

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»  
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ  
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ  
Протокол засідання кафедри дизайну  
від «29» травня 2024 року № 11  
Завідувач кафедри к.п.н., доцент  
\_\_\_\_\_ Н.В. Дерев'янку

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА**

до бакалаврської роботи  
«Графічне рішення персонажів гри «Карпатські хащі»

Виконав: студент 4 курсу  
освітньо-професійної програми  
Графічний дизайн  
зі спеціальності 022 Дизайн  
Простак Микита Андрійович

Наук. керівник:  
Захарова С.Г.

Запоріжжя

2024



## РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, та додатків. Загальний обсяг бакалаврської роботи з додатками складає сторінок. Основний текст займає сторінок, список джерел налічує позицій.

Метою бакалаврської роботи є графічне рішення персонажів гри «Карпатські хащі».

Об'єктом дослідження є концепт дизайн персонажів для ігрової індустрії.

Завдання:

- вивчення історіографії концепт дизайну персонажів для ігрової індустрії;
- дослідження сучасних тенденцій;
- аналіз аналогів та визначення стилістики проєкту;
- формування концепції;
- розробка проєкту.

У першому розділі бакалаврської роботи розглядається теоретичне підґрунтя проведеної роботи, а саме: історія та розвиток концепт дизайну персонажів для ігрової індустрії, сучасні тенденції, аналіз аналогічних робіт щодо створення дизайну персонажів.

У другому розділі обґрунтовано ідею та концепцію графічної частини бакалаврської роботи, дається детальний опис всього процесу його створення та перелік технічних засобів.

Результати проведеної роботи можуть бути використані як готовий дизайн для ключових персонажів гри.

**КЛЮЧОВІ СЛОВА:** КОНЦЕПТ ДИЗАЙН, ПЕРСОНАЖІ, ІГРОВА ІНДУСТРІЯ, КОТИГОРОШКО, ІГРИ, ГРАВЦІ, АТРИБУТ, ГЕРОЙ, АРХЕТИП, РЕФЕРЕНСИ.



## ВСТУП

На сьогоднішній день просування культури та сприяння зацікавленості у її вивченні набуло надважливого значення. Аби не втратити зв'язок зі своїм минулим та знати своє коріння, його необхідно вивчати. Ігрова індустрія є одним з найефективніших інструментів в сприянні зацікавленості серед молоді. Ринок переповнений різноманіттям проєктів на будь-який смак та вік, втім українських проєктів, котрі б поширювали культуру та історію, дуже мало. Необхідно виправляти ситуацію та робити більше українських проєктів в ігровій індустрії. Одним з популярних методів для залучення гравців є проєкти, зроблені по мотивах існуючої міфології чи легенд, відтворюючи відомі події, або їх переосмислення та нове втілення. В українській міфології надзвичайно багато цікавих персонажів, котрих можна було б взяти за основу для створення гри.

Актуальність теми має важливе значення для поширення української культури та міфології, застосовуючи сферу розваг як основний інструмент залучення молоді аудиторії та сприянню зацікавленості.

Предмет дослідження – специфіка розробки дизайну персонажа для ігрової індустрії. На сьогоднішній день ця тема має достатній ступінь вивченості, починаючи з перших зародків, та закінчуючи сучасними тенденціями.

Мета дослідження – на основі здобутих знань створити впізнаваний дизайн персонажів у рамках тематики гри. Важливо обрати певну стилістику та розробити персонажів, дизайн котрих був обґрунтований геймплейними особливостями гри.

Завдання дослідження

1. Дослідити історію концепт дизайну персонажів та вплив технологічного розвитку на нові вимоги та стандарти розробки.
2. Дослідити сучасні тенденції концепт дизайну для ігрової індустрії,

3. Проаналізувати аналоги та на основі них з'ясувати стилістику власного проєкту, виділити ключові художні рішення.
4. Сформулювати власну концепцію.
5. Провести етап пошукового ескізування.
6. Розробити дизайн персонажів з урахуванням попередніх етапів

Практичне значення полягає у застосуванні розроблених дизайнів у відеогрі, за котрих буде грати гравець, виконуючи різні завдання та цілі гри.

Структура бакалаврської роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг науково-дослідної роботи з додатками ХХ сторінок. Основний текст займає ХХ сторінок, список джерел налічує ХХ позицій, додатки розміщуються на ХХ сторінках, робота налічує ХХ рисунок.