

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

**на тему «Створення візуального образу персонажа та елементів
ігрового середовища у стилі відеогри Cookie Run: Kingdom»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 4д1
Спеціальності 022 «Дизайн»

Іванова С.Д.
(прізвище та ініціали)

Керівник Шейник С.П.
(прізвище та ініціали)

Рецензент Шиманський М.Б.
(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет Інформаційних технологій та дизайну

Кафедра Дизайну

Освітній рівень Бакалавр

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма 022.01 Графічний дизайн

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри, к.т.н., доцент

_____ Ганна ПОЛІТАЄВА

“ _____ ” _____ 2026

року

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Івановій Софії Дмитрівні

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Створення візуального образу персонажа та елементів ігрового середовища у стилі відеогри Cookie Run: Kingdom

керівник роботи Шейник С. П.

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

затверджені наказом закладу вищої освіти від 23 січня 2026 №105-с

2. Строк подання студентом роботи 15.06.2026

3. Вихідні дані до роботи художня стилістика та візуальний код гри Cookie Run: Kingdom; технічні вимоги до створення концепт-арту персонажів для сучасної ігрової індустрії; аналітичні матеріали щодо розробки персонажів у жанрі RPG.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Актуальність концепт-арту, його використання в індустрії відеоігор, спосіб створення, детальний огляд художнього стилю для обраної гри та відтворення.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Плакати, концепт-арти

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Шейник С.П.	20.01.2026	04.04.2026
Охорона праці	доцент С.І. Кузнєцов	07.05.2026	12.06.2026
Нормоконтроль	Шейник С.П.	09.04.2026	11.06.2026

7. Дата видачі завдання 16.01.2026**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Аналіз об'єкту проєктування	15.02-17.02	
2	Концепт-арт: генезис, категорії та етапи	20.02-21.02	
3	Аналіз аналогів	23.02-24.02	
4	Розробка концепції проєкту	17.03-05.04	
5	Створення перших ескізів персонажу	05.04-15.04	
6	Детальний аналіз художнього стилю	15.04-17.04	
7	Розробка фінального концепту	19.04-21.04	
8	Додаткові деталі графічного матеріалу	22.04-25.05	
9	Написання розділу з охорони праці	08.06-09.06	
10	Внесення остаточних правок	11.06-12.06	

Студент _____ Іванова С.Д.
 (підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Шейник С.П.
 (підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Іванова С.Д. Створення візуального образу персонажа та елементів ігрового середовища на основі заданої стилістики (на прикладі Cookie Run: Kingdom) - Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавр за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2026.

У роботі досліджено особливості створення візуальної концепції ігрового персонажа, роль концепт-арту та принципи дизайну персонажів. На основі аналізу сучасних підходів і стилістики гри Cookie Run: Kingdom розроблено авторський концепт персонажа та комплекс графічних матеріалів для його візуального супроводу. Практична цінність роботи полягає у можливості використання результатів у сфері концепт-арту та розробки відеоігор.

Ключові слова: мультимедійний дизайн, графічний дизайн, концепт-арт, ігровий персонаж, дизайн персонажів, відеоігри, Cookie Run: Kingdom, цифрова ілюстрація, візуальна концепція, геймдизайн.

ABSTRACT

Ivanova S.D. Creating the visual design of a character and game environment elements based on a given style (using Cookie Run: Kingdom as an example) - Manuscript.

Master's Degree Thesis in Specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

The thesis explores the development of a game character's visual concept, the role of concept art, and key character design principles. Based on an analysis of contemporary approaches and the visual style of Cookie Run: Kingdom, an original character concept and a set of supporting graphic materials were created. The results may be applied in concept art and video game development.

Keywords: multimedia design, graphic design, concept art, game character, character design, video games, Cookie Run: Kingdom, digital illustration, visual concept, game design.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ ОБ’ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ	8
1.1 Критичний аналіз прикладів презентаційних рішень	8
1.2 Аналіз аналогів та прототипів до теми проекту	14
Висновки	18
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	20
2.1 Художньо-композиційні особливості дизайну персонажів у Cookie Run: Kingdom.....	20
2.2 Розробка авторської концепції проєкту	27
Висновки	33
РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ.....	34
3.1 Етапи художньо-проєктної розробки концепт-арту	34
3.2 Програмні засоби та джерела візуального натхнення.....	41
Висновки	43
РОЗДІЛ 4 ОХОРОНА ПРАЦІ ТА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ.....	44
4.1 Безпечні умови праці під час виконання роботи	44
4.2 Виробнича санітарія та мікроклімат робочого місця	47
4.3 Характеристика технологічного обладнання та безпечні умови його експлуатації.....	47
4.4 Пожежна безпека.....	48
Висновки	49
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	50
Додаток А	51
Додаток Б	55
Додаток В	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	68

ВСТУП

Актуальність роботи. У сучасній індустрії цифрового мистецтва концепт-арт є невід'ємною складовою процесу створення візуальних проєктів. Розвиток кіноіндустрії, комп'ютерних ігор, анімації та інтерактивних медіа сформував потребу у фахівцях, здатних швидко та якісно візуалізувати творчі ідеї. Саме концепт-арт виконує функцію первинного етапу художнього проєктування, забезпечуючи перехід від абстрактного задуму до конкретного візуального рішення.

Концепт-арт охопив використання цифрових технологій. Растрові графічні редактори для цифрового живопису стали доступнішими, а також апаратне забезпечення, наприклад графічні планшети, що забезпечують більш ефективні методи роботи. До цього використовувалися різноманітні традиційні засоби, такі як олійні фарби, акрилові фарби, фломастери та олівці. Багато сучасних пакетів для малювання запрограмовані на імітацію змішування кольорів так само як фарби змішуються на полотні; володіння традиційними медіа часто є першочерговим для концепт-художника для того, щоб користуватися програмним забезпеченням для малювання.

Особливої актуальності концепт-арт набуває у сфері відеоігор та кінематографу, де створення візуально переконливого світу визначає успіх продукту. Наприклад, масштабний світ гри The Witcher 3: Wild Hunt був розроблений на основі сотень концепт-ілюстрацій, які визначили архітектуру, костюми, атмосферу та стилістику проєкту. Аналогічно, візуальна мова фільму Avatar формувалася через детальну концептуальну розробку персонажів і середовища ще до початку зйомок.

Метою даної роботи є розкриття сутності поняття "концепт-арт", визначення його ролі у процесі художнього проєктування та аналіз етапів створення концептуальних зображень у межах практичної дипломної роботи.

Мета роботи. Теоретично обґрунтувати та практично реалізувати

цілісну візуальну концепцію ігрового персонажа, враховуючи специфіку жанру action-RPG та стилістичні вимоги проєкту Cookie Run: Kingdom - вивчення літератури з цього питання;

- проаналізувати сучасний стан та тенденції розвитку концепт-арту в ігровій індустрії;

- дослідити специфіку візуальної мови та художнього стилю гри Cookie Run: Kingdom;

- визначити етапи розробки ігрового персонажа;

- обґрунтувати вибір художніх засобів;

Об'єкт проєктування. Процес візуалізації та художнього проєктування персонажа у сучасній індустрії відеоігор.

Предмет проєктування. Художньо-композиційні прийоми, стилістичні особливості та етапи розробки графічного супроводу ігрового персонажа (на прикладі відеогри Cookie Run: Kingdom).

Методи проєктування. Для вирішення поставлених завдань у роботі використано такі методи:

- Проаналізувати стилістичні особливості існуючих персонажів Cookie Run.

- З'ясувати візуальні рішення у Cookie Run: Kingdom та іграх-конкурентах (Dislyte, Reverse: 1999).

- Встановити метод художнього моделювання та проєктування безпосередньо для створення авторської концепції персонажа.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг роботи становить 54 сторінок, 9 сторінок займають ілюстрації, 2 сторінки – літературні джерела. Обсяг основної частини дипломної роботи становить 42 сторінки.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ

Розділ присвячений дослідженню теоретичних і практичних завдань формування візуального образу в процесі створення роботи. Розглядається становлення концепт-арту як складової сучасної візуальної культури, його основні види та ключові етапи творчого процесу: від формування ідеї до візуальної реалізації образу.

1.1 Критичний аналіз прикладів презентаційних рішень

Термін "концепт-арт" позначає вид художньо-проектної діяльності, спрямований на візуалізацію ідей, образів і середовищ майбутнього медіапродукту з метою формування його стилістичної та функціональної моделі. На відміну від традиційної ілюстрації, концепт-арт має прикладний, процесуальний характер і виконує роль інструмента в системі виробництва. Концепт-арт функціонує на перетині образотворчого мистецтва, дизайну, сценографії та інженерного мислення. Його специфіка полягає у поєднанні естетичних характеристик із вимогами до конструктивної логіки об'єктів. Таким чином, концепт-арт можна визначити як форму художнього моделювання, що забезпечує перехід від абстрактної ідеї до візуально структурованого проєкту. (Додаток А. Рис. А.1.)

Історичні витоки концепт-арту пов'язані зі сценографією театру та раннього кінематографа, де художники створювали ескізи декорацій і костюмів. Проте як окрема професійна діяльність концепт-арт сформувався у другій половині XX століття внаслідок розвитку науково-фантастичного кіно. Таким чином, становлення концепт-арту відбулося під впливом технологічного прогресу та зростання потреби в комплексному художньому плануванні складних медіасистем.

Концепт-арт використовується в різних галузях творчої та проєктної діяльності, де необхідно сформувати візуальну модель майбутнього продукту

до початку його виробництва. Однією з провідних сфер використання концепт-арту є геймдев (розробка відеоігор). На початкових етапах виробництва гри концепт-художники створюють візуальну основу проекту: персонажів, локації, техніку, інтерфейси та реквізит. Основні функції концепт-арту в іграх: формування візуального стилю гри; розробка ігрового світу (worldbuilding); створення дизайну персонажів; підготовка матеріалів для 3D-моделювання; узгодження естетики між арт-директором та командою.

У кіноіндустрії концепт-арт використовується для візуалізації сцен до початку зйомок або створення комп'ютерної графіки. Особливо важливим він є у фантастичних, історичних та пригодницьких фільмах. Показовим прикладом є фільм *Avatar*, у якому концепт-художники розробили детальну екосистему планети Пандора, дизайн істот, архітектуру та техніку. Усі ці елементи були створені задовго до етапу зйомок і стали основою для CGI-виробництва. У кіно концепт-арт застосовується для: розробки декорацій; дизайну костюмів; створення візуальних ефектів (VFX); підготовки розкадровок (storyboard); визначення кольорової драматургії сцени.

У створенні анімаційних фільмів концепт-арт виконує роль фундаменту для формування стилю персонажів та середовища. Наприклад, студія *Pixar Animation Studios* традиційно розпочинає кожен проєкт із глибокої концептуальної розробки, яка визначає форму, пластику, колористику та характер героїв. Застосування в анімації: створення стилізованих персонажів; визначення візуальної естетики світу; розробка ключових сцен; тестування кольорових сценаріїв. У цій сфері концепт-арт часто поєднує художню виразність із умовністю та стилізацією.

У рекламних кампаніях концепт-арт використовується для попередньої візуалізації роликів, фотосесій або цифрових кампаній. Він допомагає замовнику побачити майбутній продукт до його створення. Зокрема, у рекламних проєктах із використанням CGI концепт-арт демонструє композицію кадру, визначає освітлення, задає стиль візуального

образу бренду, допомагає узгодити ідею з клієнтом. Таким чином, концепт-арт виконує функцію презентаційного інструмента.

Геймдизайн і арт працюють у симбіозі. Отже, у мілітарі-сетингу поява пухнастого рожевого кролика недоречна. Дизайн вбрання - не окрема історія, а інструмент, який підтримує образ. Добрим є той дизайн, який допомагає зрозуміти, хто перед вами. Достатньо кількох елементів одягу, а не нагромодження складних деталей. Елемент концепт-арту є майже на всіх етапах розробки гри. Спочатку з'являється ідея і базове уявлення про те, який гра матиме вигляд: загальна атмосфера, освітлення, 3D-асети. Надалі додаватимуться нові асети - їх також треба придумати. Часто коли гра вже плюс-мінус зібрана, її аналізують і думають, що там можна поліпшити. І в цих покращеннях знову буде місце концепт-арту. Головне завдання концепт-художника придумати ідею дизайну, який відрізнятиме гру (або інший продукт) від конкурентів та продасть її аудиторії. На відміну від ілюстрацій, концепти зазвичай не використовуються як фінальний продукт, натомість як допоміжний матеріал у створенні фінального продукту. Інший приклад використання концептів - у маркетингових матеріалах. І остання, але не менш важлива функція - натхнення усіх, хто працює над проектом.

Концепт-артист своїм малюнком найчастіше вирішує декілька задач:

Зобразити в концептах ідеї геймдизайнера/продюсера для подальшої реалізації у 3D. Допомагає усім задіяним побачити заздалегідь, як буде виглядати на практиці конкретна ідея.

Зобразити власну ідею, яка, на думку концепт-артиста, відповідає усім вимогам задачі. Це робиться у випадках, коли геймдизайнер немає гарного уявлення про кінцевий образ/дизайн. "Ось малюнок ворога, що відповідає усім вимогам та виглядає круто".

Вирішити в дизайні технічні та функціональні потреби геймплея. Наприклад дизайн приміщення з містичним механізмом, який незвично рухається і відмикає двері, якщо гравець вирішить головоломку.

Зобразити узагальнену атмосферу та стиль майбутнього проекту - так

званий превіз. Це може бути загальний пошук кольорових та стилістичних варіантів, скетчі для ігрових екранів тощо.

Концепт-артисти також вирізняються за напрямками. Дизайн персонажів - цей напрям передбачає розробку зовнішнього вигляду персонажа, його анатомічних особливостей, костюма, аксесуарів, силуету та кольорової гами. Важливим є створення впізнаваного образу, який передає характер і роль героя у сюжеті. Процес включає: пошукові ескізи; варіації силуетів; розробку деталей; створення аркуша з видами спереду, збоку та ззаду. Дизайн середовища передбачає створення локацій, архітектури, природних пейзажів та інтер'єрів. Головним завданням є передача атмосфери світу, його культурних та історичних особливостей. Художник враховує перспективу, освітлення, масштаб, взаємодію персонажів із простором. Дизайн об'єктів включає розробку предметів, техніки, транспорту, зброї та інших функціональних елементів. Об'єкти повинні відповідати логіці світу та стилістиці проєкту. Отже, концепти можуть бути на що завгодно: персонажі, локації, техніка тощо.

Для універсального концепт-артиста важливо вміти працювати у різних стилістиках. Це приходить з часом. Художники-генералісти вміють підлаштовуватись під проєкт, над яким працюють. Це тому, що проєкти та задачі бувають досить різні. Працюючи в індустрії, важливо вміти працювати з програмою Photoshop або аналогом - це мінімум. Окрім розуміння основ малюнка та вміння користуватися програмами, не менш важливими є навички тайм-менеджмента та загальні софт-скіли.

На початковому етапі художник аналізує:

- жанр проєкту;
- цільову аудиторію;
- технічні обмеження;
- референси.

Далі йде збір референсів. Це можуть бути:

- фотографії;
- історичні матеріали;
- роботи інших художників;
- архітектурні приклади.

Після затвердження ескізу відбувається деталізація:

- уточнення форми;
- опрацювання матеріалів;
- додавання світлотіні;
- підбір кольорової палітри.

Фінальний концепт містить:

- чистове зображення;
- варіанти ракурсів;
- пояснення щодо матеріалів і функціоналу.

Формування самої концепції вимагає великих затрат часу та зусиль дизайнера, адже необхідно провести дослідження вже наявних концепцій, можливо, ознайомитися з різними історичними епохами, культурами, фотографіями, fashion-трендами, які можуть творчо надихнути та розвинути уяву художника. Робота починається з лайнарту - контурного малюнка без заливки. Другий варіант - робота від плями, коли митець великими мазками окреслює силует персонажа. Визначившись із силуетом та об'ємами, концептер ділить об'єкт на маси, намічає важливі елементи дизайну і великі елементи, що виділяються: носитиме герой вузьке вбрання чи багат шарове плаття, легкі туфлі чи чоботи-ботфорти, надіне капелюх чи пов'язку. Роботу з кольором можна відкласти на потім, коли основні нюанси будуть затверджені. Колір і світло - це сильні виразні композиційні засоби, що спроможні надати персонажу об'єму та реалістичності, а також вплинути на візуальне та емоційне сприйняття персонажа глядачем. На етапі промальовування одягу митцю знадобляться справжні обрізки тканини -

тримаючи їх у руках, можна розглянути текстуру і зрозуміти, як вона поводитися на вітрі, під зливою тощо. Обличчя - окрема частина роботи. Живе обличчя з природними емоціями може зобразити той, хто знайомий з основами анатомії. З огляду на вище зазначене до поетапної розробки концепт-арту персонажа можна додати ще один етап - 3D-концепт, якщо він необхідний. Не менш важливою частиною є розробка характерного концепт-арту. На цьому етапі відбувається персоніфікація персонажа рисами характеру. Також можна наділити майбутнього персонажа певною роллю або професією, визначитися з його віковою категорією чи придумати для нього певну історію. Розробка емоційної карти портретної зони. На цьому етапі визначаються та замальовуються характерні риси обличчя в різних емоційних станах, виконується їхня стилізація або навіть гіперболізація. Розробка емоційної карти поз. Виконується проробка різних поз або різних видів постави, які підкреслюють або підсилюють ту чи іншу емоцію - наприклад, радість, сум, гнів, здивування тощо. (Додаток А. Рис. А.2.)

Шукати натхнення та ідеї можна на різних платформах. Не бійтеся використовувати чужі ідеї. У результаті у митця вийде симбіоз багатьох референсів, який зможе виступати вже окремою одиницею. ArtStation - ресурс з ігрового концепт-арту, де зібрані роботи відомих художників зі сфери геймдеву і тих, хто тільки починає збирати своє портфоліо. На сайті є блог про новини цифрового мистецтва, посилання на портфоліо, навчальні матеріали, відео, які допоможуть створити ваш арт концепт. Concept Art World - портал з добіркою новин світу кіно та ігор. Тут є концепт-арти персонажів, які використовувалися у створенні відомих медійних продуктів. DeviantArt - популярна платформа серед художників різних стилів. Портфоліо тут публікують і автори-початківці, і кити сфери, чий концепт персонажів лягли в основу створення найвідоміших ігор.

1.2 Аналіз аналогів та прототипів до теми проєкту

Жанр RPG це жанр ігор, в якому гравці виступають в ролі персонажів у

вигаданому світі. Від гравців очікується, що вони будуть вживатися в роль своїх персонажів і грати відповідно, розвиваючи їх шляхом дотримання своїх ролей. Розвиток персонажів часто узгоджується з розвитком сюжету. Загалом, RPG - це активна участь у розповіді історії. Неможливо точно визначити, коли люди вперше зіграли в рольову гру, оскільки прикидатися кимось іншим і розповідати правдоподібні вигадки для розваги, ймовірно, є таким же давнім заняттям, як і саме людство. Предком рольових ігор вважається у сучасному розумінні Dungeons & Dragons. Ця настільна гра давала гравцям свободу, обмежену лише їхньою уявою і, звичайно, правилами гри. Книга правил складалася з типів зброї, рас, навичок тощо, але гравці могли використовувати їх як завгодно. Ніколи раніше не було створено гри, настільки фантазійної і водночас настільки реалістичної.

Технічно, будь-яка гра з різними результатами для різних виборів може вважатися RPG. Якщо розглядати це питання з точки зору механіки, RPG - це гра, в якій ви створюєте свого персонажа. Все залежить від гри. У класичних RPG, таких як Fallout або Baldur's Gate, ви можете повністю налаштувати свого персонажа, від його зовнішності до навичок. У таких іграх, як Gothic або Witcher (які є RPG-екшеном), ви не можете змінювати зовнішність свого персонажа. Але ви все одно можете налаштувати його навички на свій смак. Одна з механік, яка дуже часто асоціюється з жанром RPG, є система рівнів. Зазвичай ця система передбачає, що гравець з часом набуває досвіду, і після накопичення певної кількості досвіду гравець переходить на новий рівень, потенційно відкриваючи нові навички та здібності. Ця особливість може бути реалізована різними способами. Класичний варіант полягає в тому, що такі дії, як бій, просто генерують загальні очки досвіду, і після досягнення певної кількості ви переходите на новий рівень. Однак існує ряд інших варіацій цієї системи, які можуть досягти подібних ефектів. Наприклад, певні навички прокачуються в залежності від того, як часто ви їх використовуєте.

Сьогодні, цей жанр загубив свій первісний вигляд і має мало спільного зі своїм настільним предком. В той час як він включає в себе дуже багато

аспектів, все ж не варто поспішати називати будь яку гру RPG якщо вона трохи підпадає під цю категорію, наявність лише тієї ж кастомізації власного персонажа що дозволяє асоціювати себе з героєм не є достатньою, має бути можливість створити "нового себе", повністю, зі своєю історією життя та шляхом.

Dislyte - мобільна урбаністична та міфологічна рольова гра (RPG), гача колекціонер героїв з покроковими боями. Ігрові персонажі називаються есперами. Кожен еспер натхненний міфологічною постаттю, володіє елементарними властивостями і виконує певні бойові функції, такі як контролер, захисник, боєць або підтримка. Еспери належать до таких груп, як Союз есперів, Тіньовий указ, або діють самостійно. Основна мета у грі просування по сюжетних та додаткових PvE/PvP режимах, покращення героїв, збір реліквій і оптимізація команд.

Сюжет гри полягає в тому що у недалекому майбутньому над великими містами з'явилися величезні плавучі споруди, відомі як "Чудеса", які наділяли божественними силами обраних осіб, яких називали есперами. Ці події змінили суспільство, що призвело до конфліктів між фракціями, які боролися за контроль. Гравці очолюють загін есперів, щоб протистояти загрозам, розкривати таємниці та досліджувати походження Чудес.

Геймплей передбачає покрокові бої, в яких гравці формують команди есперів для боротьби з ворогами. Стратегічне використання здібностей, елементарних спорідненостей та синергії команди є запорукою успіху.

Поза боями гравці можуть просуватися по розділах сюжету, брати участь у подіях, долати рейтингові виклики та розвивати есперів за допомогою підвищення рівня, пробудження та вдосконалення реліквій. Як і в багатьох іграх подібного жанру, персонажі цієї гри поділяються за своєю рідкістю: Легендарні, ті, що зазвичай найважче отримати, але вони є найсильнішими; Епічні, вони більш доступні та є бюджетними варіантами замість легендарних персонажів; Рідкі, незважаючи на назву, вони є найбільш розповсюдженими і як правило дістаються гравцям дуже легко,

наприклад за проходження сюжету. Проте на відміну від того ж Cookie Run: Kingdom, що налічує 12 типів рідкостей, Dislyte не вирізняється різноманітністю в цьому плані. Окрім цього, персонажі також прив'язані до певного елемента яким вони володіють: інферно, повітря, потік, блиск та умбра.

Візуальний стиль та сеттинг є доволі дорослими, неонові кольори та вивіски, епічні бойові анімації та не менш драйвовий музичний супровід. Персонажі (Еспери) поєднують богів з сучасністю, що є доволі цікавим, можна побачити того ж Анубіса як в сучасному костюмі так і в довгому традиційному шенді. Часто персонажі мають деталі, властиві вуличному одягу, сучасній моді або просто модним аутфітам. Суміші спортивних елементів, неонових аксесуарів, прозорих тканин, металевих прикрас - все це надає дизайну футуристичного шарму. У Dislyte персонажі Еспери отримують сили від богів та міфічних істот з різних світових культур - грецької, китайської, нордичної, єгипетської та інших. Проте замість прямого історичного відтворення вони часто мають культурні натяки або символічні елементи, які перегукуються з їхнім божественним походженням, перекладені в сучасний контекст: особливі кольорові схеми та динамічні форми, візерунки, які хоч і натякають на міфологію, але виглядають сучасно чи навіть авангардно, аксесуари або символи, що нагадують про культури чи міфологічні історії. (Додаток А. Рис. А.3.)

Reverse: 1999 - це більше, ніж просто мобільна гра. Це ретельно розроблена візуальна новела з елементами покрокової стратегії, дія якого відбувається у світі, сформованому альтернативними історичними подіями. Гра продовжує привертати увагу, пропонуючи складне поєднання глибини сюжету, розвитку персонажів та художнього оформлення, що відрізняє її від традиційних ігор жанру гача або RPG.

Все починається з таємничого явища, відомого як "Буря", яке відбувається 31 грудня 1999 року. Гравці беруть на себе роль Хранителя часу, істоти, на яку не впливають часові зсуви Бурі, і подорожують по

порушених часових лініях від 1920-х років до кінця 20 століття. Кожен розділ розкриває викривлені версії історичних епох, наповнені вигаданими філософськими концепціями, фольклором і унікальними часовими лініями. Сюжетна лінія багата і багатошарова. Гравці знайомляться з персонажами з різних періодів часу, кожен з яких має свою психологічну глибину і культурне походження. Завдяки розгалуженим діалогам і сюжетним лініям, що розвиваються навколо персонажів, *Reverse: 1999* створює всесвіт, де історія є одночасно і фоном, і сюжетною загадкою, яку потрібно розгадати.

Гра використовує покрокову тактичну бойову систему на основі карт. Кожен персонаж має унікальні типи "натхнення" та елементальні вирівнювання, що сприяє різноманітності стратегій формування команди. Битви більше залежать від планування, ніж від швидкої реакції, що робить гру привабливою для гравців, які люблять шахові механіки. Також пропонуються ефекти статусу, маніпуляції порядком ходів і синергетичні здібності, які вимагають глибокого знання персонажів. Ця стратегічна бойова система доповнює повільне, діалогове оповідання, створюючи приємний контраст у темпі гри.

Стилістика та естетика нагадують альтернативну ретро-футуристичну історію 20 століття з елементами ар-нуво та поп-культурних впливів із різних епох. Колірна палітра стримана. Іноді персонажі мають елементи, які відсилаються до різних історичних епох, стилів або жанрів мистецтва, наприклад джазова естетика 1920-х. Це не лише воїни чи маги - деякі персонажі можуть бути науковцями, артистами, агентами часу, що робить архетипи значно глибшими, ніж у багатьох інших мобільних RPG. У кожного власна історія, роль та здібності. Це одна з небагатьох ігор, де можна одночасно мати картку із звичайною людиною та з антропоморфним яблуком. Детальна 2D-анімація робить персонажів живими, навіть коли вони стоять в меню. Звуковий дизайн, англійська озвучка та фонові музика значно підсилюють атмосферу гри. Меланхолійні теми в поєднанні з сюрреалістичним візуальним мистецтвом надають кожному розділу

емоційної глибини, яка занурює гравця в гру. (Додаток А. Рис. А.4.)

My Little Pony: Magic Princess - безкоштовна гра-симулятор з будівництвом королівства від Gameloft, в якій гравці допомагають Твайлайт Спаркл та її друзям відбудувати Еквестрію після повернення Найтмер Мун. У грі представлено понад 300 персонажів, міні-ігри та квести в таких локаціях, як Понівіль, Кантерлот та Кришталева Імперія. Ймовірно, ця гра була однією з тих, що надихнула творців *Cookie Run: Kingdom*, адже механіка розвинення та побудови власного королівства дуже схожі, якщо не однакові.

Історія починається після того, як принцеса Луна, перетворившись на злочинницю Найтмер Мун, кинула темну тінь на Понівіль, що змусило всіх мешканців міста втекти. Твайлайт Спаркл та її помічник Спайк хочуть знайти спосіб відновити Понівіль, а саме повернути інших носіїв Елементів Гармонії, щоб допомогти перемогти злодійку та повернути принцесу Луну.

Гравець використовує ігрову валюту та інші зібрані скарби, щоб будувати будинки та тим самим привести більше поні в місто, а також зводити будівлі, які є декоративними або приносять більше валюти та скарбів. Міні-ігри можна використовувати для підвищення рівня майстерності кожного поні, що, в свою чергу, дозволяє цьому поні давати більше нагород у певних міні-іграх. Хоча гра в основному є однокористувацькою, гравці можуть відвідувати королівства своїх друзів, а також залишати і приймати подарунки, щоб допомогти своєму поселенню. Деякі міні-ігри також використовують список друзів, щоб отримати додаткові бонуси до нагород. Ця гра керується системою квестів і досвіду. І хоча гра є безкоштовною, вона отримала багато критики від гравців, для закриття більшості контенту гравці мають або платити реальні гроші щоб прискорити процес, або дуже довго чекати, що заважає насолоджуватися ігровим процесом. Деяких поні можна купляти за звичайні монети, проте значного імпаку це не додає, так чи інакше система побудована дуже жадібно, заторможуючи проходження та змушуючи гравців робити вибір,

змиритися чи купити донатну валюту.

Загальна художня стилістика дуже схожі з Cookie Run: Kingdom. Використовується яскрава, мультяшна, казково-дитяча естетика, максимально наближена до стилю мультсеріалу. Форми м'які, контури округлі. Присутні як пласкі анімовані спрайти так і легка 3D перспектива міста, його об'єктів та самих поні. Пастельна кольорова палітра, багато рожевих, блакитних та жовтих відтінків, місцями дуже насичена. Інтерфейс, мальовка та дизайни персонажів також дуже схожі на першоджерело. Світ викликає магічну атмосферу своїми деталями, локації виглядають канонічними до мультику. Присутня інтерактивність з поні, натиснувши на них можна викликати певну реакцію. Іконки яскраві та великі, що зручно для найменших гравців. (Додаток А. Рис. А.5.)

Висновки

У підрозділі «Критичний аналіз прикладів презентаційних рішень» можна зазначити, що ефективна презентація концепт-арту є важливою складовою процесу візуальної комунікації між художником та командою розробників або замовником. Крім того, сучасні підходи до презентації концепт-арту часто включають додаткові візуальні елементи, такі як кольорові палітри, матеріальні зразки, силуетні та варіації емоцій, розкриваючи персонажа з нової сторони. Таким чином, концепт-арт можна визначити як форму художнього моделювання, що забезпечує перехід від абстрактної ідеї до візуально структурованого проєкту.

Проведений порівняльний аналіз у підрозділі «Аналіз аналогів та прототипів до теми проєкту» у результаті було розглянуто низку ігор у жанрі RPG, що дозволило визначити основні підходи до створення персонажів, візуального стилю та організації ігрового світу. Дослідження показало, що рольові ігри поєднують художню виразність із функціональністю дизайну, адже кожен елемент від персонажів до оточення має не лише естетичне, але й ігрове значення. Вивчення аналогів і прототипів допомагає краще зрозуміти

сучасні тенденції у створенні RPG-ігор та використати найефективніші дизайнерські рішення під час розробки власного концепту.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Розділ спрямований на дослідження візуальних та стилістичних рішень сучасних ігрових проєктів як джерела професійного орієнтиру для власного проєктування. Особлива увага приділяється аналізу художньо-композиційних принципів створення персонажів, їх ролі в структурі гри та особливостям формування цілісної візуальної системи.

2.1 Художньо-композиційні особливості дизайну персонажів у Cookie Run: Kingdom

Cookie Run: Kingdom - це мобільна рольова гра з елементами стратегії, будівництва міста та системою колекціонування персонажів, розроблена студією Devsisters. Гра була випущена у 2021 році для платформ Android та iOS і стала шостою частиною популярної франшизи Cookie Run. Основна концепція гри полягає у відбудові Королівства Печива (Cookie Kingdom) після катастрофи, а також у боротьбі з темними силами. Гравець керує командою персонажів-печив, розвиває власне королівство, проходить сюжетні місії та бере участь у різноманітних режимах гри. Основна структура геймплею:

- Бої в реальному часі з активацією навичок, формуваннями та складом команди на основі ролей.
- Будівництво міста з структурами виробництва ресурсів, оновленнями та прикрасами.
- Режими включають «Історія», «Дослідження світу», «Битва гільдій»,

«Арена королівства» (PvP) та сезонні події.

- Печиво прокачується завдяки підвищенню рівня, топінгам, просуванням зірок та зв'язкам.

Розвиток королівства безпосередньо пов'язаний із рівнем Замку Печива, який відкриває нові можливості гри. Бойова система гри є напівавтоматичною RPG-системою в реальному часі. Гравець формує команду з п'яти персонажів-печив, які мають різні ролі у бою. Основні позиції персонажів: Front (танки), Middle (маги або універсальні бійці), Rear (підтримка або стрілки). Кожен персонаж має базові характеристики, унікальну здібність та скіл. Відповідно в залежності від їх позиції та ролі, кожен має свою зброю. Танки носять щити, що можуть нагадувати ягідний пиріг, маги та бійці використовують чарівні палички схожі на свічки, чи ніж для вирівнювання торта, стрілки з луками із карамелі, персонажі підтримки з пляшками вина. Під час бою персонажі автоматично атакують ворогів, а гравець може активувати спеціальні здібності. Така система робить гру доступною для широкої аудиторії та дозволяє зосередитися на стратегії формування команди. Однією з центральних механік гри є колекціонування персонажів через gacha-систему. Вони поділяються на різні рівні рідкісності: Common, Rare, Epic, Super Epic, Legendary, Dragon, Ancient, Beast, Witch, Special, Guest, My Cookie. Чим рідкісніший персонаж, тим сильніші його характеристики та здібності.

Однією з ключових особливостей візуальної ідентичності гри Cookie Run: Kingdom є її унікальна концепція антропоморфних персонажів-печив. Такий підхід поєднує два різні художні напрями: казкову фентезі-естетику та кулінарну тематику. У результаті формується оригінальна візуальна система, де кожен персонаж є поєднанням фантазійного архетипу та конкретного кондитерського продукту. Концепт персонажів будується на принципі метафоричного дизайну. Наприклад, риси характеру персонажа, його здібності та роль у сюжеті часто пов'язані з інгредієнтом або видом десерту, який лежить в основі образу. Так, персонажі можуть символізувати ваніль,

карамель, шоколад або інші солодощі, що відображається у кольоровій гамі, текстурі та декоративних елементах їхнього дизайну. Проте іноді це не завжди навіть щось їстівне, особливо це просліджується у легендарних персонажів, наприклад Печиво Морської Феї. Подібний підхід дозволяє створити велику кількість різноманітних персонажів, зберігаючи при цьому стилістичну цілісність світу гри. Важливим є те, що дизайн кожного героя легко читається навіть у спрощеній формі, що є важливим принципом концепт-арту для ігрових проєктів.

Базова форма персонажа складається з кількох простих елементів таких як округла голова, невеликий тулуб, короткі руки та ноги. Великого різномайття між типами фігур нема, якщо звернутися до артбуків чи офіційних джерел, можна помітити, що художники гри ділять все колами, тобто звичайне печиво зростом з два кола, дитина – півтора, силачі трохи вищі за звичайних та з широким тулубом, міцнішими руками. При цьому кожен персонаж має унікальні силуетні характеристики. Не завжди дизайн персонажа нам прямо вказує на інгредієнт чи десерт яким надихалися при створенні, зазвичай колірна палітра найкраще передає сутність. Якщо все ж акцент присутній, задля збереження композиції обирається в чому саме він буде проявлятися, можливо це волосся у вигляді цукрової вати або аксесуари що нагадують відповідну солодош. Деталізованість дизайну також напряду залежить від рідкості персонажу, те саме відноситься і до шкінів (Скін - косметичний предмет який змінює зовнішній вигляд об'єкту не впливаючи на характеристики). Для прикладу персонаж Ginger Brave має дуже простий силует із характерними вигнутими лініями рук і ніг, тоді як персонажі епічного рівня можуть мати складніші форми з плащами, коронами або зброєю. (Додаток Б. Рис. Б.1.)

Колір відіграє ключову роль у формуванні характеру персонажа та його ідентичності. У грі використовується яскрава та насичена кольорова палітра, її система будується на кількох принципах. Шоколадні персонажі мають темно-коричневі відтінки, карамельні чи ванільні золотисті та бурштинові,

ягідні - червоні або рожеві, але це дуже узагальнено. Для того щоб персонажі добре виділялися на фоні середовища, використовується високий контраст кольорів, це також підвищує читабельність персонажів в бою. У грі також застосовується система кольорового кодування рідкості персонажів. Епічні мають фіолетові елементи інтерфейсу в меню персонажа, легендарні мають особливий, персоналізований дизайн. (Додаток Б. Рис. Б.2.)

Взаємодія з печивом також можлива, їх можна підняти у повітря і отримати різну реакцію, або просто натиснувши почути фразу що відображає їх характер та історію. Крім цього, герої взаємодіють з предметами в королівстві чи один з одним, купивши особливі локації, можна побачити нові взаємодії між персонажами. Декор тут не менш цікавий, він відрізняється в залежності від королівства, яких дуже багато. Кожне королівство має свій набір меблів, декорацій та рослин, у стародавніх печив, що є правителями цих територій якраз є власні виняткові локації. (Додаток Б. Рис. Б.3.) Будівлі можуть нагадувати пряникові будиночки, карамельні замки або шоколадні фабрики. Ландшафтні елементи, такі як дерева можуть бути зроблені з шоколаду, річки з газованих напоїв, камені нагадують льодяники.

Здібності мають тематичні ефекти, багато блискіток, магічних заклинань, іноді вони відображають суть персонажу та мають сенс, а іноді є проявом вільної фантазії художника. Знову ж, чим рідкісніший персонаж, тим більш динамічно виглядатимуть його анімації в бою: звичайні печива мають прості атаки, без анімацій; легендарні та вище – невеликий аніматик чи ефекти що заповнюють весь екран. Скіни трохи змінюють скіли, змінюючи кольорову палітру чи додаючи нові деталі. Завдяки цьому здібності не лише виконують функцію ігрової механіки, але й підсилюють художню атмосферу світу гри. (Додаток Б. Рис. Б.4.)

Поглиблений аналіз дизайну персонажів гри Cookie Run: Kingdom показує, що її візуальна система базується на чітко продуманих принципах концепт-арту. До них належать використання простих форм, виразних силуетів, тематичної кольорової палітри та декоративних елементів,

пов'язаних із кулінарною тематикою. На основі цього аналізу стає можливою розробка власного персонажа, з адаптуванням під загальну стилістику та естетику гри.

2.2 Розробка авторської концепції проєкту

Однією з ключових причин популярності гри Cookie Run: Kingdom є її надзвичайно різноманітний набір персонажів. З моменту релізу у 2021 році кількість доступних героїв збільшилася з 37 до понад 185 персонажів. Кожен із них має власний дизайн, сюжетне походження, бойову роль, рідкісність та унікальну активну навичку. Усі персонажі належать до раси печива - антропоморфних істот, створених із різних видів тіста, солодоців, спецій або десертів. Їхні характери та здібності безпосередньо пов'язані з інгредієнтом, на честь якого вони названі. Рідкісність персонажів не завжди відображає їх значимість у сюжеті.

Було створено оригінального персонажа та його концепт-арт - Печиво Світлого Пива. Народившись у королівстві Священної Ягоди у маленькому селищі Бурштинового Вітру, із саява золотого пилку хмелю та тіста, на відміну від інших він не прагнув слави чи сили. Його цікавили історії інших. Він подорожував світом, збираючи легенди, пісні та спогади. Незважаючи на дещо важкий характер та специфічний гумор, йому добре вдавалося завойовувати прихильність інших. За багато років мандрів Печиво Світлого Пива створив магічну Бочку Спогадів. Кожного разу, коли він зустрічав когось нового, той міг поділитися радісним спогадом. Ці спогади зберігалися всередині бочки у вигляді золотистої піни.

І так одного разу завітав до чергового королівства він зустрів свого старшого брата - Печиво Шампанське. Хоча вони не є рідними братами, проте вирости в одному селищі. Від нього він навчився майстерності бармена та зрозумів для себе, що історії можна збирати прямо тут, в місці

куди печива приходять без масок, щиро поговорити. Так з'явився його девіз: «Навіть найтемніша ніч стає світлішою за кухлем доброї історії!». З часом, пропрацювавши в готельному барі, він згодом відкрив власний, в центрі якого стоїть Бочка Спогадів, і кожен бажаючий може поділитися власним чи розділити чийсь спогад. Поступово бочка стала настільки могутньою, що могла лікувати розбиті серця, проганяти страх і навіть відновлювати надію в печив, які майже втратили свою душу.

На даний момент його головна мета - зібрати історії з усіх королівств та тим самим допомогти запобігти нових сутичок та війн між печивами, дозволяючи розділити біль завдяки чарівній бочці. Крім цього зробити так, щоб його брат та їхнє рідне селище могли пишатися ним.

Зважаючи на історію персонажа, можна припустити що йому пасуватиме роль підтримки. Все ж зробити печиво пов'язане з алкоголем «лікарем» було б трохи дивно. У самій грі персонажі підтримки це не тільки про захист щитом, але й про підвищення шкоди союзників або про нанесення критичної шкоди і персонажем також. Так як Печиво Світлого Пива є персонажем підтримки, він дуже добре реалізує себе в бою показуючи результати в усіх напрямках, завдаючи достатньої шкоди ворогам і при цьому захищаючи себе та союзників на певний час.

- Зброя: не завжди відповідає тематиці інгредієнту, іноді відображаючи характер печива, тому це звичайна палиця блакитного кольору, на якій він зазвичай занурюється в Бочку Спогадів.
- Здібності: бар'єр з солоду, відновлення здоров'я союзникам, підвищення критичної шкоди, нанесення шкоди по простору.
- Роль у бою: підтримка - він допомагає собі, союзникам, має змогу захиститися самому та внести свою долю в загальний урон команди.

Зовнішній вигляд Печива Світлого Пива відображає як його характер так і тематику персонажу. Наприклад, його одяг бармена натхненний образом старшого брата, він простіший на відміну від форми що довелося б носити

працюючи в готелі, але все ще натякає на їх спорідненість. Тілобудова трохи міцніша за звичайне печиво, тісто Печива Світлого Пива має золотисто-бурштиновий колір, що нагадує напій, на честь якого його створено. Для контрасту очі світло-коричневого кольору. Його волосся довге та блискуче, світле від коренів та з піною на кінчиках, яке він дуже старанно доглядає. І хоча він не складає враження прихильника насилля, за червоним поясом окрім хмелю він також іноді ховає палицю, на випадок якщо противник не захоче вирішити все мирним шляхом.

Таким чином, було розроблено оригінального персонажа з урахуванням особливостей дизайну гри. (Додаток Б. Рис. Б.5.). Черновий варіант концепту персонажа у грі, його основна палітра та альтернативний варіант. Основою концепцією виступає світле лагерне пиво, ідея дизайну полягає у створенні доброзичливого мандрівника з легкою комедійною складовою, який поєднує простоту сільського життя та безтурботний характер. Домінуючими кольорами персонажа є різні відтінки золотого та бурштинового кольору. Волосся виконане у насиченому золотистому відтінку, що імітує колір світлого лагеру. Світлі відблиски та напівпрозорі елементи створюють ефект проходження світла крізь напій у скляному келиху. Одяг складається з нейтральних природних кольорів:

- біла сорочка символізує пивну піну;
- зелено-оливкові штани асоціюються з хмелем;
- коричневі чоботи та пояс нагадують дерев'яні бочки для витримки напою.

Головним акцентом дизайну звісно ж є довге золотисте волосся. Згідно з концепцією персонажа, піна є живою частиною його зовнішності та з'являється залежно від настрою або догляду за собою. Такий гумористичний елемент підсилює запам'ятовуваність образу та відповідає традиціям дизайну Cookie Run: Kingdom, де багато персонажів мають перебільшені фізичні особливості. Силует персонажа побудований на принципі асиметрії. Довге волосся повністю закриває одну сторону обличчя, що створює впізнаваний

профіль навіть без деталізації. Велика довжина волосся також підкреслює основну тему персонажа - рідку структуру лагери та його плавність. Дизайн одягу підкреслює походження персонажа з регіону, пов'язаного з вирощуванням ячменю та хмелю. Вираз обличчя персонажа демонструє легку самовпевненість і невимушеність відображаючи його характер. Напівзакриті очі та посмішка створюють враження персони, яка рідко хвилюється та завжди знаходить спосіб уникнути зайвих проблем. Особливу роль відіграють додаткові ілюстрації на концепт-аркуші, які розкривають характер персонажа через гумор. (Додаток Б. Рис. Б.6.)

Персонаж являє собою підтримуючого бійця, чия візуальна та механічна концепція базується на образі бармена. Основними символами персонажа є палиця-посох, золотаве волосся та світлові ефекти, які підкреслюють його зв'язок із захистом, очищенням і відновленням. Характер персонажа передається через демонстрацію емоційних станів перемоги, програшу чи доторку. У стані спокою герой демонструє різні реакції: сум, втому, щастя та взаємодію з оточенням, що робить його більш живим. Особистість печива відображається у тому як він розчісує своє волосся, підкреслюючи його обсесію зовнішнім виглядом. Перша здібність - «Солодовий бар'єр» Печиво Світлого Пива завдає удару посохом по землі, після чого навколо нього виникає магичне коло світла. Енергія кола формує захисний бар'єр, який очищує негативні ефекти та частково відновлює здоров'я. Друга здібність або ultimate (абсолютна здібність) - персонаж створює потужну пивну хвилю світлової енергії здіймаючи кухоль, що поширюється вперед у формі потоку. Хвиля одночасно завдає шкоди ворогам і підтримує союзників. Така форма асоціюється з силою і одночасно потужним потоком життєвої енергії. (Додаток Б. Рис. Б.7.)

Висновки

У підрозділі «Художньо-композиційні особливості дизайну персонажів у Cookie Run: Kingdom» розглядаються принципи колористики, деталізації,

формоутворення та стилізації персонажів гри *Cookie Run: Kingdom*, способи підкреслення їх ролі у грі. Візуальна мова персонажів вибудовується на поєднанні тематики та естетики інгредієнтів. Композиція та художні засоби — це не лише про естетику, а й про комунікацію. Вони допомагають глядачеві з першого погляду розпізнати характер і суть кожного героя.

У підрозділі «Розробка авторської концепції проєкту» на основі попереднього аналізу сформульовано власну творчу ідею, визначено стилістику та обґрунтовано художні рішення. В основу концепції покладено принципи цілісності образу, його функціональності та стильової гармонії. Чітко окреслено художні орієнтири, вибір композиції та колориту, а також логіку візуалізації персонажа відповідно до його характеру й ролі. Поєднання теорії та практики в розробці забезпечує смислову завершеність проєкту та закладає надійну базу для його подальшого втілення.

РОЗДІЛ 3

ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ

Цей розділ розкриває структуру роботи та деталізує процес технічної реалізації концепт-арту. Значну увагу приділено обґрунтуванню вибору програмного забезпечення, а також аналізу референсів і джерел натхнення. Головний акцент зроблено на покроковому створенні візуального образу персонажа - від перших скетчів до фінального рендеру. При цьому кожне композиційне, колористичне рішення та опрацювання деталей аргументуються прагненням досягти максимальної цілісності й виразності героя.

3.1 Етапи художньо-проектної розробки концепт-арту

Створення авторського концепт-арту відбувалося у кілька етапів. Завдяки розробці первинних скетчів вдалося детально опрацювати анатомію та специфічні риси персонажа, що стало основою для фінального візуального образу. На цьому етапі повністю сформовано бачення героя, визначено його пластику, форму та силуетні характеристики.

Було розроблено промо-ілюстративний сплеш-арт (splash art) персонажа в повний зріст (Додаток В. Рис. В.1.). Основним художнім орієнтиром при створенні цієї ілюстрації слугував сучасний стилістичний вектор ігрової індустрії, зокрема візуальний досвід гри Cookie Run: Kingdom. Цей стиль поєднує в собі елементи яскравої казкової графіки, виразного та чіткого лінійного малюнка (лайнарту), а також м'якого об'ємного рендеру, що підкреслює текстурність персонажів. Сплеш-арт не є статичним зображенням, персонаж представлений у циклічному русі в перспективі. Головний акцент завжди на персонажі, що предстає у динамічній позі та має бульбашку з вітальною фразою. Печиво Світлого Пива розташований у центрі кадру в динамічній, дещо розслабленій позі, тримаючись за вертикальну опору (палицю), що додає композиції діагонального руху та

асиметрії. Сплеш-арт фіксує момент взаємодії героя з середовищем: він нависає над гігантським кухлем із пивом, оточеним пишною піною. Використано м'який об'ємний шейдинг (рендер), що підкреслює текстуру глазури та рідку, напівпрозору структуру волосся із вкрапленнями бульбашок повітря та білої піни. На задньому плані присутнє м'яке розмиття із силуетами пляшок на полицях бару, що створює просторову глибину (depth of field). Чітко витримано фірмову казуальну анатомію печива - велика кругла голова без вираженої шиї, спрощені кінцівки-ковбаски без пальців (руки та ноги у формі класичного імбирного чоловічка). Очі мають характерну для канону форму з білим контуром повік. Міміка - хитрий погляд та тонка лінія посмішки з грайливою родимкою під оком ідеально передають характер героя. Використано фірмовий напівжирний кольоровий контур (лінії не чорні, а темно-коричневі/бордові), що є ключовою ознакою візуального стилю Devsisters. Контур має стабільну товщину, плавно окреслюючи форму. Об'єм передано акуратними градієнтами та м'якими тінями без брудних чи надто різких чорних мазків, що відповідає векторно-растровій естетиці гри. Окремі елементи (волосся-рідина) мають легкий внутрішній глянцеви́й блиск.

Робота повністю імітує офіційний екран отримання нового персонажа:

- У лівому верхньому кутку розміщено канонічний червоний ярлик «NEW»;
- У правому верхньому кутку знаходиться стандартна плашка рідкості персонажа - «EPIC» (Епічний);
- Праворуч чітко за каноном вказано ім'я персонажа оригінальним шрифтом - Lager Beer Cookie, а також його ігрові характеристики: клас (Support/Підтримка) та позиція в загоні (Middle/Середня лінія);
- У нижній частині присутня фірмова напівпрозора біла хмарка з цитатою-привітанням героя: «Care to grab a drink?» (Хочеш випити?).

Важливим етапом розробки користувацького інтерфейсу стало категорювання графічних асетів відповідно до механіки ігрового прогресу. Це дозволило чітко розподілити візуальні елементи залежно від етапів розвитку та прокачування персонажа. На основі цього було розроблено графічний елемент інтерфейсу (UI-асет) - іконку активного вміння персонажа. (Додаток В. Рис. В.2.). Головним елементом іконки є стилізований кухоль із пивом та пишною піною. Образ є простим і читабельним. Малюнок виконано у фірмовій векторно-растровій манері Devsisters. Контур має плавний, чистий характер і пофарбований у темно-коричневий колір замість агресивного чорного, що пом'якшує сприйняття. Тіні та бліки на кухлі й піні нанесені великими акуратними плямами без брудних переходів, підкреслюючи об'єм елемента. Іконка має характерну квадратну форму із сильно заокругленими кутами, що є стандартним фреймом для іконок скілів у грі. На фоні навколо кухля розташовані білі напівпрозорі знаки плюсів. В ігровій системі Cookie Run: Kingdom це чіткий візуальний код, який миттєво зчитується гравцем: він вказує на те, що вміння належить до класу підтримки або лікування. Це повністю збігається з канонічною роллю персонажа, підтверджуючи, що скіл спрямований на відновлення здоров'я або накладання позитивних ефектів (бафів) на команду. Фон прикрашений фірмовими п'ятикутними блискітками та колами різного розміру, які створюють атмосферу казковості й динаміки, що притаманно графіці ефектів у цій франшизі.

Наступним етапом практичної реалізації проєкту є демонстрація безпосередньо лоббі (кімнати) персонажу з усіма відповідними іконками та підписами. (Додаток В. Рис. В.3.).

Усі створені графічні елементи підпорядковані спільному колористичному вирішенню та єдиній композиційній логіці. Візуальна концепція проєкту поєднує в собі художню виразність із високим рівнем технічної оптимізації. Це робить розроблені асети повністю готовими до імпорту в ігровий рушій, що наочно підтверджує практичну цінність і прикладний характер виконаної роботи.

3.2 Програмні засоби та джерела візуального натхнення

Технічне втілення проєкту та розробка комплексу графічних асетів базувалися на використанні сучасного софту для цифрового живопису, 2D-графіки й систематизації візуальних джерел.

Adobe Photoshop: застосовувався на початкових стадіях роботи для кадрування, компоновання макетів інтерфейсу (UI), а також на завершальному етапі - для фінальної постобробки та корекції зображень.

Clip Studio Paint: слугував основним цифровим середовищем для створення концепт-арту, сплеш-арту, плакату та елементів UI. Вибір цього редактора зумовлений його профільною спрямованістю на ілюстрацію та коміксову графіку. Завдяки ефективному рушію обробки пензлів було задіяно кастомні текстурні інструменти, що дозволило досягти бездоганної плавності ліній лайнарту та чітких цифрових тіней, притаманних обраній стилістиці.

PureRef: використовувався як спеціалізований інструмент для організації робочого простору та створення інтерактивних мудбордів. Програма дозволила об'єднати референси, анатомічні схеми й палітри кольорів у єдиному безкінечному вікні, закріпленому поверх графічного редактора, що забезпечило безперервний візуальний контроль.

Етап творчого пошуку та розробки художнього стилю для Печива Світлого Пива спирався на детальний аналіз оригінальних джерел, аналогів та трендів на сучасних медіаплатформах:

Pinterest: платформа використовувалась для аналізу та порівняння дизайнів оригінальних персонажів зроблених фанатами, а також офіційних концепт-артів.

Аналіз ігрового гейм-проєкту Cookie Run: Kingdom: візуальна база для створення UI та промоматеріалів формувалася на основі аналізу самої відеогри. Через аналіз скріншотів ігрових меню, іконок скілів та профілів героїв було детально досліджено шрифти, метрику й пропорції елементів, а також загальну логіку побудови графічного інтерфейсу.

Офіційні ресурси: важливим було дослідження офіційних асетів гри у вільному доступі для збереження стилістики гри.

Отже, поєднання спеціалізованого програмного інструментарію та аналітичного дослідження референсів безпосередньо з ігрового процесу забезпечило високу точність стилізації. Такий підхід дозволив досягти абсолютної автентичності під час інтеграції нового персонажа в оригінальну інтерфейсну систему гри.

Висновки

Підрозділ «Етапи художньо-проектної розробки концепт-арту» присвячено поетапному втіленню творчої ідеї та формуванню візуального стилю персонажа. У тексті відображено еволюцію образу - від первинних ескізів до деталізованого модельного аркуша в базових ракурсах, а також обґрунтовано художньо-композиційні рішення для сплеш-арту та іконки скіла. Обрання контрастних кольорів, динамічного лайнарту та чіткої геометрії елементів одягу не лише гарантує естетичну цілісність, а й концептуально розкриває характер, біографію та унікальну ігрову ідентичність персонажа.

У підрозділі «Програмні засоби та джерела візуального натхнення» обґрунтовано вибір цифрового софту та принципи формування аналітичної бази референсів. Автор визначив технічні переваги графічних редакторів Clip Studio Paint, Adobe Photoshop та утиліти PureRef, використання яких дозволило оптимізувати процес розробки 2D-арту.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ ТА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

У цьому розділі досліджено комплекс умов праці, що супроводжують процес розробки дипломної роботи. Проаналізовано ключові аспекти організації робочого простору мультимедійного дизайнера, а також вимоги до безпечного використання цифрового та комп'ютерного обладнання. Визначено характер впливу шкідливих і небезпечних виробничих факторів на здоров'я та ефективність роботи фахівця. Крім того, висвітлено нормативні вимоги щодо мікроклімату, рівнів освітлення, виробничої санітарії, ергономіки, а також правила електро- та пожежної безпеки під час експлуатації графічних станцій.

4.1 Безпечні умови праці під час виконання роботи

Питання охорони праці є критично важливими у діяльності графічного дизайнера, зважаючи на тривалу роботу за монітором та суттєве навантаження на зорову систему і опорно-руховий апарат. Практична частина дипломного проєкту виконувалася на робочому місці, оснащеному персональним ноутбуком, графічним планшетом та відповідним програмним комплексом. Серед ключових шкідливих виробничих факторів виділено зорову втому, статичну напругу м'язів шийно-плечового поясу та рук, а також психоемоційне напруження. З метою мінімізації цих ризиків робочий простір організовано на засадах ергономіки: застосовано функціональний стіл та крісло з підтримкою анатомічного положення тіла, а також систему штучного освітлення нейтрального спектра. Захист від ураження струмом гарантується технічною справністю апаратури та її живленням від стандартної мережі із параметрами 220 В / 50 Гц. Параметри робочої зони та режим взаємодії з екранними пристроями повністю узгоджуються з чинними нормативно-правовими актами з безпеки праці.

Характеристика приміщення

- площа кімнати - 10 м²;
- висота приміщення - 2,9 м;
- висота робочої поверхні - 0,80 м;
- тип основного освітлення - поточний LED-світильник (4000 К)
- додаткове освітлення - настільна лампа (4000 К, CRI ≥ 90)
- кількість світильників загального освітлення – 1

Природне освітлення

Природне освітлення здійснюється через віконні прорізи.

Коефіцієнт природної освітленості визначається за формулою:

$$e = \frac{E_{\text{вн}}}{E_{\text{зовн}}} \cdot 100\%$$

де:

- $E_{\text{вн}}$ - освітленість всередині приміщення, лк;
- $E_{\text{зовн}}$ - зовнішня освітленість, лк.

Приймаємо:

- $E_{\text{зовн}} = 18000 \text{ лк}$;
- $E_{\text{вн}} = 300 \text{ лк}$.

$$e = \frac{300}{18000} \cdot 100\% = 1,67$$

Отримане значення перевищує нормативне 1,5%, тому природне освітлення відповідає вимогам.

Розрахунок штучного освітлення

Світловий потік визначається за формулою:

$$\Phi = \frac{E \cdot S \cdot K \cdot z}{N \cdot \eta}$$

де:

- E - нормована освітленість, лк

- S - площа приміщення, м^2
- K - коефіцієнт запасу
- z - коефіцієнт нерівномірності
- N - кількість світильників
- η - коефіцієнт використання світлового потоку

Приймаємо:

- $E = 500 \text{ лк}$
- $S = 10 \text{ м}^2$
- $K = 1,4$
- $z = 1,1$
- $N = 1$
- $\eta = 0,6$

Підставляємо:

$$F = \frac{500 \cdot 10 \cdot 1,4 \cdot 1,1}{1 \cdot 0,6}$$

$$F = \frac{7700}{0,6} \approx 12833,33 \text{ лм}$$

Отримане значення світлового потоку відповідає розрахунковій потребі для забезпечення нормативної освітленості приміщення.

Додаткове освітлення робочого місця:

- світловий потік - 900 лм;
- потужність лампи - 10 Вт;
- кількість світильників - 1 шт.

Загальна потужність визначається як сума потужностей джерел освітлення:

$$P_{\text{у}} = P_{\text{пот}} + P_{\text{наст}}$$

де:

- $P_{\text{пот}} = 60 \text{ Вт}$ - потужність потолочного світильника
- $P_{\text{наст}} = 10 \text{ Вт}$ - потужність настільної лампи

Розрахунок:

$$P_y = 60 + 10 = 70 \text{ Вт}$$

Загальна освітленість відповідає нормативним вимогам для виконання дизайнерських робіт за комп'ютером, а застосовані джерела світла забезпечують комфортні умови зорової роботи та зменшують втому очей.

4.2 Виробнича санітарія та мікроклімат робочого місця

Робоче місце облаштоване в приміщенні з природною вентиляцією, де забезпечуються нормативні показники мікроклімату: температура повітря становить 18–22 °С у холодну пору року та 23–25 °С у теплу, відносна вологість підтримується в межах 40–60 %, а швидкість руху повітря не перевищує 0,2 м/с. Такі умови відповідають вимогам ДСН 3.3.6.042-99.

Для створення сприятливих умов праці використовується комбіноване освітлення - природне та штучне. У темний час доби робоча зона додатково освітлюється світлодіодною настільною лампою з нейтральним білим світлом. Рівень освітленості підтримується в межах 300–500 лк, що відповідає вимогам ДБН В.2.5-28:2018.

Шумове навантаження на робочому місці є мінімальним і не перевищує встановлених норм, оскільки основними джерелами шуму виступають система охолодження ноутбука та звичайні побутові звуки.

Для запобігання перевтоми доцільно дотримуватися раціонального режиму праці та відпочинку: після кожних 45–60 хвилин роботи рекомендується робити перерви тривалістю 5–10 хвилин, виконувати вправи для очей і періодично змінювати положення тіла. Такі заходи сприяють зменшенню навантаження на органи зору, опорно-руховий апарат і нервову систему.

4.3 Характеристика технологічного обладнання та безпечні умови його експлуатації

Основними технічними засобами, які використовуються під час виконання дипломної роботи, є ноутбук, графічний планшет і настільна світлодіодна лампа.

Під час роботи з ноутбуком основними шкідливими чинниками є підвищене навантаження на органи зору та опорно-руховий апарат, а також потенційна небезпека ураження електричним струмом у випадку несправності електрообладнання. Безпечні умови експлуатації забезпечуються застосуванням справного блока живлення, якісних кабелів і вбудованих систем захисту від перегрівання та короткого замикання.

Графічний планшет використовується для створення цифрових ілюстрацій та концепт-арту. Тривале використання цього пристрою може спричиняти перенапруження м'язів кистей і зап'ясть. Для зниження ризику виникнення таких навантажень необхідно дотримуватися ергономічних вимог щодо організації робочого місця, а також раціонального режиму праці та відпочинку.

Настільна світлодіодна лампа призначена для забезпечення достатнього рівня освітлення робочої поверхні. Її безпечне використання досягається завдяки застосуванню сертифікованого обладнання заводського виготовлення та неухильному дотриманню вимог електробезпеки під час експлуатації.

4.4 Пожежна безпека

Під час виконання дипломної роботи застосовуються електротехнічні засоби, зокрема ноутбук, графічний планшет і настільна лампа, які за недотримання правил експлуатації можуть становити потенційну пожежну небезпеку. Найбільш імовірними причинами виникнення пожеж є короткі замикання в електромережі, перегрівання електрообладнання, використання

пошкоджених кабелів живлення, а також експлуатація несправних електроприладів.

Для забезпечення належного рівня пожежної безпеки необхідно використовувати лише технічно справне обладнання, здійснювати регулярний контроль стану електричних кабелів і не допускати перевантаження електромережі. Після завершення роботи рекомендується відключати електроприлади від джерела живлення.

Робоче місце слід підтримувати в належному санітарному стані, не допускаючи скупчення легкозаймистих матеріалів поблизу електрообладнання та джерел електроживлення. Приміщення повинно бути оснащене первинними засобами пожежогасіння, а шляхи евакуації мають залишатися вільними та доступними для безпечного виходу у разі надзвичайної ситуації.

Виконання зазначених заходів сприяє зниженню ймовірності виникнення пожежі та створенню безпечних умов праці під час виконання дипломної роботи. Відповідно до вимог ДСТУ Б В.1.1-36:2016 приміщення за вибухопожежною та пожежною небезпекою відноситься до категорії В, а за рівнем небезпеки ураження електричним струмом класифікується як приміщення без підвищеної небезпеки.

Висновки

У даному розділі було досліджено умови праці під час виконання дипломної роботи. Проведено аналіз організації робочого місця мультимедійного дизайнера та розглянуто основні шкідливі й небезпечні чинники, які можуть негативно впливати на стан здоров'я користувача в процесі тривалої роботи за комп'ютерною технікою.

За результатами аналізу встановлено, що дотримання вимог ергономіки, виробничої санітарії, електробезпеки та пожежної безпеки забезпечує створення безпечних і комфортних умов праці.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи було досліджено теоретичні та практичні аспекти створення концепт-арту персонажа для рольової гри (RPG). На основі аналізу наукових джерел, сучасних підходів до презентації концепт-арту та особливостей дизайну персонажів у цифрових іграх визначено основні принципи формування візуально цілісного й функціонального образу.

У ході дослідження проведено критичний аналіз презентаційних рішень концепт-арту, що дозволило встановити важливість комплексної подачі художнього матеріалу за допомогою модельних аркушів, кольорових палітр, додаткових варіацій образу та інших візуальних елементів. Визначено, що якісна презентація сприяє ефективній комунікації між художником, командою розробників і замовником.

У результаті аналізу аналогів та прототипів RPG-ігор виявлено основні тенденції у створенні персонажів, організації ігрового середовища та побудові візуального стилю. Дослідження підтвердило, що сучасний дизайн персонажів поєднує художню виразність із функціональними вимогами ігрового процесу, забезпечуючи впізнаваність та зрозумілість образу для користувача.

Окрему увагу приділено вивченню художньо-композиційних особливостей дизайну персонажів гри *Cookie Run: Kingdom*. Проведений аналіз дозволив визначити принципи стилізації, формоутворення, колористичного вирішення та візуальної комунікації, які були враховані під час створення авторського концепту.

На основі отриманих результатів розроблено власну концепцію персонажа, визначено його художній образ, стилістичні особливості, колірне рішення та композиційну структуру. У процесі художньо-проектної розробки реалізовано повний цикл створення концепт-арту — від пошуку ідеї та ескізування до виконання модельного аркуша, сплеш-арту та іконки скіла.

Створений персонаж характеризується цілісністю образу, стилістичною узгодженістю та відповідністю обраній тематиці проекту.

Для реалізації творчого задуму обґрунтовано використання сучасних цифрових інструментів Clip Studio Paint, Adobe Photoshop та PureRef, які забезпечили ефективну організацію робочого процесу та високу якість кінцевого результату.

Також у роботі проаналізовано умови праці мультимедійного дизайнера та визначено основні вимоги щодо ергономіки, виробничої санітарії, електро- та пожежної безпеки. Встановлено, що дотримання відповідних норм створює безпечні та комфортні умови для виконання творчих завдань і сприяє підвищенню продуктивності праці.

Отже, поставлену мету дипломної роботи досягнуто, а всі визначені завдання виконано в повному обсязі. Результатом роботи став авторський концепт персонажа для RPG-гри, створений із урахуванням сучасних тенденцій цифрового дизайну, принципів художньої композиції та вимог до розробки ігрового контенту.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

BLACK SAPPHIRE COOKIE

Рисунок А.1 - Приклад Концепт-арту



Рисунок А.2 - Приклад емоційної карти персонажа



Рисунок А.5 - Стил ь гри My little pony: Magic Princess

ДОДАТОК Б

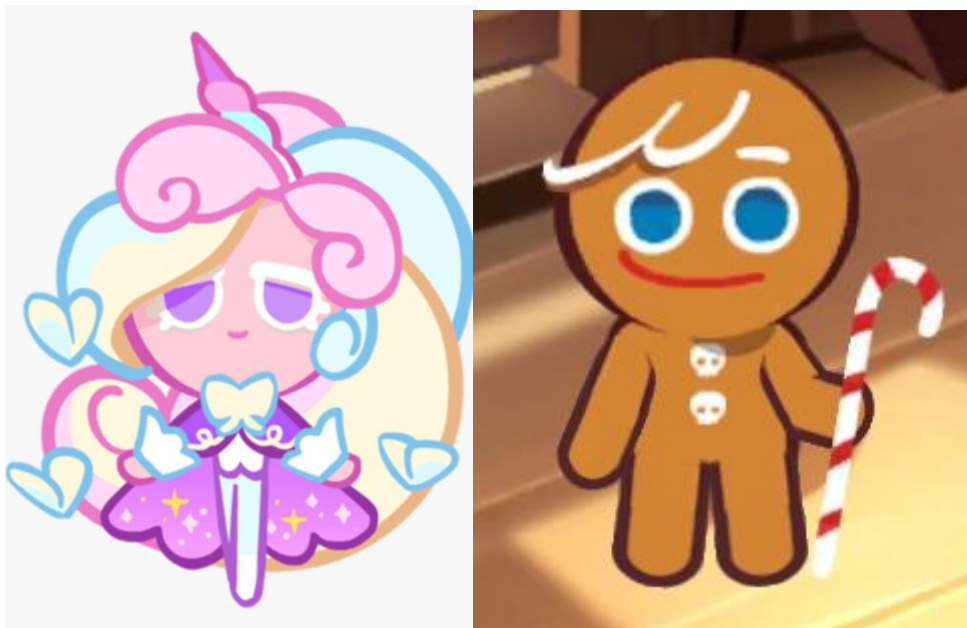


Рисунок Б.1 - Порівняння Ginger Brave та епічного печива



Рисунок Б.2 - Меню легендарного печива



Рисунок Б.3 - Особлива будівля



Рисунок Б.4 - Демонстрація здібностей



Рисунок Б.5 - Перші замальовки

Lager Beer Cookie



Його палиця доволі зручна у використанні хоч і більша за нього!



Ось що буде, якщо він не буде мити голову кожні 2 дні, піна завжди з'являється



Заздрість до блискучого волосся брата печива шампанського присутня! Воно таке доглянуте, каже сам не знає в чому секрет...



Рисунок Б.6 - Концепт персонажа

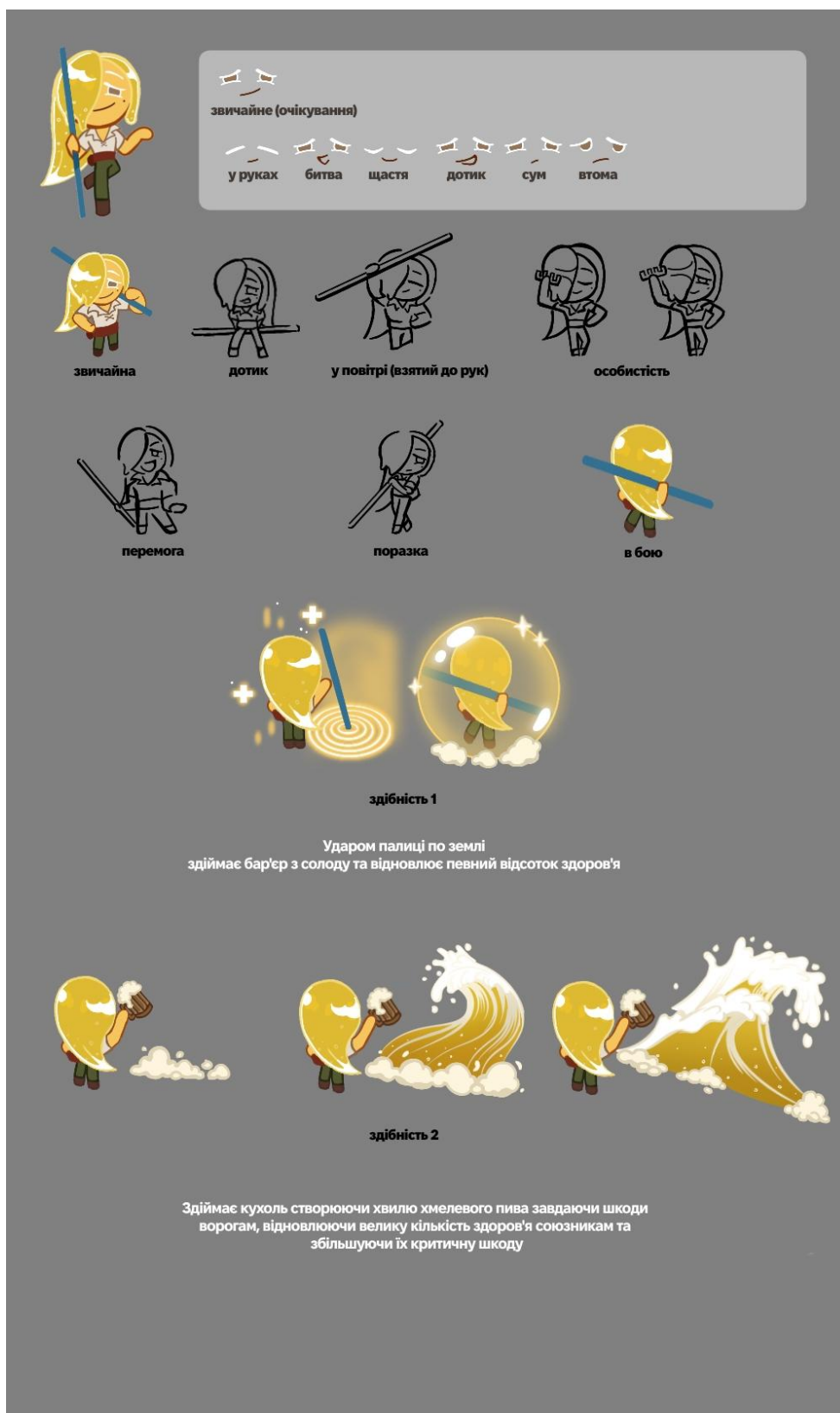


Рисунок Б.7 - Сторінка емоцій та здібностей

ДОДАТОК В

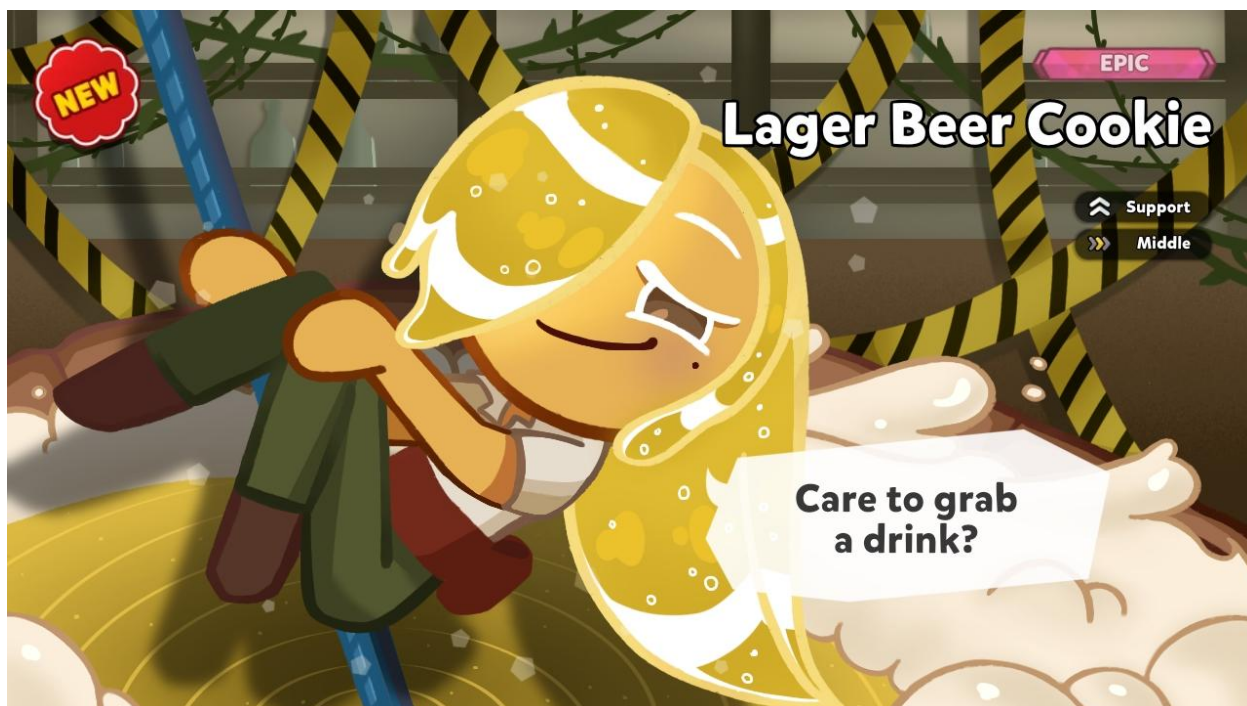


Рисунок В.1 - Сплеш-арт персонажу



Рисунок В.2 - Іконка здібності персонажу



Рисунок В.1 – Демонстрація лоббі персонажу

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Сайт «MiniReview» [Електронний ресурс] URL: <https://minireview.io/gacha/cookierun-kingdom/games-like> (Дата звернення: 16.02.2026)
2. Сайт «Skvot» [Електронний ресурс] URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-stydno-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist> (Дата звернення: 18.02.2026)
3. Сайт «21-draw» [Електронний ресурс] URL: <https://www.21-draw.com/concept-art/> (Дата звернення: 19.02.2026)
4. Сайт «Wikipedia» [Електронний ресурс] URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%82-%D0%B0%D1%80%D1%82> (Дата звернення: 19.02.2026)
5. Сайт «Remptongames» [Електронний ресурс] URL: <https://remptongames.com/2018/09/01/what-is-an-rpg/> (Дата звернення: 21.02.2026)
6. Сайт «Gachagames.fandom» [Електронний ресурс] URL: <https://gachagames.fandom.com/wiki/Dislyte> (Дата звернення: 22.02.2026)
7. Сайт «Prydwen.gg» [Електронний ресурс] URL: <https://www.prydwen.gg/re1999/characters/> (Дата звернення: 23.02.2026)
8. Сайт «Wikipedia» [Електронний ресурс] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/My_Little_Pony:_Magic_Princess (Дата звернення: 24.02.2026)
9. Сайт «Gachagames.fandom» [Електронний ресурс] URL: https://gachagames.fandom.com/wiki/Cookie_Run:_Kingdom (Дата звернення: 25.02.2026)
10. Сайт «unian.ua» [Електронний ресурс] URL: <https://www.unian.ua/games/naykrashchi-rpg-usih-chasiv-ci-18-rpg-nazivayut-mast-hevom-dlya-geymeriv-12669078.html> (Дата звернення: 25.02.2026)

11. Сайт «Cookierunkingdom.fandom» [Электронный ресурс] URL: https://cookierunkingdom.fandom.com/wiki/Category:Cookie_Rarities (Дата звернения: 01.03.2026)
12. Сайт «fandom.com» [Электронный ресурс] URL: https://cookie-run-kingdom-ocs.fandom.com/wiki/Resources_and_Assets (Дата звернения: 10.04.2026)
13. Сайт «masterclass.com» [Электронный ресурс] URL: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-an-rpg> (Дата звернения: 11.04.2026)
14. Сайт «Pinterest» [Электронный ресурс] URL: <https://www.pinterest.com/ideas/crk-style-guide/919810530287/> (Дата звернения: 18.04.2026)
15. Сайт «ArtStation» [Электронный ресурс] URL: <https://www.artstation.com/> (Дата звернения: 23.04.2026)