

СТВОРЕННЯ, КОНЦЕПЦІЯ, РІГІНГ 3D СТИЛІЗОВАНИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ТА ЛОКАЦІЙ В СТИЛІ ГРИ «NIE: AUTOMATA » В 3D РЕДАКТОРАХ: ВІД РОЗРОБКИ ДО ІНТЕГРАЦІЇ В ІГРОВИЙ ПРОСТІР

Анотація. Об'єктом дослідження є відеогра *Nier: Automata* та її неповторний візуальний стиль. У цій роботі аналізується процес створення стилізованих 3D-персонажів та оточення, починаючи з концепт-арту, начерків візуального аналізу, аж до оснащення, накладання текстур і інтеграції моделей в ігровий простір. Окрема увага до сюжету гри її філософію настроїв локації, аудиторію та стан гри ринку. Гра стала прикладом унікального поєднання реалістичних і абстрактних елементів, що формують впізнавану атмосферу, тому її аналіз з усіх боків дозволяє краще зрозуміти сучасні тенденції у відеоігровій індустрії. Дослідження має практичну користь для дизайнерів, зацікавлених у поєднанні художньої стилізації та технічних аспектів у розробці відеоігор.

Ключові слова: Гра, відеоігри, 3d персонажі, розробка, концепт, візуалізація.

Вступ.

У сучасну цифрову епоху відеоігри вже давно перестали бути виключно розвагою. Вони стали вагомим соціокультурним та економічним явищем, яке впливає на формування цифрової ідентичності, сприяє розвитку когнітивних навичок і створює нові канали комунікації. Сучасні ігри об'єднують мільйони користувачів, забезпечуючи не лише міжкультурну взаємодію, а й простір для творчості, освіти й емоційного відновлення.

Проте за барвистими світами та інтерактивними сюжетами криється складний процес розробки — від концептуальної ідеї до технічного втілення. Цей шлях охоплює роботу фахівців з різних галузей: програмування, графіки, нарративного дизайну, психології й маркетингу. Таким чином, кожна гра — це результат багатовимірної співпраці, де пікселі стають носіями значущих сенсів.

Матеріали та методи.

Мета цієї роботи — заглибитися у візуальний світ гри *Nier: Automata*, визначної представниці Action RPG, що поєднує глибоку філософію, естетичну витонченість та інноваційний дизайн. Головний акцент робиться на аналізі стилістики гри з подальшим створенням власних персонажів і локацій, які гармонійно впишуться у вже сформований візуальний всесвіт, але при цьому матимуть оригінальну концепцію та художнє бачення.

Проект передбачає дослідження сучасних тенденцій у дизайні персонажів, аналіз естетичних рішень та візуальних прийомів, що використовуються в популярних іграх жанру. Особливу увагу приділено концепт-арту, роботі з колірними палітрами, композиційними принципами та створенню візуального нарративу як для персонажів, так і для оточуючого середовища.

Другий важливий аспект роботи — це глибоке вивчення технічної сторони розроб-

ки: поетапне створення персонажа в 3D-редакторах, вивчення особливостей стилізованого моделювання, що поєднає художнє бачення з технічними параметрами. У цьому контексті важливо відшукати баланс між візуальною естетикою Nier:Automata та обмеженнями сучасних 3D інструментів і гейм-двигунів, що визначають межі реалізації в інтерактивному середовищі.

В результаті, ця робота – це спроба не просто відтворити стиль культової гри, а й досягнути його, переосмислити через призму авторського підходу, та показати, що сучасний художник може бути не просто спостерігачем, а активним творцем нових цифрових світів.

Також третій важливий аспект роботи це дослідити, який з існуючих 3d редакторів краще допоможе втілити задачу в життя. Бо усі найпопулярніші редактори мають різну функціональність, направлення і таке інше.

Результати.

Персонажі в Nier: Automata — це більше, ніж просто аватарки, для ігрового процесу вони є центральними персонажами, про яких і написаний сюжет самої гри, в лор яких ви будете заглиблюватись і вони є тими, хто буде вас оточувати протягом всього ігрового процесу. Вони будуть проводити вас по усіх квестах та сюжетних лініях, саме з ними ви будете будувати діалоги, вони будуть видавати вам завдання або нагороди та всяке інше. Те, як вони оформлені, як візуально, так і внутрішні характеристики має відображає теми гри: ідентичність, проблеми пов'язані зі штучним інтелектом, пошук правди і таке інше.

Дизайн персонажів у Nier: Automata розповідає багато про самих персонажів, дає зрозуміти їх характер і його певні риси з першого погляду. Деякий дизайн приваблює, як дизайн головних героїв та антагоністів, а деякий - навпаки відштовхує, як дизайн машин-антагоністів, які мають незначну роль у сюжеті. Дизайн персонажів впливає на настрій гри, на атмосферу сцени або квесту а також на настрій гравця.

Дизайн локації в Nier: Automata чудово створені та розроблені, щоб викликати потрібний настрій під час того чи іншого квесту або сюжету. Локації формують атмосферу бо саме вони займають найбільшу частину того, що ви бачите на екрані в той чи інший момент гри і Nier Automata з цією задачею відмінно справляється.

Безлюдні пейзажі формують пост-апокаліптичну обстановку. Це руїни, покинуті міста, знищені ліси та безлюдні пустелі. Ці місця візуально вражають своєю пустотою, символізуючи ізолюваність і відчай, який відчувають герої. Наприклад, зруйнований міський пейзаж відображає вже втрачені цивілізації. Ненапізруйновані будівлі міста викликають відчуття самотності та пустоти, а порожні вулиці відображають крах людства та. Моторошна тиша цих локацій з зовсім незначними ознаками життя підкреслює центральний конфлікт гри: наслідки війни та реалії постапокаліпсису.

Розглянемо тепер програми для моделювання, щоб обрати правильну для роботи. Існує 3 найпопулярніших програм для моделювання — це Blender, 3Ds max, maya.

Ми порівнюємо основні інструменти моделювання Blender, Maya та 3ds Max і можемо зробити передчасний висновок, що кожне програмне забезпечення має свої сильні та слабкі сторони в залежності від типу моделювання, уподобань користувача та конкретних потреб у роботі. Ось огляд функцій, сильних і слабких сторін кожного з забезпечень:

1. Блендер. Blender — це безкоштовне програмне забезпечення для 3D-моделювання з відкритим вихідним кодом, яке користується великою популярністю в спільнотах інді-розробників або ж любителів. Це потужний інструмент, який невпинно набирає

популярності в професійному середовищі завдяки своєму багатому набору функцій. Розробники блендера кожне оновлення додають у нього нові функції та спрощують роботу з цим забезпеченням, а відсутність цінника за програму і зробила її настільки популярною серед моделерів.

Блендер - різностороння та багатфункціональна програма: включає моделювання, ліплення, анімацію, візуалізацію, композицію, редагування відео тощо в одній програмі. Також програма містить скульптинг: Інструменти для скульптингу у Блендері дуже потужні та дуже схожі до можливостей такої програми, як Zbrush. Також Блендер містить зручні налаштування інтерфейсу якраз під вподобання користувача: інтерфейс із широкими можливостями налаштування для індивідуальних робочих процесів.

У даної програми досить активна спільнота: постійні оновлення та велика база користувачів забезпечують велику кількість навчальних матеріалів та велике, добродушне ком'юніті.

Але у даної програми є також і слабкі сторони. Процес навчання, інтерфейс та робочий процес Блендера можуть бути новими, незрозумілими для новачків, особливо якщо вони до цього працювали з іншим програмним забезпеченням. Використання у професійному моделюванні: хоча Блендер використовується все частіше у народі, він усе ще найменш поширений у великих ігрових студіях порівняно з Maya та 3ds Max. Також мінусом є відсутність корпоративної підтримки. Хоч Блендер і вдосконалюється з кожним оновленням, але він не має такого рівня офіційної підтримки, як Maya та 3ds Max.

Далі розглянемо Майю. Майя — це багатфункціональний і розповсюджений інструмент 3D-моделювання та анімації, розроблений Autodesk. Його широко використовують у кіно, телебаченні та розробці відеоігор. Вона має свої сильні сторони: Промисловий стандарт: Майя найбільше використовується у кіно, анімаціях та VFX-індустріях, що робить її основним продуктом для професійних 3D-художників. Також програма має повний набір інструментів для моделювання, включаючи NURBS, багатокутне моделювання та моделювання поверхонь на сегменти. Також тут добре працює інтеграція анімації: програма чудово підходить для монтажу й анімації. Також в ній є свої слабкі сторони. По-перше це ціна. Ціна підписки на Майю може бути надто високою, особливо для незалежних розробників або любителів. Також мінусом є складність: Майя має досить складний інтерфейс, особливо для початківців.

3. 3ds Max ще один продукт від Autodesk, який широко використовується в архітектурі, розробці ігор та візуалізації. Ця програма відома своєю простотою та стабільністю. Її легше освоїти для початківців у порівнянні з Maya та Blender. Програма має більш інтуїтивно зрозумілий робочий процес для тих, хто тільки починає працювати. Також вона має інструменти полімоделювання: 3ds Max чудово справляється з полігональним моделюванням, а його система Editable Poly дуже вправна для швидкого створення складних моделей. Також в ній є індивідуальний інструмент для запікання текстур і роботи з UV-картами, який зазвичай використовується для створення ассетів для ігор. Також 3d Макс має MAXScript. Тобто мова скрипту для автоматизації тасків. Але є і свої недоліки. Дана програма доступна тільки для Windows, тобто 3ds Max не доступний для macOS або Linux. Також у програми менш просунуті інструменти анімації: Хоча програма має солідний набір інструментів для анімації, Майя затьмарює 3ds Max у цій сфері, особливо для анімації персонажів. Ціна також грає не останню роль у мінусах. Як і Майя, 3ds Max коштує дорого, особливо за підпискою, хоча Autodesk часто пропонує знижки для студентів.

Висновки.

Метою цієї роботи було дослідити стилістику гри Nier: Automata та як вона впливає на гравця, які має особливості для того, щоб відтворити цей стиль у створенні власних персонажів. Завданням є виявлення сучасних тенденцій у дизайні персонажів, використовуючи приклади з відомих Action RPG ігор. Це передбачає роботу з концепт-артами, кольоровими схемами, композицією та створенням візуального стилю для персонажів і навколишнього середовища.

Проаналізувавши все вищенаписане можна сказати, що дизайн персонажів і локацій у NieR: Automata має суттєве значення для створення атмосфери гри та значно впливає на емоційне сприйняття гравця. Ці елементи супроводжують гравця протягом усього процесу, посилюючи емоційний вплив і забезпечуючи захоплюючу подорож через сюжетні лінії та різноманітні квести.

Іншим висновком є те що саме Blender - чудовий варіант для виконання поставленої задачі, бо ми і є тими людьми, які шукають потужний інструмент «все-в-одному». Блендер має розширені можливості скульптингу, а його відкритий вихідний код робить його дуже зручним для налаштувань. А найголовніше це те що дана програма є абсолютно безкоштовною, розробники не вимагають купляти підписки, в той же час якість не поступається багатьом платним програмам.

Список використаної літератури

Blender For Dummies - Jason van Gumster, Найкращі програми для 3D-моделювання — modeling-3d.com, *Nier Wiki* (NIE R Wiki | Fandom), “*Nier:Automata – A study in dystopian storytelling and game mechanics*”, “*The Art and Techniques of 3D Character Design*” (*International Journal of Computer Graphics*, 2019). “*3D Character Development for Games*” - Jonathan Williams.

Карпенюк Богдана, студентка кафедри дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Карпов Віктор, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

БРЕНД КОМПАНІЇ СУХОФРУКТІВ «СОНЦЕФРУКТ»: ДИЗАЙН ПАКУВАННЯ ТА РЕКЛАМИ

Анотації. Тези висвітлюють актуальні проблеми в дизайні упакування товарів харчування, а саме категорії корисних снеків – сухофруктів. Досліджено ринок упакування для сухофруктів та потребу в створенні нових сучасних дизайнів. Розглянуто роль упакування, її функцій та вплив фірмового стилю на маркетинг.

Ключові слова: дизайн, дизайн упакування, фірмовий стиль, бренд, реклама, сухофрукти.

Вступ та постановка проблеми.

На сучасному харчовому ринку, особливо в сегменті здорових снеків, таких як сухофрукти, дизайн упакування відіграє вирішальну роль. Окрім основної функції збереження та за-