

2. Пода, Т. (2023). Проблеми етики та виклики, пов'язані із застосуванням технологій штучного інтелекту в сучасному мистецтві. Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, (19), 39–54. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294893>

3. Фокс. С. Як штучний інтелект допомагає у створенні контенту. *MEDIACOM* (20.04.2024). URL: <https://mediacom.com.ua/yak-shtuchnyy-intelekt-dopomahaе-v-stvorennya-kontentu/> (дата звернення: 23.03.2025).

4. Щукіна А. Штучний інтелект проти творчості: музика під загрозою. *Новий Формат* (13.02.2025) URL: <https://newformat.info/socium/shtuchnyj-intelekt-proty-tvorchosti-muzyka-pid-zahrozoiu/> (дата звернення: 23.03.2025).

ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ У СТВОРЕННІ ІГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Бальоха К. В., здобувач вищої освіти

Авула А. І., доктор філософії, доцент, доцент кафедри цифрового мистецтва

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: гейм індустрія, гравець, цифрові художники, художній образ, персонаж, гра.

Сучасна гейм індустрія є потужним культурним феноменом, що невпинно розвивається та пропонує гравцям не лише інтерактивний досвід, але й складні, багатогранні віртуальні світи. На шляху занурення в них є знайомство з персонажами – сутностями, з якими геймер взаємодіє, співпереживає їм або протистоїть. Це все залежить від майстерності цифрових митців, які використовують різноманітні засоби художньої виразності в поєднанні з елементами наративу, анімації та звукового супроводу. Зовнішність персонажів відображає їх характер, історію, соціальний статус, наміри та емоційний стан. Вдало розроблений герой здатний викликати у гравця всю палітру відчуттів, таким чином поглиблюючи його залученість в ігровий процес.

Колірна гама є одним із найважливіших інструментів у арсеналі художника, який впливає на людську психіку викликаючи асоціації, психологічні реакції та біологічні інстинкти [2]. Саме колір формує загальне емоційне тло, підсилює характер, визначає роль персонажа у грі та створює ієрархію. Правильне використання кольору може миттєво передати гравцеві важливу інформацію про героя, його настрій та потенційну небезпеку [1].

Наступними елементами у творенні художнього образу є форма та силует. Вони визначають впізнаваність персонажа та впливають на перше враження гравця. Силует – це зовнішній контур героя, його загальна обрисова лінія, яка сприймається навіть при мінімальній деталізації або у

тіні. Вдало розроблений силует може миттєво охарактеризувати персонажа [3]. Форма ж охоплює тривимірну його структуру, включаючи пропорції тіла, форму окремих частин та їхнє взаємне розташування. Гострі кути та ламані лінії в цифровому мистецтві часто використовуються для створення образів антагоністів, агресивних або небезпечних персонажів. Ці форми викликають відчуття напруги, динаміки та потенційної загрози. Наприклад, герой з гострими плечима, клиноподібною головою та колючими елементами броні буде сприйматися як ворог або складний супротивник. Навпаки, округлі та плавні форми зазвичай асоціюються з дружніми, доброзичливими, комічними або беззахисними героями. М'які лінії та відсутність гострих кутів створюють відчуття безпеки та позитиву. Персонаж з круглим обличчям, великими очима та пухкими формами часто викликає симпатію та бажання опікуватися ним. Тож пропорції тіла також відіграють важливу роль у формуванні характеру персонажа. Високі та стрункі фігури можуть асоціюватися з елегантністю, спритністю або владою, тоді як кремезні та мускулісті персонажі часто сприймаються як сильні та витривалі. Гротескні або карикатурні пропорції можуть використовуватися для створення комічних ефектів або підкреслення певних рис характеру. Вдалих силует є дуже важливим для швидкої ідентифікації персонажа у грі, особливо в умовах швидкого темпу та великої кількості об'єктів на екрані. Унікальний та легко запам'ятовуваний силует дозволяє гравцеві миттєво розпізнати друга чи ворога, навіть на відстані або в умовах поганої видимості. Класичним прикладом є впізнавані силуети таких персонажів, як Маріо з гри Super Mario Bros. або Сонік з Sonic the Hedgehog. Їхні контури є настільки характерними, що їх можна впізнати навіть без кольору та деталізації. Крім того, силует може підкреслювати особливості характеру та роль персонажа у грі. Наприклад, широкий та стійкий силует може свідчити про силу та непохитність, тоді як легкий та витягнутий – про спритність та швидкість. Художники часто використовують силует, щоб візуально відрізнити різні класи персонажів або показати їхню еволюцію протягом гри.

Текстура та матеріали є наступним рівнем деталізації, який додає глибини та реалістичності візуальному образу ігрового персонажа. Текстура визначає візуальні та тактильні властивості поверхні об'єкта, такі як гладкість, шорсткість, м'якість або твердість. Матеріали ж вказують на фізичну природу об'єкта – чи це метал, тканина, шкіра, камінь, хутро тощо. Використання різноманітних текстур та матеріалів не лише робить персонажа більш цікавим, але й допомагає передати його історію, соціальний статус, професію, індивідуальність та емоційний стан. Вибір текстури та матеріалів може багато розповісти про персонажа, його минуле та сьогодення [4]. Гладкі та блискучі поверхні, такі як полірована сталь або шовк, часто асоціюються з футуристичними, технологічними або багатими персонажами. Вони можуть символізувати чистоту, досконалість або високий соціальний статус. Наприклад, елегантний костюм з блискучої тканини може підкреслити вишуканість та владу персонажа. Навпаки,

грубі та потерті текстури, такі як стара шкіра, подертий одяг або іржавий метал, підкреслюють історію та досвід героя. Вони можуть свідчити про важке життя, битви, подорожі або приналежність до нижчих соціальних верств. Персонаж, одягнений у поношену шкіряну броню з помітними шрамами та потертостями, може здаватися більш досвідченим та загартованим. Поєднання різних матеріалів в образі також є потужним засобом художньої виразності. Наприклад, лицар, одягнений у важку металеву броню, але з м'якою хутряною накидкою, може сприйматися як суворий воїн, який водночас цінує комфорт. Поєднання грубої тканини та простих металевих елементів може вказувати на скромне походження та практичність персонажа. Деталізація текстур та матеріалів також впливає на рівень занурення гравця в ігровий світ. Реалістично відтворені текстури роблять персонажа більш відчутним та правдоподібним. Сучасні технології дозволяють створювати надзвичайно деталізовані текстури з різними властивостями відбиття світла, шорсткості та прозорості, що значно підвищує якість сприйняття ігрових персонажів. Крім того, текстура може використовуватися для передачі емоційного стану героя. Наприклад, спітніла або бліда шкіра може свідчити про страх або хвилювання, а скуйовджене волосся та пом'ятий одяг – про стрес або безлад.

Отже, засоби художньої виразності відіграють фундаментальну роль у створенні унікальних та незабутніх ігрових персонажів. Колір, форма, силует, текстура та матеріали є потужними інструментами в руках цифрових художників, які дозволяють їм формувати не лише гарний художній образ, але й ефективно комунікувати з гравцем, впливаючи на його емоції, асоціації та розуміння персонажа.

Список використаних джерел

1. Арнхейм, Р. Мистецтво і візуальне сприйняття / Р. Арнхейм ; пер. з англ. В. Самохвалова. – Київ : Основи, 2008. – 392 с.
2. Гуревич, П. Колір у мистецтві та дизайні / П. Гуревич. – Львів : Априорі, 2017. – 288 с.
3. Лодер, Дж. Основи концепт-арту: персонажі та середовища / Дж. Лодер ; пер. з англ. А. Гончаренко. – Київ : Видавництво Старого Лева, 2021. – 256 с.
4. Молчанов, А. Основи дизайну персонажів: теорія та практика / А. Молчанов. – Харків : Фактор, 2019. – 448 с.