

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА РОЗРОБКА КОНЦЕПТ АРТІВ ПЕРСОНАЖІВ ДО ГРИ «FANTASY TRIUMPH»

ПІДГОТУВАВ СТУДЕНТ 4 КРУСУ, ГР. 6.0220-1 КОЛЕСНІКОВ ВАЛЕНТИН

НАУКОВИЙ КЕРІВНИК: ГРЕСИК ІРИНА СТАНІСЛАВІВНА



АКТУАЛЬНІСТЬ

На сьогоднішній день такі масові засоби візуальної комунікації як кінофільми, телевізійні серіали, телефонні та комп'ютерні ігри залишаються лідируючими серед всього медійно-розважального інфостору. Увесь цей медійний контент користується неабияким попитом завдяки тому, що дає споживачам змогу забути про буденні проблеми та негаразди й поринути в улюблені для них світи. З 2020 року шаленої популярності набули саме відео ігри. Завдяки таким характеристикам, як детальне розроблення дизайну персонажів і локацій, глибокий та цікавий сюжет.

- Об'єкт
концепт арт.

- Предмет
концепт арт персонажів для відеогри.

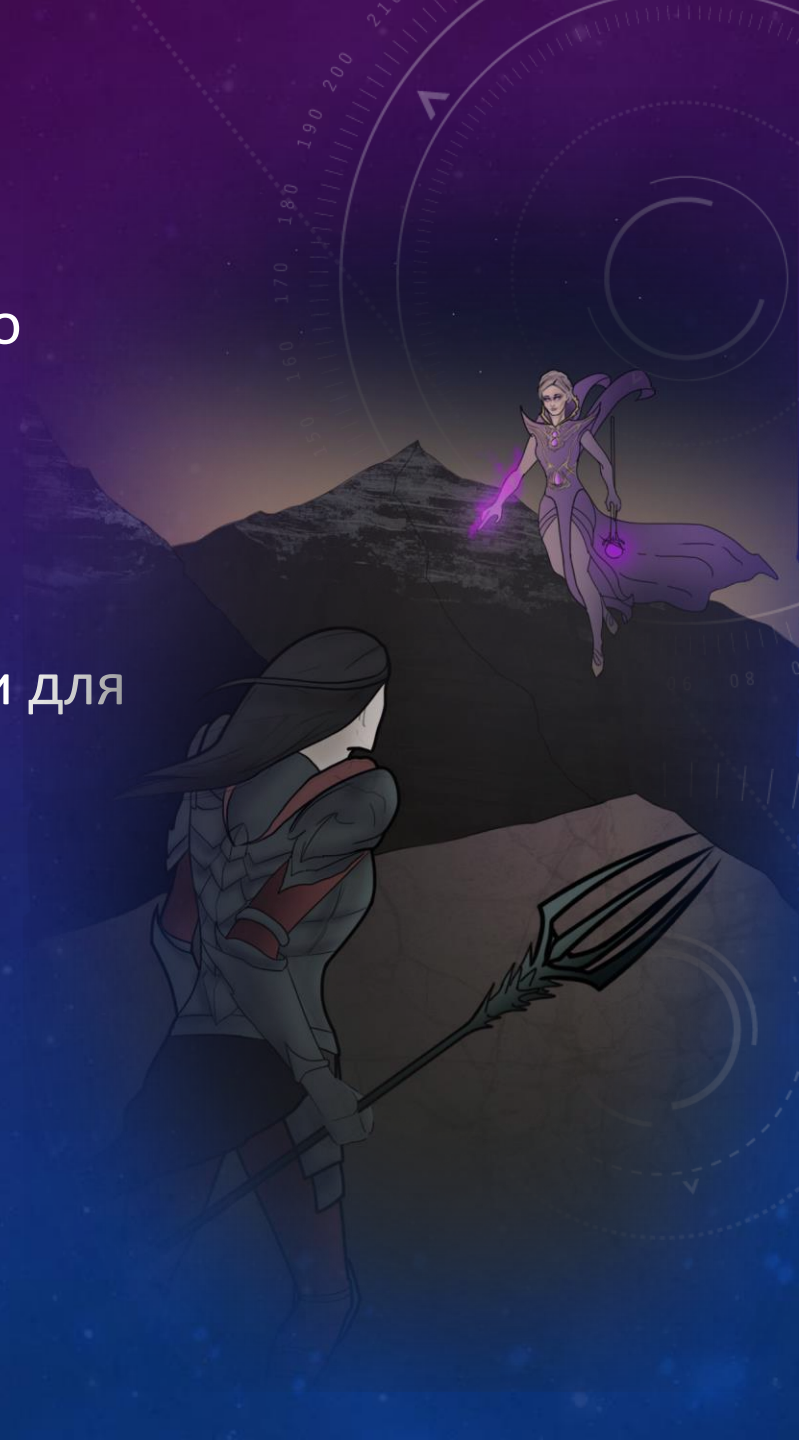
- Мета

розробка концепт артів персонажів до гри «Fantasy Triumph» на основі аналізу друкованих та інтернет джерел на предмет концепт арту, його історії та особливостей.

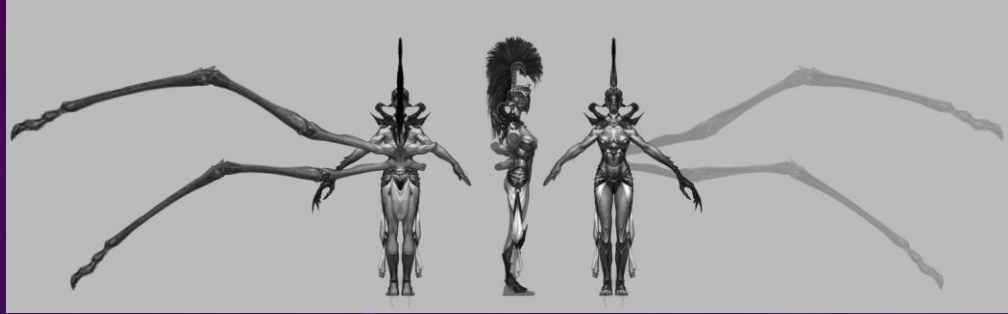


Завдання:

- Систематизувати й проаналізувати науково-теоретичні джерела з історії концепт арту та основних принципів його застосування;
- Дослідити актуальність концепт арту в сучасному інфопросторі;
- Проаналізувати та порівняти існуючі аналоги та прототипи для побудови авторського алгоритму дій;
- Створити ескізи, приймаючи до уваги принципи композиційного рішення, підібрати логічно збалансовану кольорову гаму;
- Створити результуючі концепт арти;
- Описати хід роботи;



АНАЛОГИ



Концепт арт Мегери «God of War 4»

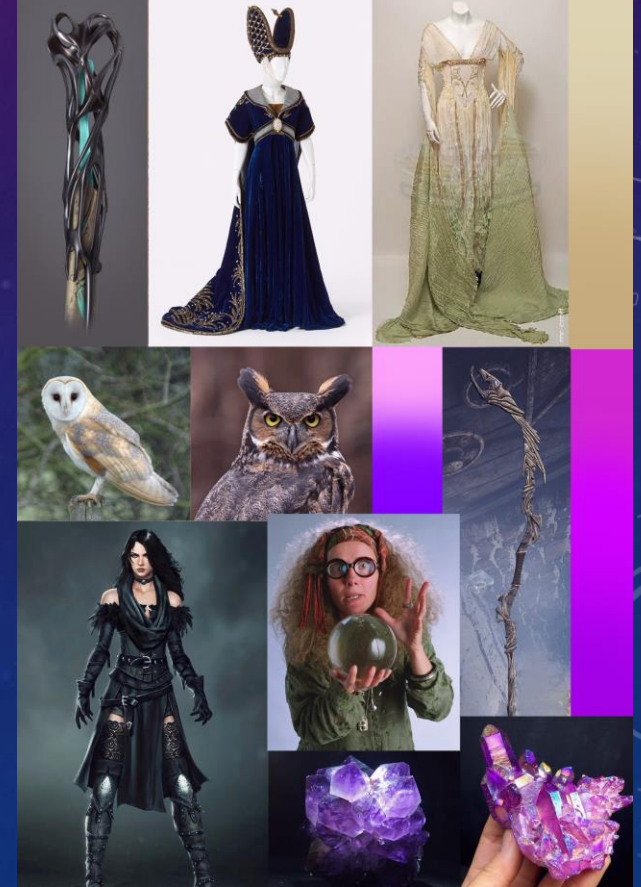
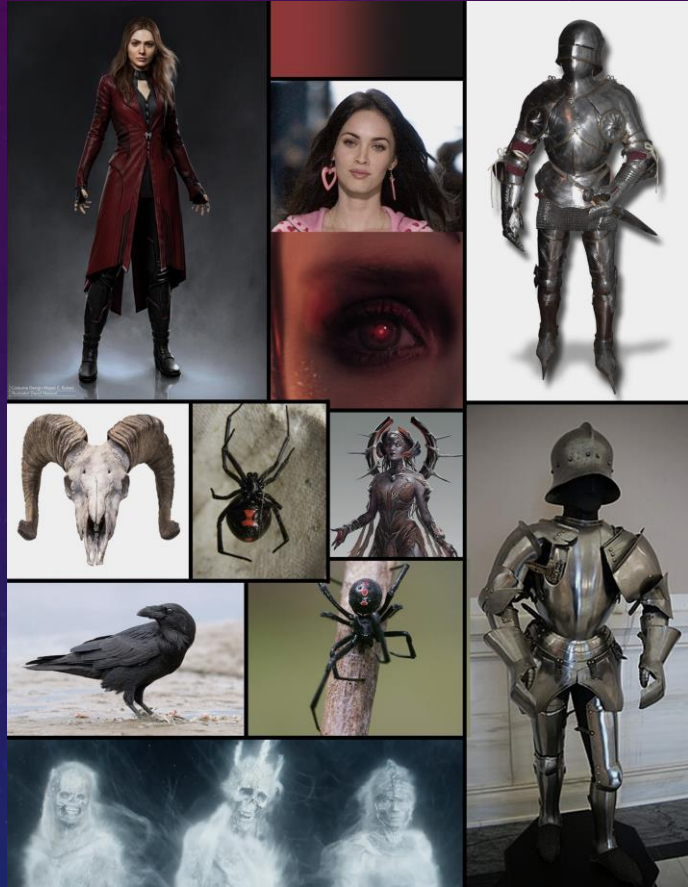


Концепт арт Байонетти «Bayonetta»

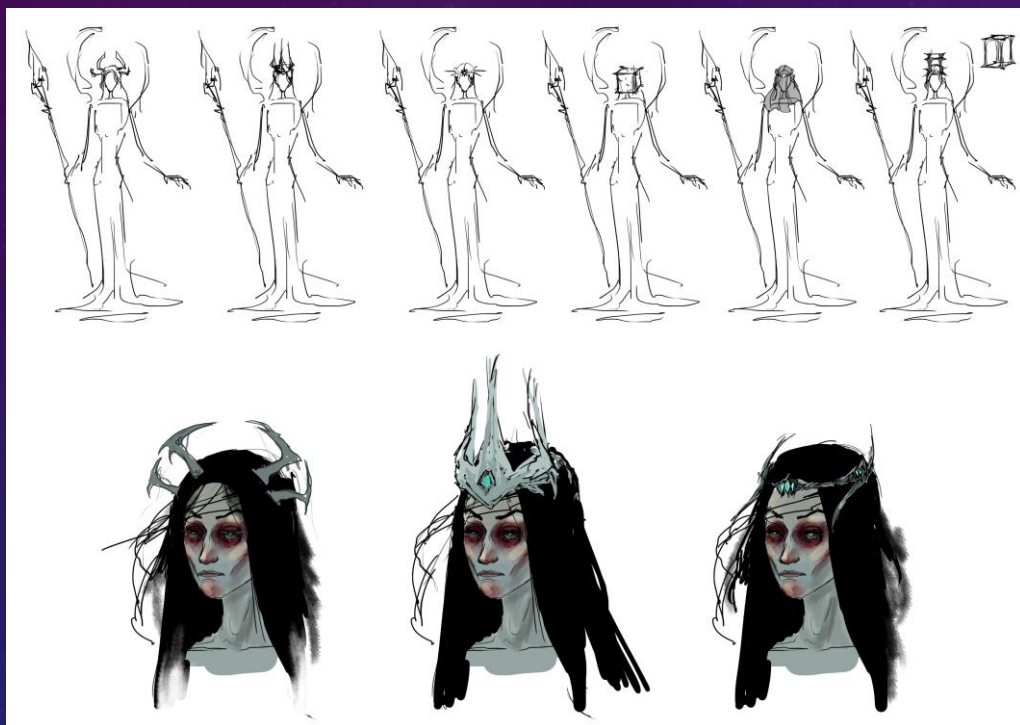


Концепт арти магів «Skyrim»

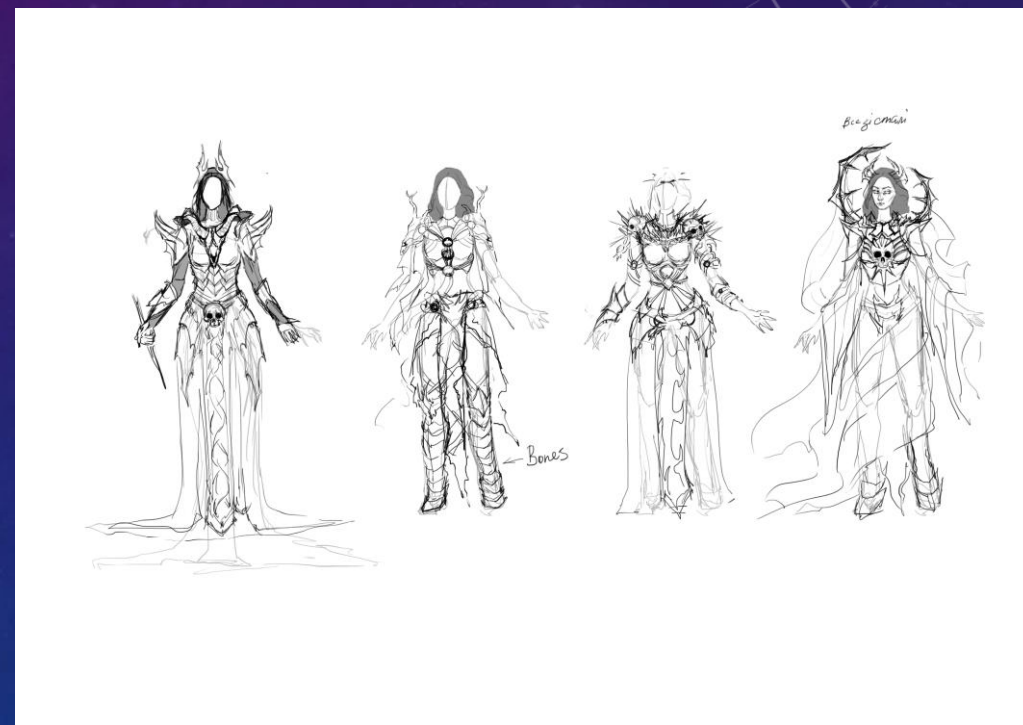
МУДБОРДИ



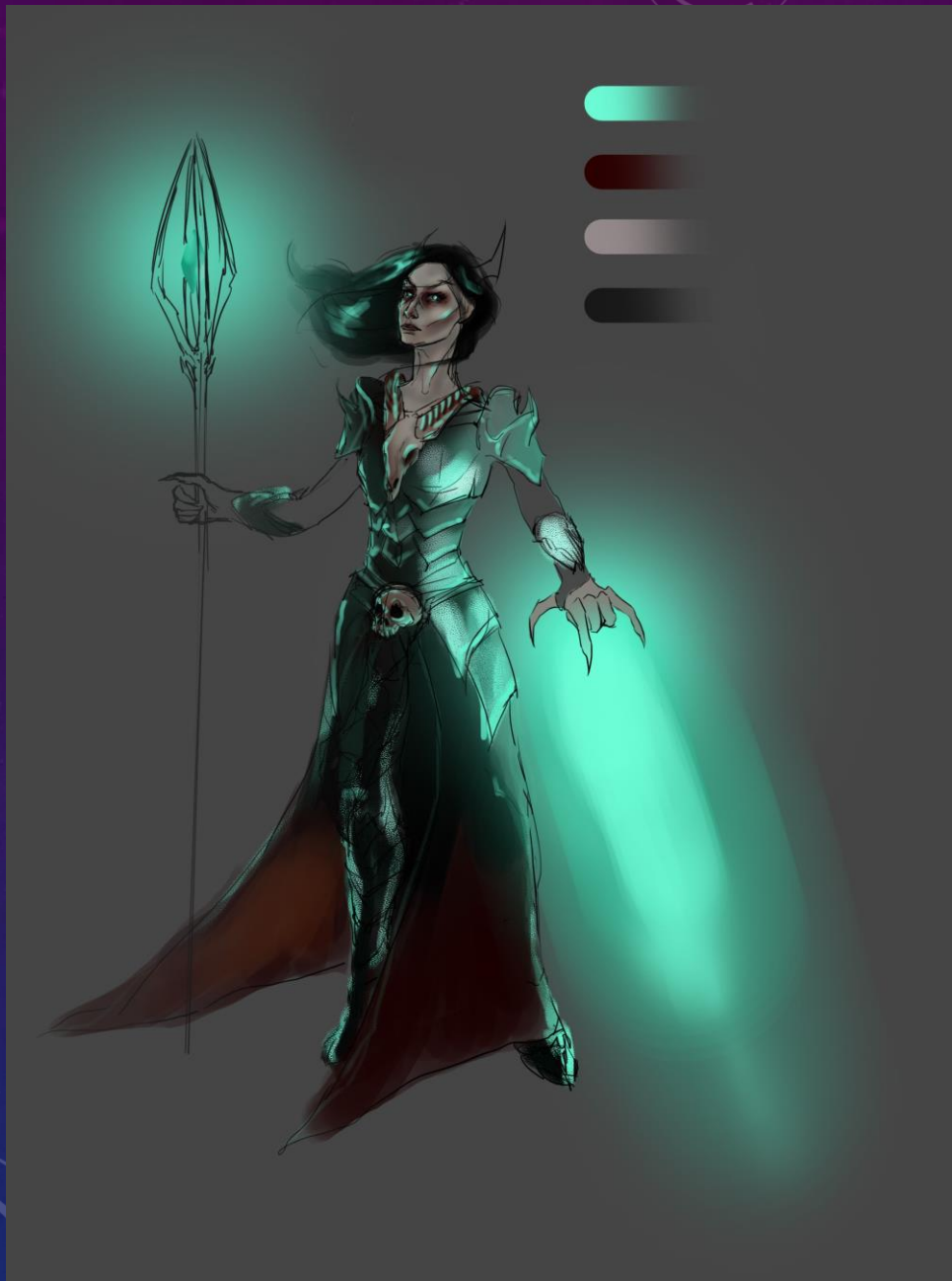
ЕСКІЗУВАННЯ ПЕРШОГО ПЕРСОНАЖА



Ескіз зовнішнього вигляду персонажа



Чотири ескізи костюмів для персонажа



КОЛЬОРОВА ГАМА

Переважно складається з темно-червоних, блідо-сірих, та чорних відтінків. Акцентним кольором виступає яскраво-смарагдовий, цим кольором окреслені магічні здібності некромантів, він резонує відтінок очей героїв та забарвленням посохів героїв

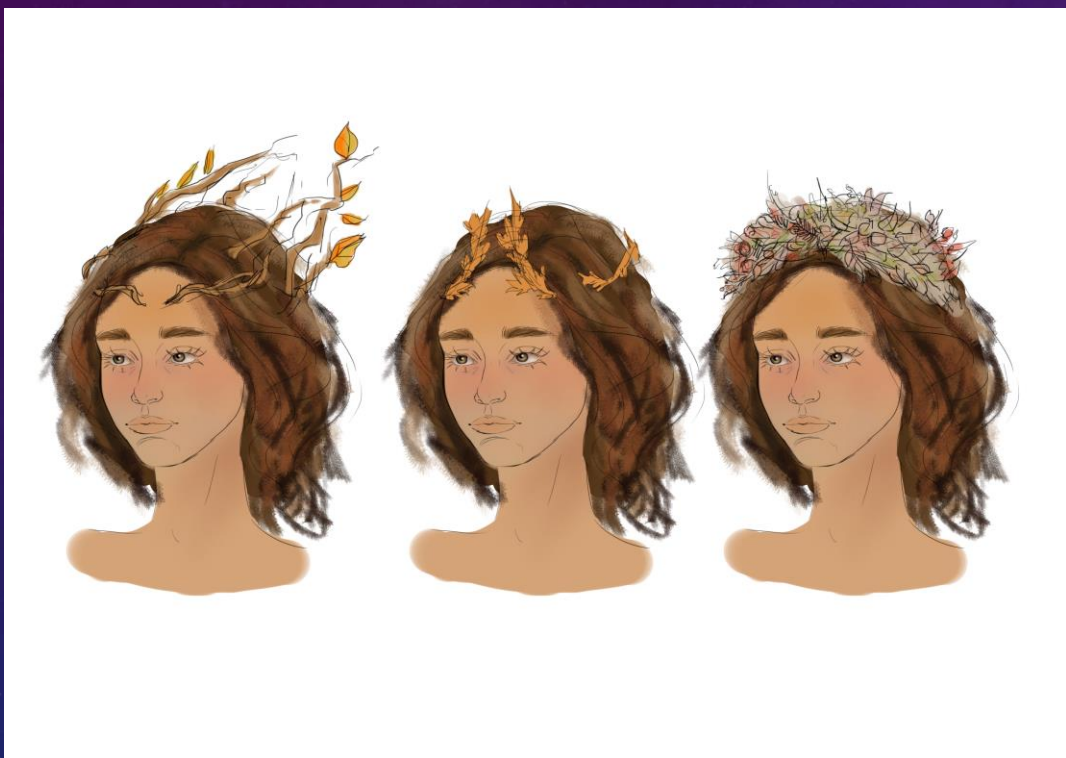
ФІНАЛЬНИЙ КОНЦЕПТ АРТ



КОНЦЕПТ АРТ ПОСОХІВ



ЕСКІЗУВАННЯ ДРУГОГО ПЕРСОНАЖА



Ескіз зовнішнього вигляду персонажа



Ескізи чотирьох костюмів для персонажа

A close-up of a woman's eyes with a futuristic digital overlay. The background is dark blue with white circular patterns and numbers, suggesting a high-tech or scientific theme.

КОЛЬОРОВА ГАМА

У кольоровому рішенні зовнішнього вигляду дріад переважають жовті, помаранчеві та коричневі відтінки. Загальна кольорова гама, хоч і складається з таких яскравих кольорів, але при передачі текстур і матеріалів вони набувають м'яких і пастельних відтінків.



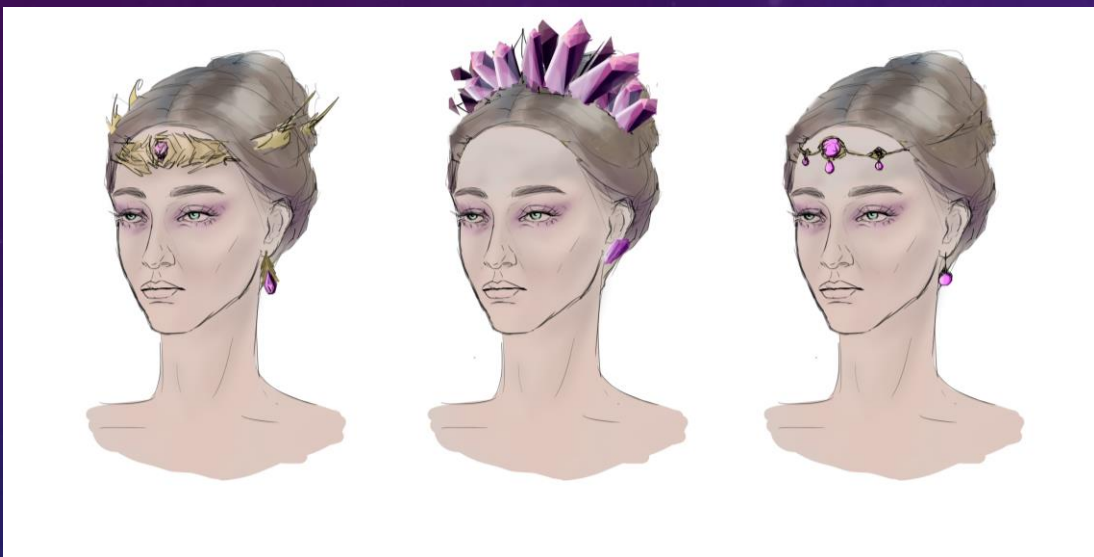
ФІНАЛЬНИЙ КОНЦЕПТ АРТ



КОНЦЕПТ АРТ ЧАРІВНИХ ПАЛИЧОК



ЕСКІЗУВАННЯ ТРЕТЬОГО ПЕРСОНАЖА



Ескіз зовнішнього вигляду персонажа



Чотири ескізи костюмів для персонажа



КОЛЬОРОВА ГАМА

Кольорове рішення персонажа включає в себе поєднання жовтого та фіолетового кольорів. Також було використано відтінки, що символізують багатство і розкіш, такі як, золоті, сріблясті та пурпурні.

ФІНАЛЬНИЙ КОНЦЕПТ АРТ

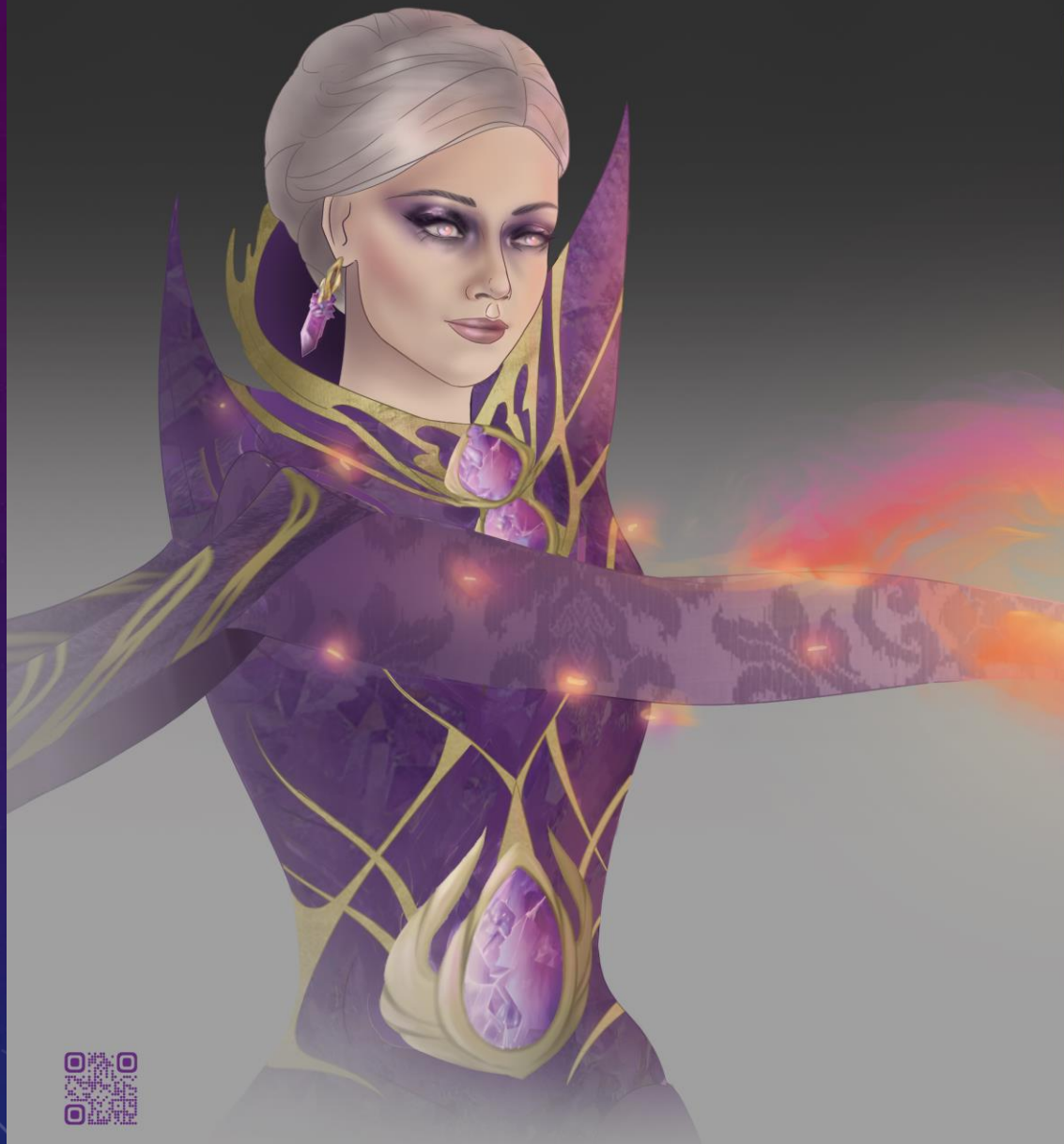


КОНЦЕПТ АРТ ЖЕЗЛІВ



ВИСНОВКИ

Стрімкий ріст індустрії відеоігор, а з ним і розвиток концепт арту, як невід'ємної частини створення будь якої гри, дозволив тисячам митців та мисткинь реалізувати власний художній потенціал у цій унікальній ланці мистецтва.



ВАЛЕНТИН КОЛЕСНИКОВ, РОЗРОБКА КОНЦЕПТ АРТІВ ПЕРСОНАЖІВ ДО ГРИ «FANTASY TRIUMPH»
Кваліфікаційна робота бакалавра. Керівник доцент Ірина Гресик
VALENTYN KOLESNIKOV, DEVELOPMENT OF THE CONCEPT ART FOR CHARACTERS OF THE FANTASY TRIUMPH GAME
Bachelor's qualifying work. Sci.Adv.: Docent, Iryna Gresyk