

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, к.т.н., доц.
_____ Г.Н. Полетаєва
«__» _____ 20__ р.

**«Дизайн системи 3D-моделювання та кастомізації
персонажів для вебплатформи і мобільного
застосунку за мотивами Dungeons & Dragons»**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА

022 Дизайн

Виконавець:
Студент групи 6Д

Кіжапкін Є.М.
(ПБ)

Керівник:
к.т.н., доцент

Полетаєва Г.Н.
(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., доцент

Полетаєва Г.Н.
(ПБ)

Нормоконтроль
старший викладач

Шейник С.П.

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР
(освітній ступінь)

на тему «ДИЗАЙН ІЛЮСТРАТИВНОГО СТИЛЮ ТА
ВІЗУАЛЬНОГО ОФОРМЛЕННЯ ВЕБСАЙТУ Й МОБІЛЬНОГО
ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ ТА РЕДАГУВАННЯ
ПЕРСОНАЖІВ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР»

Виконав: студент 6 курсу, групи 6Д1
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Кіжапкін Є.М.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., доц. Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент графічний дизайнер Ткаченко В.І.

(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну
Кафедра дизайну
Освітній ступінь магістр
Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
Г.Н. Полетаєва
“ ___ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Кіжапкін Євгеній Миколайович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Дизайн системи 3D-моделювання та кастомізації персонажів для вебплатформи і мобільного застосунку за мотивами Dungeons & Dragons»"

керівник роботи к.т.н, доц. Полетаєва Г.Н.

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

затверджені наказом вищого навчального закладу від 16.09.25 р. №440-с

2. Строк подання студентом роботи 12.12.2025 р.

3. Вихідні дані до роботи Референси реальних та фантазійних об'єктів, базова заготовка моделі персонажа, офіційні матеріали по Dungeons & Deagons різних редакцій, матеріали отримані шляхом опитування.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ, Розділ 1. Аналіз досліджувального середовища, Розділ 2. Аналіз існуючих редакторів персонажа, Розділ 3. Підготовка до розробки моделей, Розділ 4 Розробка практичної частини, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) презентація до дипломної роботи, графічні матеріали, таблиці.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	к.т.н, доц. Полетаєва Г.Н.	09.01	25.11
Нормоконтроль	ст. викл. Шейник С.П.	20.11	12.12

7. Дата видачі завдання 27.09.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Оформлення теми	16.01 – 25.01	
2	Формування змісту	25.01 – 30.01	
3	Початок проведення дослідження	02.02 – 10.04	
4	Проведення опитування	10.04 - 10.05	
6	Підготовка до розробки моделей	01.06 - 01.07	
7	Створення моделей	01.07 - 10.11	
8	Написання записки	10.11 – 08.12	
9	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	08.12 – 11.12	

Студент  **Кіжапкін С.М.**
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи  **Полетаєва Г.Н.**
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Кіжапкін Є.М. «Дизайн системи 3D-моделювання та кастомізації персонажів для вебплатформи і мобільного застосунку за мотивами Dungeons & Dragons» – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістр за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025.

У кваліфікаційній роботі розглянуті питання про процес розробки 3D-моделей для концепції редактора персонажів за мотивами гри Dungeons & Dragons.

Метою роботи було створити дві повноцінних моделі з унікальною расою і класами, унікальним спорядженням для них а також до попередньо готових моделей.

Для досягнення поставленої мети було проведено дослідження історії настільних ігор загалом, та конкретно Dungeons & Dragons, проведено опитування між гравцями та обґрунтовано переваги обраного стилю.

Практична значимість даної роботи полягала у використанні результатів роботи в покращені наявної ситуації у сфері редакторів персонажів.

Ключові слова: D&D, Dungeons & Dragons, Підземелля та Дракони, low-poly, настільна гра, настілка, жаболюд, ілюзіоніст, оракул, Blender.

ABSTRACT

Kizhapkin E.M. "Design of a 3D modeling and character customization system for a web platform and mobile application based on Dungeons & Dragons" – Manuscript.

Master's thesis in Design, specialty 022. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025.

The qualification work examines issues related to the process of developing 3D models for the concept of a character editor based on the game Dungeons & Dragons.

The work objective was to create two full-fledged models with unique races and classes, unique equipment for them, as well as for previously prepared models.

To achieve this goal, research was conducted on the history of board games in general, and Dungeons & Dragons in particular, a survey was conducted among players, and the advantages of the chosen style were substantiated.

The practical significance of this work was to use the results of the work to improve the current situation in the sphere of character editors.

Keywords: D&D, Dungeons & Dragons, low-poly, board game, board, bullywug, illusionist, oracle, Blender.

ЗМІСТ

Зміст.....	7
Вступ.....	9
Розділ 1 Аналіз досліджуваного середовища.....	11
1.1.Аналіз фентезійних рольових настільних ігор.....	11
1.2.Зародження та культовість гри Dungeons & Dragons.....	14
1.3.Вплив епохи новітніх технологій на настільні ігри.....	17
1.4.Екранізації по всесвіту Dungeons & Dragons.....	18
1.5.Dungeons & Dragons в Україні.....	19
Висновки до розділу 1.....	20
Розділ 2 Аналіз існуючих редакторів персонажів.....	21
2.1.Аналіз існуючих аналогів редакторів персонажів.....	21
2.2.Аналіз існуючих редакторів персонажів в комп'ютерних іграх.....	25
2.3.Аналіз основних потреб, які мають бути в редакторі.....	32
Висновки до розділу 2.....	33
Розділ 3 Підготовка до розробки до 3D-моделей.....	34
3.1.Опитування цільової аудиторії.....	34
3.2.Характеристика обраної раси.....	35
3.3.Опис обраних класів.....	39
3.4.Вибір стилю та підбір готових моделей.....	41
3.5.Характеристика готових персонажів.....	42
Висновки до розділу 3.....	44
Розділ 4 Розробка практичної частини.....	46
4.1.Розробка спорядження до заготовлених моделей.....	46
4.2Розробка моделей жаболюдів.....	50
4.3.Таблиці порівняння моделей жаболюда ілюзіоніста та жаболюда оракула..	56
Висновки до розділу 4.....	60
Загальні висновки.....	62

	8
Використані матеріали.....	64
Додатки.....	69
Додаток А.....	70
Додаток Б.....	78
Додаток В.....	86
Додаток Г.....	87

ВСТУП

Актуальність теми дослідження

Актуальність теми дослідження зумовлена активним розвитком настільних ігор, які все частіше поєднуються з цифровими технологіями для підвищення зручності гри та залучення нових користувачів. Традиційні настільні ігри, включаючи такі культові системи, як Dungeons & Dragons, продовжують швидко розвиватися, інтегруючи сучасні цифрові технології: 3D-моделювання, мобільні додатки, онлайн-ігрові платформи та в особливості редактори персонажів. Поєднання таких елементів сприяє легшому засвоєнню правил, розширює варіативність ігрового процесу, покращує рівень занурення гравців та подовжує життя подібних ігор на багато років.

Мета дослідження

Створення 3D моделей персонажів та аксесуарів до них для інтерактивного редактора персонажів призначеного для настільної гри за мотивами Dungeons & Dragons.

Завдання дослідження

Проаналізувати можливості варіативності самої Dungeons & Dragons так і редакторів персонажів за її мотивами.

Об'єкт дослідження

Створення 3D-моделей у контексті інтерактивних ігор за мотивами Dungeons & Dragons.

Предмет дослідження

Методика та варіативність створення налаштовуваних моделей для редактора персонажів за мотивами гри Dungeons & Dragons.

Методи дослідження

Для вирішення поставлених задач було використано такі методи:

- Аналіз літературних та інтернет джерел щодо рольових настільних ігор, відмінність їхніх версій та можливості цифровізувати частини гри
- Проведення опитування в гравців настільних ігор

- Проектування та моделювання у програмі Blender використовуючи частково готові матеріали
- Створення абсолютно нових ігрових раси та класів обраних через опитування

Наукова новизна одержаних результатів полягає у створенні моделей для концепту редактора персонажів, який буде нативно зрозумілим, детальним та якісним у створенні персонажів для гри.

Апробація результатів магістерської кваліфікаційної роботи

Основне положення та результати магістерської кваліфікаційної роботи розглянуто на практичних заняттях з 3D графіки, а також представлені у вигляді рендерів та скріншотів моделей персонажів та їхнього спорядження.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних джерел, і 4 додатків. Повний обсяг роботи становить 116 сторінок, 48 сторінок займають ілюстрації, літературні джерела — 5 сторінок. Обсяг основної частини дипломної роботи становить 63 сторінки.