

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: Розробка персонажів для гри на військово-патріотичну тематику

Виконав: студент 4 курсу, групи 4 ДЗ

спеціальності 022 «Дизайн»
(шифр і назва спеціальності)

Рожнов Д.М.
(прізвище та ініціали)

Керівник Сандік О.П.
(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доцент Огнєва О.Є
(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет Інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній ступінь бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувача кафедри дизайну

к.т.н., доц.. Ганна ПОЛЄТАЄВА

“ ____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я **НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ БАКАЛАВРА**

Рожнова Дмитра Максимовича

(прізвище, ім'я, по батькові)

1.Тема роботи: Розробка персонажів для гри на військово-патріотичну тематику

керівник роботи старший викладач Сандік Олена Петрівна

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від 13 січня 2025р№12-с2.

Строк подання студентом роботи 9.06.2024 р.

3. Вихідні дані до роботи пояснювальна записка, плакати (4 шт. 50x100 см.)

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Аналогове середовище та прототипи; Розділ 2. Технічна реалізація проекту; Розділ 3. Об'єкт проектування; Розділ 4. Охорона праці; Загальні висновки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) плакати формату PDF розмір 50x100 см 4 шт.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	ст. викл. Сандік О.П.	25.02.25	15.05.25
Охорона праці	доцент Венгер О.О.	06.05.25	12.05.25
Нормоконтроль	ст. Викл.Шейник С.П.	09.06.25	09.06.25

7. Дата видачі завдання 20.01.25

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз наданої тематики дипломної роботи	25.02 – 01.03	виконано
2	Написання вступу	01.03 – 03.03	виконано
3	Відбір аналогів та прототипів, аналіз їх особливостей	30.01 – 25.02	виконано
4	Визначення концепції фотоальбому та написання другого розділу	10.03 – 18.03	виконано
5	Проектування основної частини дипломної роботи	18.03 – 05.04	виконано
6	Виконання пошукових ескізів проектно графічної частини	01.05 – 10.05	виконано
7	Написання третього розділу та завершальна підготовка роботи	07.05 – 15.05	виконано
8	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	16.05 – 20.05	виконано

Студент _____ Рожнов Д.М.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Сандік О.П.
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Рожнов Д.М. Розробка персонажів для гри на військово-патріотичну тематику. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2025 р.

Темою роботи є – Розробка персонажів для гри на військово–патріотичну тематику. Застосовуючи сучасні підходи щодо розробки персонажів було запропоновано та створено максимально реалістичний військово–патріотичний персонаж воїна

У рамках створення персонажу використали програми Procreate Clip та Studio, для покращення результату нашої роботи використовувалися дослідження. У цій програмі дуже зручно працювати, що спрощує процес роботи над концептом, та загалом з промальовкою персонажа.

Персонажа створювали за натхненням з гри Cyberpunk 2077. Якщо потрібно зробити щось привабливе, то потрібно робити те що вже подобається людям. Нема ніякого сенсу перероблювати сучасний дизайн, тому було зроблено комбіновану воєнну форму з гри, та нашої Української.

Проаналізована теоретична база дослідження, розглянуто особливості дій, як креативного та культурного напрямку, переглянуті аналоги та виявлені особливості оформлення персонажу, професійно зроблено персонаж майбутнього–воєнного.

Розроблена проектна концепція, композиційне та стилістичне рішення оформлення персонажу, описані основні етапи створення проекту, зокрема робота в програмних забезпеченнях Procreate, проведена ескізно–пошукова робота, та відібраний кращий варіант, персонаж буде використаний в комп'ютерних іграх.

Ключові слова: персонаж, програмне забезпечення, Clip Studio, Procreate дизайн.

ABSTRACT

Rozhnov D.M. Development of characters for the game on a military–patriotic theme. – Manuscript.

Work towards completing a bachelor's degree in specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2025 r. The theme of the work is the development of characters to play on a military–patriotic theme. The most realistic military–patriotic character, the warrior, was created according to the current approach to the development of the characters.

As part of the creation of the character, we used the Procreate Clip and Studio programs, and to enhance the results of our work, research was carried out. These programs are very easy to handle, which will simplify the process of working on the concept and the design of the character. The character was created behind the scenes of Cyberpunk 2077. Since it is necessary to earn money when adding resources, it is necessary to earn money in the same way as people already deserve.

There is no sense in overdoing the current design, which was divided into a combined military uniform and our Ukrainian one. The theoretical basis of the research has been analyzed, the peculiarities of actions, both creative and cultural, have been reviewed, analogues have been reviewed and the peculiarities of character design have been identified, and the character of a future military man has been professionally developed.

The project concept, composition and stylistic solutions for the design of the character were detailed, the main stages of the project were described, the robot was examined in the Procreate software, a sketch–and–choice work was carried out, and the shortest version was selected, the character will be Vykoristany in computer games.

Key words: character, software, Clip Studio, Procreate design

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ І ПРОТОТИПИ.....	9
1.1. Зображення персонажу в різних сферах	9
1.2. Аналоги персонажів	11
1.2.1 Адам Дженсен (Deus Ex)	
1.2.2 Майор Мотоко Кусанарі (Ghost in the Shell).....	13
1.2.3. Райден (Raiden) (Metal Gear Rising: Revengeance)	15
Висновки.....	15
2.1. Етапи проектування	16
2.2. Концептуальне рішення проєкту	17
Висновки	20
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ	22
3.1. Ідейно–концептуальна база проєктного рішення.	
3.2. Функціональне призначення персонажа.....	29
Висновки	30
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	31
4.1. Характеристика робочого місця	32
4.2. Методи та засоби колективного та індивідуального захисту від шуму	36
Висновки	38
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	40
Додаток А	
Додатки Б.....	
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	

ВСТУП

Темою кваліфікаційної роботи є – «Розробка персонажів для гри на військово–патріотичну тематику».

Актуальність теми – зумовлена сучасною суспільно–культурною ситуацією, зокрема активним розвитком національного креативного сектору, цифрових медіа та потребою у створенні актуальних образів, які формують візуальну мову нової реальності. З початком повномасштабної війни в Україні значно зріс запит на візуальні рішення, що не лише емоційно впливають на аудиторію, але й виконують функцію культурного опору, пам'яті та підтримки ідентичності. Героїчні образи військових стали символом незламності та самопожертви, тому розробка ілюстративного персонажа у цьому контексті є не лише художнім, а й соціально важливим актом.

Проектне рішення – створення персонажа для гри, дозволяє візуально осмислити фігуру українського солдата через призму сучасного стилю, зокрема естетики кіберпанку, що підсилює образ технологічної модерності, сили та інтеграції традиційних і футуристичних рис. Такий персонаж може бути інтегрований у мультимедійні продукти, ігри, анімаційні ролики, промокампанії, виконуючи як естетичну, так і символічну функцію.

Об'єкт дослідження – Персонажі для гри на військово–патріотичну тематику.

Предмет дослідження – Розробка персонажів для гри на військово–патріотичну тематику. Художнє рішення, візуальна стилістика та технічна реалізація персонажа солдата у форматі цифрової ілюстрації, адаптованої до ігрового простору.

Метою роботи є створення авторського персонажа для гри, який поєднує елементи української військової форми з рисами кіберпанкової естетики, має цілісну концепцію, продуманий характер і відповідає вимогам до ігрової ілюстрації.

Для досягнення цієї мети були поставлені наступні завдання:

- вивчити специфіку зображення персонажа у різних сферах (анімація, відеоігри, реклама, освіта);

- проаналізувати аналогове середовище і візуальні прототипи персонажів у жанрі кіберпанк;

- зібрати референси й інформацію для розробки концепції персонажа;

- сформувати візуальну ідею персонажа, визначити стиль, силует, колористику;

- створити серію ескізів, виконати деталізацію зовнішності та екіпірування;

- реалізувати фінальну цифрову ілюстрацію персонажа, адаптовану до ігрового формату.

Методи дослідження, використані у роботі, включають:

- візуально-аналітичний метод – для вивчення аналогів і референсів;

- креативно-проектний метод – для розробки авторського концепту;

- метод ескізування – на етапі формування силуету, міміки, деталей;

- цифрові графічні техніки – для реалізації фінального зображення у відповідному стилі;

- порівняльний метод – для вибору оптимального візуального рішення.

Новизна роботи полягає у поєднанні національної воєнної тематики з візуальними кодами кіберпанку, що дозволяє створити унікального персонажа, здатного функціонувати у сучасному ігровому та культурному просторі.

Практична значущість полягає в можливості використання розробленого персонажа у проєктах національного рівня, цифрових продуктах патріотичного спрямування, відеоіграх, графічних романах, промокампаніях або візуальних платформах для популяризації української ідентичності.

Апробація результатів роботи здійснюється шляхом подання ілюстрації персонажа на студентські виставки, конкурси цифрової графіки, а також демонстрації в рамках навчального процесу. У разі подальшого розвитку проєкту передбачається його адаптація до інтерактивного формату (2D–гра або AR–додаток).

Структура роботи Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох основних розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. У першому розділі проаналізовано аналогове середовище, вивчено особливості зображення персонажів у різних сферах, а також розглянуто приклади персонажів у жанрі кіберпанк. У другому розділі висвітлено етапи розробки персонажа, починаючи з формування ідеї, збору матеріалів, ескізування й до створення фінальної ілюстрації. Третій розділ присвячено опису об'єкта проєктування, його концептуальному та технічному обґрунтуванню. У четвертому розділі розглянуто питання охорони праці, ергономіки, а також технічних умов і особливостей роботи в домашньому середовищі.

Робота містить 47 сторінок основного тексту, 10 ілюстрацій і, 2 додатка. Список використаних джерел включає 16 найменувань, всього сторінок 63