

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

**на тему «Розробка візуальної концепції та графічного
оформлення персонажа відеогри Marvel Rivals»**

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

Петренко І.Р.
(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

Петренко Ілоні Романівні

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка візуальної концепції та графічного оформлення персонажа відеогри «Marvel Rivals»

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 Marvel Rivals (стилізований комікс-арт, сел-шейдінг); технічні вимоги до створення концепт-арту персонажів для сучасної ігрової індустрії; аналітичні матеріали щодо розробки персонажів у жанрі Hero Shooter.

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. Кузнецов	07.05.2026	09.06.2026
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 проектування	15.02-17.02	
2	Концепт-арт: генезис, категорії та етапи	20.02-21.02	
3	Аналіз аналогів	22.02-24.02	
4	Розробка концепції проєкту	17.03-05.04	
5	Створення перших ескізів персонажу	05.04-15.04	
6	Детальний аналіз художнього стилю	16.04-17.04	
7	Розробка фінального концепту	19.04-21.04	
8	Додаткові деталі графічного матеріалу	22.04-25.05	
9	Написання розділу з охорони праці	04.06-09.06	
10	Внесення остаточних правок	04.06-09.06	

Студент _____
(підпис)**Петренко І.Р.**
(прізвище та ініціали)Керівник роботи _____
(підпис)**Шейник С.П.**
(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Петренко І.Р. Розробка візуальної концепції та графічного оформлення персонажа відеогри «Marvel Rivals» - 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 Marvel Rivals 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: графічний дизайн, концепт-арт, ігровий персонаж, дизайн персонажів, відеоігри, Marvel Rivals, цифрова ілюстрація, візуальна концепція, геймдизайн.

ABSTRACT

Petrenko I.R. Development of the visual concept and graphic design for a character in the video game «Marvel Rivals» - 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 Marvel Rivals, 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: graphic design, concept art, game character, character design, video games, Marvel Rivals, digital illustration, visual concept, game design.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ ОБ’ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ	8
1.1 Концепт-арт: генезис, категорії та етапи художнього проєктування	8
1.2 Порівняльний аналіз візуальних стратегій та стилістичних рішень у жанрі hero-shooter.....	14
Висновки	18
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	20
2.1 Художньо-композиційні особливості дизайну персонажів у Marvel Rivals: рольова диференціація та візуальна мова.....	20
2.2 Розробка авторської концепції проєкту	27
Висновки	33
РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ	34
3.1 Етапи художньо-проектної 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 Графічний дизайн вже давно став обов'язковою й невід'ємною складовою будь-якого сучасного культурного продукту. У зв'язку з цим перед дизайнером постає чимало викликів: необхідність акцентувати увагу на естетиці, творчо презентувати художній образ, а також порушувати важливі соціальні питання через влучні мистецькі рішення. Окрім цього, в умовах цифрової епохи одним із ключових завдань є створення актуального та якісного продукту. Саме з концепції починається виробництво літаків, авто, телефонів, меблів та інших предметів побуту. Концепт-арт важливий тим, що формує ідею дизайнера, яку приймають у подальшу розробку. Те ж саме стосується і комп'ютерних ігор. Сьогодні індустрія комп'ютерних ігор це не просто розвага, а найприбутковіший сегмент медіаринку. Стрімке зростання аудиторії відеоігор та їх інтеграція у кіберспортивний простір обумовлюють високий попит на розробку якісного візуального контенту, здатного витримувати конкуренцію. Зростання кількості ігрових проєктів і конкуренції між ними підвищує вимоги до візуальної якості продукту, зокрема до дизайну персонажів, що є ключовим елементом ідентичності гри. Тому, центральним елементом будь-якого сучасного ігрового проєкту є персонаж, який виступає основним інструментом взаємодії гравця з віртуальним світом. Практичне значення полягає у можливості використання розроблених матеріалів у навчальному процесі, портфолію художника або як основи для подальшого виробництва ігрового продукту. Актуальним також є визначення графічних засобів та художньо-композиційних прийомів, які є ефективним інструментом виокремлення та втілення індивідуальності персонажа.

Мета роботи. Теоретично обґрунтувати та практично реалізувати цілісну візуальну концепцію ігрового персонажа, враховуючи специфіку жанру hero-shooter та стилістичні вимоги проєкту Marvel Rivals.

Завдання проєктування. Для досягнення поставленої мети необхідно

виконати такі завдання:

- вивчити фахову літературу з питання створення концепт-арту;
- проаналізувати сучасний стан та тенденції розвитку концепт-арту в ігровій індустрії;
- дослідити специфіку візуальної мови та художнього стилю гри Marvel Rivals;
- визначити етапи розробки ігрового персонажа;
- обґрунтувати вибір художніх засобів для створення концепту.

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 Marvel Rivals).

Методи проєктування. Для вирішення поставлених завдань у роботі використано комплекс методів, зокрема: метод візуально-аналітичного дослідження (для аналізу стилістики існуючих персонажів Marvel); порівняльний метод (для з'ясування візуальних рішень в іграх-конкурентах Overwatch 2 та Valorant); метод графічного моделювання (безпосередньо для створення авторської концепції персонажа).

Практичне значення одержаних результатів. Полягає у можливості використання розроблених матеріалів у навчальному процесі, портфоліо художника або як концептуальної основи для подальшого виробництва ігрового продукту. В умовах високої конкуренції на ринку відеоігор саме унікальний візуальний стиль і впізнаваність персонажів стають важливими конкурентними перевагами.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг роботи становить 70 сторінок, 17 сторінок займають ілюстрації, 2 сторінки – літературні джерела. Обсяг основної частини дипломної роботи становить 50 сторінок.

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 Концепт-арт: генезис, категорії та етапи художнього проєктування

Концепт-арт - це напрям художнього проєктування, спрямований на створення первинного візуального образу об'єкта до початку його безпосередньої реалізації у фінальному продукті. У сфері комп'ютерних ігор концепт-арт виступає фундаментом для подальшої роботи 3D-художників, аніматорів, дизайнерів середовища та інших спеціалістів. Його головна функція це сформувати цілісне візуальне бачення персонажа, локації або предмета відповідно до загальної стилістики проєкту. Популярність концепт-арту зумовлена розвитком індустрії розваг: відеоігор, кіно, анімації, коміксів, рекламних і трансмедійних проєктів. У сучасних умовах аудиторія очікує не лише функціонального продукту, а й візуально виразного світу з продуманими персонажами. Візуальна складова часто стає вирішальним фактором вибору гри, особливо в умовах високої конкуренції. (Додаток А. Рис.А.1.)

Історія концепт-арту бере свій початок не з цифрових технологій, а з епохи «золотого віку» Голлівуду та анімації Disney (1930-ті роки). У 1970-1980-х роках концепт-арт отримав новий імпульс із розвитком науково-фантастичного кіно та франшиз, зокрема таких як Star Wars. Робота художників над візуалізацією фантастичних світів показала, що попереднє

художнє проєктування є необхідним для реалізації складних візуальних рішень. З розвитком комп'ютерної графіки у 1990-х роках і становленням ігрової індустрії концепт-арт став невід'ємною частиною геймдеву. Якщо ранні відеоігри були технічно обмежені, то сучасні проєкти потребують детального проєктування кожного елемента світу. Такі компанії, як Blizzard Entertainment та Riot Games, фактично сформували стандарти подачі персонажного концепт-арту у вигляді повноцінних презентаційних аркушів (character sheets), де демонструється силует, варіації костюму, емоції, деталі. (Додаток А. Рис. А.2.)

Діяльність концепт-художника в сучасній ігровій індустрії знаходиться на перетині академічного образотворчого мистецтва та прикладного графічного дизайну. Окрім володіння фундаментальними художніми навичками, фахівець має демонструвати високу адаптивність до жорстких часових регламентів (дедлайнів), притаманних індустріальному виробництву. Професійний генезис концепт-артистів відзначається значною варіативністю: база фахівця може формуватися у сферах промислового дизайну, класичної анімації або розробки візуальних ефектів (VFX). Це зумовлює мультидисциплінарний підхід до проєктування, де головним завданням є візуальна інтерпретація абстрактних ідей. Індивідуальний стиль автора найяскравіше проявляється у способах візуалізації та методах реалізації концепту, хоча загальна тематика та семантика образу зазвичай диктуються загальним арт-дирекшном проєкту. Сучасна модель геймдеву передбачає як роботу всередині студійних структур, так і дистанційне співробітництво у форматі фрилансу, що вимагає від художника високого рівня самоорганізації та володіння інструментами цифрової комунікації.

Залежно від того, що лежить в основі розробки концепт-арту (головний об'єкт або ціль), можна виокремити такий умовний поділ його категорій:

- Характерний концепт-арт: фокусується на створенні персонажів, їхньому зовнішньому вигляді, емоціях та стилю одягу;
- Концепт-арт середовища: базується на створенні різних світів та

оточення для доповнення загальної історії персонажа або гри (наприклад, міські пейзажі, інтер'єри приміщень тощо);

- Концепт-арт костюма: спеціалізований вид концепт-арту, головним завданням якого є розробка одягу та костюмів для персонажа;

- Об'єктний концепт-арт полягає в розробці дизайну об'єктів (прилади, інструменти, зброя, транспортні засоби, які необхідні персонажу).

Таким чином, стає очевидним, що чіткого поділу самодостатньої категорії концепт-арту, в рамках якого дизайнер повинен працювати в процесі розробки персонажа, не існує. Так чи інакше для його розробки доведеться використовувати засоби з усіх категорій, але водночас можна ставити акцент на більш важливих його рисах. Що більше дизайнер буде використовувати складників цих категорій, то кращим і зрозумілішим стане для користувача сам персонаж.

Також, можна визначити кілька етапів при створенні будь-якого концепт-арту. Перший етап (початковий) полягає у визначенні категорій, над якими планує працювати художник-ілюстратор або дизайнер. Це може бути, наприклад, лише створення індивідуального образу та характеру персонажа, або ж розробка більш комплексної та захопливої історії його існування, разом з довкіллям, інтересами та об'єктами чи середовищем, які будуть задіяні у концепті. Другий етап передбачає формування власне концепції, тобто детальне опрацювання обраної ідеї. Створення концепт-арту персонажа вимагає значних витрат часу та зусиль дизайнера, оскільки необхідно провести дослідження існуючих концепцій, ознайомитися з різними історичними епохами, культурами, фотографіями та трендами, що можуть слугувати джерелом творчого натхнення та стимулювати розвиток уяви художника. Третій етап полягає у створенні начерків, тобто ескізів. На цьому етапі дизайнер виконує достатню кількість художніх скетчів та ескізів для пошуку оптимального образу персонажа відповідно до обраної концепції. До цього етапу також входить обговорення ідеї та художніх рішень персонажа з

викладачем (або роботодавцем), відбір найвдалих варіантів для подальшого опрацювання та, за потреби, внесення уточнень або доповнень. Четвертий етап полягає у деталізації, під час якого дизайнер конкретизує форму та додаткові деталі персонажа у своєму концепті. Це передбачає опрацювання таких елементів, як риси обличчя, емоційний стан персонажа, одяг та аксесуари, а також уточнення постави тіла. П'ятий етап присвячений кольоровому та світлотіньовому моделюванню персонажа. Колір і світло є потужними виразними засобами композиції, здатними надати персонажу об'єму та реалістичності, а також впливати на його візуальне та емоційне сприйняття глядачем. Шостий, завершальний етап передбачає внесення фінальних штрихів: уточнення деталей, покращення кольорових переходів, роботу з текстурами для створення остаточного образу персонажа. До цього етапу також належать завершальні роботи щодо підготовки презентаційного планшета персонажа.

Популярність концепт-арту зумовлена комплексом технологічних, економічних і культурних факторів, серед яких ключову роль відіграє стрімкий розвиток індустрії відеоігор та цифрових розваг загалом. Сучасні ігрові проєкти потребують високого рівня візуальної якості, оскільки саме дизайн персонажів і світу формує перше враження користувача та впливає на комерційний успіх продукту. Концепт-арт дозволяє ще на ранніх етапах розробки визначити стиль, атмосферу та унікальність гри, що значно знижує ризики виробництва і оптимізує робочі процеси команди. Крім того, персонажі стають важливими маркетинговими інструментами, вони використовуються у трейлерах, рекламних матеріалах та соціальних медіа, формуючи впізнаваність бренду.

Презентаційні рішення ігрового персонажа - це комплекс візуально-графічних засобів і дизайнерських підходів, спрямованих на представлення персонажа цільовій аудиторії, розкриття його характеру, функціональної ролі у грі та формування цілісного художнього образу в межах проєкту. Такі рішення охоплюють як внутрішньоігрові елементи (інтерфейс, модель

персонажа, іконографіку), так і зовнішні комунікаційні матеріали (промо-ілюстрації, постери, рекламні матеріали, концепт-арти). У сучасному дизайні (особливо в геймдеві та анімації) це називається «створенням візуальної мови героя».

Основною функцією концепт-арту є:

- візуалізація ідеї персонажа;
- пошук стилістичного напрямку;
- узгодження художнього бачення між учасниками команди;
- демонстрація характеру та архетипу героя.

Концепт-арт також може виконувати презентаційну функцію під час демонстрації проекту інвесторам, замовникам або аудиторії.

Постери персонажа - це завершені художні композиції, створені для демонстрації героя в найбільш виразному та привабливому вигляді. Вони використовуються у рекламних кампаніях, на офіційних сайтах, у соціальних мережах та візуальних матеріалах гри.

Характерними рисами постерів є:

- продумана композиція;
- динамічна поза персонажа;
- акцент на силуеті та впізнаваності;
- використання світлових та кольорових ефектів;

Постери формують перше враження користувача про персонажа та підсилюють емоційне сприйняття образу. (Додаток А. Рис. А.3)

UI-презентація персонажа охоплює графічне представлення героя у внутрішньоігровому інтерфейсі користувача. До таких елементів належать:

- портрети та іконки;
- інформаційні панелі здібностей;
- картки персонажа;
- меню налаштування зовнішнього вигляду;
- анімаційні прев'ю.

Основною метою UI-презентації є забезпечення зрозумілого сприйняття інформації, зручності взаємодії та швидкої ідентифікації персонажа. Важливими аспектами є читабельність, ієрархія інформації, стилістична узгодженість із загальною графічною системою гри та ергономіка.

Промо-матеріали - це зовнішні комунікаційні елементи, створені для популяризації персонажа та просування гри на ринку. До них належать:

- трейлерні кадри;
- ілюстрації для соціальних мереж;
- обкладинки;
- мерч-дизайн;
- презентаційні відео;
- рекламні банери.

Промо-матеріали виконують маркетингову функцію та повинні привертати увагу, викликати емоційний інтерес і формувати впізнаваність персонажа серед аудиторії.

Сторінка персонажа - це структурований інформаційно-візуальний блок, що містить комплекс даних про героя. Вона може існувати як у межах гри, так і на офіційному вебресурсі.

Типові компоненти сторінки персонажа:

- візуальне зображення або 3D-модель;
- опис історії та характеристик;
- перелік здібностей;
- статистичні параметри;
- відео або анімації;
- додаткові візуальні матеріали.

Сторінка персонажа забезпечує систематизацію інформації та поглиблює взаємодію користувача з продуктом. (Додаток А. Рис. А.4)

Концепт-арт із розвитком технологій зазнав суттєвих змін і сьогодні тісно пов'язаний із цифровими інструментами. Растрові графічні редактори для

цифрового живопису стали значно доступнішими як у фінансовому плані, так і з точки зору освоєння. Крім того, сучасне апаратне забезпечення зокрема графічні планшети та дисплеї з чутливістю до натиску що дозволяють художникам працювати точніше, швидше й комфортніше, імітуючи відчуття малювання традиційними матеріалами.

Серед найпопулярніших програм для концепт-художників - Adobe Photoshop та Corel Painter. Також широко застосовуються Clip Studio Paint (раніше відома як Manga Studio), Procreate та ArtRage. Кожна з цих програм має свої особливості: одні краще підходять для ілюстрації та коміксів, інші - для реалістичного живопису або швидких ескізів. Більшість сучасних концепт-художників перейшли на цифрові носії через зручність редагування, можливість працювати з шарами, швидко змінювати кольорові рішення та експериментувати без ризику зіпсувати роботу. Крім того, цифровий формат полегшує співпрацю в команді, адже файли можна миттєво передавати між художниками, артдиректорами та замовниками. Таким чином, цифрові технології не лише розширили творчі можливості концепт-арту, а й зробили процес його створення більш гнучким, мобільним і інтегрованим у сучасну індустрію ігор, кіно та анімації.

Після вивчення теоретичних основ концепт-арту та його ключових характеристик важливо звернути увагу на практичні приклади застосування цих принципів у відеоіграх. Аналіз художніх рішень у схожих проектах дозволяє виділити ефективні підходи до формування образів та стилю, що стане основою для створення власного концепт-арту.

1.2 Порівняльний аналіз візуальних стратегій та стилістичних рішень у жанрі hero-shooter

Жанр hero shooter (геройський шутер) упродовж останнього десятиліття посів важливе місце в структурі багатокористувацьких онлайн-ігор. Його популярність зумовлена поєднанням динамічного шутерного

геймплею з концепцією унікальних персонажів, кожен із яких має індивідуальний набір здібностей, роль у команді та власну наративну ідентичність. У сучасних умовах розвитку ігрової індустрії hero shooter виступає як один із найбільш комерційно успішних та культурно впливових піджанрів. Особливого значення жанр набув завдяки інтеграції механік, запозичених із МОБА-ігор, та класичних командних шутерів від першої особи. Сучасні представники жанру, зокрема проєкт Marvel Rivals, демонструють тенденцію до посилення видовищності, вертикальності рівнів, розширення синергії між персонажами та поглиблення фан-сервісної складової через використання популярних медіавсесвітів.

Передумови формування hero shooter можна простежити ще в командних шутерах із класовою системою. Важливим етапом стала поява Team Fortress 2, яка систематизувала модель чітко визначених ролей (танк, підтримка, атакуючий клас – про це пізніше) та заклала основу для асиметричного командного балансу. Проте в цій грі персонажі не мали настільки вираженої індивідуалізації через активні здібності, характерної для сучасного геройського шутеру. Формування жанру в його сучасному вигляді відбулося у 2016 році з виходом Overwatch, розробленої компанією Blizzard Entertainment. Даний проєкт не лише популяризував модель героїв із унікальними здібностями та ультимативними навичками, але й створив новий стандарт візуальної стилістики, темпу гри та командної взаємодії. Успіх Overwatch спричинив появу численних аналогів і варіацій жанру, що адаптували його формулу до різних форматів: від тактичних шутерів до battle royale (Королівська битва - популярний ігровий жанр та сюжетний концепт, який поєднує елементи виживання та принцип «останній, хто виживає»)

Hero shooter характеризується наявністю попередньо визначених персонажів із унікальними наборами здібностей, що формують різноманітні тактичні сценарії. Основними структурними елементами жанру є:

1. Рольова диференціація персонажів, що передбачає поділ на танків, бійців завдання шкоди (damage dealers) та підтримку.

2. Ультимативні здібності, які мають значний вплив на хід бою та виступають механікою «переломного моменту».
3. Командна синергія, що визначає ефективність комбінування здібностей різних героїв.
4. Модель сезонного оновлення контенту, яка включає нових персонажів, карти, косметичні предмети та батлпаси.

Відмінною рисою жанру є те, що індивідуальна майстерність гравця поєднується зі стратегічним командним плануванням, що робить його привабливим як для казуальної аудиторії, так і для кіберспортивної спільноти.

Overwatch та Overwatch 2 - це командний багатокористувацький шутер від першої особи, розроблений і виданий компанією Blizzard Entertainment. Гра стала одним із найвпливовіших проєктів у жанрі hero-shooter, поєднавши динамічний геймплей, чіткий розподіл ролей персонажів та глибокий наративний всесвіт. Її продовження, Overwatch 2, стало етапом переосмислення оригінальної концепції, змінивши формат команд, модель монетизації та підхід до розвитку контенту. Дана гра зберігає ключові механіки свого попередника: командні матчі формату 5v5, чітку рольову структуру та акцент на координації ультимативних здібностей. (Додаток А. Рис. А.5.)

Overwatch та Overwatch 2 вирізняються впізнаваним, стилізованим художнім оформленням, яке поєднує елементи наукової фантастики, футуризму та «оптимістичного» реалізму. Візуальний стиль гри часто описують як stylized realism - це стилізований реалізм, у якому реалістичні пропорції та фізика поєднуються з мультяшною експресивністю форм. (Див. Додаток А. Рис. А.6.) Офіційно цей стиль визначається терміном «Technicolor Future» або «Hopeful Sci-Fi».

Основні риси стилю:

- яскрава, насичена кольорова палітра;
- м'які, округлі форми персонажів;

- мінімізація надмірної жорстокості (відсутність натуралістичної крові);
- чітка візуальна читабельність під час швидкого геймплею.

Однією з найсильніших сторін гри є унікальний силует кожного героя. Принципи дизайну включають: читабельність силуету (гравець має впізнати героя навіть у тіні), колірна ідентичність (кожен персонаж має характерну гаму), та візуалізація ролі через форму (танки - великі, масивні; персонажі шкоди - більш рухливі, витягнуті форми; підтримка - легші та технологічно орієнтовані образи.) Персонажі мають яскраво виражені риси обличчя та анімації, що підсилює емоційний зв'язок із гравцем. Їхній дизайн балансує між карикатурністю та героїчною серйозністю.

Valorant - це командний тактичний шутер від першої особи, розроблений компанією Riot Games та випущений 2 червня 2020 року. Гра поєднує класичні механіки тактичних шутерів, таких як Counter-Strike: Global Offensive, із унікальними здібностями персонажів, що додають стратегії та різноманітності ігровому процесу. Метою дослідження є аналіз ігрових механік, структури команди та культурного впливу гри на світову кіберспортивну сцену. Художній стиль Valorant поєднує реалістичні елементи та стилізацію, створюючи візуально приємну, але водночас функціональну гру. Як і в Overwatch, персонажі виконані в стилі «semi-realistic stylization» (семі-реалізм) де пропорції та анатомія близькі до реалістичних, але з художньою абстракцією у деталях костюмів та аксесуарів. (Додаток А. Рис. А.7.) Якщо стиль Overwatch це «високобюджетна 3D-анімація», то художній стиль Valorant від Riot Games це «Illustrative Tacticalism» (ілюстративний тактицизм). Він набагато суворіший, функціональніший і тяжіє до графічного дизайну та сучасного стріт-арту. Головний акцент робиться на чіткості, чистих лініях та радикальному зменшенні візуального шуму заради кіберспортивної складової. Текстури в грі не використовують складні процедурні матеріали. Вони виглядають так, ніби їх розфарбували пензлем вручну. Це створює м'який, художній вигляд без зайвої деталізації. Персонажі мають гостріші,

ламані лінії в дизайні одягу та зачісок, що додає їм агресивного, «стильного» вигляду. (Додаток А. Рис. А.8.)

Apex Legends - це гра у жанрі королівської битви, розроблена студією Respawn Entertainment та видана Electronic Arts у 2019 році. Гра відзначається командним геймплеєм у режимі «трійки» (по три гравці на команду), а також унікальними персонажами, кожен з яких має свої здібності та стиль бою. Стиль цієї гри можна охарактеризувати як «Grounded Sci-Fi with Stylized Realism» (Приземлена наукова фантастика зі стилізованим реалізмом) Дія гри відбувається у всесвіті, де щойно закінчилася масштабна війна. Це накладає відбиток «зношеності» та утилітарності. Дизайн персонажів Apex Legends суттєво відрізняється від конкурентів своєю деталізацією та зв'язком із реальністю. Дизайнери активно використовують елементи Techwear та Streetwear (карго-штани, тактичні ремені, карабіни). Це робить героїв схожими на реальних найманців, а не на супергероїв. (Додаток А. Рис. А.9.)

Team Fortress 2 (TF2) - це фундамент, на якому стоять усі сучасні геройські шутери. Його художній стиль, розроблений Valve, є одним із найбільш титулованих в історії ігрової індустрії. Офіційно цей стиль визначається як «Illustrative 1950s/60s Commercial Art» (Ілюстративне комерційне мистецтво 1950-60-х років). TF2 запровадила «золотий стандарт» дизайну персонажів для шутерів, заснований на теорії форми. Наприклад:

- Квадрат/Прямокутник: символізує міцність, стабільність, незламність.
- Коло/Овал: натякає на дружелюбність або непередбачуваність.
- Трикутник/Клин: символізує швидкість, гостроту та небезпеку.

Завдяки відмові від реалізму, гра виглядає сучасно навіть через 15+ років після релізу. Вона не «старіє», бо її графіка базується на законах класичного живопису. (Додаток А. Рис. А.10.)

Висновки

У підрозділі «Концепт-арт: генезис, категорії та етапи художнього проєктування» встановлено, що концепт-арт сформувався як самостійний

напрям художнього проектування, який поєднує образне мислення з практичними завданнями візуалізації ідеї. Визначено його основні категорії (персональний, середовищний, предметний дизайн) та окреслено послідовність етапів художнього проектування - від аналітичного пошуку й формування концепції до створення фінального візуального рішення. Таким чином, концепт-арт виступає ключовим інструментом формування цілісної стилістики проекту та забезпечує узгодженість творчого задуму з технічними вимогами реалізації.

Проведений порівняльний аналіз у підрозділі «Порівняльний аналіз візуальних стратегій та стилістичних рішень у жанрі hero-shooter» засвідчив, що у жанрі hero-shooter візуальна стратегія безпосередньо пов'язана з рольовою особливістю персонажів, читабельністю силуету та виразністю колористичних рішень. Стилiстичні підходи варіюються від умовно-стилізованих до більш реалістичних, проте в усіх випадках ключовими залишаються впізнаваність образу, функціональна доцільність деталей та відповідність загальній художній концепції гри. Це дозволяє сформувати обґрунтовані орієнтири для розробки власного проекту з урахуванням актуальних тенденцій жанру.

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 Marvel Rivals: рольова диференціація та візуальна мова

Marvel Rivals - це багатокористувацька командна відеогра у жанрі hero shooter, створена китайською компанією NetEase Games у співпраці з Marvel Games. Гра була офіційно анонсована у 2024 році та орієнтована на ринок ПК (Windows), з перспективами подальшого розвитку кіберспортивної сцени. Гра належить до жанру, популяризованого такими проєктами, як Overwatch та Valorant, однак має власну ідентичність завдяки використанню персонажів всесвіту Marvel та унікальній системі командної взаємодії. Сюжет базується на конфлікті між варіаціями персонажів з різних реальностей мультивсесвіту Marvel. Концепція гри базується на ідеї мультивсесвіту, де альтернативні версії відомих персонажів беруть участь у конфліктах через просторово-часові аномалії, що створює підґрунтя для поєднання героїв і лиходіїв в одних командах. Ігровий процес орієнтований на командну взаємодію з чітким поділом ролей (танки, бійці завдання шкоди та підтримка), наявністю унікальних здібностей кожного персонажа та спеціальною системою синергій Team-Up Abilities (Командні здібності), яка дозволяє комбінувати сили окремих героїв. Візуально гра виконана у яскравому стилізованому

коміксному форматі з використанням сучасної 3D-графіки та частковою системою руйнування оточення на мапі, що впливає на тактичні рішення під час матчу.

Художній стиль Marvel Rivals базується на сучасній інтерпретації класичної коміксної естетики Marvel із поєднанням стилізованої 3D-графіки та елементів cel-shading (використання технік, що імітують двовимірне малювання в 3D-просторі), що створює ефект «оживленої графічної новели». На відміну від фотореалістичних адаптацій, Marvel Rivals робить ставку на чіткі контури, виразні силуети та деталізовану ручну промальовку текстур, що створює ефект «живих сторінок коміксу». (Додаток Б. Рис. Б.1.) Особливу увагу приділено візуальним ефектам (VFX) під час використання здібностей: вони мають виражений графічний характер, що не лише додає видовищності, а й забезпечує високу читабельність ігрового процесу в умовах інтенсивних командних битв. Важливою особливістю є акцент на ефектах частинок, енергетичних імпульсах, магічних візерунках і технологічних деталях, які не лише прикрашають сцену, а й виконують функціональну роль індикаторів ігрової інформації.

У дизайні персонажів для відеоігор, а особливо в жанрі геройського шутеру, вибір форми базується на принципах візуальної ієрархії та теорії силуетів. Це не просто естетичне рішення, а функціональний інструмент, що забезпечує «читабельність» геймплею.

- Танки (Vanguard): Мають масивні, часто квадратні або прямокутні силуети. Квадрат у психології сприйняття асоціюється зі стабільністю, непохитністю та міцністю (наприклад, Халк або Магнето в броні). Великий об'єм робить їх пріоритетною ціллю, що і є завданням танка - приймати вогонь на себе. (Додаток Б. Рис. Б.2.)

- Сапорти (Strategist) та Дуелянти (Duelist): Використовують більш витончені, вертикальні або трикутні форми. Тонкий силует складніше впіймати в приціл, що логічно для персонажів із низьким запасом здоров'я.

Адаптація вже існуючих персонажів Marvel для Marvel Rivals

передбачає не буквальне копіювання їхнього вигляду з коміксів чи фільмів, а стилістичну та функціональну трансформацію відповідно до вимог змагального hero shooter. Зміни зазвичай стосуються кількох аспектів: по-перше, силует і пропорції - персонажі стають більш виразними й контрастними, щоб гравець міг швидко ідентифікувати їх у динамічному бою; по-друге, деталізація костюма - додаються або спрощуються елементи, які підкреслюють роль у команді (наприклад, масивніші елементи броні для «танків» або більш легкі, динамічні форми для мобільних дуелянтів); по-третє, кольорова палітра та ефекти здібностей - кольори можуть бути посилені або змінені для кращої видимості навичок і ультимативних атак. Яскравим прикладом є персонаж Локі: у класичних коміксах його образ часто варіюється від традиційного зеленого костюма з рогатим шоломом до більш фантазійних інтерпретацій, у фільмах Marvel Studios його дизайн більш стриманий, з акцентом на реалістичні текстури й асгардську символіку, тоді як у грі образ адаптований до стилізованої коміксної естетики: контури більш чіткі, магічні ефекти яскравіші, а елементи костюма можуть бути перебільшені для кращої візуальної виразності та підкреслення його ролі як персонажа контролю й ілюзій. (Додаток Б. Рис. Б.5) Подібна адаптація відбувається і з іншими героями - наприклад, Залізна Людина у грі може мати більш насичені світлові акценти та виразні енергетичні імпульси, ніж у фільмах, щоб гравці чітко бачили напрямок атак, а Халк отримує посилені пропорції та динамічні анімації для підкреслення його ролі фронтового персонажа. Таким чином, зміни дизайну зумовлені не лише художніми рішеннями, а й вимогами геймдизайну, балансування, візуальної комунікації та конкурентного середовища, що робить ігрові версії героїв самостійними інтерпретаціями в межах мультівсесвіту Marvel.

Для кращого розуміння, слід розібрати дизайн декількох вже існуючих персонажів, та порівняти з оригіналом. Це допоможе у подальшому створенні власного концепту. Розберемо по одному персонажу з кожної ролі.

Танки у Marvel Rivals, як вже було сказано, відіграють важливу роль,

та їх велика моделька має сенс. Що цікаво, не всі танки виглядають такими масивними, наприклад:

Емма Фрост, Шельма, навіть Дедпул мають не такі великі модельки у порівнянні з Халком, Магнето, або Грутом. (Додаток Б. Рис. Б.6 та Б.7.) У випадку Магнето його образ традиційно асоціюється з монументальністю, владою та домінуванням. Ще з коміксів Marvel він зображується як фігура з виразною плащовою силуетною лінією, масивним шоломом і широкими плечима, що формують чіткий, великий контур, який у грі логічно підсилюється для підкреслення контролю простору та потужних магнітних бар'єрів. Натомість Емма Фрост історично має інший візуальний архетип - у коміксах вона подається як витончена, елегантна, часто мінімалістично одягнена персонажка з акцентом на її телепатичну природу та «діамантову форму», тобто її сила завжди будувалася більше на ментальному домінуванні, ніж на фізичній масі, тому навіть якщо в грі вона виконує роль танка, її силует залишається відносно струнким. Це пояснюється кількома факторами: по-перше, сучасний геймдизайн дедалі частіше відходить від стереотипу «танк = великий і громіздкий», дозволяючи створювати персонажів, які виконують захисну функцію через механіки щитів, контролю або тимчасової невразливості, а не через розмір моделі. По-друге, збереження її впізнаваної естетики (біла кольорова гама, кристалічні ефекти, холодна візуальна естетика) важливе для брендової цілісності, тому розробники не могли радикально змінити її пропорції без втрати ідентичності. По-третє, роль танка для Емми логічно обґрунтовується її здатністю переходити в «діамантову форму», що в лорі Marvel надає їй надзвичайної фізичної міцності. У межах PvP-геймплею це легко трансформується в механіку поглинання шкоди або ініціації бою, водночас те, що вона «не схожа на себе з коміксів», може пояснюватися стилізацією гри. Таким чином, різниця між Магнето й Еммою полягає не лише у фізичних пропорціях, а й у різному архетипі сили: Магнето - це «візуально масивний контролер простору», тоді як Емма - «елегантний, але механічно витривалий фронтовик», де танковість

реалізується через здібності, а не через габарити.

Дизайн DPS-персонажів (Дуелянти, або персонажі завдання шкоди) у Marvel Rivals підпорядковується передусім принципам мобільності, агресії та візуальної читабельності: на відміну від танків, їхні силуети зазвичай стрункіші, з акцентом на динамічні лінії, асиметрію, загострені форми та «спрямованість уперед», що підсвідомо підкреслює атакувальну функцію. Часто використовуються витягнуті пропорції, легкі елементи костюма, відкриті рухливі частини (плащі, стрічки, енергетичні хвости ефектів), а також яскраві, контрастні VFX, які чітко сигналізують про шкоду, напрям атаки чи зарядження здібностей. (Додаток Б. Рис. Б. 8)

Показовим прикладом є Scarlet Witch (Ванда Максимофф): у класичних коміксах видавництва Marvel Comics її образ історично був досить театралізованим - яскраво-червоний костюм, плащ, характерний головний убір із виразним силуетом, що робить її впізнаваною навіть у статичній ілюстрації. Цей дизайн мав декоративний характер і відображав естетику супергеройських коміксів 60–80-х років. (Додаток Б. Рис. Б. 9) У кінематографічному всесвіті Marvel Studios образ став більш стриманим і реалістичним: темніші відтінки червоного, текстуровані тканини, мінімізація декоративних елементів і поступова еволюція до складнішого, «відьмовського» костюма у пізніших фільмах. Акцент змістився з коміксової графічності на драматичну глибину персонажа. У грі ж її дизайн знову стилізується: силует спрощується для кращої читабельності, червоний колір стає насиченішим, магічні ефекти яскравішими та більш контрастними, хаотична енергія візуалізується через динамічні частинки й світлові сплески, що допомагають гравцям миттєво розпізнавати джерело шкоди. (Додаток Б. Рис. Б.10) При цьому її форма лишається відносно легкою й витонченою, що відповідає ролі DPS - вона не виглядає фізично масивною, адже її «загроза» передається через енергетичний масштаб здібностей, а не через габарити моделі. У шутері головне - швидке зчитування ролі, візуальна контрастність та динаміка, тому її образ у грі є компромісом між каноном і вимогами

конкурентного геймдизайну.

У Marvel Rivals сапорти (стратегі/підтримка) мають принципово іншу дизайнерську логіку, ніж танки чи DPS: їхня роль полягає не у фронтальному тиску, а в забезпеченні команди ресурсами (лікування, бафи, контроль, рятувальні механіки), тому візуальна масивність для них не є обов'язковою; навпаки, менший або нестандартний розмір моделі підкреслює їхню вразливість і тактичну позицію «другої лінії». Спільною рисою сапортів є не форма тіла, а візуальна комунікація функції - чіткі, контрастні ефекти лікування, аури, хвилі енергії, проєкції, що легко відрізняються від агресивних, «гострих» ефектів DPS. Їхній дизайн будується навколо «сигналів допомоги», а не шкоди. (Додаток Б. Рис. Б. 11) Водночас різноманітність моделей пояснюється тим, що сапорт - це механічна роль, а не архетип фігури: наприклад, Jeff the Land Shark (Сухопутна акула Джефф) - невеликий антропоморфний акула-персонаж із коміксів Marvel Comics, у грі виглядає компактним, майже «маскотним», що зменшує візуальну загрозу та підкреслює його допоміжну функцію. Маленький розмір також створює цікаву динаміку: його важче піймати в приціл, він має менший запас здоров'я, що балансується через здібності підтримки. Натомість Luna Snow (Луна Сноу) - К-роп-ідол і кріокінетик, має витягнуту, струнку модель із яскравими світловими та музичними ефектами, де підтримка подається через хвилі енергії, ритмічні імпульси та аури, тобто її сапорт-роль читається через ефекти сцени та світла, а не через фізичність. Ще один приклад - Rocket Raccoon (Єнот Ракета): хоча він невеликий за розміром, його технічні навички дозволяють логічно трансформувати його в сапорта через інженерні гаджети, турелі, зцілювальні пристрої чи допоміжні дрони, що відповідає його образу геніального механіка. (Додаток Б. Рис. Б.12) У межах Marvel Rivals роль персонажа визначається не його моральним статусом у каноні, а функціональною нішею в командній архітектурі. Наприклад, Ultron (Альтрон) - у коміксах видавництва Marvel Comics це високорозвинений штучний інтелект, що керує арміями дронів, мислить стратегічно й прагне

еволюції машин, тож у геймдизайнерській логіці hero shooter його здатність координувати, відновлювати ресурси, посилювати союзників або розгортати автономні механізми підтримки є природною трансформацією лору в механіку. Сапорт у сучасних PvP-іграх - це не «добрий лікар», а персонаж, який контролює темп бою через утилітарні інструменти (щит, регенерацію, бафи), і саме стратегічний, системний інтелект Альтрона дозволяє логічно інтерпретувати його як центр мережевої підтримки команди. Таким чином, моральна категорія «лиходій» не визначає роль у матчі, адже гра використовує мультівсесвітню концепцію, де союзниками можуть виступати персонажі з різних ідеологічних таборів.

Це загалом демонструє, що в грі представлені не лише класичні «герої», а й антагоністи або антигерої, як-от Хела чи Намор. У каноні Хела - богиня смерті й переважно ворог асгардців, а Намор історично балансує між союзником і противником людства, однак у структурі гри їхня наративна позиція відходить на другий план, поступаючись механічній ролі. Гравець керує не «моральною стороною», а інструментом із певним набором здібностей, і мультівсесвіт дозволяє виправдати будь-які комбінації складів. У цьому контексті Marvel Rivals функціонує як «арена можливостей», де герої, лиходії та антигерої стають елементами системи балансу, а не сюжетного протистояння.

Логотип гри побудований на поєднанні впізнаваного червоного блоку MARVEL із масивним написом RIVALS, виконаним у динамічному, агресивному гротескному стилі з гострими, «зламаними» формами літер та вираженою діагональною напругою. (Додаток Б. Рис. Б. 13). Імена персонажів у грі подаються переважно великими літерами, із застосуванням щільних sans-serif шрифтів із високою насиченістю, що створює відчуття сили, масштабності й героїчності. Додатково використовуються контрастні кольори, світіння, обводки та розрядка між літерами для посилення кінематографічного ефекту. Основні текстові блоки (опис, характеристики, здібності) оформлені стриманим контрастним гротеском для забезпечення

читабельності, поєднуючи декоративність заголовків із функціональністю інформаційного тексту.

У межах аналізу інтерфейсних рішень гри Marvel Rivals важливо відзначити, що UI-елементи побудовані за принципом поєднання кінематографічності та функціональності. Інтерфейс має чітку ієрархію: центральну зону займає приціл і бойовий простір, тоді як інформаційні блоки (здоров'я, здібності, статус-ефекти) розташовані по периметру екрана, не перевантажуючи композицію. Анімації появи іконок, шкал та індикаторів виконані швидко й контрастно, що забезпечує миттєве зчитування інформації в умовах динамічного бою. Особливу роль у структурі UI відіграє колірна кодифікація здібностей. У грі простежується системний підхід до кольорового розмежування ролей: здібності персонажів підтримки зазвичай мають м'які, світлі відтінки - зелений, блакитний, золотий, білий. До того ж, для ворожої команди всі ефекти «лікування» виглядають зовсім по іншому - вони темніші, навіть червоні, тому що звичайна атака сапорта також завдає невелику шкоду. Натомість персонажі класу DPS використовують агресивну гаму - червоний, помаранчевий, яскраво-фіолетовий, інколи з контрастним світінням. Ці кольори підсилюють відчуття небезпеки, атаки та терміновості, а також допомагають гравцю миттєво ідентифікувати джерело шкоди. Такий підхід до кольорової диференціації виконує не лише естетичну, а й навігаційну функцію.

Ознайомлення з грою Marvel Rivals і прикладами її персонажів дає уявлення про стиль і підхід до створення образів. На основі цього аналізу природним кроком стає розробка власного персонажа, вибір якого спирається на вивчений стиль гри та бажання адаптувати його під загальну естетику всесвіту.

2.2 Розробка авторської концепції проєкту

Зараз у грі існує 47 персонажів, і розробники продовжують додавати

нових, існуючих героїв всесвіту Marvel. Всесвіт, створений видавництвом Marvel Comics, є одним із найбільших за кількістю вигаданих персонажів у світовій попкультурі. Точну цифру назвати складно через постійне розширення канону, альтернативні реальності та другорядних героїв, однак за різними оцінками в офіційних базах даних і довідниках фігурує понад 8 000-10 000 унікальних персонажів, якщо враховувати як головних героїв і лиходіїв, так і другорядних, варіації з мультивсесвіту (наприклад, Earth-616, Ultimate-версії тощо) та одноразових фігур. До цієї кількості входять мутанти, космічні сутності, боги, інопланетяни, штучні інтелекти, надлюди та звичайні люди, що створює надзвичайно складну наративну систему. Важливо також розуміти, що кінематографічний всесвіт Marvel Studios охоплює лише частину цього масиву персонажів і є адаптованою версією коміксового канону.

Обраний персонаж для власного концепт-арту - Малекіт (Malekith). Це один із центральних антагоністів, пов'язаних із міфологією Асгарду у всесвіті Marvel. Його повне ім'я - Малекіт Проклятий (Malekith the Accursed), і він є правителем Темних ельфів Свартальфгейму - одного з Дев'яти Світів, пов'язаних із Асгардом. Персонаж вперше з'явився у коміксі The Mighty Thor #344 (1984), створеному сценаристом і художником Волтером Саймономсоном. Його історія тісно пов'язана з асгардською міфологією та конфліктами довкола магічних артефактів. (Додаток Б. Рис. Б. 14)

Юний Малекіт став свідком жорстокості війни ще змалку. Після того як голови його дванадцяти старших братів були кинуті до ніг їхньої матері, леді Мазерот, вона пообіцяла, що принаймні її молодший син не загине безславно в нескінченних битвах. Проте замість того, щоб уберегти його від страждань, жінка продала хлопця в рабство. Не ставши воїном, Малекіт усе ж опинився в самісінькому осерді воєнного лиха. Він виконував обов'язки спалювача тіл після битв, завершуючи свою похмуру працю навіть тоді, коли окремі поранені ще подавали ознаки життя. Під час одного з конфліктів його захопили тролі та кинули до темниці, де він познайомився зі старим

чарівником. Саме цей маг допоміг йому втекти й згодом узяв юнака за учня. Навчаючись у наставника, Малекіт виявив виняткові здібності до чаклунства. Зрештою вчитель визнав його одним із найобдарованіших магів, яких йому доводилося зустрічати, і навіть припустив, що юнак може стати ключем до припинення всіх воєн. Однак Малекіт, чия особистість і світогляд сформувалися під впливом безперервного насильства, сприйняв цю ідею як загрозу власній сутності. У нападі люті він смертельно поранив наставника. Перед смертю чарівник наклав на нього останнє закляття, що залишило на обличчі Малекіта чорну мітку - знак, який супроводжував його все життя. Повернувшись додому, темний ельф остаточно утвердився на шляху жорстокості: він зрадив матір, віддавши її на поживу її ж власним псам. Відтоді почалася історія Дикого Полювання, а Малекіт став володарем темних ельфів і неодноразово вступав у протистояння з Тором та іншими захисниками світів.

Зараз Малекіт - це темний ельф, представник давньої раси істот, що володіють потужною магією і мають вроджену ненависть до світла та інших світів. У версії Marvel Темні ельфи не є класичними фольклорними ельфами, а радше космічно-містичною расою з високим рівнем магічної культури та воєнною ієрархією. Малекіт - стратег, маніпулятор і фанатичний правитель. Його головна мета це розширення влади Темних ельфів і підкорення або знищення інших світів, зокрема Асгарду та Землі. Він не просто руйнівник - його дії часто базуються на довгострокових планах, магічних ритуалах і використанні артефактів надзвичайної сили. На відміну від багатьох «прямих» лиходіїв, Малекіт тяжіє до психологічної війни та обману.

Таким чином, дослідивши історію та походження цього персонажу, можна вже одразу уявити його у грі як «сапорта». Але не класичним «лікарем» - його магія дозволяє реалізувати підтримку через дебаф (негативний ефект) та контроль. Це відповідає концепції Marvel Rivals, де сапорти виконують різноманітні функції: від лікування та бафів (посилення) до контролю ворога і стратегічного впливу на хід бою. Його статус лиходія

не заважає бути сапортом, бо роль визначається функціонально, а не морально. У коміксах і фільмах Малекіт зображений як магічний стратег із сильним акцентом на темну магію та контроль простору, а не на фізичну силу.

Комікси (The Mighty Thor #344 та ін.)

- Зброя та інструменти: Малекіт зазвичай не користується фізичною зброєю у прямому сенсі; його основні «інструменти» - це магічні закляття, темні енергетичні сфери та артефакти Темних ельфів. Іноді він використовує магічні клинки або списи, які підсилюють його закляття.
- Здібності: потужна темна магія, створення ілюзій, телепортація, маніпуляція простором, виснаження або контроль ворогів через темні ритуали, практично безсмертний завдяки расовим особливостям Темних ельфів.
- Роль у бою: стратег - він рідко вступає у прямий фізичний бій, натомість створює перешкоди, ослаблює противників і координує дії своїх союзників.

Фільм «Thor: The Dark World» (2013)

- Зброя: у фільмі Малекіт керує Ефіром, що виступає як джерело руйнівної магії.
- Здібності: поглинання енергії, маніпуляція реальністю (зміна фізики навколишнього середовища), створення тіней і магічних атак на відстані.
- Візуальний стиль: темно-синій обладунок, елегантні плащі, ритуальна символіка на броні. Він показаний як тонкий, високий, із вражаючим силуетом, що підкреслює магічну природу, а не фізичну загрозу.

Дослідивши це все, образ Малекіта як сапорта вже складається в голові. Не тільки через його здібності, а і через його вигляд: він виглядає тонко, десь елегантно, що також відповідає ролі сапорта у грі.

Що можна відтворити у грі:

- Дебаф та контроль: як і в коміксах, Малекіт може послаблювати ворогів через магічні ефекти, уповільнювати їх, викликати кровотечу або зменшувати ефективність атак.
- Магічні ультимейти: просторові маніпуляції, наприклад, створення «зони темної магії», яка впливає на всіх ворогів у зоні дії.
- Візуальні ефекти: енергетичні спалахи, тіні, темні аури, туман, що підкреслюють магічний характер Малекіта, як у фільмі.
- Акцент на «другу лінію»: персонаж не масивний, не стоїть спереду, а стоїть трохи позаду, керуючи полем бою магічними здібностями, повторюючи його стратегію з коміксів і фільму.

Щодо зовнішнього вигляду, у коміксах він формувався як класичний образ Темного ельфа, і хоча він змінювався від серії до серії, є кілька сталих характеристик, на які можна орієнтуватися:

- Зріст та статура: високий і стрункий, витягнутий силует, але не надмірно масивний; це підкреслює його аристократичну і магічну природу.
- Обличчя та шкіра: світло-бліда або сіркувата шкіра, часто із суворими, гострими рисами обличчя; очі можуть світитися червоним або білим від магічної енергії, що додає відчуття містичності.
- Одяг та броня: темні, облягаючі костюми, зазвичай синьо-чорні або фіолетові, з декоративними елементами, що нагадують давні ельфійські символи; на плечах і грудях можуть бути легкі броньовані вставки або магічні ритуальні символи.
- Плащ та аксесуари: довгі плащі або накидки, що підкреслюють його величність та містичність; іноді він носить рукавички або браслети з магічними артефактами.
- Зброя: у коміксах Малекіт рідко користується фізичною зброєю; частіше це магічні сфери, закляття або клинки/списи для підсилення магії.

- Загальна стилізація: контурний силует з гострими лініями, що підкреслює витончену, але небезпечну ауру; акцент на темні кольори з контрастними яскравими відтінками магічної енергії (фіолетовий, червоний).
- Враження: елегантний, холодний, майже «аристократичний» антагоніст, чиї магічні здібності виділяються сильніше за фізичну присутність.

Таким чином, було розроблено власне бачення персонажа Малекіта з урахуванням особливостей дизайну гри. (Додаток Б. Рис. Б.15). Це перший варіант концепту персонажа у грі, його палітра та форми. Було обрано його оригінальний вигляд з коміксів. У межах проєкту Малекіт інтерпретується як сапорт із виразною магічною силою. На відміну від типового архетипу сапорта персонаж зберігає канонічну для темних ельфів витягнутість форм: він стрункий, високий, із загостреними рисами силуету. Такий підхід дозволяє поєднати рольову функцію підтримки з його аристократичною, холодною та зверхньою природою. Витягнута фігура, довге волосся, загострені вуха, ламані лінії обладунку та поділ на контрастні площини створюють чітку композицію. Це підсилює відчуття ельфійської витонченості, додає образу «колючої» небезпеки та забезпечує впізнаваність силуету навіть на відстані. (Додаток Б. Рис. Б. 16) Чорно-червоний костюм із асиметричним розподілом кольору формує візуальний ритм і відчуття роздвоєності. Центральна вісь персонажа акцентована через різкий світлотіньовий контраст обличчя (поділ на світлу та темну половини), що підсилює драматургію образу, як і в оригіналі. Руки мають видовжені пальці з чорними нігтями, що підсилює експресію жестів. (Додаток Б. Рис. Б. 17) Світло-фіолетовий насичений відтінок (із неоновим підтоном) обрано не випадково - фіолетовий традиційно асоціюється з містикою, трансформацією та владою. Це також відповідає образу Малекіта як стратегічного, але небезпечного мага. Світло-фіолетова магія чітко читається на темному фоні та підкреслює його роль як сапорта (підтримки). До того ж, у hero-shooter

важливо розрізняти ролі за кольоровими кодами. Фіолетовий не типовий для чистого лікування (як наприклад зелений), але зображення його світлим з додаванням білого та рожевого вже змінює цілісну картинку. Для майбутнього створення концепту його здібностей цей колір також відповідає таким ефектам як контроль та дебаф (негативний ефект). Посох виконує роль не ударної зброї, а функцію каталізатора магії. Він має загострену форму, вертикальну симетрію та декоративні прорізи, крізь які «протікає» фіолетова енергія. Малекіт насичує його власною силою, а не черпає її ззовні.

Його роль, як не тільки підтримки а також «дебафера» (персонаж що накладає негативні ефекти на ворогів), відповідає його образу.

Таким чином, він - не класичний сапорт, а тактичний маг підтримки. Це додає в гру щось нове до класу сапортів. Останній концепт (Додаток Б. Рис. Б.18) це спроба відтворити художній стиль гри, врахувавши всі особливості кольору, тіней, контурів. Це також може бути використано у майбутньому як основна іконка персонажу Малекіта у грі.

Висновки

У підрозділі «Художньо-композиційні особливості дизайну персонажів у Marvel Rivals: рольова диференціація та візуальна мова» розглядаються принципи формоутворення, колористики та стилізації персонажів гри Marvel Rivals, а також способи підкреслення їх функціональної ролі через пластичні й графічні засоби. Візуальна мова персонажів вибудовується на поєднанні впізнаваних рис супергеройської ідентичності з динамічною стилізацією, що підсилює їх функціональне призначення у межах ігрового процесу. Таким чином, художньо-композиційні засоби виступають не лише естетичним, а й комунікативним інструментом, забезпечуючи швидку ідентифікацію ролі та характеру героя.

Підрозділ «Розробка авторської концепції проєкту» присвячений формуванню власної творчої ідеї на основі проведеного аналізу, визначенню стилістичних орієнтирів та обґрунтуванню художніх рішень майбутнього

проєкту. Сформовано авторську концепцію проєкту, що спирається на принципи цілісності образу, функціональної виразності та стилістичної узгодженості. Визначено ключові художні орієнтири, обґрунтовано вибір композиційних і колористичних рішень, а також окреслено логіку формування образу відповідно до його ролі та характеру. Розроблена концепція демонструє інтеграцію теоретичних положень і практичних підходів, що забезпечує концептуальну завершеність і перспективність подальшої реалізації проєкту.

РОЗДІЛ 3

ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ

Розділ спрямований на опис структури роботи та детальне пояснення технічної реалізації проекту, графічних матеріалів у вигляді концепт-арту. У фокусі уваги перебуває обґрунтування вибору програмного забезпечення, аналіз першоджерел та концептуальних орієнтирів, що слугували основою для натхнення. Особлива увага приділяється покроковій розробці візуального образу, від його первинних ескізів до фінального рендеру, із детальним аргументуванням кожного композиційного, колористичного та деталізаційного рішення для досягнення максимальної цілісності й виразності персонажа

3.1 Етапи художньо-проектної розробки концепт-арту

Розробка власного концепт-арту, як вже було зазначено, є багатокроковим процесом. Створення первинних ескізів дозволило глибше дослідити особливості та анатомію персонажа, що зрештою привело до формування фінального, деталізованого концепт-арту (Додаток В. Рис. В.1.) На поточному етапі досягнуто чіткого розуміння образу, його форми та силуетних характеристик. Для повної презентації дизайну розроблено модельний аркуш (character sheet), який демонструє персонажа у двох основних проєкціях (анфас та вигляд ззаду), що дозволяє комплексно оцінити пропорції та посадку елементів одягу. Персонаж володіє витонченою, видовженою анатомією з характерною синьою та темною шкірою як у коміксах, та довгим, прямим сріблястим волоссям. Костюм візуально розділений навпіл за вертикальною віссю: одна сторона виконана в глибокому чорному кольорі, а інша у приглушеному темно-червоному. Для забезпечення чіткості при подальшому моделюванні чи анімації, окремо винесено елементи екіпірування. Ескізи рук продемонстровані в різних

ракурсах, щоб краще продемонструвати гострокутні металеві наручі, а поруч масивні темні металеві чоботи з характерними гострими лініями. Важливою складовою візуального наративу є розробка арсеналу героя, який безпосередньо транслює його бойову та магічну функцію:

Бойова коса: Зброя ближнього бою, що має агресивний, гострокутний дизайн. Лезо коси підкреслене яскравим фіолетовим свіченням, як натяк на використання магії.

Магічний посох: Спрямований на дальні магічні атаки. Зверху посоха інтегровано фіолетову магічну сферу (або орб), яка візуально та концептуально схожа із лезом коси, об'єднуючи арсенал у єдину стилістичну систему.

Було розроблено промо-ілюстративний сплеш-арт (splash art) персонажа в повний зріст (Додаток В. Рис. В.2). Основним художнім орієнтиром при створенні цієї ілюстрації слугував сучасний стилістичний вектор ігрових проєктів, зокрема, досвід стилістики Marvel Rivals, що поєднує в собі елементи коміксової графіки, виразного лінійного малюнка (лайнарту) та об'ємного рендеру. На відміну від статичного модельного аркуша, у сплеш-арті персонаж представлений у динамічному тричвертному розвороті під час упевненого руху вперед. Головним композиційним акцентом виступає бойова коса, яка розташована по діагоналі через усе полотно. Велике вигнуте лезо на передньому плані не лише створює відчуття глибини простору, але й спрямовує погляд глядача знизу вгору. Особлива увага приділена текстуруванню матеріалів за допомогою жорстких та м'яких тіней. На глянцевиx чорних та металевих елементах обладунків реалізовано різкі, контрастні білі бліки, які підкреслюють форму та фактуру матеріалу, що є характерною рисою обраного стильового напрямку. Для досягнення ефекту «живої» ілюстрації використано акцентований контур із варіативною товщиною лінії. У затінених ділянках та на зламах форми лінія стає масивнішою, що додає малюнку графічності, коміксного стилю та зчитуваності навіть при зменшенні масштабу. Обличчя персонажа у цьому

ракурсі деталізоване чіткіше. Легка напівпосмішка, прямий погляд та підкреслена контрастним світлом архітектура обличчя фіналізують образ загадкового, але небезпечного героя. Створений сплеш-арт володіє високим рівнем універсальності, що є критично важливим для оптимізації розробки інтерфейсу (UI/UX) сучасної відеогри. Завдяки чіткому силуету та виразній композиції, ця ілюстрація інтегрується в ігровий простір як ключовий візуальний маркер персонажа. Зокрема, зображення адаптоване для використання у таких структурних елементах:

1. Екрани вибору та презентації героїв (Character Select Screen): як головне повноростове зображення, що знайомить гравця з візуальним стилем персонажа перед початком гри.
2. Елементи інтерфейсу та іконки (UI-асети): кадрування верхньої частини сплеш-арту дозволяє створити впізнавані аватарки та іконки для вікон статистики, турнірних таблиць, меню та ін.

Окремим важливим завданням у межах проєктування інтерфейсу користувача став розподіл графічних асетів на категорії відповідно до ігрової механіки прогресії персонажа. Спираючись на актуальний досвід індустрії (зокрема, систему нагород у Marvel Rivals, де за тривалий ігровий час та підвищення рівня спеціалізації персонажа гравець отримує унікальні косметичні елементи), було розроблено два типи аватарів-іконок (Додаток В. Рис. В.3.) Базова іконка (Default Icon) створена шляхом кадрування (кропінгу) портретної зони раніше розробленого сплеш-арту. Вона має м'яку кольорову гаму, стандартний лінійний малюнок та слугує основним ідентифікатором персонажа на початкових етапах гри. Графічний акцент зміщено на чітке зчитування силуету голови у межах стандартного ігрового фрейму. Ексклюзивна іконка «Лорд» (Lord Icon): Альтернативний варіант аватара, що виступає нагородою за високі досягнення у грі (так званий ранг персонажа). При створенні цієї іконки було змінено ракурс на більш динамічний та агресивний під кутом, що візуально міняє сприйняття персонажа. Використано набагато жорсткіше, драматичне тінізаційне

рішення та глибокий чорний колір у лайнарті, що додає образу суворості та статусності. Навколо силуету персонажа додано яскравий золотаво-помаранчевий контур-свічення. Цей колір традиційно маркує «легендарний» або «епічний» статус асету в ігровій індустрії, виділяючи гравця серед інших. Окремі елементи персонажа (волосся, обладунки) динамічно виходять за рамки внутрішнього ігрового фрейму, що підкреслює експресію арту та його преміальну художню цінність.

Наступним етапом практичної реалізації проєкту стало створення офіційного презентаційного постера персонажа (Додаток В. Рис. В.4). Мета цього графічного асету - це яскрава та комерційно приваблива презентація героя широкій аудиторії, наприклад, під час анонсу оновлень, у соціальних мережах чи на офіційному вебсайті ігрового проєкту. При проєктуванні постера за основу було взято композиційну стилістику персонажних карток інших героїв (зокрема, офіційний стиль анонсів у *Marvel Rivals*). Ліва частина плаката відведена під масивний, динамічний шрифтовий блок із використанням акцидентного гротескного шрифту, у перспективі. Напис містить ім'я персонажа (Malekith) та його ігровий клас (Strategist), що миттєво інформує гравця про його геймплейну роль. Текст має інтегровані графічні «прорізи» та гострі скоси, як використано у офіційних постерах. Текстовий блок частково перекривається фігурою героя, що створює багатошаровість зображення та додає йому глибини. Фон розділений по діагоналі на контрастні зони: світло-сіру та глибоку фіолетову. Фіолетовий колір обрано не випадково, він концептуально підтримує колір магічних ефектів зброї Малекіта. Додатково на фоні використано силуетний дублікат обличчя персонажа з низькою непрозорістю. По кутах постера інтегровано експресивні графічні штрихи («швидкісні лінії» або комікс-ефекти руху), які спрямовують погляд глядача до центру композиції та додають статичному зображенню динаміку. На контурах персонажа та його волосся застосовано трендовий цифровий ефект розділення каналів (у блакитних та рожевих тонах). Це робе лінійний малюнок візуально складнішим.

Найбільш комплексним, але водночас концептуально значущим етапом роботи стало проєктування скіллсету (набору бойових та магічних здібностей) Малекіта. Як персонаж класу Strategist, він повинен поєднувати функції підтримки союзників із механіками контролю ворожого поля бою, як було вказано у другому розділі. (Додаток В. Рис. В.5.) В основу геймплею покладено концепцію динамічної зміни зброї, що кардинально змінює стиль гри та функціонал активних клавiш:

- Посох темряви (Дальня стійка): орієнтована на дистанційне ведення бою. Персонаж вистрілює згустками темної енергії, що завдають шкоди по області (AoE) при влученні або лікують союзників.
- Коса жертвопринесення (Ближня стійка): переводить героя в режим ближнього бою, де кожен другий удар накладає на ворога «кровотечу» 1-го рівня.

Для поглиблення геймплею розроблено унікальну механіку міток, що відображається в інтерфейсі (UI) над головами супротивників у вигляді схрещених кіс із цифрами від 1 до 3:

- Мітка Малекіта & Кровотеча: нанесення ударів послідовно підвищує рівень кровотечі (до 3-х рівнів). Кожен наступний рівень посилює періодичну шкоду (тобто DoT, або Damage over Time – Поступова шкода), досягаючи максимуму на 3-му рівні. Ефект є тимчасовим і може бути знятий ворогом за допомогою механік очищення (Cleanse - Очищення негативного ефекту).

Активні здібності (E та Shift)

Функціонал клавiші «E» безпосередньо залежить від поточної зброї Малекіта, що підкреслює його тактичну гнучкість:

- Зв'язок жертв (E в стійці посоха): магічний ланцюг, що миттєво відновлює здоров'я Малекіту та макс. 2–3 союзникам, надаючи їм короточасний імунітет до контролю на початку активації.
- Кайдани болю (E в стійці коси): бойовий ланцюг, який зв'язує до 4 найближчих ворогів, накладаючи ефект «Антихіл» (зменшене

лікування), 2 рівня кровотечі та утримуючи їх протягом 6 секунд.

- Тіньовий злам (Shift). Універсальна здібність для маневрування та виживання (2 заряди). Персонаж перетворюється на туман, стає невидимим для ворогів та здійснює телепортацію на коротку відстань.

Ультимативна здібність «Прокляття чорного ефіру» (Клавіша Q) Стратегічний центр геймплею Малекіта це створення масштабної купольної зони магічного ефіру із концентричною сферою в центрі. Активація «ультимейту» комплексно переформатовує баланс сил у радіусі дії.

- Союзники: отримують постійне відновлення здоров'я, а їхні базові атаки тепер провокують у ворогів ефект кровотечі.
- Вороги: отримують дебаф уповільнення, перебуваючи всередині купола.
- Малекіт: отримує суттєве додаткове відновлення власного здоров'я відразу після активації зони, може використовувати обидві стійки та переміщатися разом з цією зоною.

Усі візуальні ефекти витримані в єдиній темно-фіолетовій та чорній колірній гамі. Це маркує використання енергії «безодні» чи «темного ефіру», що ідеально синхронізується з візуальним лором та дизайном самого персонажа, створюючи цілісну художньо-ігрову систему.

У грі Marvel Rivals є особливість, а саме, командні здібностями серед персонажів. Був створений власний Team-up (Командна здібність) Малекіта разом з Локі, тому що вони мають спільну історію.

- Боги обману (Gods of Deception): Локі створює спеціального клона, наділеного темним ефіром Малекіта. Атаки цього клона накладають на ворогів 1 рівень ефекту «Кровотеча».

Фінальним етапом технічної реалізації стало створення повноцінних елементів графічного інтерфейсу користувача. Усі розроблені ассети було інтегровано у макет офіційного вікна опису здібностей персонажа (Character Abilities Page), повністю повторюючи візуальний код гри Marvel Rivals. (Додаток В. Рис. В. 6.) Інтерфейс успішно адаптовано під геймплейну

особливість Малекіта зі зміною стійок. Залежно від обраної зброї, ліва панель автоматично трансформує іконку базової атаки та ключової навички «Е»: від дистанційної атаки посохом та лікувального ланцюга до ближнього бою косою та кайданів контролю. У центральній частині екрана запроєктовано унікальну інтерфейсну плашку для командної здібності «Боги обману» (Gods of Desertion), яка активується лише за умови одночасної присутності в ігровій сесії Малекіта та Локі. У лівій частині екрана використано сплеш-арт, описаний раніше.

Детальний розбір розробленої графіки представлено на модельному листі елементів інтерфейсу (Додаток В. Рис. В.7) Усі піктограми навичок виконані в мінімалістичному, силуетному векторному стилі з використанням жорсткої геометрії (стрілки, ланцюги, концентричні лінії). Вони мають високу швидкість зчитування в умовах динамічного бою. У правій частині аркуша продемонстровано розробку ексклюзивної графічної іконки-маркера, що з'являється на екрані в момент здійснення фінального удару (нокауту) Малекітом. Дизайн емблеми зазнає двохетапної візуальної еволюції: звичайний, та з більшим використанням ефектів (в грі є два варіанта, в залежності від вашої спеціалізації з персонажем).

Завершальним етапом практичної частини проєкту стало моделювання та художнє оформлення головного екрана профілю героя (Hero Profile Overview) (Додаток В. Рис. В.8.) Даний інтерфейсний простір розроблено з метою комплексної демонстрації персонажа у тривимірному ігровому лобі, де користувач може ознайомитися з історією героя, його складності та базовими характеристиками. Екранний простір чітко розділений на дві текстурні площини за допомогою ламаної діагоналі. Ліва частина виконана у світло-сірих нейтральних тонах із легким геометричним патерном, що забезпечує максимальну читабельність текстової інформації (шрифтових блоків, іконок та художнього опису персонажа). Права частина є тематичною «сценою» для майбутньої тривимірної моделі героя. Фонове оточення та підлога для Малекіта спроектовані в унікальній фіолетово-чорній палітрі, що

є його основним кольором. Головним композиційним та логічним акцентом правого плану виступає гігантський художній силует Малекіта. Додатково на екрані розгорнуто текстову картку з інтегрованою унікальною емблемою класу підтримки, шкалою складності (чотири зірки з п'яти, що вказує на високий поріг входження для гравця через складну механіку зміни стійок зброї) та блоком його історичного впливу, що описує Малекіта як «вічного шукача влади, який підкорює тіні своїй волі».

Для забезпечення психологічної глибини образу та підготовки концепту до подальших етапів виробництва (анімації міміки, створення 3D-моделі чи кат-сцен) було розроблено карту ключових емоційних станів Малекіта (Додаток В. Рис. В.9.) Оскільки персонаж володіє специфічною расовою приналежністю, його мімічна експресія вибудовувалася з акцентом на стриману, але агресивну та гордовиту пластику обличчя. На аркуші представлено три базові психоемоційні стани, що безпосередньо транслюються під час ігрового процесу: Стан агресії / Люті (Злість), Насмішка, та при отриманні урону.

Усі графічні матеріали об'єднані єдиною колірною концепцією та композиційною логікою. Проектна пропозиція демонструє не лише художню цінність, але й високу технічну готовність до інтеграції в реальний ігровий рушій, що повністю підтверджує практичну значущість дослідження

3.2 Програмні засоби та джерела візуального натхнення

Практична реалізація проекту та створення комплексу графічних асетів вимагали використання сучасного інструментарію для двовимірної графіки, цифрового живопису, а також формування структурованої референсної бази.

Adobe Photoshop: Використовувався на початкових етапах проєктування для кадрування, початкової компоновки інтерфейсних вікон та фінальної постобробки зображень.

Clip Studio Paint: Став головним робочим середовищем для створення концепт-арту, сплеш-арту, постера та елементів UI. Вибір цього програмного забезпечення обґрунтований його спеціалізацією на ілюстрації та комікс-графіці. Програма має високоефективний рушій обробки пензлів, що дозволило використовувати унікальні кастомні текстурні та пластичні інструменти для створення плавності контурів та жорстких цифрових тіней, характерних для обраного стильового орієнтиру.

PureRef: Спеціалізоване програмне забезпечення для організації робочого простору художника. Воно використовувалося як інтерактивна «дошка настрою», що дозволяло тримати всі зібрані референси, палітри кольорів та анатомічні схеми в одному безкінечному вікні поверх робочого графічного редактора для постійного візуального контролю.

Процес пошуку ідей та формування стилістичної концепції Малекіта базувався на глибокому аналізі першоджерел та сучасних медіаплатформ:

Pinterest: Ця платформа використовувалася як первинний пошуковий інструмент для збору референсів. За її допомогою було проаналізовано сучасні тренди в дизайні фентезійних персонажів, варіанти гострокутних обладунків, зачісок та текстур тканин, форми зброї та ін.

Офіційні ресурси та медіа-архіви Marvel: Важливим етапом стало вивчення першоджерел компанії Marvel для аналізу класичного образу Малекіта. Це дозволило зберегти впізнавані риси персонажа, та переосмислити їх у сучасному ключі.

Аналіз ігрового гейм-проєкту Marvel Rivals: Ключовим джерелом при створенні інтерфейсу та промо-матеріалів став безпосередній аналіз візуального контенту всередині самої відеогри. Шляхом фіксації екранних копій (скріншотів) діючих вікон інтерфейсу, іконок здібностей, профілів персонажів. Було детально вивчено шрифтові гарнітури, пропорції плашок, та закономірності побудови графічного інтерфейсу.

Таким чином, синергія спеціалізованого програмного забезпечення та аналітичний підхід до збору референсів безпосередньо з ігрового середовища

дозволили досягти високої точності стилізації та автентичності інтеграції нового персонажа в інтерфейсну систему гри

Висновки

У підрозділі «Етапи художньо-проектної розробки концепт-арту» детально висвітлено процес практичного втілення художнього замислу та поетапного формування візуального образу Малекіта. Проаналізовано перехід від первинних пошукових ескізів до створення фінального деталізованого модельного аркуша персонажа в основних проєкціях, а також розкрито художньо-композиційні та колористичні закономірності побудови його динамічного сплеш-арту й промо-постера. Доведено, що використання контрастних колірних рішень, виразної пластики ліній та гострокутної геометрії елементів екіпірування забезпечує не лише естетичну виразність, а й концептуальну цілісність, транслюючи через візуальну мову характер, лор та ігрову харизму героя.

Підрозділ «Програмно-технологічні засоби та джерела візуального натхнення» присвячений обґрунтуванню вибору цифрового інструментарію та формуванню аналітичної референсної бази проєкту. Визначено технічні переваги спеціалізованого програмного забезпечення Clip Studio Paint, Adobe Photoshop та PureRef, що дозволило оптимізувати процес створення 2D-графіки. Розроблений технологічний алгоритм демонструє ефективну синергію сучасного софту та аналітичного підходу, що гарантує високу точність стилізації, автентичність UI/UX елементів та технічну готовність графічних ассетів до інтеграції в ігрове середовище.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ ТА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

Розділ присвячений аналізу умов праці під час розробки візуальної концепції та графічного супроводу ігрового персонажа. Розглядаються особливості організації робочого місця мультимедійного дизайнера, безпечна експлуатація технічних засобів, що використовуються в процесі створення цифрової графіки, а також вплив виробничих факторів на працездатність і стан здоров'я користувача. Особлива увага приділяється питанням виробничої санітарії, мікроклімату, освітлення, ергономіки робочого місця, електробезпеки та пожежної безпеки під час роботи з комп'ютерною технікою та графічним обладнанням.

4.1 Безпечні умови праці під час виконання роботи

Охорона праці є важливою складовою професійної діяльності графічного дизайнера, оскільки робота пов'язана з тривалим використанням комп'ютерної техніки та значним навантаженням на органи зору й опорно-руховий апарат. Виконання дипломної роботи здійснюється на робочому місці, обладнаному ноутбуком, графічним планшетом Wacom та необхідним програмним забезпеченням. Основними потенційно шкідливими факторами є зорове навантаження, статичне навантаження на м'язи спини, шиї та рук, а також психоемоційна напруга. Для забезпечення безпечних умов праці робоче місце організоване відповідно до ергономічних вимог: використовується стіл і крісло, що підтримують правильне положення тіла, а також додаткове освітлення з нейтральним білим світлом. Електробезпека забезпечується використанням справного обладнання та підключенням до стандартної електромережі 230 В, 50 Гц. Організація робочого місця та параметри роботи з екранними пристроями відповідають чинним вимогам охорони праці.

Характеристика приміщення

- площа кімнати - 15 м²;
- висота приміщення - 2,8 м;
- висота робочої поверхні - 0,75 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, m^2
- K - коефіцієнт запасу
- z - коефіцієнт нерівномірності
- N - кількість світильників
- η - коефіцієнт використання світлового потоку

Приймаємо:

- $E = 400$ лк
- $S = 15 m^2$
- $K = 1,4$
- $z = 1,1$
- $N = 1$
- $\eta = 0,6$

Підставляємо:

$$\Phi = \frac{400 \cdot 15 \cdot 1,4 \cdot 1,1}{1 \cdot 0,6}$$

$$\Phi = \frac{9240}{0,6} = 15400 \text{ лм}$$

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

Додаткове освітлення робочого місця:

- світловий потік - 1200 лм;
- потужність лампи - 15 Вт;
- кількість світильників - 1.

Загальна потужність визначається як сума потужностей джерел освітлення:

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

де:

- $P_{\text{пот}} = 60$ Вт - потужність потолочного світильника
- $P_{\text{наст}} = 15$ Вт - потужність настільної лампи

Розрахунок:

$$P_y = 60 + 15 = 75 \text{ Вт}$$

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 розташоване в приміщенні з природним провітрюванням, де підтримуються нормативні параметри мікроклімату: температура повітря 18-22 °С у холодний період та 23-25 °С у теплий, відносна вологість 40-60 %, швидкість руху повітря до 0,2 м/с. Параметри відповідають вимогам ДСН 3.3.6.042-99.

Для забезпечення комфортної роботи використовується природне та штучне освітлення. У вечірній час застосовується світлодіодна настільна лампа з нейтральним білим світлом. Освітленість робочої зони підтримується на рівні 300–500 лк відповідно до вимог ДБН В.2.5-28:2018.

Рівень шуму на робочому місці є незначним і не перевищує допустимих норм, оскільки основними його джерелами є система охолодження ноутбука та побутові шуми.

Для профілактики втоми рекомендується дотримуватися режиму праці та відпочинку: кожні 45-60 хвилин роботи робити перерви тривалістю 5-10 хвилин, виконувати вправи для очей і змінювати положення тіла. Це сприяє зниженню навантаження на зір, опорно-руховий апарат та нервову систему.

4.3 Характеристика технологічного обладнання та безпечні умови його експлуатації

Основними технічними засобами, що використовуються під час

виконання дипломної роботи, є ноутбук, графічний планшет Wacom та настільна світлодіодна лампа.

Під час роботи з ноутбуком основними небезпеками є навантаження на органи зору, опорно-руховий апарат та ризик ураження електричним струмом у разі несправності електрообладнання. Безпечна експлуатація забезпечується використанням справного блоку живлення, кабелів та вбудованих систем захисту від перегріву і короткого замикання.

Графічний планшет Wacom використовується для створення цифрових ілюстрацій та концепт-арту. Основним ризиком є перенапруження кистей рук і зап'ясть через тривалу роботу. Для його зменшення необхідно дотримуватися ергономічних вимог до організації робочого місця та режиму праці й відпочинку.

Настільна світлодіодна лампа забезпечує необхідний рівень освітлення робочої зони. Безпечна експлуатація досягається використанням справного обладнання заводського виготовлення та дотриманням вимог електробезпеки.

4.4 Пожежна безпека

Під час виконання дипломної роботи використовуються електротехнічні пристрої, зокрема ноутбук, графічний планшет та настільна лампа, які є потенційними джерелами виникнення пожежонебезпечних ситуацій у разі порушення правил експлуатації. Основними причинами виникнення пожеж можуть бути коротке замикання електромережі, перегрівання електрообладнання, використання пошкоджених кабелів живлення або несправних електричних приладів. Для забезпечення пожежної безпеки необхідно використовувати лише справне електрообладнання, регулярно перевіряти стан кабелів живлення та не допускати перевантаження електромережі. Після завершення роботи рекомендується відключати електроприлади від мережі живлення. Робоче місце повинно утримуватися в

чистоті, без накопичення легкозаймистих матеріалів поблизу джерел електроживлення. У приміщенні мають бути передбачені первинні засоби пожежогасіння та вільний доступ до шляхів евакуації. Дотримання зазначених вимог дозволяє мінімізувати ризик виникнення пожежі та забезпечити безпечні умови праці під час виконання роботи. Згідно з ДСТУ Б В.1.1-36:2016, приміщення за вибухопожежною та пожежною небезпекою належить до категорії В, а за ступенем ураження електричним струмом класифікується як приміщення без підвищеної небезпеки.

Висновки

У розділі було розглянуто умови праці під час виконання дипломної роботи. Проаналізовано особливості організації робочого місця мультимедійного дизайнера, визначено основні потенційно небезпечні та шкідливі фактори, що можуть впливати на здоров'я користувача під час тривалої роботи за комп'ютером.

Встановлено, що за умови дотримання вимог ергономіки, виробничої санітарії, електробезпеки та пожежної безпеки робоче місце забезпечує комфортні та безпечні умови праці. Запропоновані заходи сприяють зниженню втомлюваності, збереженню працездатності та підвищенню ефективності роботи під час створення цифрового графічного контенту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У роботі здійснено комплексне теоретичне дослідження та практичну реалізацію художньо-проектних завдань, спрямованих на розробку візуальної концепції та графічного супроводу ігрового персонажа на прикладі відеогри Marvel Rivals. Обґрунтовано теоретико-методологічні засади концепт-арту як одного з ключових інструментів сучасної гейм-індустрії. Встановлено, що концепт-арт є самостійним напрямом художнього проектування, який поєднує творче мислення з технічними вимогами візуалізації. Визначено основні етапи його створення та категорії, що забезпечують стилістичну цілісність ігрового всесвіту. На основі порівняльного аналізу виявлено специфіку візуальних стратегій жанру hero-shooter та доведено, що дизайн персонажів безпосередньо підпорядкований особливостям геймплею. Проаналізовано художньо-композиційну систему відеогри Marvel Rivals, візуальна мова якої поєднує класичну супергеройську естетику коміксів із сучасною динамічною стилізацією. Сформовано та обґрунтовано авторську концепцію проєкту, визначено художні орієнтири, принципи формування образу, композиційні та колористичні рішення. Практично реалізовано візуальну концепцію персонажа Малекіта, забезпечивши послідовний перехід від пошукових ескізів до створення фінального концепту. Розроблено сплеш-арт і промо-постер, які через композиційні та колористичні засоби розкривають характер і візуальну ідентичність героя. Оптимізовано програмно-технологічний процес створення 2D-графіки та ефективно застосовано спеціалізоване програмне забезпечення. Це забезпечило високу якість стилізації, автентичність графічних матеріалів та їх готовність до інтеграції в ігрове середовище.

Таким чином, мету дипломної роботи досягнуто, а поставлені завдання виконано в повному обсязі. Розроблена візуальна концепція демонструє професійний рівень володіння інструментами сучасного концепт-арту та розуміння принципів дизайну в індустрії відеоігор.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рисунок А.1 - Приклад Концепт-арту

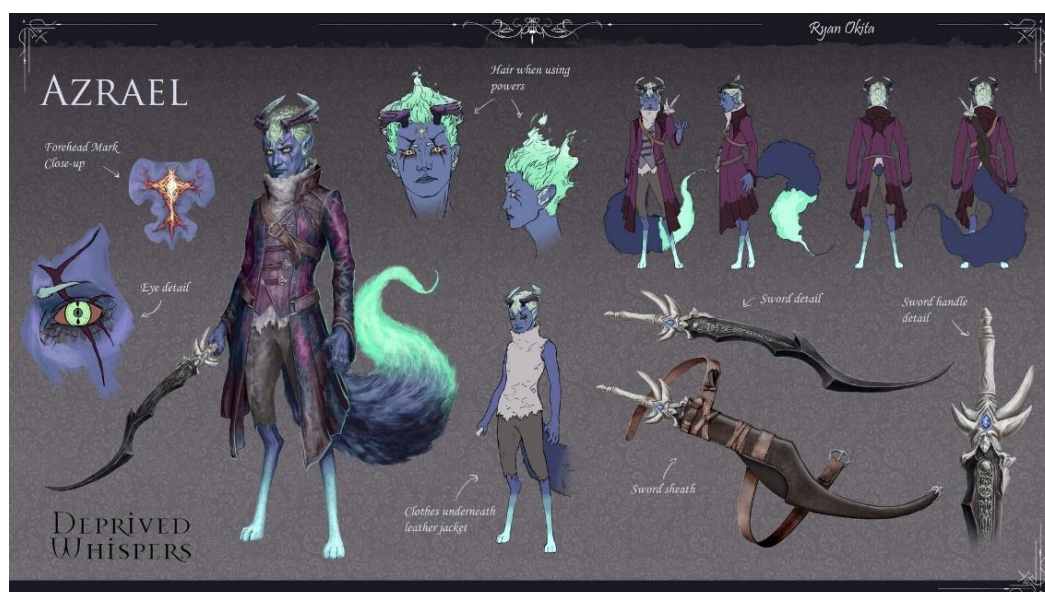


Рисунок А.2 - Character sheet



Рисунок А.3 - Постер персонажа з гри Marvel Rivals

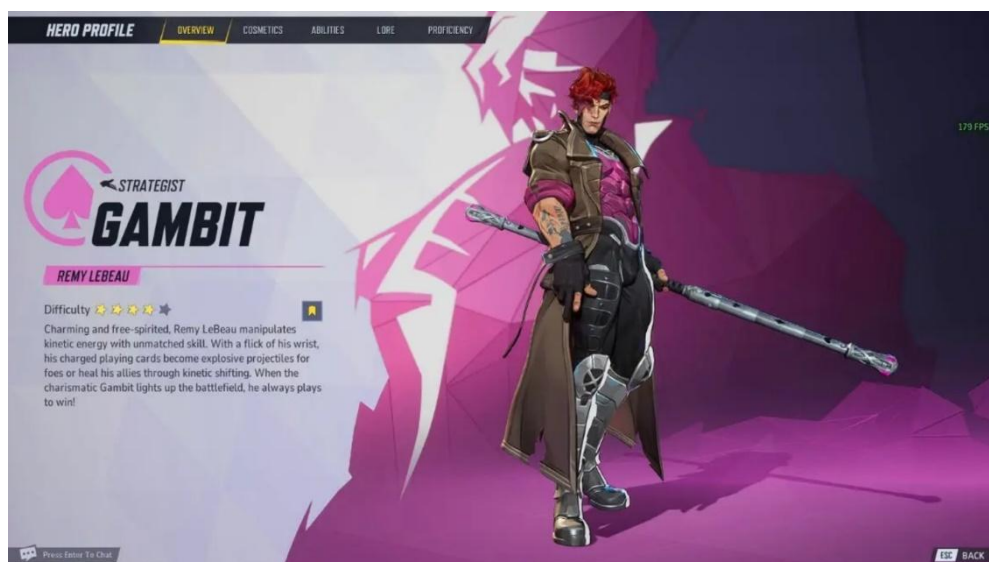


Рисунок А.4 - Сторінка персонажа з гри Marvel Rivals



Рисунок А.5 - Overwatch



Рисунок А.6 - Стиль гри Overwatch



Рисунок А.7 - Стиль гри Valorant

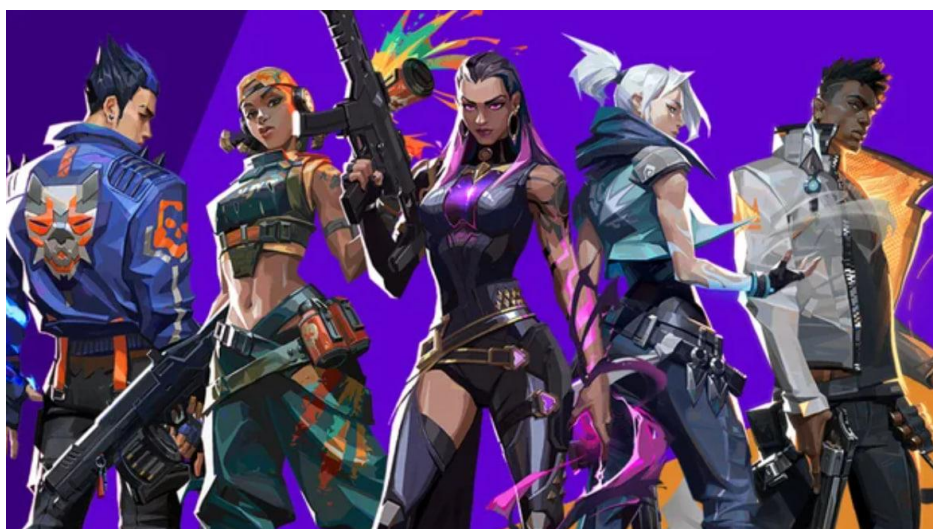


Рисунок А.8 - Персонажі гри Valorant



Рисунок А.9 - Персонажі гри Apex Legends



Рисунок А.10 - Team Fortress 2

ДОДАТОК Б



Рисунок Б.1 - Герої у стилі гри



Рисунок Б.2 - «Танк» (Vanguard)

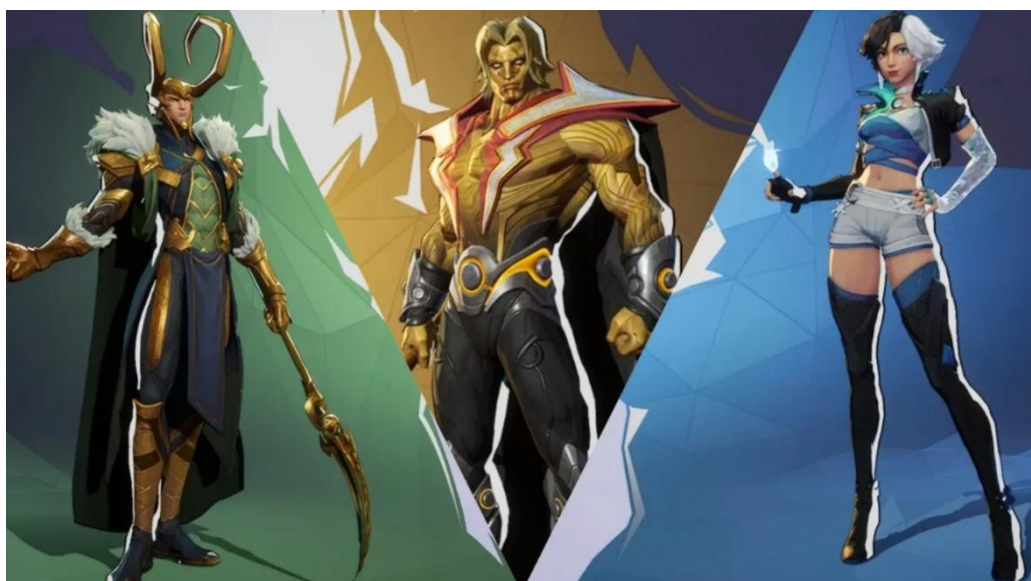


Рисунок Б.3 - «Сапорт» (Strategist)

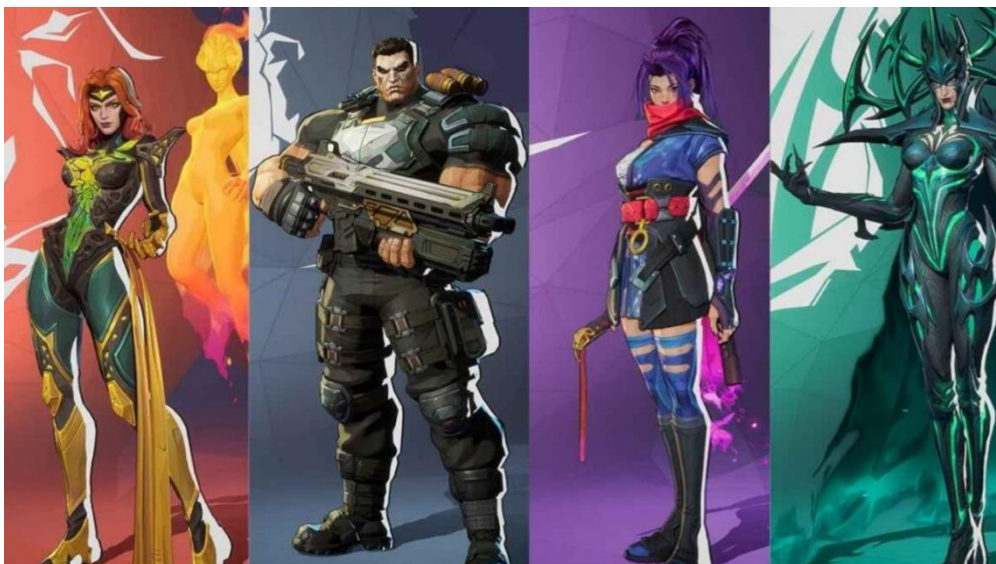


Рисунок Б.4 - «ДД» (Duelist)



Рисунок Б.5 - Локи

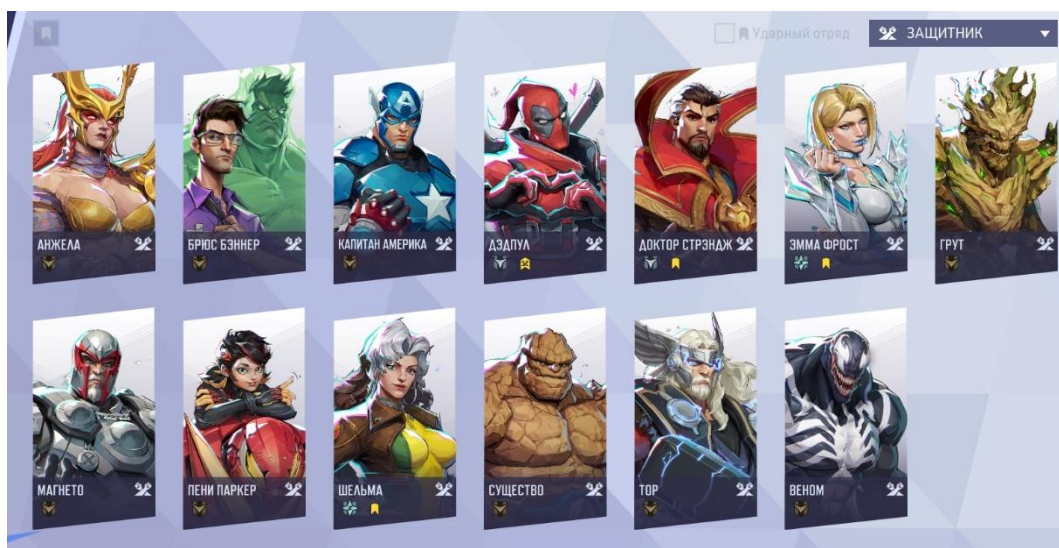


Рисунок Б.6 - Порівняння «Танків»

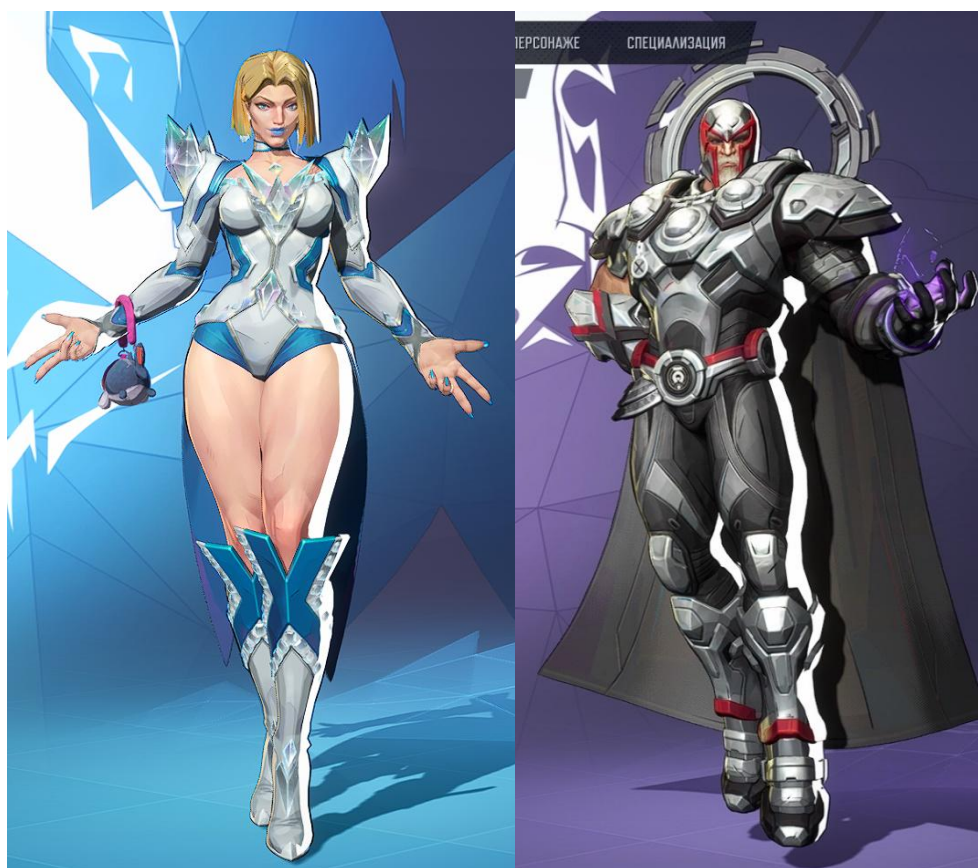


Рисунок Б.7 - Емма Фрост та Магнето

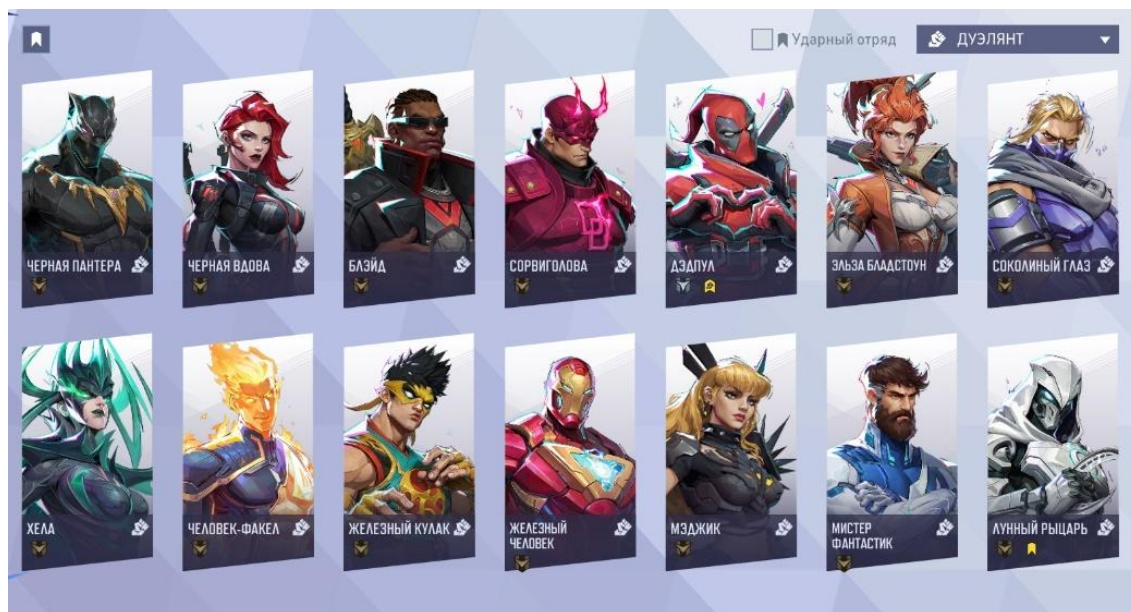


Рисунок Б.8 - Порівняння «ДПС»



Рисунок Б.9 - Коміксний варіант Scarlet Witch

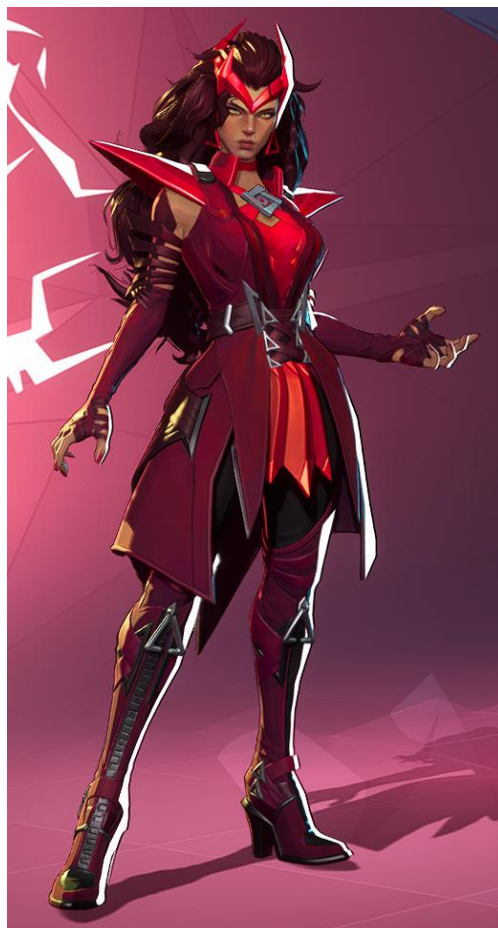


Рисунок Б.10 - Scarlet Witch у грі

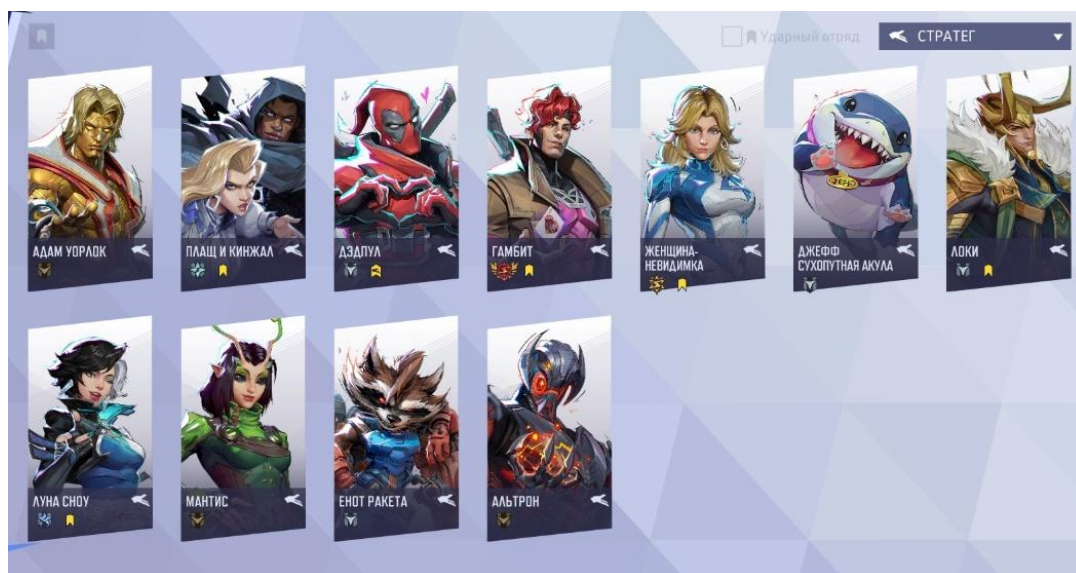


Рисунок Б.11 - Порівняння «Сапортів»

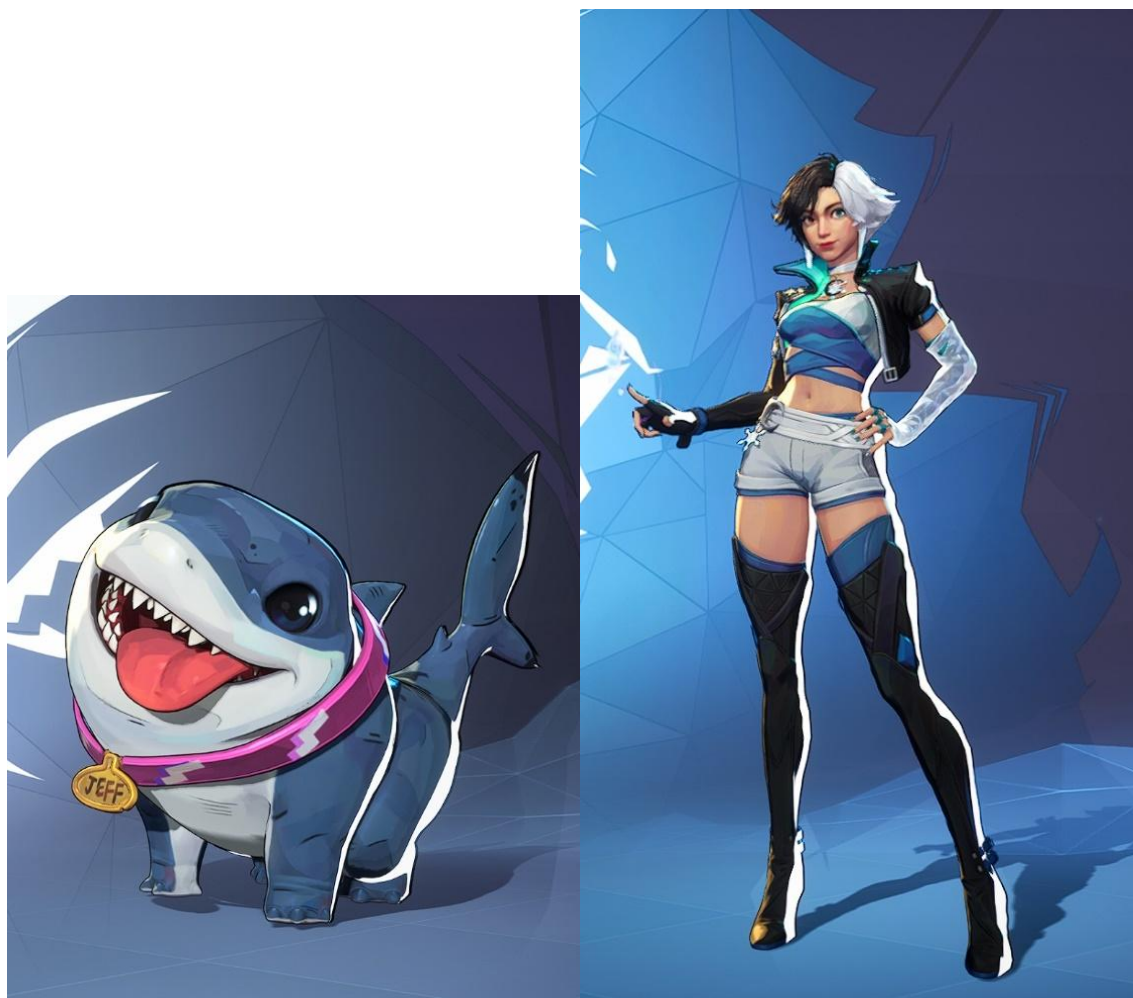


Рисунок Б.12 - Сухопутна акула Джефф та Луна Сноу



Рисунок Б.13 - Шрифт гри



Рисунок Б. 14 - Малекіт у коміксах



Рисунок Б. 15 - Перший концепт



Рисунок Б. 16 - Скетч



Рисунок Б. 17 - Скетч, зброя та колір здібностей



Рисунок Б.18 - Основна іконка персонажа у художньому стилі гри

ДОДАТОК В



Рисунок В.1 - Кінцевий варіант концепт-арту



Рисунок В.2 - Сплеш-арт



Рисунок В.3 - Ексклюзивна аватарка героя з прикладом з самої гри



Рисунок В.4 - Постер

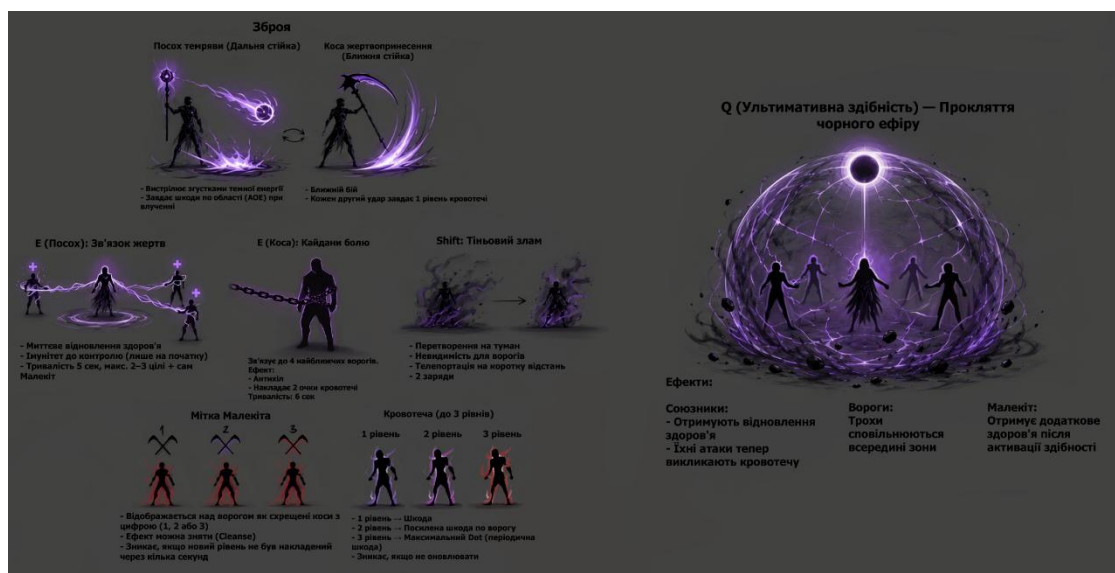


Рисунок В.5 - Здібності героя

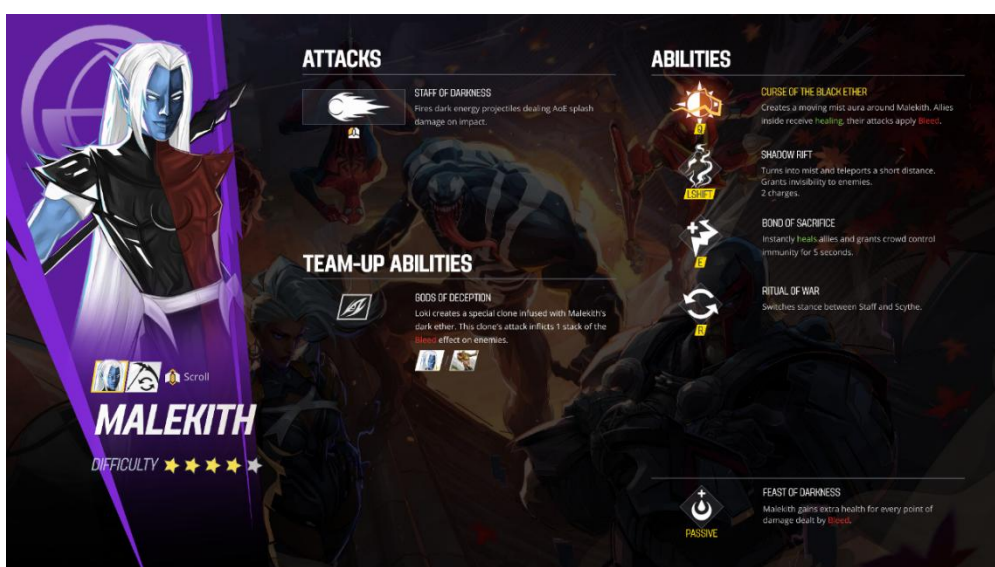


Рисунок В.6 - Сторінка з описом здібностей персонажа

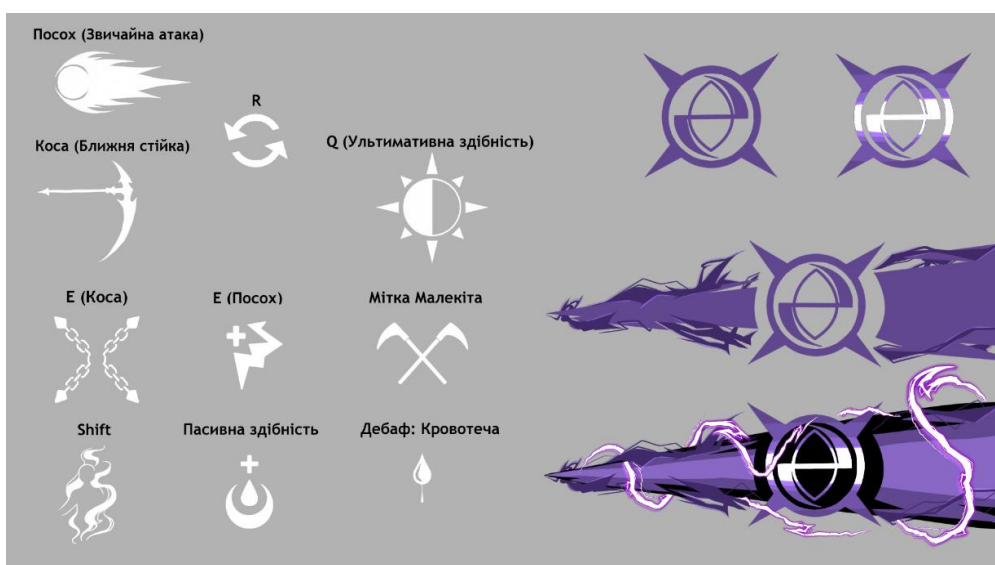


Рисунок В.7 - Векторний дизайн іконок

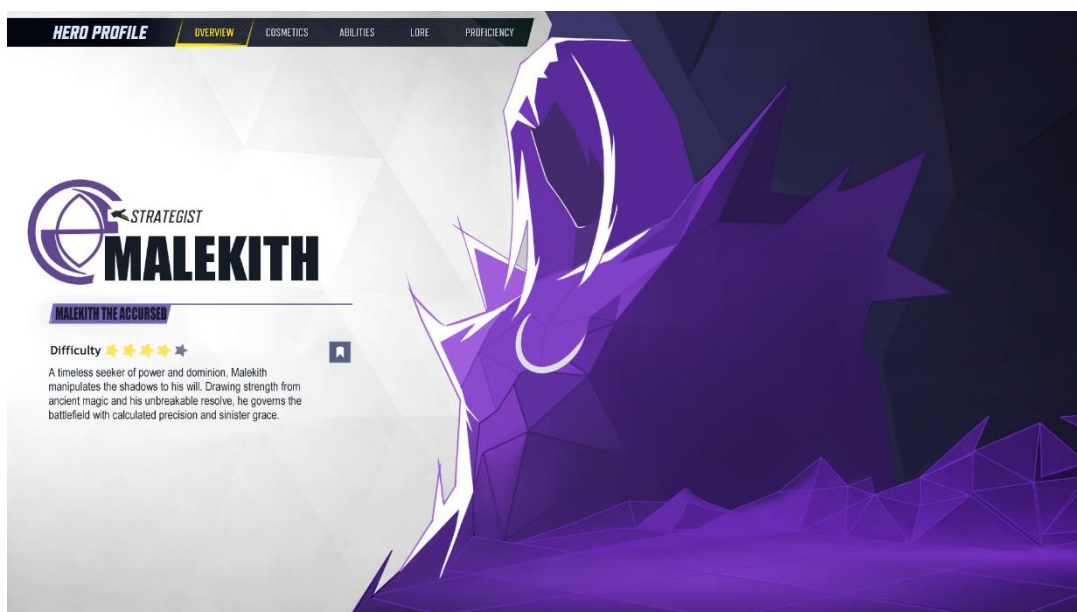


Рисунок В.8 - Екран профілю героя



Рисунок В.9 - Емоції персонажа

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 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: 26.02.2026)
2. Сайт «Skvot» [Електронний ресурс] URL: <https://skvot.io/uk/blog/nexty-dno-sprosit-chem-zanimaetsya-concept-artist> (Дата звернення: 26.02.2026)
3. Сайт «Habr» [Електронний ресурс] URL: <https://habr.com/ru/articles/164451/> (Дата звернення: 26.02.2026)
4. Сайт «Gamedev» [Електронний ресурс] URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/> (Дата звернення: 26.02.2026)
5. Сайт «Gamedev» [Електронний ресурс] URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/how-a-concept-artist-to-avoid-mistakes-in-a-portfolio/> (Дата звернення: 27.02.2026)
6. Сайт «StudPoint» [Електронний ресурс] URL: <https://stud-point.com/blog/khto-takyy-concept-artist/> (Дата звернення: 27.02.2026)
7. Сайт «Wikipedia» [Електронний ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%BE%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%88%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%80 (Дата звернення: 27.02.2026)
8. Сайт «Wikipedia» [Електронний ресурс] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Hero_shooter (Дата звернення: 27.02.2026)
9. Сайт «Kaino» [Електронний ресурс] URL: https://kaino.online/blog/articles/zhanry_igrovoy_grafiki/ (Дата звернення: 28.02.2026)
10. Сайт «Wikipedia» [Електронний ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Valorant> (Дата звернення: 28.02.2026)

11. Сайт «Wikipedia» [Электронный ресурс] URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Apex_Legends (Дата звернення: 28.02.2026)
12. Сайт «Wikipedia» [Электронный ресурс] URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Team_Fortress_2 (Дата звернення:
28.02.2026)
13. Сайт «Wikipedia» [Электронный ресурс] URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Malekith_the_Accursed (Дата звернення:
29.02.2026)
14. Сайт «MarvelFandom» [Электронный ресурс] URL:
[https://marvel.fandom.com/wiki/Malekith_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Malekith_(Earth-616)) (Дата звернення:
29.02.2026)
15. Сайт «Marvel.com» [Электронный ресурс] URL:
<https://www.marvel.com/characters/malekith/in-comics> (Дата звернення:
29.02.2026)