

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

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О. В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

**СТИЛІЗАЦІЯ ЯК ЗАСІБ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ В
ГЕЙМ-ДИЗАЙНІ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець: Студент групи БД2	_____	_____
	(ПІБ)	Демакіна Т.А
Керівник: к.т.н., професор	_____	_____
		Полетаєва Г. Н. (ПІБ)
Консультанти з розділів:		
Основний розділ к.т.н., професор	_____	_____
		Полетаєва Г. Н. (ПІБ)
Розділ з маркетингу та менеджменту к.т.н., доцент	_____	_____
		Власенко Н. А. (ПІБ)
Нормоконтроль к.т.н., доцент	_____	_____
		Фефелов А.А. (ПІБ)

ХЕРСОН 2021

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота
(Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)**

МАГІСТР
(освітній ступінь)

**на тему: Стилізація як засіб створення персонажів
в гейм-дизайні**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Демакіна Т.А.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., проф. Полетаєва Г. Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Демакіна Т. Стилiзація як засiб створення персонажiв в гейм-дизайнi.
– Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

У дослідженні розглянуто сутність стилізації і її значення для створення персонажів в гейм-дизайні, засоби та прийоми стилізації. Розкрито тему гармонізації образу в гейм індустрії. Представлено особливості створення персонажів в гейм-дизайні та тенденції сучасних комп'ютерних технологій. Було проведено інтернет опитування, для маркетингового дослідження, яке допомогло виявити попит на різний вид стилізації та інтереси користувачей відеоігор щодо теми дослідження. Досліджено вплив традиційних прийомів стилізації на сучасну візуальну культуру.

Ключові слова геймдизайн, комп'ютерна гра, персонаж, ігровий персонаж, арт проєкт, стилізація.

ABSTRACT

Demakina. T. Stylization as a means of character creation in game design.
– **Manuscript.**

Work for a master's degree in the specialty 022 – Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2021.

The research considers the essence of stylization and its meanings for creating characters in game design, tools and techniques of stylization. The topic of image harmonization in the game industry is revealed. Features of character creation in game design and tendencies of modern computer technologies are presented. An online survey was conducted for marketing research, which helped to identify the demand for different types of styling and the interests of video game users on the research topic. The influence of traditional stylization techniques on modern visual culture has been studied.

Keywords: game design, computer game, character, game character, art project, stylization.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ	11
1.1. Аналіз літератури за темою дослідження	11
1.2. Аналіз понятійного апарату	14
Висновки	18
РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ПРИЙОМІВ ТА ЗАСОБІВ СТИЛІЗАЦІЇ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ.....	20
2.1. Значення стилізації для створення персонажів в гейм-дизайні	20
2.2. Особливості стилізації при створенні персонажів за допомогою комп'ютерних технологій	28
Висновки	33
РОЗДІЛ 3. СТИЛІЗАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПРИ СТВОРЕННІ ОБРАЗІВ.	35
3.1. Динаміка розвитку художньої стилістики в дизайні персонажів.	35
3.2. Сучасні тенденції принципів стилізації персонажів у гейм дизайні	42
3.3. Апробація теоретичних досліджень при розробці персонажів	49
Висновки	52
РОЗДІЛ 4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ПО СТВОРЕННЮ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ.....	54
4.1. Технічна реалізація дизайн-проєкту.....	54
4.2. Методологія складання анкети та проведення маркетингових досліджень	57
4.3. Розрахунково-аналітичний розділ.	60
Висновки	72
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	74
Додаток А	77
Додаток Б	79
Додаток В	84
Додаток Д	99
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	105

ВСТУП

Сьогодні гейм-дизайн являє собою маловичений феномен, який, перебуваючи в авангарді актуальних технологічних і стильових тенденцій, створюючи продукцію яка користується стабільно високим попитом на світовому ринку про, і досі не вивчених з точки зору мистецтвознавства і офіційно не включений як в систему мистецтв, так і в структуру проєктної культури.

Актуальність дослідження. Прогрес не стоїть на місці, з кожним роком розширюючи межі можливого. Коли ігри тільки зароджувалися, авторам була доступна не найбагатша палітра засобів для додачі своїм іграм унікальності. Зараз же розробники можуть використовувати безліч засобів, за допомогою яких вони здатні наділити свій продукт унікальністю, що ідентифікує гру серед усього розмаїття проєктів. Створення стилізованих персонажів сьогодні це дуже затребувана робота, адже гравець з кожним роком стає вимогливим до графіки і деталей. Кожен хоче пограти в унікального і симпатичного персонажа, з красивою історією. З цього можна сказати, що дослідження даної теми в XXI столітті є актуальним, так як ігровий дизайн вийшов на новий рівень технічного прогресу.

Мета дослідження є праналізувати процес створення персонажа в гейм дизайні за допомогою прийому стилізації.

Для досягнення поставленої мети у роботі були визначені такі **завдання**:

- провести аналіз наукових робіт за темою дослідження, та обрати методологію даного дослідження;
- зробити аналіз понятійного апарату;
- виявити тенденції принципів стилізації персонажів в гейм дизайні;
- визначити особливості стилізації при створенні персонажів;
- виявити прийоми та засоби стилізації для створення персонажів;
- простежити динаміку розвитку художньої стилістики в дизайні персонажів;

- розробити 3D модель персонажа відповідно до засобів теми дослідження.

Об'єктом дослідження є візуальне узагальнення персонажів у гейм дизайні.

Предметом дослідження є стилізація персонажів 3D відеоігор.

У роботі були використані такі **методи дослідження**:

1. Аналітичний метод - виявлення та вивчення складової частини, визначення особливостей та специфіки в стилізації персонажів.
2. Теоретичний метод - вивчення та аналізу методичної та культурознавчої літератури за етмою дослідження використовувався.
3. Метод аналогії - встановлення відношення та схожості між принципами стилізації.
4. Порівняльний метод - визначення різниці між принципами стилізації.
5. Описовий метод - для процесу створення та моделюванню стилізованого персонажа.

Наукова новизна полягає у тому, що **вперше** було теоретично обгрунтовано, та виявлено засоби стилізації для персонажів відеоігор. Розроблено типологію стилізації персонажів в комп'ютерних іграх. У результаті дослідження було сформульовано та обгрунтовано засоби стилізації при створенні 3D персонажа. Набуло подальшого розвитку:

- виявлення принципів розробки персонажів для відео-ігор;
- розкриття засобів стилізації для художнього образу.

Теоретичне та практичне значення дослідження полягає у розширенні поняття стилізація 3D персонажів в геймдизайні, створенні засобів для подальшого полегшення створення персонажів. Метеріали роботи, сформавані в положеннях, можуть бути використані у викладанні дисциплін «Проектування», «Композиція» та «Комп'ютерні технології в дизайні» для студентів дизайнерів, вищих навчальних закладів. Практичну частину можна використовувати для створення ігрових персонажів.

Апробація результатів дослідження. Основні положення результатів дослідження знайшли відбиття у тезах в таких конференціях:

1. Демакіна Т., Марченко О., Полетаєва Г. Мультимедіа як поєднання дизайну і сучасних технологій Матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених та студентів Молодь у світі сучасних технологій (жовтень 2020 р.), Херсон: ХНТУ, 2020. С.122-124.

2. Демакіна Т., Полетаєва Г. Основні відмінності технології game-based learning від гейміфікації Матеріали ІІІ Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції студентів, аспірантів та молодих вчених Сучасні інформаційні системи та технології» (листопад 2020 р.) Херсон: ХНТУ, 2020. – С.21.

3. Демакіна Т., Полетаєва Г. збір описів з ілюстраціями Розробка анімаційних роликів та рекламного контенту Херсон: 2020.

4. Демакіна Т., Полетаєва Г. Типи стилізації персонажів в гейм дизайні Матеріали VII Міжнародні науково-практичні конференції Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва (вересень 2021 р.), Херсон: ХНТУ, 2021. С. 166.

5. Демакіна Т., Фефелов А. Особливості CG індустрії Матеріали VII Міжнародні науково-практичної конференції Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва Херсон: ХНТУ, 2021. С. 167.

Структура роботи. Робота складається із: анотації, вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та чотирьох додатків. Повний обсяг складає сторінок 111, список використаних джерел 60 пунктів.