

Міністерство освіти і науки України
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО
ГОСПОДАРСТВА ім. О. М. БЕКЕТОВА

Навчально-науковий інститут архітектури, дизайну та образотворчого
мистецтва

Кафедра дизайну та 3D-моделювання

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

до бакалаврської дипломної роботи
на тему:

**ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ОНЛАЙН-КОНКУРСУ
«CONCEPT ART AWARDS», ПАСАДЕНА, КАЛІФОРНІЯ**

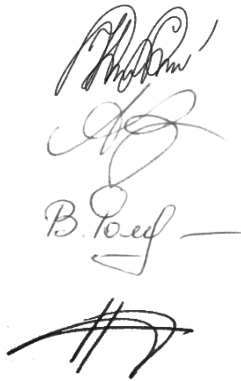
Виконала: ст. 4 курсу, гр. Дизайн 2022-2
022 «Дизайн»

Стеценко А.В.

Керівник: асист. Зінченко А.Г.

Рецензент: асист. Голіус В.А.

Зав. кафедри
Д3D: канд. мист., доц. Вергунова Н.С.



Харків – 2026р.

ЗМІСТ

ДИЗАЙНЕРСЬКЕ І ТЕХНІЧНЕ ЗАВДАННЯ НА ПРОЄКТ	3
ВСТУП	5
МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУ	6
РОЗДІЛ 1. ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ І ПРОТОТИПУ У КОНТЕКСТІ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ	7
1.1. Аналіз організатора та проєкту конкурсу	7
1.2. Аналіз сучасних тенденцій у дизайні персонажів для онлайн-конкурсів	9
1.3. Функціонально-образна роль персонажа	12
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ	20
2.1. Маркетингові дослідження об'єкту дипломного проєктування.....	20
2.2. Аналіз цільової аудиторії конкурсу	21
2.3. Вимоги до емоційної виразності образу персонажу	22
2.4. Аналіз стилю об'єкта проєктування.....	23
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙНЕРСЬКА ПРОПОЗИЦІЯ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ	25
3.1. Обґрунтування проєктної концепції	25
3.2. Ескізні пропозиції дизайн-проєкту	26
3.3. Візуальний стиль та арт-дизайн	27
3.5. Проєктно-графічне моделювання розробленого об'єкту	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31
ДОДАТОК А. АНАЛОГИ І ПРОТОТИПИ	33
ДОДАТОК Б. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ, СКРІНШОТИ РОБОЧОГО ПРОЦЕСУ, ЕСКІЗ ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ	36

БЕКЕТОВА

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ АРХІТЕКТУРИ, МІСТОБУДУВАННЯ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРИ «ДИЗАЙНУ ТА 3D-МОДЕЛЮВАННЯ» І «ДИЗАЙНУ ТА ІНТЕР'ЄРУ»
СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 022 ДИЗАЙН

«ЗАТВЕРДЖЕНО»
КАФЕДРОЮ «ДЗД»
«2» лютого 2026р.,
зав. каф. «ДЗД»

доцент Н.Вергунова

«ЗАТВЕРДЖЕНО»
КАФЕДРОЮ «ДІ»
«2» лютого 2026р.,
зав. каф. «ДІ»

професор С.Вергунов

ЗАВДАННЯ

на дипломну роботу бакалавра

СТЕЦЕНКО АНАСТАСІЯ

1. Тема проекту: **Дизайн персонажа для онлайн-конкурсу «Concept Art Awards», Пасадена, Каліфорнія.**

Character design for the «Concept Art Awards» online competition, Pasadena, California.

затверджена наказом ХНУМГ від «04» травня 2026 року, № 383-03

2. Строк здачі студентом закінченого проекту **19 червня 2026 року**

3. Вихідні дані до проекту: **ДИЗАЙНЕРСЬКЕ ТА ТЕХНІЧНЕ (при наявності) ЗАВДАННЯ ЗА ТЕМОЮ ПРОЄКТА, РІЗНОМАНІТНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ДЖЕРЕЛА.**

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які повинні розглядатися): **ВСТУП; ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ І ПРОТОТИПУ В КОНТЕКСТІ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ (якщо вони є); РЕЗУЛЬТАТИ МАРКЕТИНГОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ; ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ; ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ПРОПОЗИЦІЇ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ; ЛІТЕРАТУРА; ДОДАТКИ.**

5. Перелік макетно-графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) **ВІЗУАЛЬНИЙ ОБРАЗ ПЕРСОНАЖА, ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПЕРСОНАЖА, ІСТОРІЇ АБО ДІЇ; ПЕРСПЕКТИВНЕ АБО АКСОНОМЕТРИЧНЕ ЗОБРАЖЕННЯ ОБ'ЄКТА (у випадку 3D персонажу), ВІЗУАЛІЗАЦІЇ АКЕСУАРІВ ПЕРСОНАЖА (якщо вони є); ФРАГМЕНТИ ДЕТАЛІЗАЦІЇ ЗОБРАЖЕННЯ; ДЕМОНСТРАЦІЙНИЙ МАКЕТ У ВИГЛЯДІ 3-D ДРУКУ У ВІДПОВІДНОМУ МАСШТАБІ З ІМІТАЦІЄЮ КОЛЬОРОВО-ФАКТУРНОГО РІШЕННЯ ОБ'ЄКТУ.**

6. Консультанти по проекту, із зазначенням розділів проекту, що стосуються їх

7. Дата видання завдання: **2 лютого 2026 року**

Керівник проекту асистент кафедри «ДІ» _____  **ЗІНЧЕНКО А.**

Завдання прийняв до виконання _____  **СТЕЦЕНКО А.**

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів проєкту	Термін виконання
1.	Затвердження теми дипломного проєкту	2 лютого 2026 р.
2.	Маркетингові дослідження, збір інформації, та її аналіз	03.02. – 16.02.26
3.	Написання першої частини пояснювальної записки, та її затвердження	17.02. – 05.03.26
4.	Кафедральний перегляд 1-го етапу дипломного проєктування: збір та систематизація інформаційного матеріалу. Формування проєктної концепції. затвердження принципового напрямку дизайн-розробки та 1-ї частини пояснювальної записки	6 березня 2026 р.
5.	Розробка основного напрямку концепції, та її затвердження	07.03. – 24.03.26
6.	Розробка принципового дизайнерського рішення	07.03. – 02.04.26
7.	Написання другої частини пояснювальної записки, та її затвердження	07.03. – 02.04.26
8.	Кафедральний перегляд 2-го етапу дипломного проєктування: обґрунтування проєктної концепції, затвердження принципового дизайнерського рішення та об'єму дипломних матеріалів, та 2-ї частини пояснювальної записки	3 квітня 2026 р.
9.	Розробка дизайнерського рішення, побудова 3D-моделі	04.04. – 19.04.26
10.	Проробка художньо-пластичної, конструктивно-технологічної та ергономічної форми об'єкту	20.04. – 30.04.26
11.	Кафедральний перегляд 3-го етапу дипломного проєктування: оцінка рівня художньо-пластичної, конструктивно-технологічної та ергономічної проробки форми, об'єктів візуальних комунікацій та мультимедійного дизайну	1 травня 2026 р.
12.	Корегування 3D-моделі у частині нюансної проробки елементів, поверхонь та конструктивних вузлів виробу.	02.05. – 07.05.26
13.	Написання третьої частини пояснювальної записки, та її затвердження	08.05. – 14.05.26
14.	Кафедральний перегляд 4-го етапу дипломного проєктування: звіт з переддипломної практики. Нюансна проробка елементів, конструктивних вузлів виробу, об'єктів візуальних комунікацій та мультимедійного дизайну; кольорово-фактурне рішення	15 травня 2026 р.
15.	Виконання демонстраційного макета	16.05. – 31.05.26
16.	Розробка ескізу графічної частини дипломного проєкту (М 1:10)	16.05. – 31.05.26
17.	Закінчення роботи з усіма складовими дипломного проєкту бакалавра	16.05. – 31.05.26
18.	Кафедральний перегляд 5-го етапу дипломного проєктування: затвердження ескізу демонстраційної проєктної графіки, макетної частини та повного складу пояснювальної записки. Допуск до захисту дипломного проєкту	01 червня 2026 р.
19.	Підготовка компонентів (рендерів та креслень) графіки, завантаження файлів в групи захисту у Teams.	02.06. – 21.06.26
20.	Захист дипломних проєктів бакалаврів	24 - 26. 06. 2026

Студент - дипломник _____

СТЕЦЕНКО А.

Керівник проєкту асист. кафедри «ДІ» _____

ЗІНЧЕНКО А.

ВСТУП

Сучасний розвиток цифрових технологій та візуальних комунікацій зумовлює зростання ролі дизайну персонажів як важливого інструменту художнього висловлювання в індустрії (concept art). Дизайн персонажа сьогодні є невід'ємною складовою ігрової індустрії, кінематографу, анімації та цифрових платформ, формуючи не лише візуальну привабливість проєктів, а й їхню ідентичність, наративну глибину та емоційний зв'язок з аудиторією. Особливе значення в сучасному художньому середовищі мають міжнародні онлайн-конкурси, які виступають платформою для професійної самореалізації дизайнерів, обміну досвідом та презентації авторських ідей у глобальному просторі. Одним із таких професійних майданчиків є онлайн-конкурс Concept Art Awards (Пасадена, Каліфорнія), що об'єднує митців з різних країн та задає високі стандарти якості в галузі концепт-арту та дизайну персонажів). Створення авторського персонажа для участі в подібному конкурсі потребує комплексного дизайнерського підходу, який включає аналіз сучасних тенденцій, вивчення аналогів і прототипів, маркетингові дослідження, а також урахування візуально-комунікативних вимог. У цьому контексті дизайн персонажа виступає не лише як художній образ, а як цілісна система візуальних, стилістичних та емоційних характеристик, спрямованих на ефективну комунікацію з міжнародною аудиторією.

Таким чином, обрана тема є актуальною з точки зору сучасних тенденцій цифрового мистецтва, вимог міжнародних конкурсних платформ та практичної значущості для професійного становлення дизайнера.

МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУ

Проєкт під назвою «Дизайн персонажа для онлайн-конкурсу «Concept Art Awards», Пасадена, Каліфорнія» – це спроба створити персонажа в своєму унікальному стилі. Створити його образ ідею та характер, який в подальшому можна використовувати в медійному просторі. Неважливо це буде мультфільм, комп'ютерна гра, або цей персонаж буде створений для окремих анімацій, або фірми та виступати у ролі маскоти. Все це є як альтернатива для подальшого просунення персонажа в більш масштабне, але в рамках проєкту та конкурсу, який був обраний. Суть полягала в тому щоб подати саму тільки ідею образу персонажа у різних фарбах та ситуаціях, щоб організатор мав більш повне розуміння про сутність та роль цього персонажа.

Метою дипломного проєкту є створення оригінального дизайну персонажа для міжнародного онлайн-конкурсу «Concept Art Awards» (Пасадіна, Каліфорнія) на основі комплексного дизайнерського аналізу, маркетингових досліджень та урахування візуально-комунікативних вимог, з метою формування виразного, впізнаваного та конкурентоспроможного художнього образу. Головне завдання проєкту є створення оригінального концепт-дизайну персонажа для міжнародного онлайн-конкурсу «Concept Art Awards» відповідно до сучасних тенденцій.

Об'єктом виступає розроблений персонаж у вигляді як двомірної цифрової графіки, 3-D моделі, а також і макету у вигляді 3-D фігурки.

Відповідно до актуальності теми, мети та об'єкта проєктування були сформульовані наступні завдання:

- Можливість доєднатись до обраного конкурсу та показати свої навички.
- Здійснити дизайнерський аналіз аналогів і прототипів персонажів.
- Розробити оригінальний дизайн персонажа, орієнтований на міжнародний конкурсний рівень.

- Підготувати візуальні матеріали для презентації персонажа в умовах онлайн-конкурсу.

Також завдання включає: аналіз вимог конкурсу, вивчення сучасних трендів дизайну персонажа, розробка ідеї та концепції персонажа, створення ескізів та пошук образу, підбір кольорової гами та стилістики, розробка фінального концепт-арту та дизайну персонажа.

Таким чином, робота має на меті не просто відпрацювати набуті навички, а створити унікальний досвід – такий, що здатен викликати глибокий емоційний відгук у глядача, виконати складні задачі конкурсу, та проявити максимум навичок у створенні дизайну персонажу та його втіленні у макеті, завдяки 3-D друку.

РОЗДІЛ 1. ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ І ПРОТОТИПУ У КОНТЕКСТІ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ

1.1. Аналіз організатора та проєкту конкурсу

Проєкт створюється в межах міжнародного онлайн-конкурсу «Concept Art Awards» 2026, що проходить у цифровому форматі та має глобальну професійну аудиторію. Платформа конкурсу виступає відкритим середовищем для презентації авторських концепцій у галузі «concept art» та дизайну персонажів, де роботи оцінюються міжнародним журі з числа провідних фахівців індустрії.

Concept Art Awards – це щорічний міжнародний конкурс у сфері розробки унікальних творів (concept art), який відзначає найкращі роботи в різних категоріях, зокрема дизайн персонажів, оточення, техніка, тощо. Конкурс є важливою подією для професійної арт-спільноти, де нагороджують роботи незалежних художників, професіоналів та студентів. Подія зазвичай проводиться під час LightBox Expo – одного з найбільших заходів у сфері

цифрового мистецтва, і церемонія нагородження проходить у Pasadena Civic Auditorium у Пасадені, Каліфорнія (США) [1].

Участь у конкурсі мають право брати усі, хто зареєструвався на сайті «www.conceptartassociation.com» та кому на дату участі виповнилося 18 років або більше.

Метою створення проєкту є розробка оригінального дизайну персонажа, призначеного для демонстрації в онлайн-середовищі та участі в конкурсному відборі. Основним завданням проєкту є створення цілісного художнього образу, який поєднує в собі естетичну виразність, індивідуальний стиль та сучасні тенденції у сфері концепт-арту й цифрового дизайну. Персонаж розробляється як унікальний візуальний об'єкт, здатний не лише привернути увагу глядача, а й передати певний емоційний настрій, характер і авторську ідею.

Персонаж виконує функцію візуальної комунікації між автором і професійною спільнотою, презентуючи художній рівень, креативне мислення та здатність дизайнера працювати в сучасному міжнародному контексті. Завдяки продуманому образу, кольоровій гамі, стилізації та деталізації елементів зовнішності формується цілісне сприйняття персонажа як самостійного художнього продукту. Особлива увага приділяється створенню гармонійної композиції, виразному силуету, розробці костюму та аксесуарів, які допомагають розкрити концепцію персонажа і підкреслити його унікальність.

Створення проєкту спрямоване на досягнення високої впізнаваності образу, відповідність конкурсним вимогам і формування конкурентоспроможного художнього рішення, здатного ефективно взаємодіяти з цільовою аудиторією в умовах цифрового перегляду. У процесі проєктування враховуються особливості сприйняття візуального контенту в соціальних мережах, на онлайн-платформах і конкурсних ресурсах, де пріоритетними є виразність образу, якість виконання та оригінальність подачі.

Також метою проєкту є демонстрація практичних навичок у сфері цифрового моделювання, створення концепт-арту та роботи з сучасними графічними програмами. Проєкт дозволяє продемонструвати вміння працювати з формою, кольором, пластикою персонажа та деталізацією образу, а також здатність поєднувати художню складову з технічними аспектами створення цифрового продукту. У результаті створений персонаж має не лише естетичну цінність, а й може бути використаний як приклад професійної творчої роботи для подальшої презентації у творчому портфоліо, участі у виставках, конкурсах та професійних проєктах.

1.2. Аналіз сучасних тенденцій у дизайні персонажів для онлайн-конкурсів

Сучасні онлайн-конкурси з «concept art» формують специфічні вимоги до дизайну персонажів, що зумовлює появу низки сталих тенденцій у цій галузі. Умови цифрової презентації, висока конкуренція та глобальна аудиторія впливають на стилістику, художні прийоми та концептуальну складову дизайну персонажів.

Однією з провідних тенденцій є орієнтація на чіткий і впізнаваний силует персонажа, що забезпечує його швидке зчитування в умовах онлайн-перегляду. Силует виступає основним елементом візуальної ідентифікації образу та дозволяє глядачеві миттєво розпізнати характер та роль персонажа.

Важливою тенденцією сучасного дизайну персонажів є поєднання стилізованих та реалістичних підходів. Багато конкурсних робіт демонструють синтез анатомічної достовірності з авторською стилізацією, що дозволяє створювати образи з високим рівнем художньої виразності та унікальності.

Значну роль у сучасних онлайн-конкурсах відіграє наративність образу. Персонаж розглядається не лише як візуальна форма, а як носій історії,

характеру та емоційного стану. Через пластику, міміку, деталі костюма та аксесуари автори передають передумови внутрішнього світу персонажа, що підвищує зацікавленість глядачів та журі.

Простежується тенденція до активного використання акцентного кольору, контрастів і світлових ефектів, зокрема неонових або світлових елементів, які підсилюють динаміку образу та його візуальну привабливість у цифровому середовищі. Колір стає не лише декоративним засобом, а інструментом формування емоційного сприйняття персонажа.

Окрему увагу в сучасних конкурсних роботах приділяють якості презентації персонажа, адже саме спосіб подачі значною мірою впливає на сприйняття роботи аудиторією та членами журі. Окрім основного зображення персонажа, автори часто використовують додаткові ракурси, крупні плани окремих елементів, деталізацію костюму, аксесуарів, текстур і декоративних елементів. Також поширеним є створення кольорових варіацій, альтернативних версій образу або демонстрація етапів розробки персонажа, що дозволяє більш повно розкрити концепцію та показати процес формування художнього рішення. Використання допоміжних графічних елементів, таких як схеми, палітри кольорів, референси чи композиційні вставки, сприяє кращому розумінню стилістики та характеру персонажа.

У сучасному цифровому середовищі важливим аспектом є не лише художня складова роботи, а й грамотна організація візуального матеріалу. Композиція презентаційного аркуша повинна бути логічною, збалансованою та зручною для сприйняття. Особлива увага приділяється якості рендеру, освітленню, кольоровій гармонії та візуальній ієрархії елементів, оскільки саме ці фактори формують перше враження про проєкт. Завдяки якісній презентації персонаж виглядає більш професійно, а сам проєкт набуває завершеного та цілісного вигляду.

Сучасні тенденції у дизайні персонажів для онлайн-конкурсів визначаються поєднанням професійної якості виконання, авторської

унікальності, наративної глибини та адаптації образу до умов цифрового сприйняття. Особливу роль відіграє здатність автора створити не просто візуально привабливого персонажа, а повноцінний художній образ із власною історією, характером та емоційним наповненням. Урахування зазначених тенденцій є важливою складовою створення конкурентоспроможного персонажа для міжнародного конкурсного середовища, де велике значення мають оригінальність і якість візуальної комунікації.

В онлайн-конкурсах сучасною тенденцією стає також адаптація дизайну персонажа до багатоформатної презентації. Роботи оцінюються не лише як окремі ілюстрації, а як комплексні концепти, здатні бути масштабованими для різних носіїв – від повноекранного перегляду до мініатюр, прев'ю та мобільних форматів. Це зумовлює підвищену увагу до лаконічності форми, читабельності силуету, чистоти композиції та цілісності образу. Персонаж повинен залишатися впізнаваним навіть при зменшенні масштабу зображення, тому дизайнери прагнуть створювати виразні форми, контрастні акценти та гармонійні кольорові рішення.

Сучасний підхід до створення конкурсних персонажів передбачає врахування особливостей цифрових платформ, на яких демонструються роботи. Значення мають правильне кадрування, якість зображення, адаптація під різні формати екранів та загальна візуальна привабливість роботи в стрічках соціальних мереж або онлайн-галереях. Усе це формує нові вимоги до дизайну персонажа, де важливими стають не лише художні навички автора, а й розуміння принципів сучасної цифрової презентації.

Ще однією актуальною тенденцією є зростання ролі авторського стилю як конкурентної переваги. У ситуації насиченого візуального середовища журі та глядачі дедалі більше цінують унікальність художнього мислення, відхід від шаблонних рішень та впізнавану манеру виконання. При цьому сучасний дизайн персонажів тяжіє до поєднання глобальних трендів із індивідуальним почерком автора.

Суттєвий вплив на дизайн персонажів для онлайн-конкурсів має кросмедійність (cross-media) сучасного візуального мистецтва. Персонажі часто розробляються з урахуванням можливого використання в ігрових, анімаційних або кінематографічних проєктах, що визначає логіку їхньої побудови, пропорції, деталізацію та виразність руху. Такий підхід формує більш універсальні та функціональні образи.

Також простежується тенденція до усвідомленої роботи з культурними та символічними елементами. Сучасні конкурсні персонажі часто спираються на міфологію, етнічні мотиви або абстрактні символи, адаптовані до глобального сприйняття. Це дозволяє створювати образи, які одночасно мають глибший смисловий рівень та залишаються зрозумілими міжнародній аудиторії.

Важливою складовою сучасного дизайну персонажів є психологічна достовірність образу. Навіть стилізовані персонажі демонструють чітко окреслений характер, емоційний стан і внутрішню логіку, що підвищує рівень емпатії та інтересу з боку глядача. Саме ця складова часто стає вирішальною під час конкурсного оцінювання. Художник, який професійно створив дизайн, може точно сказати, чому персонаж працює.

1.3. Функціонально-образна роль персонажа

У сучасному дизайні персонажів, сам персонаж розглядається як комплексний художній образ, що виконує низку функцій у межах проєктної ситуації. У контексті міжнародних онлайн-конкурсів з «concept art» персонаж виступає основним носієм візуальної ідеї, через який автор транслює концепцію, художній рівень та свій індивідуальний стиль.

У ХХІ столітті дизайн персонажів став одним із провідних напрямів розвитку цифрового мистецтва. Стрімке зростання індустрії відеоігор, анімації, кіно, реклами та віртуальних платформ зумовило підвищення вимог

до створення художніх образів. Персонаж більше не є лише складовою ілюстрації – він формує емоційне ядро проєкту, його ідентичність та впізнаваність. У межах сучасних міжнародних платформ, зокрема «Concept Art Awards», персонаж виступає центральним об'єктом оцінювання. Саме через нього демонструється професійна підготовка автора, рівень художнього мислення та здатність працювати у повну силу. Функціонально-образна роль персонажа полягає у поєднанні формальних характеристик із смисловим навантаженням. Він одночасно виконує художню, комунікативну, емоційну й маркетингову функції. У роботі завжди робиться сильний акцент на дизайні форм, використовуючи чіткі силуети та спрощені форми, щоб зробити персонажа одразу читабельним [2].

Дизайн персонажів базується на принципах композиції, кольорознавства, пластичної анатомії та психології сприйняття. Візуальний образ сприймається глядачем комплексно – через силует, пропорції, фактуру, світло та динаміку лінії. Персонажі, що виконують функціонально-образну роль, можуть бути різними за типом та призначенням. Протагоністи або герої є основними рушіями сюжету: вони визначають хід подій, ставлять перед собою цілі та долають перешкоди. Їхній образ часто відображає внутрішній світ історії, а візуальні рішення, такі як колірна палітра або силует, підкреслюють риси характеру та настроїв. Антагоністи, навпаки, створюють конфлікт і опозицію головному герою, і їхній образ часто відзначається темними кольорами, гострими формами та агресивними рисами. Сторонні персонажі, такі як наставники, друзі або комічні герої, виконують допоміжну роль, підкреслюють особливості головних героїв або створюють контраст у сюжеті. Їхні образи зазвичай більш стереотипні та легко впізнавані, що дозволяє швидко сприймати їх функцію.

Персонаж у сучасному візуальному середовищі перестав бути лише «зображенням героя». У сфері концепт-арту, анімації, відеоігор і цифрової ілюстрації він виступає складною художньою системою, що поєднує форму,

зміст і комунікацію. Саме через персонажа глядач входить у вигаданий світ, знайомиться з атмосферою проєкту, співпереживає історії та формує емоційний зв'язок із візуальним середовищем. Персонаж стає своєрідним посередником між автором і аудиторією, передаючи не лише сюжетну інформацію, а й емоційний настрій, ідейне наповнення та художню концепцію проєкту.

У сучасному цифровому мистецтві персонаж виконує не тільки декоративну або естетичну функцію. Він є носієм певного характеру, світогляду та символічного змісту. Через зовнішність, пластику, костюм, кольорову гаму та деталі образу автор може передати риси особистості персонажа, його роль у сюжеті, соціальний статус або емоційний стан. Саме тому питання функціонально-образної ролі персонажа набуває особливої актуальності, адже йдеться не лише про створення привабливого зображення, а про ефективність візуальної взаємодії та здатність образу викликати емоційний відгук у глядача.

Особливого значення персонаж набуває у сфері concept art, де він є основою для подальшого розвитку проєкту в анімації, ігровій індустрії чи кінематографі. Концепт персонажа повинен бути достатньо продуманим і функціональним, щоб його можна було адаптувати до різних форматів і середовищ. Важливими стають не лише художня виразність образу, а й його конструктивна логіка, впізнаваність та відповідність загальній стилістиці проєкту. Саме тому сучасні дизайнери приділяють значну увагу створенню цілісного образу, де всі елементи – від силуету до найдрібніших деталей, всі вони працюють на розкриття концепції персонажа.

У межах міжнародних конкурсів, зокрема таких як Concept Art Awards, персонаж стає головним носієм авторської концепції та інструментом творчої самопрезентації. У цифровому форматі він має працювати швидко, виразно та універсально, адже оцінюється міжнародною аудиторією з різними культурними та художніми поглядами. Саме тому особливо важливими

стають читабельність образу, гармонійність композиції, якість візуального виконання та здатність персонажа привертати увагу навіть при короткочасному перегляді.

Персонаж часто виконує функцію брендингу та формування впізнаваності проєкту. У цифровому середовищі яскравий і добре продуманий образ здатний стати основним елементом візуальної айдентики, що запам'ятовується аудиторії та виділяє роботу серед великої кількості інших конкурсних проєктів. Завдяки цьому персонаж перетворюється не лише на художній об'єкт, а й на важливий засіб візуальної комунікації, що поєднує естетичну, емоційну та інформаційну функції.

Також, концепт-арт є видом проєктної діяльності, метою якої є візуалізація та передача ідеї майбутнього твору або об'єкта. Вперше поняття «концепт-арт» почало використовуватися у 1930-х роках у студії Walt Disney Feature Animation, де художники створювали візуальні образи для майбутніх анімаційних проєктів. Значущість концепт-арту пояснюється його вагомим впливом на різні сфери людської діяльності. Багато предметів, з якими людина взаємодіє щодня – від побутових речей до транспорту, всі вони мають дизайн, який на початковому етапі формується саме у вигляді концептуальних ескізів. Саме з концептуального проєктування починається розробка автомобілів, мобільних телефонів, меблів та інших продуктів, що оточують людину у повсякденному житті.

Основними підходами до створення концепт-арту є лінійний рисунок або побудова образу від плями, з якої поступово формується силует персонажа. Досить часто поняття «концепт-арт» помилково ототожнюють із «продакшн-артом» (від англ. production art), проте між ними існує принципова відмінність. Концепт-арт є доволі широким і багатограним поняттям, що допускає різні підходи та інтерпретації. Основним завданням концепт-художника є проведення дослідження, відбір необхідних ідей та формування цілісного візуального образу.

Функціонально-образна роль персонажа полягає у поєднанні двох рівнів: функціонального (що він робить у межах візуальної системи) та образного (що він означає, який сенс транслює). Ці рівні не існують окремо – вони формують цілісну художню конструкцію. Через форму, позу, міміку, деталі одягу та колір – вони передають глядачеві інформацію про характер, стан, соціальну роль або внутрішній світ героя. В умовах цифрового перегляду ця інформація повинна зчитуватися миттєво. Якщо силует складний або образ перевантажений деталями, комунікація ускладнюється. Протягом 90 секунд люди підсвідомо судять про середовище чи дизайн, ґрунтуючись лише на кольорі. Розробники ігор можуть використовувати психологію кольору для формування першого враження про персонажів [3].

Образна роль персонажа пов'язана зі створенням символічного шару. Персонаж не лише виконує певну функцію в сюжеті – він уособлює ідею. У сучасному дизайні персонажів простежується тенденція до наративності: навіть статичне зображення має розповідати історію. Яскравим прикладом є персонажі студії Pixar. Вони створюються так, щоб форма тіла, пропорції та колористика відповідали характеру. Доброзичливий герой має м'які округлі форми, антагоніст – гострі та ламані. Таким чином, образ стає візуальним кодом, зрозумілим на інтуїтивному рівні.

Образність також пов'язана з метафоричністю. У сучасних концептах персонаж може символізувати емоційний стан, соціальне явище або внутрішній ресурс людини. Такий підхід підвищує глибину сприйняття та дозволяє створити багаторівневу інтерпретацію.

Емоційна функція персонажа є визначальною. Людина реагує насамперед на емоційний сигнал, а вже потім – на технічну складність виконання. Саме тому персонажі з виразною мімікою та чіткою пластикою викликають більший відгук. У цифровому середовищі особливо ефективними є контрастні світлові акценти. Світло може символізувати енергію, трансформацію або внутрішній всесвіт. Поєднання темної базової палітри з

яскравими неоновими елементами створює ефект глибини й динаміки. Існує певний тип художника, який може точно сказати, чому персонаж працює, не в якомусь широкому сенсі «гарного дизайну», а аж до дрібниць, розташування шрамів, втомлених очей, кольорів, обраних для піджака, того, як змінюється обличчя, коли історія стає похмурішою [4].

В умовах онлайн-презентації особливого значення набуває емоційна виразність. Персонаж повинен «працювати» навіть у форматі невеликого зображення на екрані смартфона. Для цього застосовуються такі засоби: чітка пластика пози, акцентована міміка, контрастне світлове рішення, обмежена, але продумана кольорова палітра. У цифровому середовищі глядач не витрачає багато часу на розшифровку образу. Тому важливо досягти балансу між художньою складністю та зручністю сприйняття. Персонаж має бути емоційно зрозумілим незалежно від культурного контексту. Також важливе натхнення та наглядність, тому вкрай важливо знайти художників, які розширюють межі, кидають виклик навичкам і змушують переосмислити те, як ви малюєте [5].

Функціонально-образна роль персонажа проявляється саме в синтезі. Якщо форма не підтримує ідею – образ втрачає переконливість. Якщо ідея не підкріплена візуально – персонаж виглядає декоративним. Світлові елементи виконують не лише декоративну, а й смислову функцію – символізують енергію, трансформацію або внутрішній потенціал. Таким чином, персонаж у сучасному дизайні виступає як багаторівнева система: він одночасно виконує роль комунікатора, символу, візуального маркера та емоційного тригера.

У сучасній індустрії персонаж часто виступає носієм айдентики. Він стає візуальним символом бренду, гри чи франшизи. У цьому контексті функціонально-образна роль розширюється – персонаж перетворюється на маркетинговий інструмент. Колір також має психологічний вплив. Синій і фіолетовий асоціюються з глибиною та спокоєм, жовтий – із теплом та

енергією. Грамотне використання кольору дозволяє підсилити функціонально-образну роль персонажа.

Передусім персонаж виконує комунікативну функцію, оскільки є засобом взаємодії між дизайнером і цільовою аудиторією. Через зовнішній вигляд, пластику, міміку та деталі образу персонаж передає характер, емоційний стан і смислове навантаження, забезпечуючи швидке та зрозуміле зчитування ідеї в умовах обмеженого часу онлайн-перегляду. Геометричні форми та лінії також впливають на сприйняття. Гострі кути і прямі лінії можуть створювати відчуття напруження, в той час як круглі форми можуть асоціюватися з гармонією і м'якістю. Добре організований простір може сприяти зручності, розслабленості та відчуттю контролю [6].

У сучасному конкурсному середовищі персонаж виступає своєрідним візуальним маркером, що дозволяє відокремити авторську роботу серед великої кількості аналогічних проєктів. Саме завдяки індивідуальним особливостям образу глядач може швидко впізнати стиль автора, його художній підхід та характер подачі матеріалу. Унікальний силует, характерна пластика форми, стилістичні особливості та авторські графічні прийоми формують цілісну візуальну мову персонажа й підсилюють його конкурентоспроможність у цифровому середовищі. Ідентифікаційна функція особливо важлива в умовах онлайн-перегляду, де роботи часто оцінюються за короткий проміжок часу. У такій ситуації персонаж повинен миттєво привертати увагу та запам'ятовуватися аудиторії. Саме тому дизайнери приділяють значну увагу створенню виразного силуету, гармонійної кольорової гами та характерних деталей, які допомагають сформувати унікальний візуальний образ. Навіть окремі елементи костюму, аксесуари, зачіска чи декоративні форми можуть стати впізнаваними рисами персонажа та асоціюватися з конкретним авторським стилем. Ідентифікаційна функція персонажа тісно пов'язана з формуванням емоційного враження від роботи. Вдалий дизайн здатний не лише виділитися серед інших проєктів, а й

викликати інтерес, емоційну реакцію та бажання детальніше розглянути концепцію персонажа. У результаті персонаж стає не просто окремим художнім образом, а важливим елементом візуальної комунікації між автором і глядачем.

У контексті міжнародних конкурсів та цифрових платформ впізнаваність персонажа також сприяє формуванню творчої ідентичності автора. Завдяки цілісному стилістичному рішенню, оригінальному підходу до форми та виразній художній подачі персонаж може стати своєрідною «візитівкою» дизайнера, демонструючи його професійний рівень, креативність і здатність створювати конкурентоспроможні художні образи.

Окрім цього, персонаж виконує емоційно-образну функцію, спрямовану на формування емоційного відгуку у глядача. Виразність пози, жестів, колористичне рішення та композиція сприяють створенню певного настрою й підвищують рівень зацікавленості аудиторії, що є важливим чинником під час конкурсного оцінювання.

У межах «concept art» персонаж також виконує наративну функцію, оскільки є елементом уявного світу або історії. Навіть за відсутності розгорнутого сюжету образ персонажа містить візуальні підказки щодо його походження, ролі та взаємодії з середовищем, що поглиблює сприйняття роботи та додає їй концептуальної завершеності.

З точки зору проектування персонаж має також прикладну функцію, оскільки створюється з урахуванням можливого використання в різних медіаформатах – іграх, анімації, ілюстрації або рекламних матеріалах. Це зумовлює необхідність продуманої конструкції образу, логіки форм та універсальності візуального рішення.

Отже, функціонально-образна роль персонажа в умовах онлайн-конкурсу полягає у поєднанні комунікативних, ідентифікаційних, емоційних та наративних функцій, що забезпечує цілісність образу й ефективність його візуального впливу в професійному середовищі.

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

2.1. Маркетингові дослідження об'єкту дипломного проєктування

Маркетингові дослідження у межах даного проєкту мають на меті виявлення потреб, очікувань та вподобань цільової аудиторії міжнародного онлайн-конкурсу «Concept Art Awards», а також аналіз конкурентного середовища з метою створення персонажа високої професійної цінності, який відповідає сучасним стандартам і вимогам міжнародних платформ. Проведення таких досліджень дозволяє забезпечити обґрунтованість дизайнерських рішень, підвищити ефективність візуальної комунікації персонажа та його конкурентоспроможність серед робіт інших учасників.

У процесі маркетингових досліджень було визначено основні характеристики цільової аудиторії, зокрема професійний рівень, очікування та переваги щодо стилістики, наративності, кольорової палітри та деталізації персонажів. Паралельно здійснюється аналіз конкурентного середовища, що включає дослідження робіт переможців та фіналістів «Concept Art Awards», та інших міжнародних платформ, таких як ArtStation і Behance, з метою виявлення сильних і слабких сторін сучасних концептів персонажів [7]. На основі отриманих даних визначаються критерії ефективної візуальної комунікації персонажа з глядачем та журі, зокрема читабельність образу, впізнаваність силуету, емоційна виразність та цілісність композиції. Результати досліджень дозволяють сформулювати рекомендації для подальшого проєктування персонажа, враховуючи сучасні тенденції та потреби міжнародної аудиторії, що забезпечує створення оригінального, конкурентоспроможного та професійно завершеного образу.

2.2. Аналіз цільової аудиторії конкурсу

Цільова аудиторія міжнародного онлайн-конкурсу Concept Art Awards формується в межах професійного та напівпрофесійного середовища цифрового мистецтва і включає як учасників конкурсу, так і експертну та глядацьку аудиторію. Основною групою цільової аудиторії є міжнародне журі конкурсу, до складу якого входять професійні концепт-художники, арт-директори, ілюстратори та представники креативних індустрій. Саме ця категорія визначає критерії оцінювання робіт та орієнтується на високий рівень художнього виконання, оригінальність ідеї, стилістичну цілісність та професійний підхід до розробки персонажа. На відміну від ілюстрацій, концепти зазвичай не використовуються як фінальний продукт, натомість – як допоміжний матеріал у створенні фінального продукту. Інший приклад використання концептів – у маркетингових матеріалах. І остання, але не менш важлива функція – натхнення усіх, хто працює над проектом. Важливо бачити поступове наближення результату та потенційну якість, щоб продовжувати роботу [8].

Окрім експертної аудиторії, важливою складовою цільового середовища є міжнародна спільнота дизайнерів, художників та поціновувачів мистецтва, які переглядають конкурсні роботи в онлайн-форматі. Для цієї групи значення мають емоційна привабливість образу, зрозумілість наративу та візуальна виразність персонажа, здатного викликати інтерес і утримати увагу в умовах інформаційного перенасичення. У такому середовищі персонаж сприймається не лише як окремий художній об'єкт, а як частина візуальної культури сучасного цифрового простору.

Зважаючи на міжнародний характер конкурсу, цільова аудиторія характеризується різноманітністю культурних контекстів і художніх вподобань, що зумовлює необхідність створення персонажа, зрозумілого та привабливого для широкої глобальної спільноти. Це передбачає використання універсальних візуальних символів, чіткої образної логіки та уникнення

надмірно локалізованих або вузькоспеціалізованих рішень. Водночас аудиторія високо цінує авторський підхід і нестандартне художнє мислення, що дозволяє персонажу вирізнитися серед інших конкурсних робіт.

Таким чином, аналіз цільової аудиторії конкурсу «Concept Art Awards» свідчить про необхідність орієнтації дизайну персонажа одночасно на професійні критерії оцінювання та емоційно-візуальні очікування міжнародної онлайн-аудиторії. Урахування цих факторів у процесі проєктування сприяє створенню конкурентоспроможного образу, здатного ефективно комунікувати з різними групами глядачів у цифровому середовищі.

2.3. Вимоги до емоційної виразності образу персонажу

Вимоги до емоційної виразності персонажа у межах проєктування для міжнародного онлайн-конкурсу зумовлені особливостями цифрового сприйняття візуальної інформації та специфікою взаємодії глядача з образом у віртуальному середовищі. Емоційна виразність персонажа повинна бути зрозумілою, зчитуваною та доступною для сприйняття в умовах короткотривалого перегляду, що визначає необхідність чіткої організації візуальних засобів виразності. За допомогою концепту ви візуально зображаєте ідею та форму гри загалом або якогось одного її аспекту, наприклад персонажа [9].

Одним із переважних чинників є узгодженість емоційного стану персонажа з його пластикою, позою та мімікою. Вираз обличчя, напрямок погляду, положення тіла та характер жестів мають формувати єдину емоційну систему, яка не потребує додаткових пояснень і легко інтерпретується глядачем незалежно від його культурного досвіду. Надмірна складність або суперечливість візуальних сигналів знижує ефективність емоційної комунікації та ускладнює сприйняття образу.

Важливу роль у забезпеченні емоційної привабливості відіграє робота з пропорціями та формою. Збільшення або підкреслення окремих елементів, таких як очі, нахил голови чи лінії силуету, дозволяє акцентувати увагу на головних емоційних характеристиках персонажа та підсилити їх сприйняття. При цьому пропорційні рішення мають залишатися гармонійними та відповідати загальній стилістиці образу.

Колірне рішення та світлотінь також виступають важливими візуальними інструментами емоційної виразності. Контраст, акцентні кольори та спрямоване освітлення здатні підсилювати емоційний настрій персонажа, водночас не перевантажуючи візуальне сприйняття. Раціональне використання кольору сприяє створенню емоційного фокусу та полегшує зчитування образу в цифровому форматі.

Тому, основні вимоги до емоційної виразності персонажа полягають у досягненні балансу між художньою виразністю та комфортом сприйняття. Чітка, логічно побудована система емоційних візуальних сигналів дозволяє створити персонажа, здатного ефективно взаємодіяти з глядачем у межах онлайн-конкурсу та відповідати професійним стандартам сучасного дизайну персонажів.

2.4. Аналіз стилю об'єкта проєктування

Візуальне рішення поєднує у собі декоративність, виразність силуету та акцент на емоційній складовій образу. Обраний стиль – це поєднання сьогодення, кібер-панку та міфічності. Основою стилю є узагальнені, але водночас витончені пропорції фігури, що підкреслюють жіночність та пластичність персонажа. Силуети, представлені в процесі ескізного пошуку, демонструють прагнення до динаміки та легкості, що відповідає концепції персонажа як енергетичної, майже невагомої сутності. Графічна мова характеризується використанням чистої лінії з помірною деталізацією.

Обличчя виконане у стилізованій манері: великі очі, плавні контури та м'яке моделювання форм створюють емоційно привабливий та сучасний образ, близький до стилістики анімаційних персонажів. Хорошому проєкту має бути притаманний ідентичний стиль: похмурий; веселий і яскравий; зі змінними декораціями в різних локаціях. Художники намагаються намалювати цікавий ігровий світ разом із героями, відштовхуючись від жанру. Саме через персонажів для 2D гри можна продемонструвати візуальну привабливість, наратив та атмосферу розробки [10].

Особливу роль у формуванні стилю відіграє колірна гамма. Використання неонових відтінків (рожевого, фіолетового, блакитного) у поєднанні з м'якими градієнтами формує відчуття світіння та енергії. Такий підхід підсилює ідею персонажа як уособлення внутрішнього світла, мрій та емоційного стану. Дизайн зачіски та одягу також підпорядкований загальній стилістиці: форми мають плавний, текучий характер, що створює ефект руху та взаємодії з уявним середовищем. Світлові ефекти та напівпрозорі елементи підсилюють відчуття фантазійності образу. Стиль також орієнтований на можливе використання персонажа у сфері ігор або анімації. В проєкті було обрано растрову графіку та ПЗ Adobe Photoshop [11]. Adobe Photoshop – це індустріальний стандарт для професійної обробки растрової графіки, що вирізняється безмежними можливостями ретуші, тощо.

РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙНЕРСЬКА ПРОПОЗИЦІЯ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ

3.1. Обґрунтування проєктної концепції

Було розроблено ідею персонажа яким буде образ людини, що стане вигаданим персонажем, який має уособлювати поняття світла та енергії. Цей персонаж створюється для конкретного конкурсу.

В наші часи це достатньо актуальна та зрозуміла для кожного українця тема. Персонаж навіть перетинається з подіями, що відбуваються зараз з людьми. Занепад, втрати мрій та надії. Багато людей перебувають у важкому психологічному стані, тому персонаж висвітлює не тільки ситуативну проблему, а і загально-суспільну. Персонаж буде створений ближче до стилю реалізму та з первинно замисленою стилізацією щодо зовнішності. У персонажки є своя історія, яка пояснює та робить зрозумілим, чому саме вона має такий образ, вигляд та стиль зовнішності.

Історія героїні в тому, що вона народилася не у звичайному місці. Вона з'явилася в місті, де люди дуже багато мріяли – але поступово перестали діяти. Колись це місто було живим і яскравим. У вікнах довго горіло світло. Люди працювали над своїми ідеями, сміялися, будували плани. Але з часом усе змінилося. Люди почали відкладати все на потім. Вони втомлювалися, сумнівалися, боялися почати. Світло у вікнах почало гаснути раніше. Багато ідей так і залишилися нереалізованими. У місті накопичилася енергія незроблених справ і нездійснених бажань. Однієї ночі, коли все навколо ніби втратило силу, між двома вимкненими ліхтарями проскочила іскра. І з цієї іскри з'явилася «Вона». Вона не людина і не привид. Вона – втілення тієї енергії, яку люди колись витратили на свої мрії, але не використали до кінця. Кожного разу, коли людина робить крок до своєї мрії, її серце світиться яскравіше. Кожного разу, коли хтось здається, світло в її грудях стає слабшим. Вона існує завдяки рішучості людей!

Концептуальне рішення персонажа «Дівчинка-енергія та світло». *Ім'я: Кіона* – що означає енергію. *Характер:* щира, активна, швидко спалахує ідеями, сміється першою, у розпалі позитивних емоцій світяться очі. *Зовнішні риси:* світле волосся, блакитні очі, одяг ближче до темних тонів із неоновими елементами. Невисока, тендітна, плавний та м'який силует без гострих агресивних кутів. Вона виглядає легкою, ніби трохи невагомою. Її образ має зчитуватись як: *«маленьке джерело світла в темному місті»*.

3.2. Ескізні пропозиції дизайн-проекту

Початок роботи полягав в тому, що був проведений пошук референсів щодо схожих по тематиці персонажів з відомих фільмів та мультфільмів, а також література та міфології. Деякі персонажі це були супер герої, деякі грецькі боги, також були персонажі з відомих серіалів або коміксів. Підбирались ті образи, які мали щось незвичайне та фантастичне. Також був підбір референсів до зачісок та одягу, щоб розуміти в якому стилі буде майбутній персонаж і що з одягу та зачіски буде доречно, а що ні.

Далі вже почався ескізний образ героїні, пошук її портрету, а потім і зачіски. Планувалось зробити щось незвичайне в рисах обличчя та в зачісці. Коли знайденні були найкращі для цього варіанту риси обличчя та зачіску почався перехід до основної фігури. Робились ескізи пози та як ця поза виглядає силуетом, а потім обрану позу було детально пророблено. Після знаходження основної пози героїні в якій буде її зображено, почався ескізний пошук варіантів одягу. Далі почалась проробка персонажки в кольорі. Спочатку у спідній білизні як манекен, а потім на неї почали додавати одяг та аксесуари. Коли вже були вирішені найкращі рішення серед одягу то їх було зроблено в кольорі. Найкращий з усіх варіантів зробився головним образом та його в подальшому було додатково детально пророблено.

3.3. Візуальний стиль та арт-дизайн

Персонаж є втіленням нереалізованих мрій, потенціалу та сили, яка залишається всередині людини навіть у періоди сумнівів і втоми. Її образ символізує момент внутрішнього імпульсу – той короткий поштовх, що допомагає зробити перший крок до змін.

Ідеєю проєкту стала метафора міста як колективної свідомості людей, а також світла як символу життя, надії та творчої енергії з мріями кожного.

Візуальна історія персонажа базується на уявному місті, яке поступово втрачає динаміку через те, що його мешканці перестають реалізовувати власні прагнення. Накопичена нереалізована енергія трансформується у самостійний образ – світлову істоту, що виникає як реакція на емоційний спад.

Таким чином, персонаж не є традиційною героїнею, а виступає символічним образом внутрішнього ресурсу людини. Головна ідея полягає у тому, що навіть у стані «низького заряду» в людині залишається світло, здатне відновлюватися через дію та рішучість.

Базова кольорова палітра складається з темних, стриманих відтінків (графітовий, холодний сірий, темно-синій), які символізують стан міста та емоційне приглушення. Акцентними кольорами виступають неонові бірюзові та теплі жовті світлові елементи, які є наближеними до кольорів прапора України. Вони створюють контраст між статичністю середовища та динамічністю внутрішнього світла персонажа.

Тема емоційного вигорання, втрати мотивації та пошуку внутрішнього ресурсу є надзвичайно актуальною в сучасному, зокрема в українському, суспільстві. Створений персонаж відповідає сучасним тенденціям концепт-дизайну, де візуальний образ має глибоке смислове наповнення та чітку ідею. Проєкт поєднує емоційний наратив із сучасною естетикою світлових і неонових елементів, що робить його доречним для участі у міжнародному конкурсі «Concept Art Awards».

Є певні кроки за якими відбувається створення персонажу. Спочатку знаходиться та затверджується концепція, а далі вже відбувається саме втілення ідеї.

Першими кроками є створення ескізної частини, пошуку робот схожого формату, пошук колірної гами, стилю, способу виконання персонажу (спочатку у 2-D, а потім у 3-D). На цьому етапі вже є мудборди образів в схожій тематиці, одягу, зачісок та атрибутів, вже зроблених персонажів що надихають, та подібних образів цілком, або чії приклади можна навести.

Наступним кроком після значної проробки ескізної частини є 2-D простір, в якому вже це починає виглядати як повноцінний концепт арт та персонаж з усіма нюансами та проробкою. Далі персонаж переноситься у 3-D простір та робиться повноцінна 3-D модель та фігурка, що в подальшому служить також і макетом для проєкту.

3.5. Проктно-графічне моделювання розробленого об'єкту

Після того як основна 2-D графіка була зроблена підійшов етап втілення фігурки у 3-D. Як основу було взято оголену постать з ПЗ DAZ-3D та вручну виставлялася поза та коригувалась зовнішність моделі, для максимальної схожості з 2-D оригіналом. Після того як поза була максимально така як і потрібно, її було експортовано у «obj» файл, щоб в подальшому доробляти модель у ПЗ Blender.

Після того як готова базова модель персонажа була імпортована безпосередньо у середовище програми Blender, розпочався наступний важливий етап роботи - деталізація моделі та створення додаткових елементів образу. Одним із основних процесів стало моделювання зачіски персонажа. Для цього використовувались інструменти скульптингу, які дозволяють більш точно формувати пластичні та природні форми. Зачіска створювалася поступово, з окремих елементів, що дало можливість краще контролювати

форму, об'єм та напрямок волосся. Кожне пасмо опрацьовувалось окремо, завдяки чому вдалося досягти більшої реалістичності та виразності образу. За допомогою інструментів скульптингу формувались прядки волосся, уточнювалися вигини та силует зачіски, а також додавалась фактурність поверхні для створення ефекту природного волосся.

Окрім основної зачіски, на даному етапі також були змодельовані додаткові дрібні елементи персонажа, які підсилюють цілісність образу та роблять його більш деталізованим. Зокрема, були створені брови та вії, що допомогло краще передати характер персонажа та підкреслити його емоційність. Подібні деталі відіграють важливу роль у фінальному сприйнятті моделі, оскільки саме вони формують завершений зовнішній вигляд персонажа та додають індивідуальності.

Процес створення одягу також виконувався поетапно та вимагав ретельного опрацювання кожної складової. На початковому етапі будувались основні базові шари одягу, які формували загальний силует костюма. Для цього використовувалась функція Face Set Paint, що дозволяє зручно виділяти окремі ділянки поверхні моделі та працювати з ними незалежно від інших частин. Завдяки цьому стало можливим швидко створити основу одягу та правильно розподілити його по формі тіла персонажа.

Після створення базових елементів розпочався етап деталізації та моделювання складніших частин костюма. Такі елементи, як складки тканини, декоративні вставки, об'ємні частини одягу та інші конструктивні деталі, створювались уже за допомогою скульптингу. Робота починалась із формування загальних великих форм, після чого поступово додавались дрібніші елементи та уточнювалися окремі деталі. Це дозволило надати одягу більш природного вигляду та створити ефект реальної тканини. Окрему увагу було приділено дрібним деталям костюма, оскільки саме вони роблять модель більш завершеною та візуально цікавою. Багато дрібних елементів

створювались окремими об'єктами, що значно спрощувало процес редагування та дозволяло точніше контролювати їх форму й розташування.

На завершальному етапі роботи також була створена спеціальна підставка, на якій розміщується фігурка персонажа. Підставка виконувала не лише практичну функцію підтримки моделі, а й допомагала композиційно завершити загальний вигляд роботи. Під час її створення враховувались пропорції персонажа, стилістика моделі та загальна концепція проєкту. Завдяки цьому вдалося створити гармонійну композицію, у якій усі елементи поєднуються між собою та формують цілісний художній образ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Concept Art Awards [Електронний ресурс] / Concept Art Association. – Режим доступу: <https://www.conceptartassociation.com/concept-art-awards>, вільний (дата звернення: 04.03.2026). – Назва з титул. екрана.
2. How shape can make or break your character art [Електронний ресурс] / Creative Bloq. – Режим доступу: <https://www.creativebloq.com/art/digital-art/how-shape-can-make-or-break-your-character-art>, вільний (дата звернення: 05.03.2026). – Назва з титул. екрана.
3. The psychology of colors and shapes in game character design [Електронний ресурс] / Upbeat Geek. – Режим доступу: <https://www.upbeatgeek.com/the-psychology-of-colors-and-shapes-in-game-character-design>, вільний (дата звернення: 05.03.2026). – Назва з титул. екрана.
4. How studying The Last of Us has helped this 3D artist perfect character design [Електронний ресурс] / Creative Bloq. – Режим доступу: <https://www.creativebloq.com/3d/3d-art/how-studying-the-last-of-us-has-helped-this-3d-artist-perfect-character-design>, вільний (дата звернення: 05.03.2026). – Назва з титул. екрана.
5. 10 digital artists you need to know [Електронний ресурс] / Creative Bloq. – Режим доступу: <https://www.creativebloq.com/digital-art/10-digital-artists-you-need-know-11618947>, вільний (дата звернення: 15.04.2026). – Назва з титул. екрана.
6. Дизайн і психологія. Вплив на емоційний стан [Електронний ресурс] / European Design School. – Режим доступу: <https://eds.ua/blog/article/dyzain-i-psychology-vplyv-na-emoziynny-stand>, вільний (дата звернення: 10.05.2026). – Назва з титул. екрана.
7. ArtStation [Електронний ресурс] / ArtStation. – Режим доступу: <https://www.artstation.com>, вільний (дата звернення: 04.03.2026). – Назва з титул. екрана.

8. Роль концепт-арту в геймдеві [Електронний ресурс] / GameDev DOU. – Режим доступу: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/>, вільний (дата звернення: 21.05.2026). – Назва з титул. екрана.

9. Як створювати персонажів для ігор [Електронний ресурс] / Happy Monday. – Режим доступу: <https://happy monday.ua/stvoryuvaty-personazhiv-dlya-igor>, вільний (дата звернення: 21.05.2026). – Назва з титул. екрана.

10. Як створити персонажа гри: принципи гейм-арту та легендарні герої [Електронний ресурс] / Voki Games. – Режим доступу: <https://vokigames.com/ua/yak-stvoryty-personazha-gry-pryncyipy-gejm-artu-ta-legendarni-geroyi/>, вільний (дата звернення: 21.05.2026). – Назва з титул. екрана.

11. Adobe Photoshop [Електронний ресурс] / Adobe. – Режим доступу: <https://www.adobe.com/products/photoshop>, вільний (дата звернення: 04.03.2026). – Назва з титул. екрана.

ДОДАТОК А. АНАЛОГИ І ПРОТОТИПИ

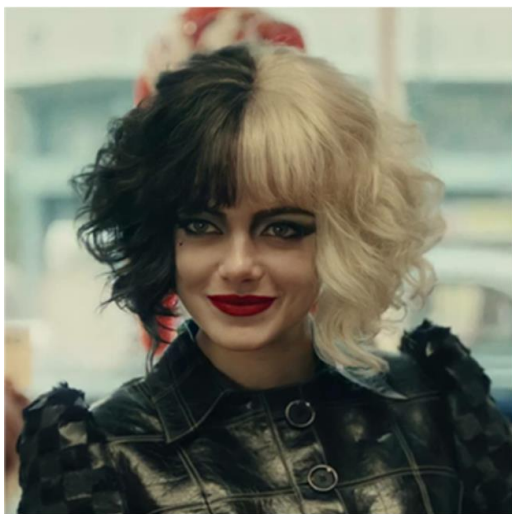
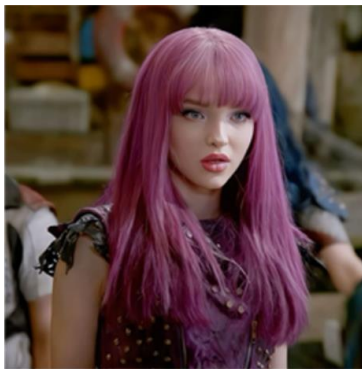


Рис. А.1. Референси зачісок

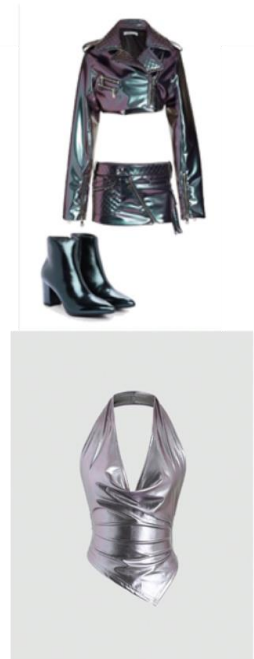


Рис. А.2. Референсы одягу

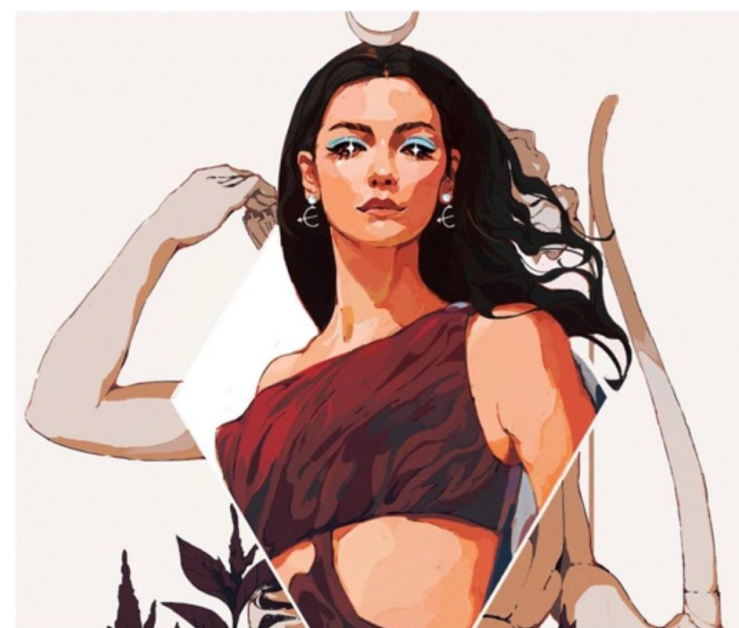
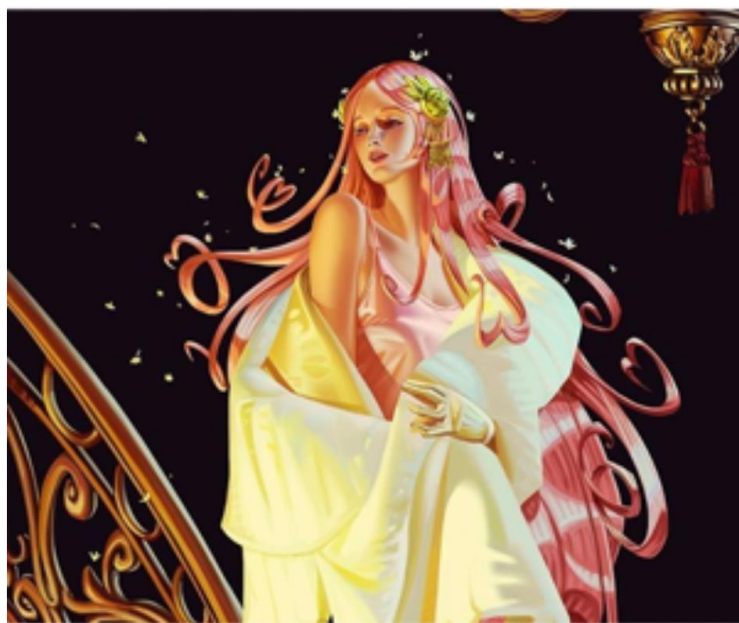
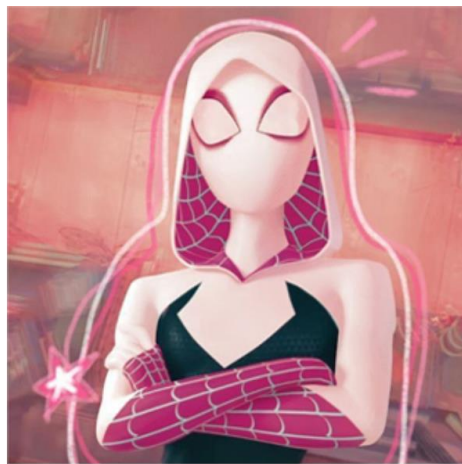
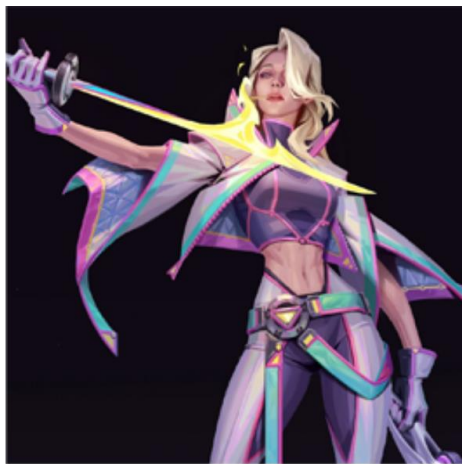


Рис. А.3. Референси образів персонажів

ДОДАТОК Б. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ, СКРІНШОТИ РОБОЧОГО ПРОЦЕСУ, ЕСКІЗ ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ



Рис Б.1. Ескізи поз та силуетів персонажа

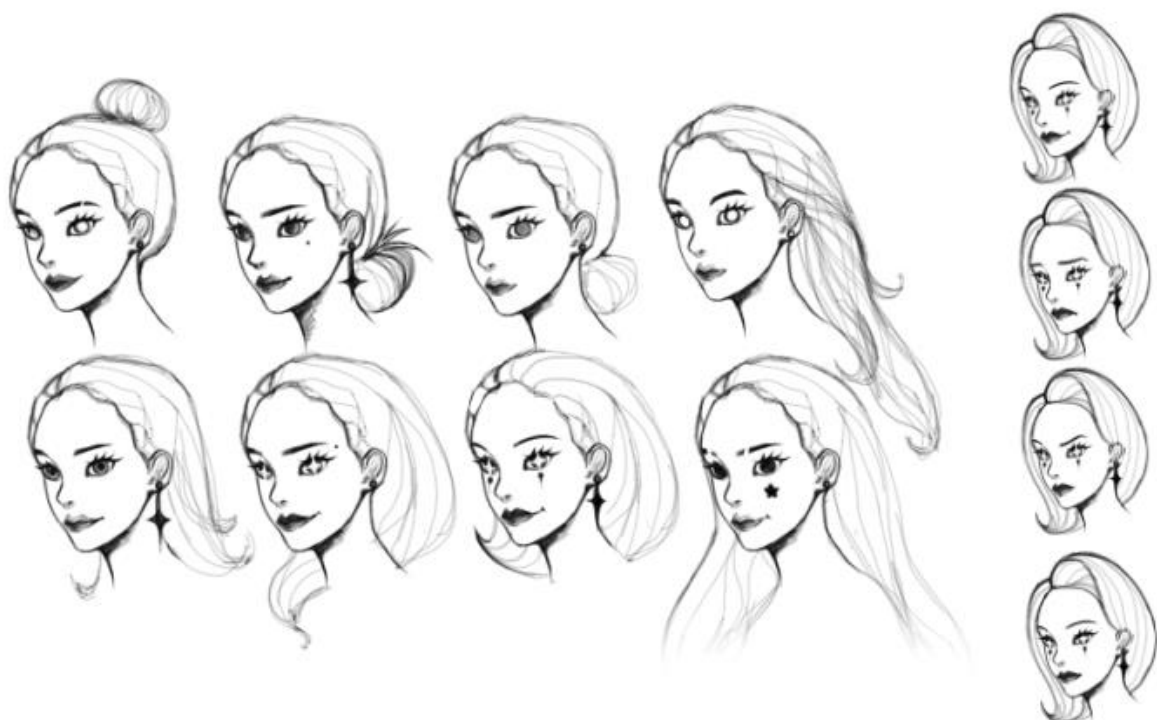


Рис. Б.2. Ескізний пошук портрету та емоції обличчя



Рис. Б.3. Ескізний пошук зачіски та кольору волосся



Рис. Б.4. Ескізний пошук одягу



Рис. Б.5. Ілюстрації персонажа в різних середовищах, що більше розкриває її



Рис. Б.6. Базова фігура в 2D



Рис. Б.7. Фінальна 2D фігура



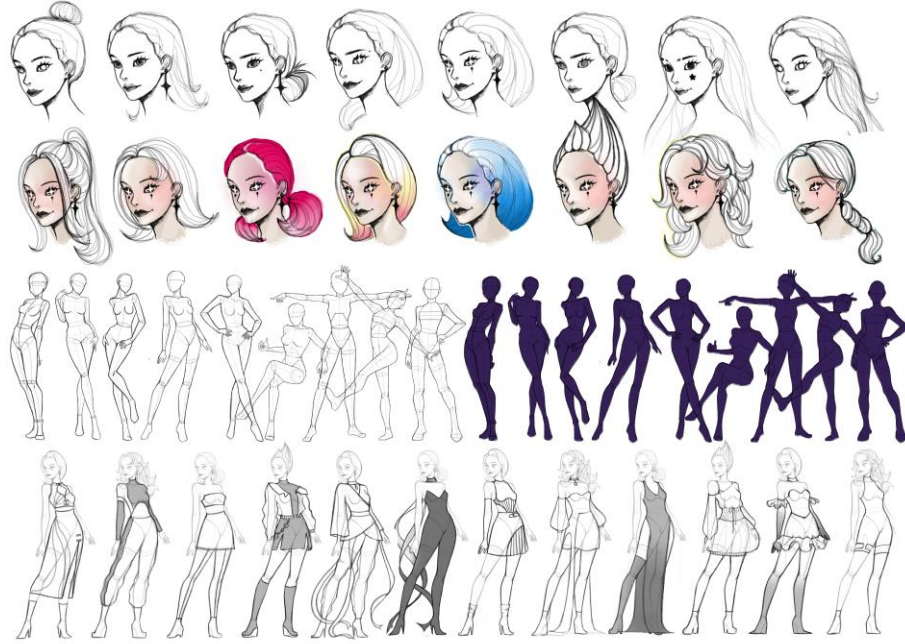
Рис. Б.8. Фінальна 3D фігура



Рис. Б.10. Фото 3D макету

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТІПЕНЯ «БАКАЛАВР» ЗА ТЕМОЮ:
ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ОНЛАЙН-КОНКУРСУ «CONCEPT ART AWARDS», ПАСАДЕНА, КАЛІФОРНІЯ
CHARACTER DESIGN FOR THE CONCEPT ART AWARDS ONLINE COMPETITION PASADENA, CALIFORNIA

ЕСКИЗНИЙ ПОШУК ПОЗИ ТА СИМЕТА, ПОРТРЕТИ ТА ЗАЧІСКИ І ОДЕЖУ:



ІЛІАСТРАЦІЇ ПЕРСОНАЖА В РІЗНИХ СЕРЕДОВИЩАХ ТА МАТЕРІАЛАХ:



ВИКОНАЛА СТУДЕНКА ІV КУРСУ СТЕЩЕНКО АНАСТАСІЯ (ДИЗАЙН 2022-2) КЕРІВНИК: ВИКЛАДАЧ КАФЕДРИ «ДЗР» ЗІНЧЕНКО АНДРИЙ ГЕОРГІЄВИЧ



Рис. Б.11. Дипломна графіка