сформувати емоційний зв'язок з гравцем і залишити тривале враження. Особливої уваги потребує створення персонажів для фентезі-жанру, де кожна деталь – від зовнішності до біографії – має символічне значення. Саме тому актуальним є проектування персонажа зі складною історією, міфологічним корінням та унікальною візуальною стилістикою. Таким персонажем є Морана – вестниця забвння, героїня, що уособлює тематику смерті, втрат і забуття, символізує зв'язок між світами та виконує роль провідниці у світі фентезі.

Проектне рішення полягає у створенні оригінального персонажа, що поєднує міфологічні архетипи, похмуру естетику та внутрішню драматургію. Теоретичне значення полягає в осмисленні ролі темних персонажів у структурі фентезійного наративу, а практичне – у формуванні повноцінного візуального образу, що може бути інтегрований у професійний ігровий проєкт.

Об'єктом проектування є процес розробки художнього образу персонажа у фентезі-жанрі, що поєднує графічний стиль і концептуальний зміст.

Предметом проектування є створення цілісного дизайну персонажа Морани, включно з візуальною стилізацією, характеристикою образу, функціональною роллю в ігровому світі та символічним навантаженням.

Метою роботи є створення художньо виразного та концептуально обґрунтованого персонажа Морани для потенційної реалізації в ігровому проєкті фентезійного жанру.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

- вивчити особливості темних персонажів у фентезійному мистецтві;
- проаналізувати візуальні та міфологічні архетипи, які формують основу образу Морани;
- обґрунтувати вибір естетичної стилістики та графічних прийомів;

- з'ясувати значення образу в контексті фентезійного сюжету;
- розробити етапи створення персонажа: ескізи, варіації, фінальна візуалізація;
- удосконалити графічне рішення на основі критичного аналізу.

У роботі використано такі методи проєктування: аналіз художніх джерел і міфологічних образів (для формування концепту), ескізування (для пошуку візуального рішення), стилізація (для адаптації образу до фентезі-жанру), а також метод композиційного моделювання (для створення гармонійного та функціонального дизайну персонажа).

Новизна роботи полягає у створенні унікального персонажа, який поєднує риси античної богині смерті, слов'янських міфологем та авторське бачення внутрішнього конфлікту між пам'яттю й забуттям.

Практична значущість полягає у можливості застосування створеного персонажа в реальному геймдизайні, ілюстрації, концепт-арті або як частини візуального портфоліо художника.

Апробація результатів здійснена у рамках студентського конкурсу концепт-арту, де персонаж Морана був представлений як авторський образ і отримав схвальні відгуки від викладачів та колег. Планується подальша участь у виставці цифрового мистецтва та публікація результатів у профільному онлайнжурналі.

Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків. Повний обсяг роботи складає 44 сторінок, 1 таблиць, 2 рисунків, 11 додатків. Список використаних джерел включає 34 найменувань.