

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

**ІЛЮСТРУВАННЯ ТА ВЕРСТКА АРТБУКУ
ДО ВІДЕОГРИ «BALDUR'S GATE 3»**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр ДРДЗ. 2021054.03.09 ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, група ДЗН-21-3 тбо Володимир КОРНІЙЧУК

Керівник: старший викладач Юлія Юлія БАЙРАК

Нормоконтролер: к.т.н., доц. Лариса Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК

«13» червня 2025р.

Хмельницький, 2025

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет _____ технологій і дизайну
Кафедра _____ дизайну
Освітній рівень _____ перший (бакалаврський)
Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво
(цифра і назва)
Спеціальність _____ 022 Дизайн
(цифра і назва)
Освітня програма _____ Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

Ельвіра Ельвіра БАЗИЛЮК

7 лютого 2025 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

Корнійчуку Володимир

(прізвище, ім'я, по батькові)

1.Тема роботи _____ Ілюстрування та верстка артбуку до відеогри «Baldur's gate 3»

Керівник роботи _____ Байрак Юлія Олександрівна
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затвержені наказом вищого навчального закладу від «7» лютого 2025р., № 23

2.Строк подання студентом закінченої роботи 14 червня 2025 р.

3.Вихідні дані до роботи Об'єкт проектування – артбук; призначення - неперіодичне ілюстративне видання художньо-дослідницького характеру; тематика – візуальна презентація персонажів у стилі CRPG; автор персонажів та макету – Корнійчук В.В.
назва артбуку - Baldur's Gate 3: Артбук персонажів

4.Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ _____

Розділ 1 – Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта _____

Розділ 2 – Ретроспектива теми _____

Розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проектування _____

Висновки _____

Додатки _____

5.Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) _____

1 банер 150x200 см

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір та формування вихідних даних	7.02-20.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	10.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	10.02-01.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	02.03-01.04	
5	Оформлення розділу 2	02.03-01.04	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проєктування та опрацювання ескізної пропозиції	02.04-15.05	
7	Оформлення розділу 3	26.04-15.05	
8	Формулювання висновків	16.05	
9	Оформлення додатків	17.05-24.05	
10	Друк та виготовлення рекламно-інформаційних матеріалів	25.05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	2.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проєктування до захисту	9.06	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06-14.06	
16	Оформлення презентації результатів проєктування, підготовка доповіді	7.06-14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студент


(підпис)

Володимир КОРНІЙЧУК

Ініціали, прізвище

Керівник роботи


(підпис)

Юлія БАЙРАК

Ініціали, прізвище

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) освітнього рівня
на тему: «Ілюстрування та верстка артбуку до відеогри «Baldur`s gate 3»
студента групи ДЗН-21-3 Корнійчук В.,
керівник ст. викладач Байрак Ю.

Обсяг пояснювальної записки – 57 с., 38 ілюстрацій, 2 додатки, 24 джерел.

АРТБУК ДО ВІДЕОГРИ, КОНЦЕПТ-ПЕРСОНАЖІ, ЦИФРОВИЙ
СКУЛЬПТИНГ, 3D-МОДЕЛЮВАННЯ У ZBRUSH, АВТОРСЬКІ ПЕРСОНАЖІ,
ВЕРСТКА АРТБУКУ, ВІЗУАЛЬНИЙ СТИЛЬ BALDUR`S GATE 3


У кваліфікаційній роботі розроблено артбук персонажів у жанрі CRPG, що поєднав у собі елементи концепт-дизайну, 3D та графічного оформлення опираючись на естетику Baldur`s gate 3.

У процесі роботи було проаналізовано візуальні підходи до ігрового світу, особливості створення персонажів, стилістичні риси CRPG, досліджено структуру артбуків, а також їхню роль у геймдеві.

Результатом проекту став авторський артбук який помістив у собі авторські образи трьох персонажів, які були продемонстровані через ескізи, 3D-моделі та описову частину. Видання має дослідницький характер та демонструє поетапні роботи з персонажами, починаючи від ідеї, закінчуючи повноцінною 3D-моделлю.

04.06.2023

дата



підпис

ЗМІСТ

	С
Вступ.....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта.....	7
1.1 Характеристик артбуку як виду дизайнерського продукту.....	7
1.2 Жанрові та стилістичні особливості CRPG-ігор.....	8
1.3 Художня мова та концепт-дизайн у грі Baldur's Gate 3	14
2 Ретроспектива теми	18
2.1 Історія розвитку артбуків у відео-ігровій індустрії	18
2.2 Аналіз візуальних рішень у артбуках до сучасних ігор	22
2.3 Висвітлення теми персонажів у виданнях концепт-арту	25
3 Творча розробка дизайну об'єкта проектування	28
3.1 Формування концепції артбуку до гри Baldur's Gate 3.....	28
3.2 Розробка авторських персонажів: ідеї, ескізи, силуети	29
3.3 3D-моделювання персонажів у ZBrush: структура та підхід	35
3.4 Композиційне вирішення макету сторінок артбуку.....	42
Висновки.....	45
Перелік джерел посилання	47
Додаток А	50
Додаток Б.....	57

ВСТУП

У сучасному світі дуже сильно зростає роль візуальної культури, це можна побачити в фільмах, мультиках, рекламі. Особливо це помітно в галузі відеоігор, адже саме в них графічна частина є не лише естетичним компонентом, а й засобом комунікації з гравцем. Виходячи з цього, великого значення набуває артбук - художньо-документальне видання, що вміщує в собі візуальну складову проєкту, показує творчий процес, етапи розробки, варіації дизайну та концептуальні вирішення. Артбуки стали невід'ємною частиною ігрової індустрії, адже вони не тільки доповнюють саму гру, а й виступають як окремі самостійні дизайнерські артефакти.

У межах цієї дипломної роботи досліджується процес створення власного, авторського артбуку для комп'ютерної гри Baldur's Gate. Ця гра є одним з найкращих представників жанру CRPG (computer role-playing game), що увібрала у себе найкращі традиції системи Dungeons & Dragons п'ятої редакції. Кращою вона вважається завдяки високому рівню художнього опрацювання, дуже глибоким сюжетом, стилістично витриманим світом та дуже продуманими персонажами, саме це робить її ідеальним варіантом для дослідження цієї теми.

У межах цієї роботи створюється не просто місце з інформацією по грі, а артбук, у якому зібрані як офіційні візуальні мотиви до гри, так і власні персонажі, які розроблені опираючись на естетику відеогри.

Авторські персонажі пройшли етап моделювання у ZBrush, що дозволило продемонструвати процес створення персонажів від ескізної ідеї до тривимірної форми.

Метою дипломної роботи є:

Створити концепцію, структуру та оформлення артбуку, по фентазійному світі Baldur's Gate 3;

Розробити авторських персонажів та адаптувати їх під візуальний стиль гри;

Пройти весь цикл роботи з образом, починаючи від 2D-ескізів, закінчуючи 3D-моделями;

Реалізувати гармонійне поєднання усіх матеріалів у рамках цілісного артбуку.

Практичне значення роботи полягає у формуванні дизайнера як розробника, який здатний комплексно реалізувати проєкт у сфері геймдизайну - від творчої концепції до технічного втілення.

Також ця робота демонструє важливість та можливості артбуку як окремого виду дизайну, який поєднує у собі мистецтво, графіку, сторітелінг та презентацію персонажної системи.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика артбуку як виду дизайнерського продукту

Артбук [1] – місце, де збирають усі візуальні матеріали, які були використані під час розробки проєкту. Артбуки не тільки показують естетику проєкту, а й документують креативний процес, що стоїть за фінальним продуктом. У геймдеві артбук дозволяє зазирнути у проєкт зсередини, побачити, як він формувався, які варіанти локацій та персонажів були розроблені, як вони змінювались впродовж усього часу, а найголовніше, як прийняті рішення змінювали візуальну мову гри.

Функції артбуків у геймдизайні:

- Презентація проєкту - він може слугувати як презентаційний матеріал, який будуть показувати на виставках, або інвесторам.
- Документування - артбук служить для фіксації усіх стадій створення персонажів, середовищ чи інтерфейсів, починаючи від начерків до фінального результату (Рисунок 1.1).
- Комунікація в команді – начерки, які зібрані в ньому, слугують підказкою усім працівникам, які працюють над графічною частиною проєкту.
- Маркетинг і фан-сервіс - артбуки часто також можуть продаватися як окремий продукт для шанувальників гри. Він має дуже високу цінність серед колекціонерів, адже це дає змогу побачити ексклюзивну частину контенту.

Структура типового артбуку:

- Концепція світу, його атмосфера, та історія. Зазвичай використовуються або знімки з самої гри або концепти художників.
- Дизайн та ескізи головних персонажів з їхнім описом та розвитком історії.
- Ілюстрації локацій, інтер'єрів та екстер'єрів, зовнішній вигляд світу, архітектури.
- Дизайн монстрів, спорядження, техніки чи інших істот.

- Альтернативні варіанти дизайну, які не попали до фінальної версії гри. Часто такі артбуки продають окремо від основного, адже вони більш ексклюзивні.

Артбук - це не просто зображення, які зібрані разом, а в першу чергу, це архів, що зберігає в собі історію створення проекту. Він може надихати та показувати, що для досягнення цілі потрібно виконати велику кількість роботи.



Рисунок 1.1 - Етапи створення персонажа.

1.2 Жанрові та стилістичні особливості CRPG-ігор

CRPG (Computer Role-Playing Game) [2] - це жанр комп'ютерних рольових ігор, який бере початок від настільних RPG та адаптує їх під цифрове середовище, найвідомішою з яких була Dungeons & Dragons (ДНД) (Рисунок 1.2) [3].



Рисунок 1.2 - Dungeons & Dragons

Саме завдяки неї були створені канонічні правила створення світу, персонажів, їхньої прокачки, побудови сюжетних ліній, а також взаємодії з віртуальним світом. Пізніше ці правила адаптували для цифрового середовища, створивши такий жанр, як CRPG. До інших прикладів класичних настільних ігор можна віднести Dragonbane (Рисунок 1.3) [4].



Рисунок 1.3 – Dragonbane

На відміну від ДНД, яка отримала свою популярність в Америці, Dragonbane стала популярною у Європі, вона значно простіша за ДНД, але змогла зберегти традиційні основні правила. Ігри такого типу мають глибоку сюжетну складову, а саме систему світу, персонажів, а також, найважливіше, це - ухвалення рішень, які будуть впливати на перебіг майбутніх подій.

Основні структурні особливості CRPG:

- Розгалуженість сюжетних ліній - події завжди напряму залежать від вибору гравців, які прямо впливають на фінал, що дозволяє зануритись у цей світ,

та спонукає до повторних проходжень з бажанням дізнатися альтернативну кінцівку.

- Лор - ігрові світи цього жанру мають детально пропрацьовану історію, в них присутня різноманітна культура, фракції, релігія і внутрішня логіка. Весь світ - це один механізм, який працює за своїми правилами.
- Створення власного персонажа - це одна з ключових механік гри. Перед початком гри гравець повинен сам створити собі героя, обрати йому расу, клас, риси обличчя, форму тіла, характеристики та передісторію (Рисунок 1.4).



Рисунок 1.4 - Створення зовнішності персонажа

- Система прокачки - під час гри персонаж здобуває досвід, що сприяє розвитку навичок та отримання нових здібностей та спорядження (Рисунок 1.5).

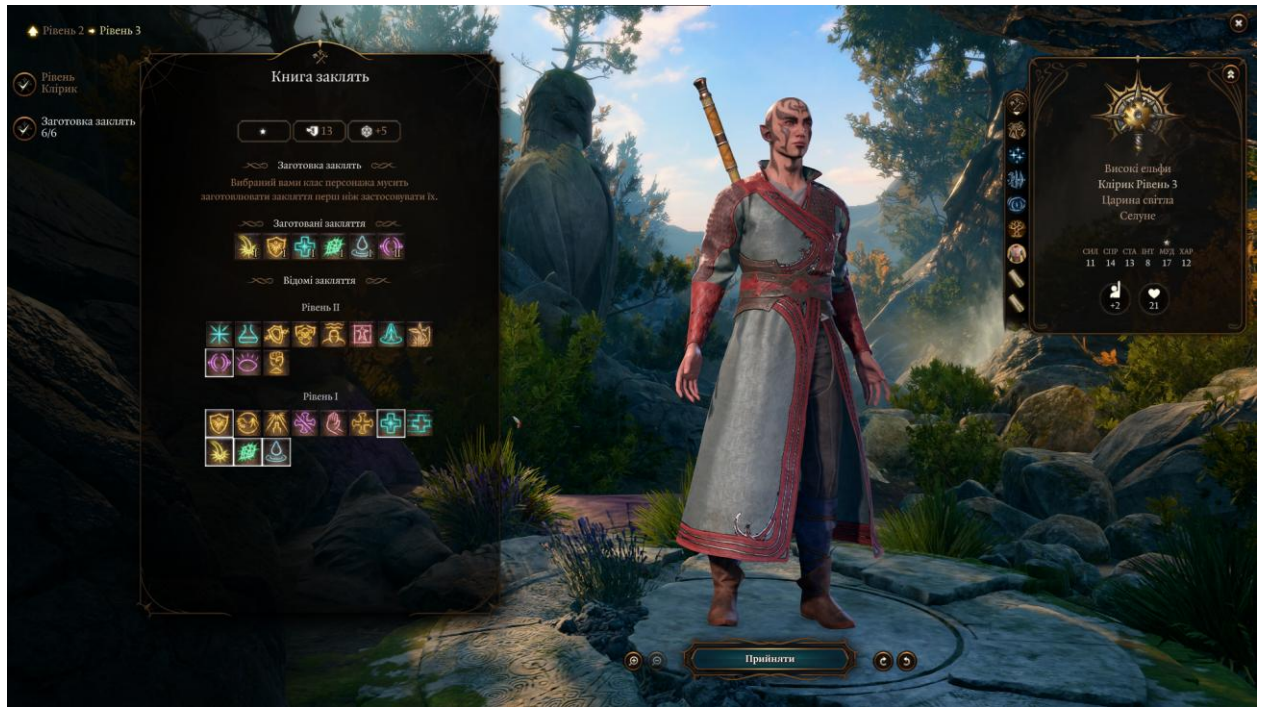


Рисунок 1.5 - Прокачка персонажа

- Діалогова система - в іграх цього жанру велика частина гри присвячена спілкуванню з NPC, де вибір реплік напряму впливає на сюжет а також стосунки між персонажами (Рисунок 1.6).

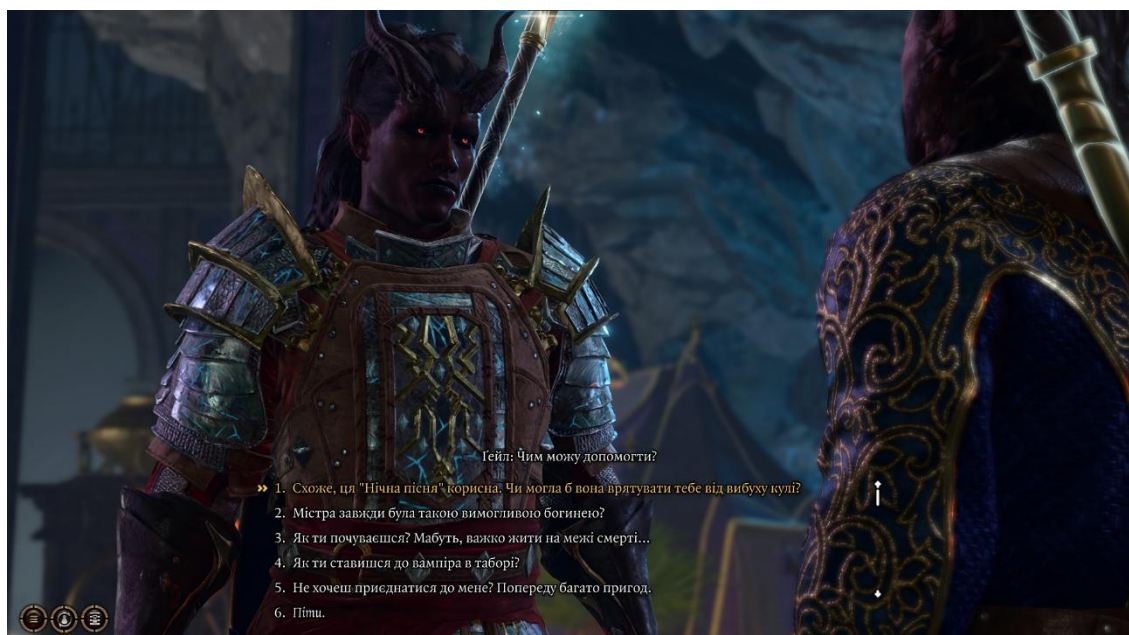


Рисунок 1.6 - Діалогова система

- Ізометрична або псевдоізометрична перспектива дозволяє охопити більшу площу світу поглядом зверху, краще контролювати персонажами, та оцінювати бойову ситуацію (Рисунок 1.7).



Рисунок 1.7 - Ізометрична перспектива

- Тактична бойова система - у іграх жанру CRPG бої відбуваються покроково з акцентом на стратегію та командну взаємодію, але більш сучасні варіанти відмовляються від неї, з метою зекономити час (Рисунок 1.8).



Рисунок 1.8 – Черга, по якій кожен персонаж робить свій хід

- Деталізація - світ завжди оформлений великою кількістю дрібниць, вони відображаються в предметах, одязі, архітектурі, зброї тощо. Це дозволяє глибше розкрити культурну частину світу.

- Візуальна різноманітність персонажів - завдяки великому вибору класів та рас, світ наповнюють різноманітні створіння, і кожна персона є унікальною, що відображає соціальну й культурну частину світу (Рисунок 1.9).



Рисунок 1.9 - Приклади різноманіття персонажів

- Кольорова палітра - зазвичай використовується наближення до реалістичної гами з відтінками готики, фентезі та середньовіччя.
- Кінематографічна постановка сцен - у сучасних CRPG дуже велику увагу приділяють постановці кадру, а саме: освітленню, звуку тощо.

Жанр CRPG славиться високим рівнем занурення, створенням свого власного персонажу, складними моральними виборами й художньо насиченим світом. Саме через це він і має свою впливовість у розвитку візуального сторітелінгу у відеоіграх.

1.3 Художня мова та концепт-дизайн у грі Baldur's Gate 3

Baldur's Gate 3 (Рисунок 1.10) [5] – це, можна вважати, одна з найвпливовіших CRPG, яка була створена бельгійською студією Larian Studios.



Рисунок 1.10 - Baldur's Gate 3

Ця гра є продовженням серії, а надихалась вона саме з настільної Dungeons & Dragons п'ятої редакції [6]. Дослідження її стилістики є важливим етапом у підготовці авторського артбуку, оскільки завдяки ньому можна зрозуміти візуальну частину гри.

Загальна стилістична концепція:

- Візуальний стиль Baldur's Gate 3 - темне високофентезі, у якому домінують магічна атмосфера, темні локації, деталізовані текстури та насичені кольори.
- Кінематографічність - в грі велику частину уваги приділили деталям, а саме системі освітлення, реалістичним погоднім умовам, магічним артефактам, а також динаміці та контрасту світла (Рисунок 1.11).

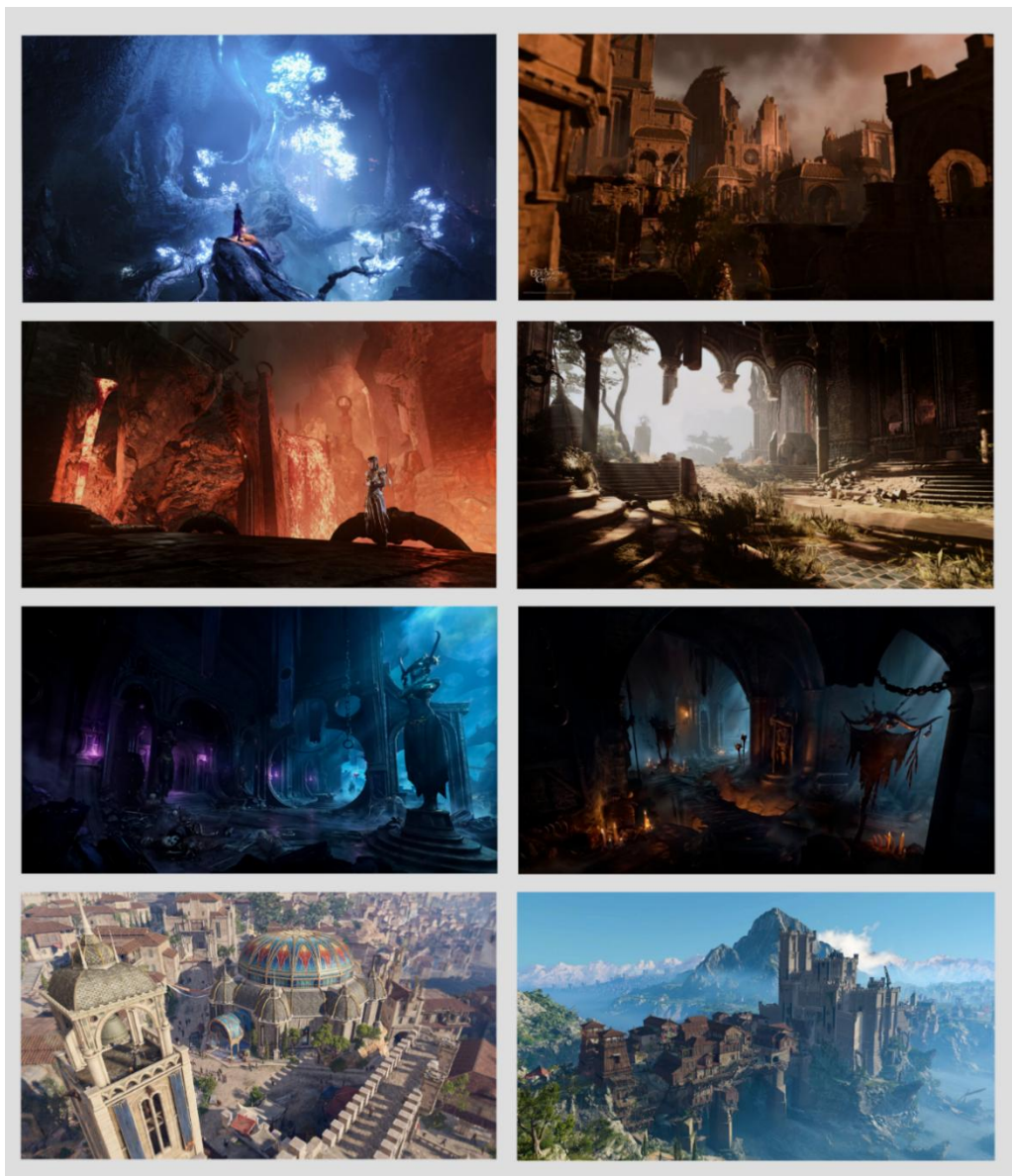


Рисунок 1.11 - Приклади кінематографічності

- Етнічне та культурне різноманіття - це дуже важливий момент в світі Baldur's Gate 3. Різні раси, підраси, класи і зовнішність персонажів, а також їхня поведінка, роблять гру насиченою та живою.

- Дуже часто використовується тепле світло на темному фоні, що створює враження небезпеки та епічності.

- Архітектура та інші об'єкти навколишнього середовища мають напівреалістичний стиль.

Персонажі:

- Індивідуальність - кожен персонаж має те, чим він буде відрізнятися від інших, наприклад, анімація, міміка, пози, та навіть інтонація в голосі.

- Також особливу увагу розробники приділили татуюванню, амуніції, одягу та прикрасам, що дає можливість поглиблювати образ.

- 3D-моделі високої якості дозволяються створити фотореалістичне враження, особливо під час діалогів крупним планом (Рисунок 1.12).



Рисунок 1.12 - Моделі обличчя

Також була досліджена цільова аудиторія, в самої гри вказано 18+, але якщо подивитися на акаунти людей які грали в цю гру, можна побачити що їхній середній вік становить 27 років, а це значить, що саме на цю вікову категорію слід опиратись при розробці артбуку.

Baldur's Gate 3 - це приклад високого стандарту оформлення у CRPG. Стиль цієї гри є не просто зовнішнім виглядом, а головним інструментом оповіді, саме завдяки стилю, гравець може з головою поринути у дивовижний світ пригод й отримати задоволення від кожного кадру. Аналіз гри став фундаментом для створення авторського артбуку.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історія розвитку артбуків у відеоігровій індустрії

Артбук - це окремий вид дизайнерського мистецтва, а свій початок він бере з традиції документувати художній процес в анімаціях та кінематографії. На початку існування їх створювали тільки для внутрішнього використання з метою фіксування концепт-артів, дослідженню форм та обговорень стилістики персонажів та середовищ. Проте через стрімкий розвиток фанатської спільноти, артбуки стали отримали популярність як самостійний продукт, який дозволив поціновувачам зазирнути в ігровий світ з іншого ракурсу.

У контексті комп'ютерних ігор перші артбуки почали з'являтися наприкінці 1990 початку 2000 років. Одним з найвідоміших був артбук до гри Final Fantasy IX (Рисунок 2.1) [7].

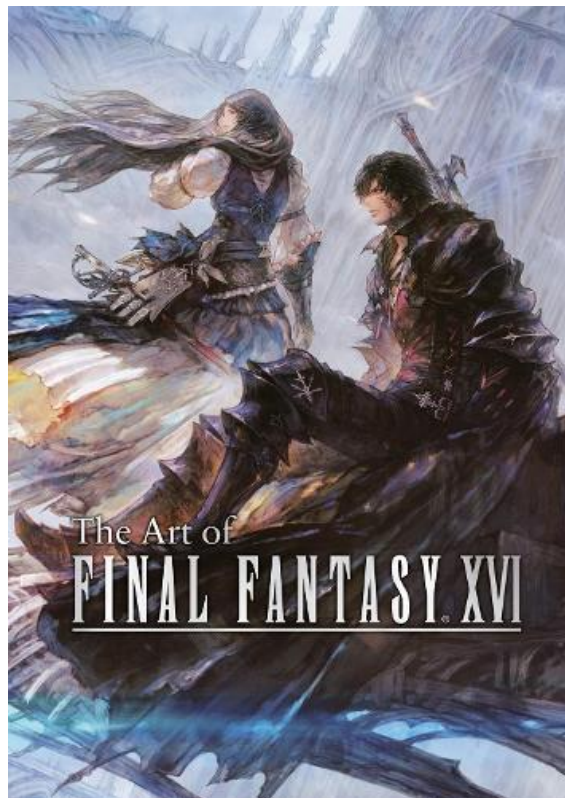


Рисунок 2.1 - Артбук по “Final Fantasy IX”

В ньому представили концепт-арти героїв, фентезійних істот та архітектури, які були використані в грі. Враховуючи, що цей випадок приніс великий успіх, інші студії почали включати артбуки до колекційних видань своїх проєктів або продавати окремо, як доповнення до гри.

З розвитком 3D-моделювання та цифрових артів артбуки стали ще насиченішими, їхній обсяг матеріалів став включати:

- 2D-ескізи та концепт- арти.
- Скріншоти з ігор.
- 3D моделі у різних ракурсах.
- Порівняння варіантів стилізації.

У наш час артбуки поділяються на два типи:

- Внутрішні - вони використовуються командою під час розробки проєкту.

- Зовнішні - створюються спеціально для гравців та фанатів.

Найбільш відомими у наш час можна вважати такі артбуки:

- The Art of Star Wars: Galaxy's Edge - насичений концепт-арт майбутнього (Рисунок 2.2) [8].



Рисунок 2.2 - Артбук по “Star Wars”

- The Art of God of War - яскраве переосмислення скандинавської міфології (Рисунок 2.3) [9].



Рисунок 2.3 - Артбук по “God of War”

- Art of The Last of Us - концепт арт постапокалістичного світу (Рисунок 2.4) [10].



Рисунок 2.4 - Артбук по “The Last of Us”

- The Art of Baldur's Gate 3 - артбук, що став основним м візуальних рішень для цієї дипломної роботи (Рисунок 2.5) [11].

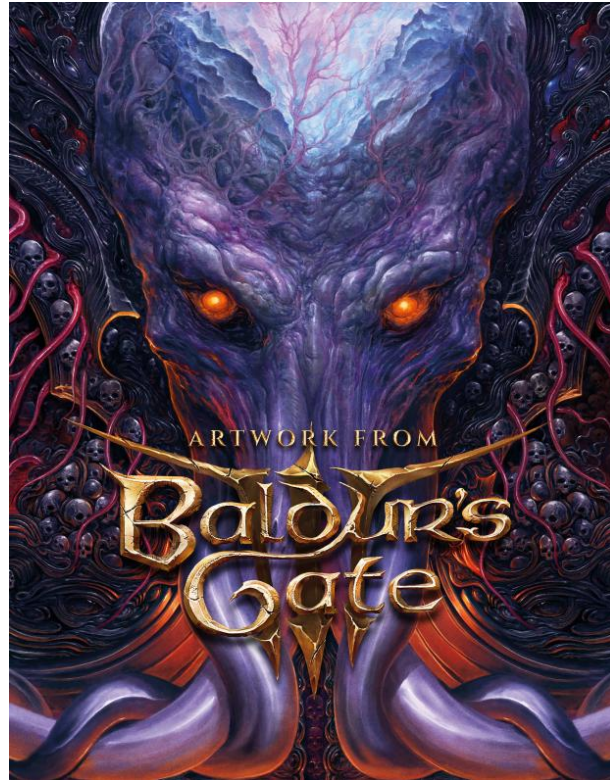


Рисунок 2.5 - Артбук по “Baldur’s Gate 3”

Крім друкованих артбуків, зараз популярності набувають цифрові артбуки, вони мають більш розширений функціонал, адже в них вже можна довантажити анімації та звуки, а це, в свою чергу, дозволяє більш детально дослідити художню концепцію проєкту.

З вище сказаного, помітно, що артбуки за останні роки стали дуже сильно розвиватись і вже навіть не можливо уявити гру без них.

Вони перетворились на інструмент комунікації між автором та фанатом, інструмент, що дає можливість зазирнути в середину гри.

2.2 Аналіз візуальних рішень у артбуках до сучасних ігор

Сучасний артбук для відеогри - це не тільки додаткові матеріали, а й самостійні дизайнерські об'єкти, які можуть показати концепцію, світогляд та настрій ігрового проєкту.

Кожен артбук - це унікальний інструмент, який може відкрити глядачеві внутрішній світ гри.

У межах дослідження були проаналізовані такі артбуки:

The Art of God of War (2018) (Рисунок 2.6).

Цей артбук демонструє глибоку роботу з персонажами та міфологією. В ньому переважають мужність, холодні, кам'яні та металеві текстури. У композиції можна побачити чітку структуру: великий концепт-арт та текстові пояснення, а також можна відслідкувати розвиток дизайну проєкту.



Рисунок 2.6 - Сторінка з артбуку по “God of War”

The Art of Horizon: Forbidden West (Рисунок 2.7) [12].

Цей артбук демонструє вже зовсім інший підхід, а саме візуальну насиченість та динамічність. У цьому артбукі можна побачити насичені кольори, широкоформатні композиції та деталізовані тіні. Також можна побачити еволюцію персонажів, середовищ та костюмів.



Рисунок 2.7 - Сторінка з артбуку по “Horizon”

The Art of The Last of Us Part II (Рисунок 2.8).



Рисунок 2.8 - Сторінка артбука по “The Last of Us”

У цьому артбукі усі рішення формуються навколо візуальної частини. Часто основну увагу приділяють міміці, тілобудові, освітленню. У ньому змогли витримати стилізацію в стриманих кольорах да фотореалістичною деталізацією *The Art of Baldur's Gate 3* (Рисунок 2.9).

Цей артбук зміг поєднати у собі класичну фентезі естетику та глибоку деталізацію. Візуальні рішення зосереджують увагу на різноманітності рас та середовища. Часто можна зустріти поєднання оцифрованих ескізів та тривимірних рендерів моделей.

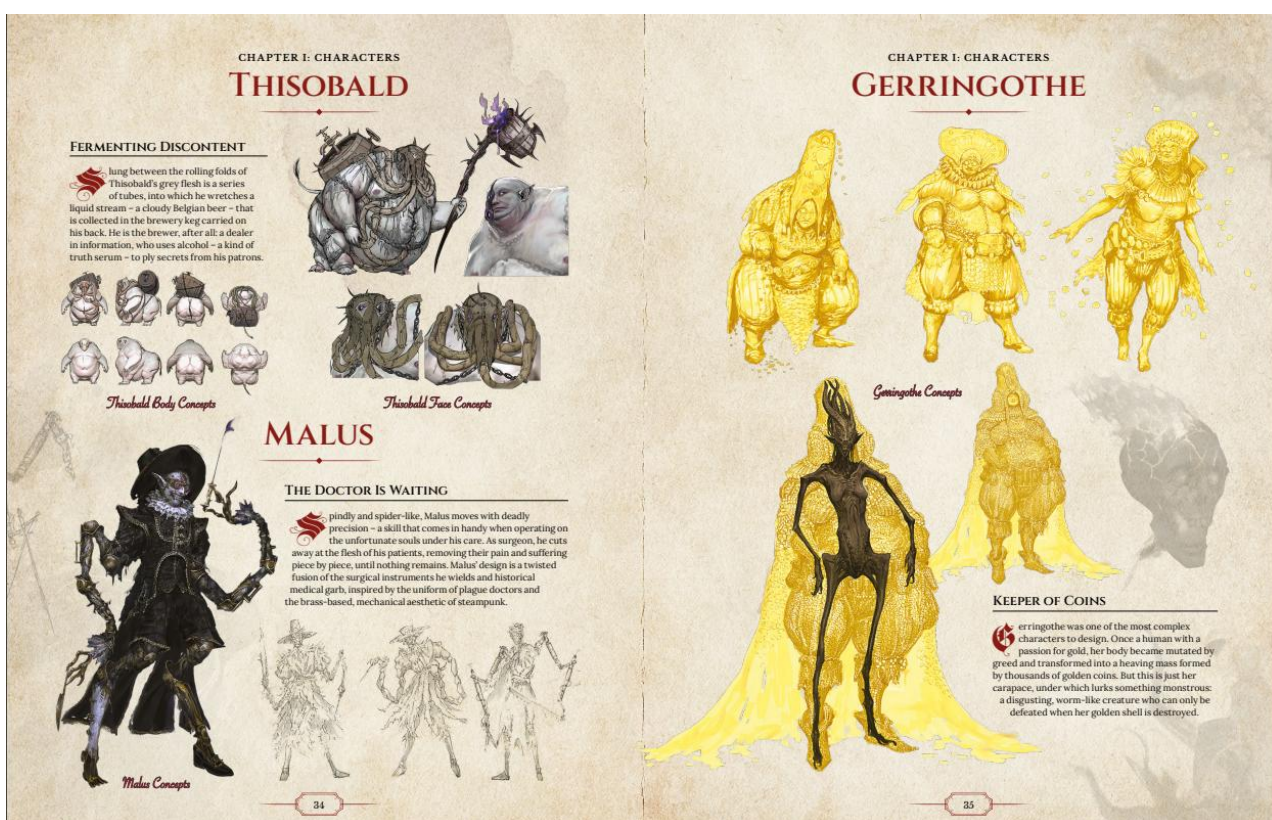


Рисунок 2.9 - Сторінка артбука по BG3

Переглянувши всі ці артбуки, можна побачити їхню змішану подачу матеріалу, поєднання великих концептів та блоків тексту, використання як повних розворотів, так і деталізованих сторінок.

Також важливим є сам контекст подачі персонажів: одні проекти акцентують свою увагу на динаміці, психології, часовому просторі та драмі або магічному антуражі.

2.3 Висвітлення теми персонажів у виданнях концепт-арту

Персонажі - це основна складова більшості ігор. Вони не лише демонструють сюжет, а й відповідають за атмосферу гри, культурний та художній образ ігрового світу. Саме через це: основна увага більшості артбуків приділяється саме персонажам. Їх презентують, починаючи від ранніх начерків та силуетів, закінчуючи детальними 3D-рендерами та анімаціями.

Зазвичай у виданнях використовують такі методи подачі персонажа:

- Еволюція образу (Рисунок 2.10).

Дуже поширений метод, де персонаж подається у кількох ітераціях, починаючи від силуету, закінчуючи деталізованим опрацьованим виглядом. Дуже часто це супроводжується коментарями художників або дизайнерів, які працювали над ними.



Рисунок 2.10 - Еволюція образу персонажа

- Емоційний діапазон та міміка (Рисунок 2.11).

У проєктах, в яких присутня велика кількість діалогів та драматичних сцен, в артбуки часто додають таблиці з емоціями, виразами обличчя, мімікою в різних ситуаціях - це дозволяє краще зрозуміти психологічну глибину персонажа.



Рисунок 2.11 - Емоційний діапазон

- Одяг, спорядження та інші матеріали (Рисунок 2.12).

Використовуються детальні зображення одягу, зразків тканини, декоративних елементів, зброї та прикрас. Такий спосіб показує, як той чи інший предмет вписувався б в реальний світ.



Рисунок 2.12 - Одяг та спорядження

- Профілі, пози та силуети (Рисунок 2.13).

Для більш детальної презентації персонажів, зазвичай демонструють їхню turnaround-схему. На таких схемах персонаж відображений у різних ракурсах (спереду, ззаду та з боків) у А або Т подібний позах. Також іноді можна побачити їх в бойових позах. Це слугує основою для моделювання та анімації, а також показує силует, що є дуже важливим в дизайні персонажів.

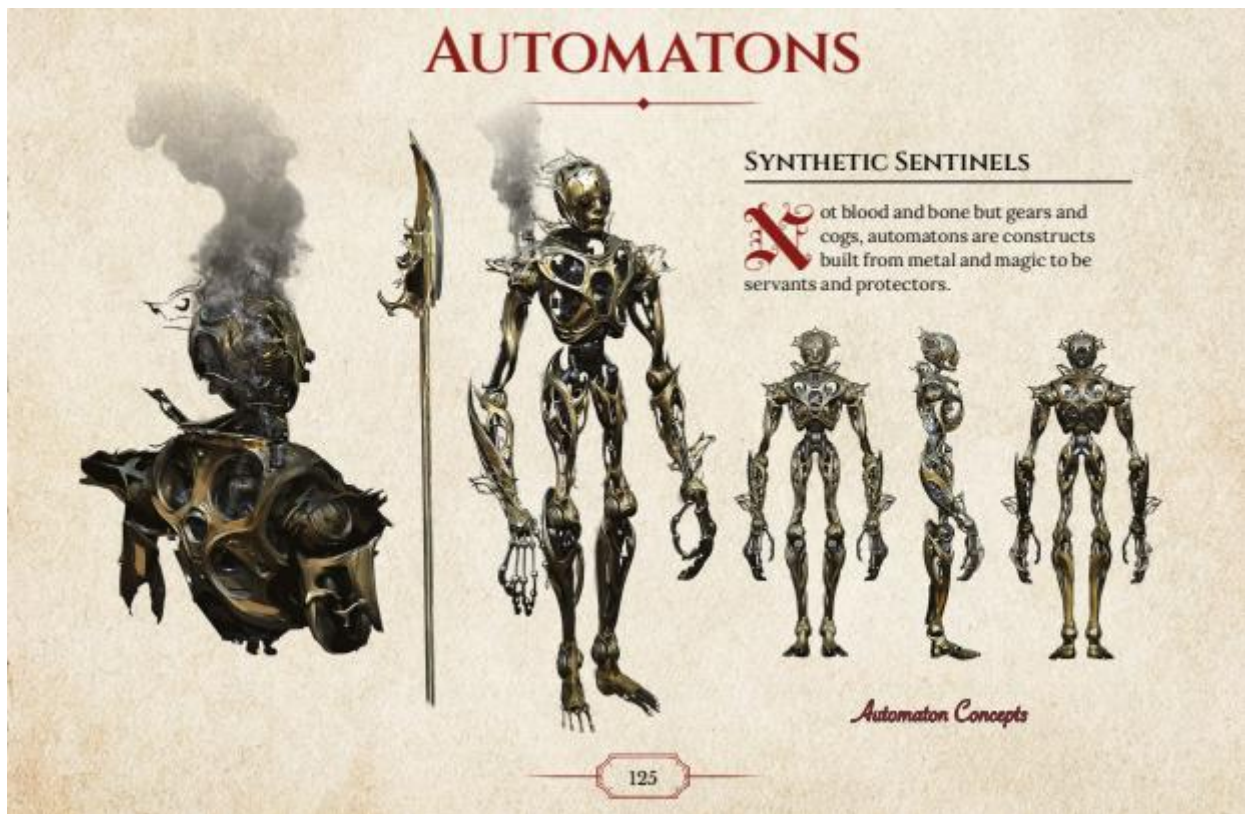


Рисунок 2.13 - Зображення в різних поворотах

- Альтернативні варіанти

Багато артбуків показують не тільки матеріали з фінального продукту, а й відображають етапи творчого пошуку, що передували остаточному дизайну. Це дає можливість читачу оцінити масштаби пройденої роботи.

Таким чином, тема персонажів займає основне місце у створенні артбуку. А їхня подача вимагає не тільки високого художнього рівня, а й технічної грамотності та стилістичної цілісності. Це демонструє фанатам не тільки естетику гри, а й дає можливість зазирнути трішки глибше.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Формування концепції артбуку до Baldur's Gate 3

Формування артбуку для Baldur's Gate 3 передбачає в собі поєднання художнього стилю самої гри та додавання в нього авторських персонажів. Головною ціллю було зберегти атмосферу та естетику, а також адаптувати власних персонажів під цей світ.

Композиція сторінок будується на принципах, притаманних Baldur's Gate 3. Кожен персонаж подається як окрема сюжетна й візуальна одиниця. Кожному образу присвячено три повноцінні розвороти, які розкривають його концепцію, історію, візуальні етапи створення та 3D-модель (Рисунок 3.1) (Додаток А).

Артбук враховує в себе такі принципи:

- Ієрархія візуальних елементів.
- Гармонія в розміщенні 2D та 3D матеріалів.
- Використання як і тестових блоків, так і ілюстрацій для кращого сприйняття.
- Естетичне наближення до Dungeons & Dragons.

Візуальна частина артбуку має ключову роль у створенні цілісного враження. Основна мета стилізації - створити атмосферу пригодницького фентезі з акцентом на персонажах, які представлені в артбуку.

Для цього використовуються такі прийоми:

- Імітація фактур пергаменту та чорнил.
- Використання простих шрифтів для легкого читання.
- Кольорові палітри, які відображають характер кожного персонажа.



Рисунок 3.1 - Розворот для персонажів.

3.2 Розробка авторських персонажів: ідеї, ескізи, силуети

Розробка персонажів розпочалась з формування загальних образів [13], які б могли вписатись у всесвіт Baldur's Gate 3, дотримуючись його естетики та атмосфери. Важливим завданням було не лише створити яскравих персонажів, а й наділити кожного з них глибиною, індивідуальним характером, історією, ціллю, унікальною особливістю та внутрішнім конфліктом [14].

Робота над концепцією включає:

- Вибір раси, класу, та світогляду персонажа.
- Створення передісторії та характеру.
- Створення візуального стилю відносно жанру CRPG.

- Пошук балансу між унікальністю та логічністю образу.
Персонаж 1: Торнблад (Рисунок 3.2).



Рисунок 3.2 - Ескіз “Торнблада”

Раса: “Floral Guardian” (homebrew)

Клас: Варвар (Path of the Beast)

Світогляд: Хаотично-добрий

Опис:

Торнблад - масивний персонаж із великою грудною кліткою, непропорційно великими руками й ногами. Його силует важкий і твариноподібний - широкі плечі, виступаючі лопатки, вигнуті коліна.

Тіло вкрите лозами. Голова відображена як хижа квітка з великими зубами.
Персонаж 2: Друмхар (Рисунок 3.3).

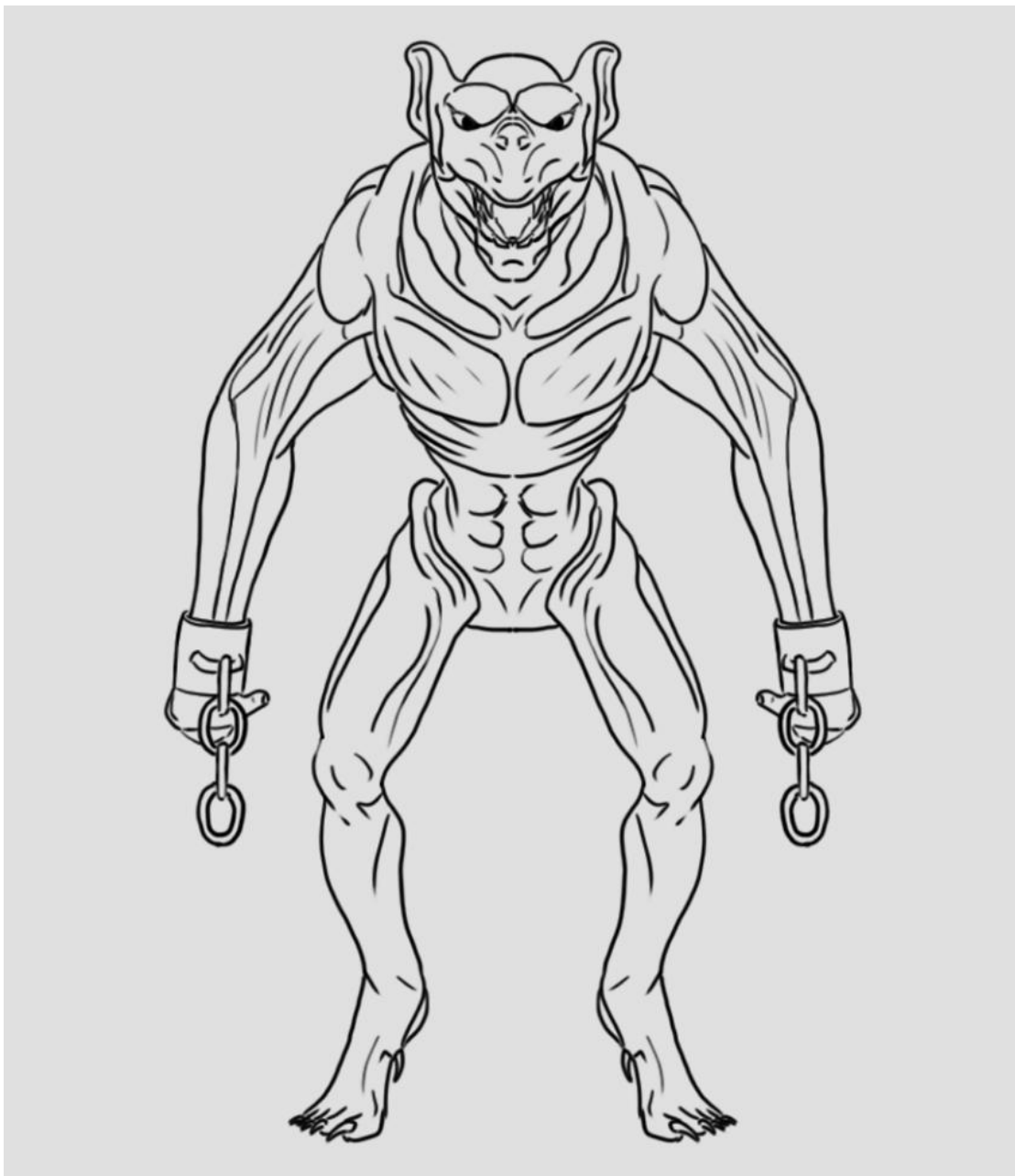


Рисунок 3.3 - Ескіз “Друмхара”

Раса: Кам’яна істота / Горгуля

Клас: Воїн

Світогляд: Нейтрально-хаотичний

Опис:

Друмхар має високий зріст (понад 2,3 м). Його м’язи - чітко рельєфні та дуже геометричні. Шкіра схожа на темний камінь із тріщинами.

Обличчя суворе, з низьким лобом, різко окресленими вилицями й сяючими очима. На тілі розміщені, тріщини та шрами. На руках висять кайдани.

Персонаж 3: Лірог (Рисунок 3.4).

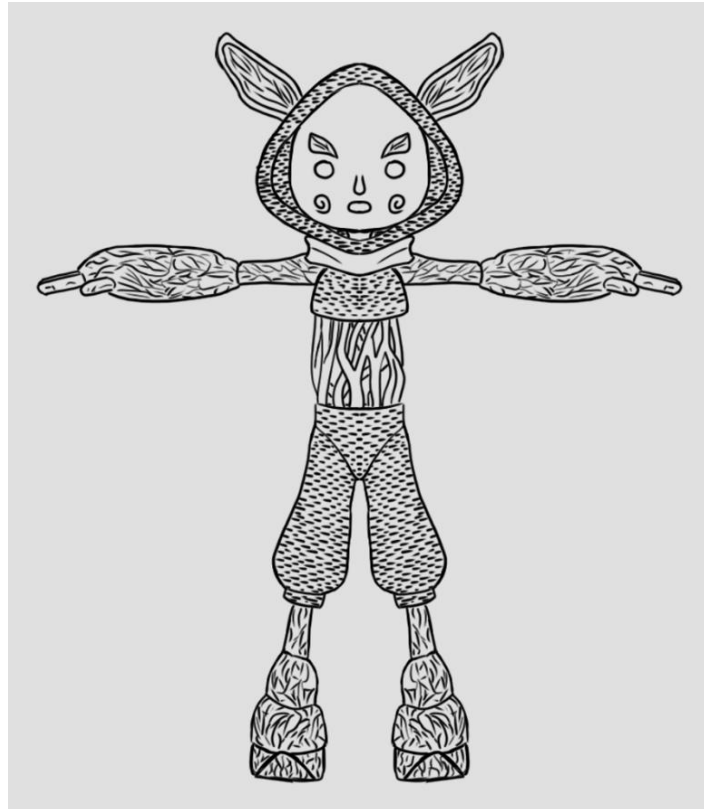


Рисунок 3.4 - Ескіз “Лірога”

Раса: Лісовий дух / Драйдлінг

Клас: Друїд / Бард

Світогляд: Нейтрально-добрий

Опис:

Лірог — низькорослий персонаж (до 1 м), з тонкими кінцівками та малим силуетом, який нагадує поєднання дитини, рослини та магічного створіння. Його тіло складається з кори та лози.

Очі великі й темні. Одягнутий він у плетений одяг з капюшоном. У руках знаходяться дві катани.

Розробка будь-якого персонажа складається з кількох послідовних етапів. Це необхідно для того, щоб створити сильну силуетну та емоційну пізнаваність персонажу.

Цими етапами є:

- Скетчинг та пошук силуету - створюються серії грубих начерків, які в свою чергу дозволяють визначити форму та поставу персонажа. Це саме той момент, коли найбільша увага приділяється силуету (Рисунок 3.5).

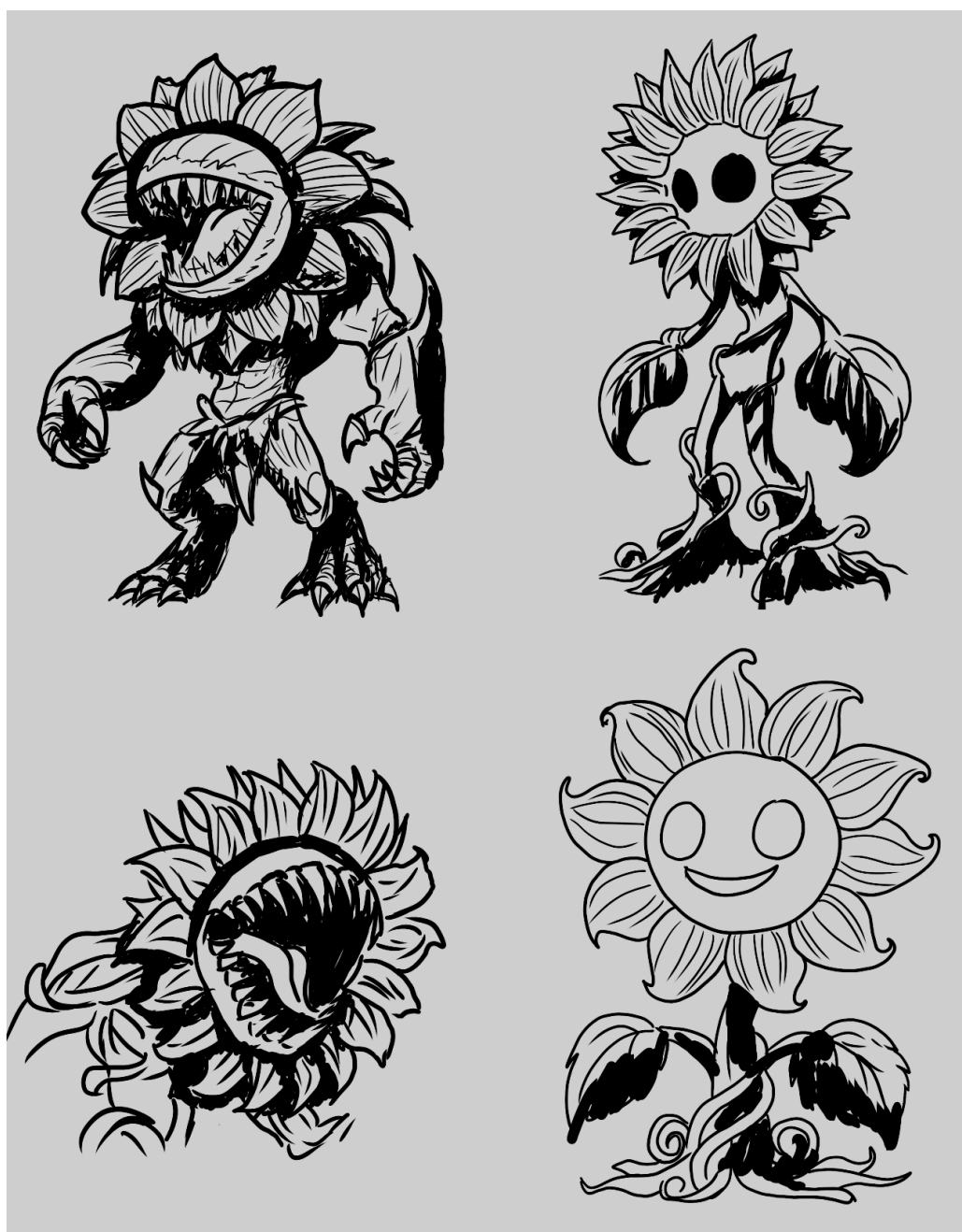


Рисунок 3.5 - Начерки

- Анатомічне уточнення та деталізація - цей крок вмщує в собі опрацювання форми та будови тіла, також відбувається аналіз його довжини та інших особливостей.

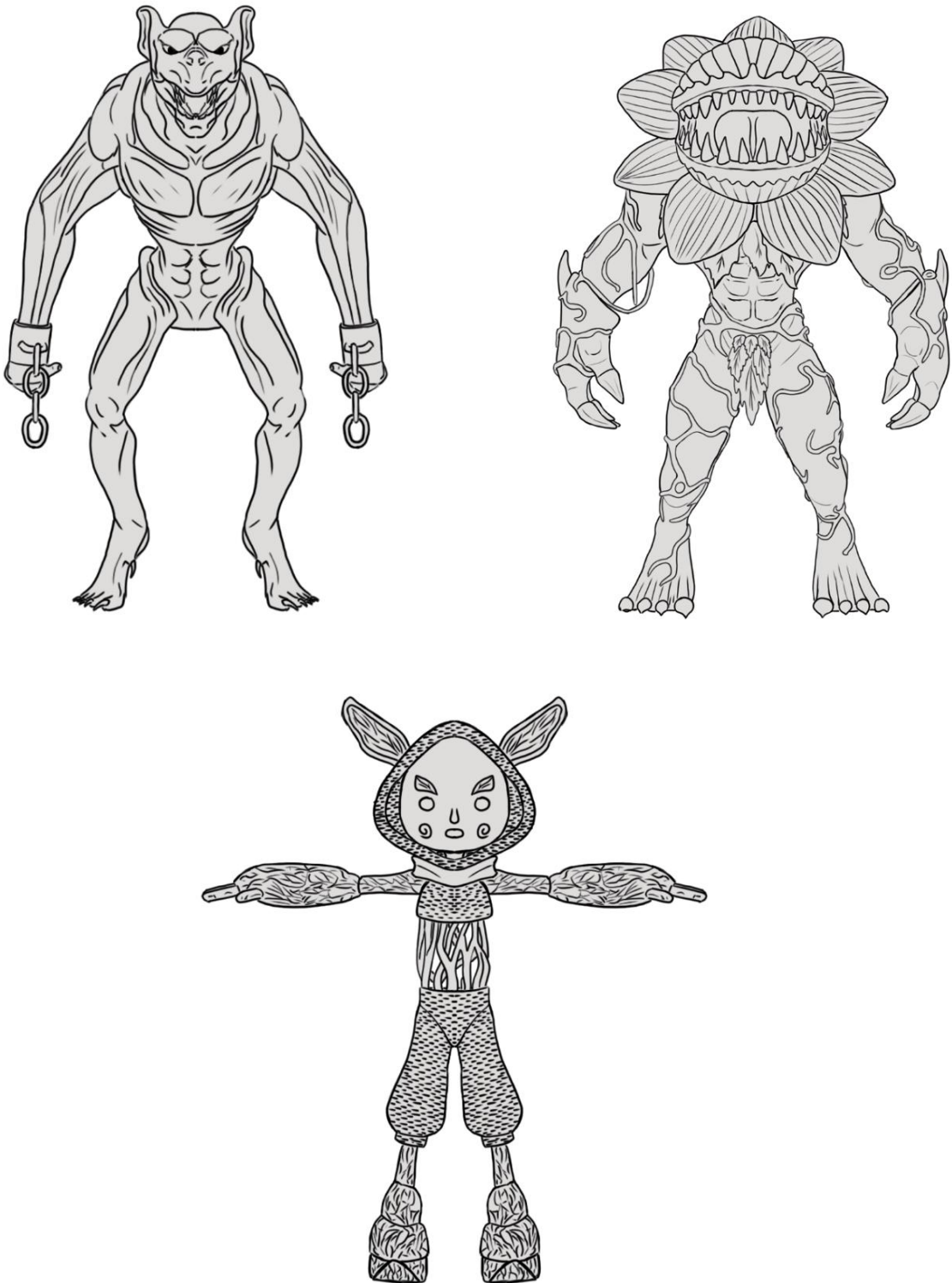


Рисунок 3.6 - Персонажі в А та Т позах

- Варіативність дизайну та вибір кращої концепції - коли було створено декілька різних ескізів персонажу, вибирається найкращий і в подальшому до нього добавляються інші елементи, по типу моху, квітів тощо.
- Фіналізація ескізу - створення чистового та повністю готового ескізу з виглядом спереду. На таких ескізах персонаж повинен стояти в А або Т позах, після чого він готується до 3D (Рисунок 3.6).

3.3 3D-моделювання персонажів у ZBrush: структура та підхід

Ще одним з найважливіших етапів втілення артбука стало створення 3D-моделей авторських персонажів у програмі ZBrush [15].

Цей процес має не тільки технічну, а й творчу сторону, адже дозволяє глибше зрозуміти візуальне втілення персонажів, перевірити відповідність форм, фактур та анатомічної будови, а також органічно вписати ці моделі у кінцеві сторінки артбука.

У моделюванні використовувався традиційний підхід до скульптингу [16], а саме використання таких інструментів як Dynamesh [17], ZRemesher [18], ZModeler [19] та система Subtools [20].

Цей процес включав в себе кілька етапів:

- Перший етап - 3D-моделювання. Це створення базової скульптурної форми персонажа. Цей процес завжди починається зі звичайної простої форми сфери або манекену (ZSphere [21], Base Mesh). Потім вона поступово трансформується у загальну анатомічну форму (Рисунок 3.7).

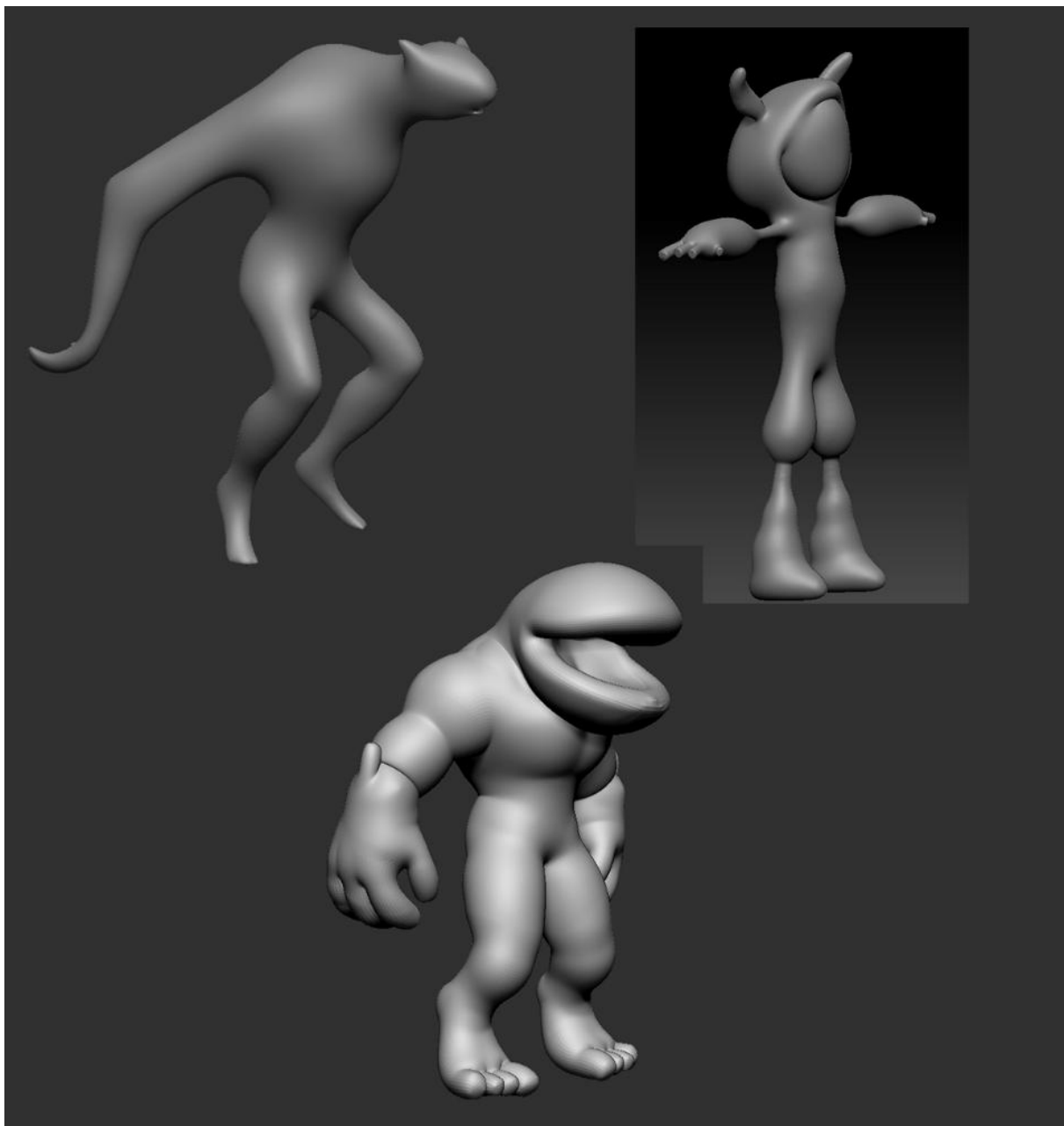


Рисунок 3.7 - Базові форми

Основна завдання цього етапу - це правильно передати пропорції тіла, його розташування, позу. Деталі по типу текстур шкіри, обладунку, рослин на цьому етапі не проробляються. Дуже важливо, щоб силует був чітким, читабельним та впізнаваним, адже саме він формує перше враження від персонажа.

На цьому етапі визначалась загальна маса, поза, баланс тіла та силует, але проробляється він на наступному етапі.

У Торнблада були великі руки та зігнуті ноги — як у хижака, що бігає, опираючись на силу передніх кінцівок.

У Друмхара — форма тіла більш геометрична, скельна, нагадує масивну брилу з вирізаними м'язами.

У Лірога — м'який силует з тонкими кінцівками, які підкреслюють легкість та природність образу.

- Анатомічне опрацювання та деталізація.

Після того як базова форма створена, розпочинається етап деталізації, під час якого модель поступово набуває завершеного вигляду. У ZBrush для цього використовувались скульптурні пензлі (Clay Buildup, Move, Dam Standard, Inflate тощо) [22]. Ці інструменти дозволяють пропрацювати м'язи, складки, шкіру та інші елементи.

Завжди особлива увага приділяється анатомії персонажа. Навіть якщо цей персонаж фентезійний, дуже важливо дотримуватися логіки будови тіла - зрозумілих суглобів, м'язових груп і функціональних форм. Це робить персонажа більш реалістичним, що підсилює його образ.

Цей етап потребує великої уваги до дрібниць, оскільки вони підкреслюють індивідуальність персонажа та збагачують його загальний образ.

Також цей етап дає можливість передати характер персонажа через його тіло:

У Торнблада — тіло було масивним та симетричним, із природними наростами, органічними елементами та шипами. Через це цей образ почав виглядати небезпечним (Рисунок 3.8).



Рисунок 3.8 -Модель “Торнблада”

У Друмхара — була дуже сильно виділена м’язова система з трішки поломаною анатомією, а також тонкими та дуже видовженими кінцівками. Це надало нашому образу неприродне походження (Рисунок 3.9).



Рисунок 3.9 - Модель “Друмхара”

У Лірога — будова тіла м'яка й легка з прожилками кори й плетеним одягом. Це підкреслило його простодушність та доброту (Рисунок 3.10).

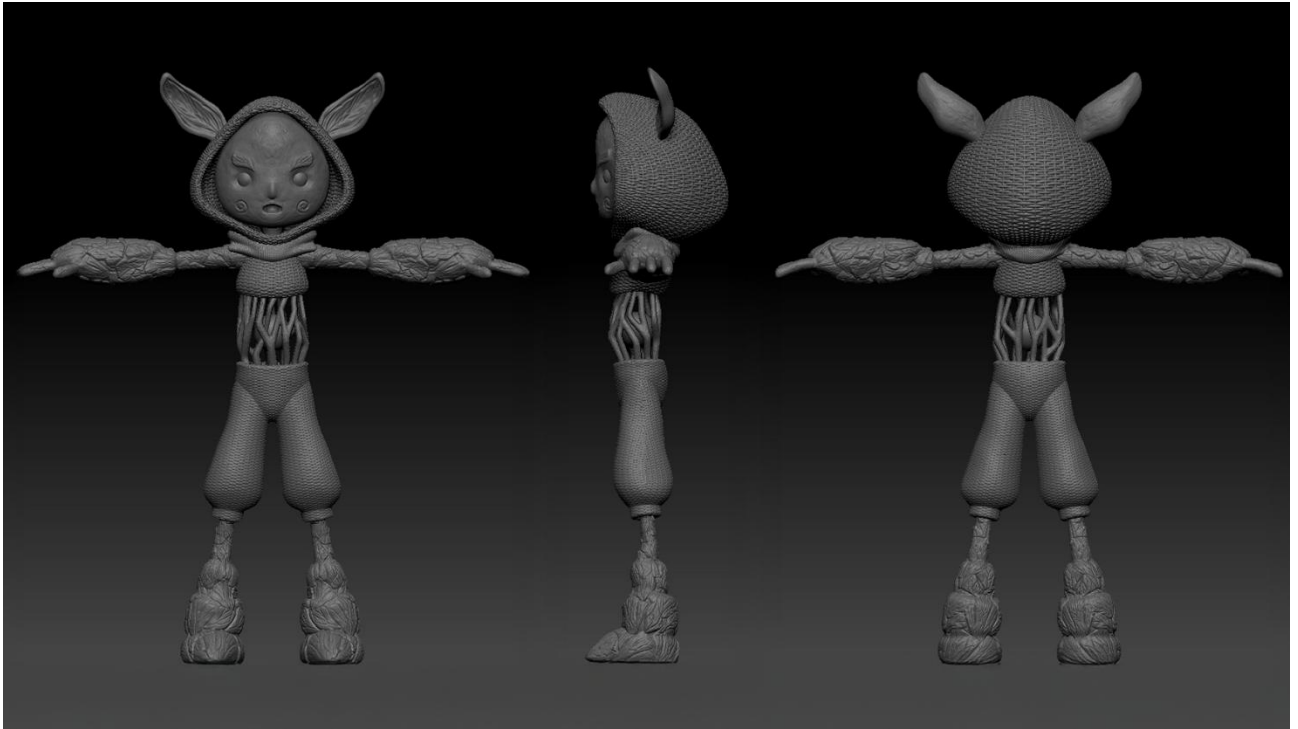


Рисунок 3.10 - Модель “Лірога”

- Оптимізація сітки: Dynamesh, ZRemesher, ZModeler.

Після завершення етапу скульптингу важливою задачею є оптимізувати її топологію для подальшої роботи. Для досягнення високої деталізації потрібно розміщувати на моделі велику кількість полігонів, що ускладнює сам рендеринг, анімацію або подальше текстурування [23]. Щоб оптимізувати модель у ZBrush є два основні інструменти:

Dynamesh - для об'єднання або перерозподілу геометрії на початкових етапах скульптингу сітка завдяки ньому перераховується але оптимізується не дуже добре (Рисунок 3.11).

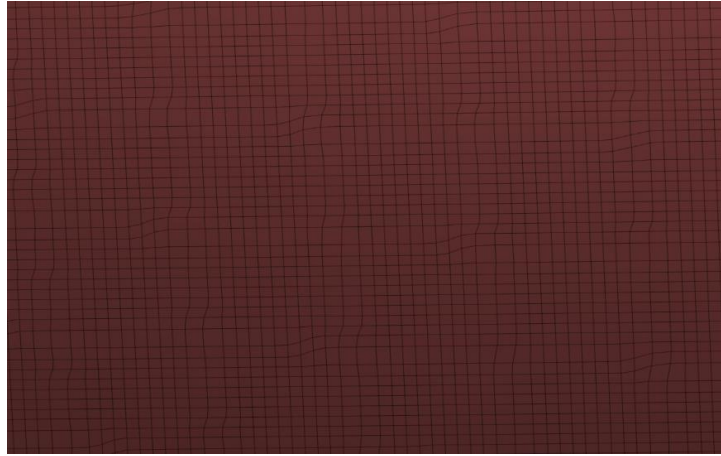


Рисунок 3.11 - Сітка Dynamesh

ZRemesher - для автоматичного створення топології. Цей інструмент дає змогу зробити чисту й упорядковану сітку, яка вже набагато краще підходить для анімації та експорту в інші програми (Рисунок 3.12).

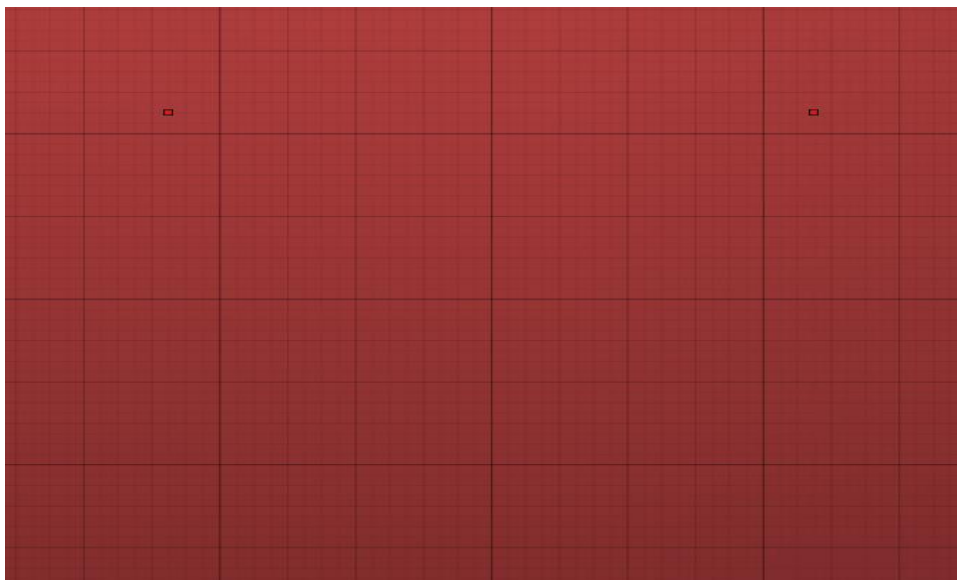


Рисунок 3.12 - Сітка ZRemesher

ZModeler — для ручного редагування деталей у низькополігональному форматі, часто для обладунків, декоративних вставок, твердих об'єктів.

- Робота з Subtools

Усі моделі були розділені на окремі частини (голова, торс, кінцівки, прикраси (Рисунок 3.13).



Рисунок 3.13 - Розподілення на сабтули.

Це робиться для того, щоб:

- Редагувати окремі елементи без впливу на всю модель.
- Приховувати та показувати деталі при моделінгу.
- Зручно підготувати модель до презентації.

Етап 3D-моделювання став дуже важливим для подальшої подачі персонажів у артбуку, а завдяки гнучкості ZBrush, кожен герой опрацьовувався з урахуванням логіки будови тіла та візуального стилю Baldur's Gate 3.

3.4 Композиційне вирішення макету сторінок артбуку

Розробка макету сторінок артбуку [24] - один з ключових етапів створення кінцевого дизайну. Тут відбувається взаємодія візуального та інформативного контенту, а також реалізовується загальна концепція представлення авторських персонажів у контексті Baldur's Gate 3.

Основним завданням на цьому етапі було — створити макет, який зберігав би жанрову стилістику CRPG, гармонійно подавав 2D та 3D матеріали, і при цьому був зручним для сприйняття читачем.

Через те, що у випадку з оригінальними персонажами був відсутній доступ до їхніх 3D моделей та інших графічних матеріалів, було вирішено робити знімки персонажів через вбудований фоторежим гри та добавляти їх до артбуку і розміщувати за певною структурою

Структура сторінок артбуку:

- Ім'я.
- Коротка історія походження.
- Раса, клас, коротка характеристика.
- Таблиця для гравця на випадок, якщо він захоче зіграти цим персонажем.
- Масивна ілюстрація самого персонажа.

Такий спосіб подачі дасть можливість показати персонажа не просто як ілюстрацію, а як наративну одиницю, що має власну історію та характер.

Враховуючи, що авторські персонажі розроблялись з нуля, матеріалу по них більше, отже на них було виділено по три розвороти, а також буде використана інша структура сторінок:

- ім'я;
- коротка історія походження;
- раса, клас, коротка характеристика;
- таблиця для гравця, на випадок якщо він захоче зіграти цим персонажем;
- крупна ілюстрація самого персонажа.

Структура другого розвороту:

- turnaround схема;
- знімки оптимізованої моделі;
- Знімки силуету;
- крупний вид в напівоберті.

Структура третього розвороту:

- процес пропрацювання моделі;
- поділення на сабтули;
- емоції.

Щоб наблизити стиль артбуку до канонічного вигляду CRPG, а також до стилю Dungeons & Dragons, використовувались такі рішення:

- Імітація пергаменту. Таке рішення підкреслюватиме часові рамки подій, які відбуваються в Baldur's Gate 3.
- Використання орнаментів.
- Колірне рішення. Кольори підібрані до персонажів.
- Шрифт - був підібраний звичайний легкочитабельний шрифт.
- Розмір артбуку був обраний - 13 на 18 сантиметрів, це дозволить:
 - зробити сторінки щільними за змістом, але зручними для перегляду;
 - використовувати макет як фізичний об'єкт або електронну книгу;

- підтримувати структуру “одна сторінка — один блок”.
- Артбук буде зручно зберігати або брати з собою, так як він буде займати мало місця.

Макети створювались у програмі Photoshop із подальшим підготовленням до друку. Особлива увага приділялась відстанням, модульності та повітрям між блоками, що в свою чергу підвищило зручність читання.

ВИСНОВКИ

В межах дипломної роботи розгорнуто комплексний цикл творчо-дослідницької та дизайнерської діяльності, метою якого було створення артбуку для відеогри Baldur's Gate 3, жанру CRPG. Цей проєкт інтегрував теоретичні та практичні аспекти, що дозволило не тільки поглибити розуміння візуальної мови сучасних ігор, а й створити самостійний художній продукт - концептуальний артбук з авторськими персонажами.

На етапі теоретичного дослідження було здійснено аналіз сутності артбуку як дизайнерського феномену, його еволюції та функцій у геймдизайні. З'ясовано, що сучасний артбук - це не просто фіксація візуального стилю гри, а важлива складова взаємодії між розробником та гравцем. Детальний розгляд жанру CRPG та стилістики Baldur's Gate 3 дав змогу визначити ключові елементи композиції, атмосфери, візуальної деталізації та образної мови, притаманні цьому типу ігор, а також зрозуміти вік аудиторії.

Здійснено ретроспективний аналіз визнаних артбуків: God of War, Horizon: Forbidden West, The Last of Us Part II та Baldur's Gate 3. Було відзначено різноманітні підходи до представлення персонажів, оточення, драматургії образів, що стало підґрунтям для формування власного візуального стилю.

Окрему увагу в дипломній роботі приділено творчій розробці персонажів. Створено три повноцінні авторські образи: Торнблад, Друмхар та Лірог, які не лише гармонійно вписуються у канон Baldur's Gate, а й наділені глибокими індивідуальними рисами, характерами та історіями. Для кожного з них виконано ескізи, розроблено силуети та продумано дизайн.

На етапі 3D-моделювання в ZBrush реалізовано візуальне втілення персонажів з дотриманням анатомічної логіки, стилістики гри та авторських задумів. Застосування інструментів Dynamesh, ZRemesher, ZModeler та Subtools дозволило створити високоякісні скульптурні моделі, придатні для презентаційного використання. Це не лише поглибило розуміння цифрової

пластики, а й дало змогу візуалізувати персонажів максимально точно у стилі Baldur's Gate 3.

Фінальним етапом стало створення композиції сторінок артбуку, яка об'єднала всі візуальні та текстові матеріали. Розвороти було спроектовано з урахуванням жанрової естетики CRPG, ієрархії елементів, балансу між 2D-ескізами та 3D-візуалізацією, а також збереження атмосфери пригодницького фентезі.

Отже, в процесі виконання дипломного проєкту було повністю досягнуто поставленої мети – створення авторського артбуку до гри Baldur's Gate 3 з оригінальними персонажами. Усі завдання, передбачені програмою кваліфікаційної роботи, було успішно виконано: від дослідження задуму до остаточного макетування сторінок. Отриманий результат - це цілісний, візуально насичений дизайнерський продукт, що демонструє професійне володіння засобами концепт-дизайну, 3D-моделювання та візуальної презентації.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Артбук. URL: <https://vue.gov.ua/Артбук> (Дата звернення: 16.04.2025).
2. CRPG. URL: <https://dreams.quest/post/what-is-a-crpg> (Дата звернення: 22.04.2025).
3. D&D. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (Дата звернення: 26.04.2025).
4. Dragonbane. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dragonbane> (Дата звернення: 26.04.2025).
5. Офіційний сайт Baldur's Gate 3. URL: <https://baldursgate3.game> (Дата звернення: 26.04.2025).
6. Jeremy Crawford, Mike Mearls, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb. Player's Handbook. Dungeons & Dragons: Core Rulebook, Renton : Wizards of the Coast, 2014. 320 с.
7. Артбук по грі Final Fantasy IX. URL: <https://nevsepic.com.ua/uk/art/14646-the-art-of-final-fantasy-ix-166-robot.html> (Дата звернення: 4.05.2025).
8. Артбук по грі Star Wars: Galaxy's Edge. URL: <https://www.pulsar.ua/ua/tovary/artbuki/artbuk-the-art-of-star-wars-galaxy-s-edge-usa-import.html> (Дата звернення: 5.05.2025).
9. Артбук по грі God of War. URL: https://geekach.com.ua/artbuk-svit-gri-god-of-war/?srsltid=AfmBOoq1Iw2_7C00yLNnpuYZpi4wE1O0L4mdZ0usYHK8bansreSDAsAb (Дата звернення: 5.05.2025).
10. Артбук по грі The Last of Us. URL: <https://domigr.com.ua/ua/c-comics/svit-gry-the-last-of-us.php> (Дата звернення: 5.05.2025).
11. Артбук по грі Baldur's Gate 3. URL: <https://www.scribd.com/document/670345174/BG3-Artbook-High-Res> (Дата звернення: 6.05.2025).
12. Артбук по грі Horizon: Forbidden West. URL: <https://www.pulsar.ua/ua/tovary/artbuki/artbuk-the-art-of-horizon-forbidden-west-usa-import.html> (Дата звернення: 6.05.2025).

13. Як створити впізнаваного персонажа. URL: <https://sendpulse.ua/blog/mascot> (Дата звернення: 7.05.2025).
14. Tom Bancroft. Creating Characters with Personality, New York : Watson-Guption Publications, 2006. 160 с.
15. ZBrush wiki. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/ZBrush> (Дата звернення: 8.05.2025).
16. Скульптинг вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Комп%27ютерна_скульптура (Дата звернення: 8.05.2025).
17. ZBrush DynaMesh. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/creating-meshes/dynamesh/dynamesh.html#:~:text=DynaMesh%20is%20a%20mode%20which,once%20serious%20detailing%20has%20begun.> (Дата звернення: 10.05.2025).
18. ZBrush ZRemesher. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/user-guide/3d-modeling/topology/zremesher/zremesher.html>. (Дата звернення: 10.05.2025).
19. ZBrush ZModeler. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/creating-meshes/zmodeler/zmodeler.html> (Дата звернення: 11.05.2025).
20. ZBrush Subtools. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/zbrushcore/reference-guide/tool/subtool/subtool.html> (Дата звернення: 13.05.2025).
21. ZBrush ZSpheres. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/creating-meshes/zspheres/zspheres.html> (Дата звернення: 15.05.2025).
22. ZBrush Sculpting brushes. URL: <https://help.maxon.net/zbr/en-us/Content/html/user-guide/3d-modeling/sculpting/sculpting-brushes/sculpting-brushes.html> (Дата звернення: 17.05.2025).

23. ZBrush текстурування. URL:
<https://www.maxon.net/en/zbrush/features/advanced-painting-texturing?srsltid=AfmBOordpepuIV1ZuAsK0dMlmGmsglj-dWUfMR2w83vfreKKlHEpFy6z> (Дата звернення: 20.05.2025).
24. Francis Glebas. Art Books and Design: Exploring Visual Development in Entertainment. London : Routledge, 2012. 256 с.

Додаток А
Розвороти артбуку

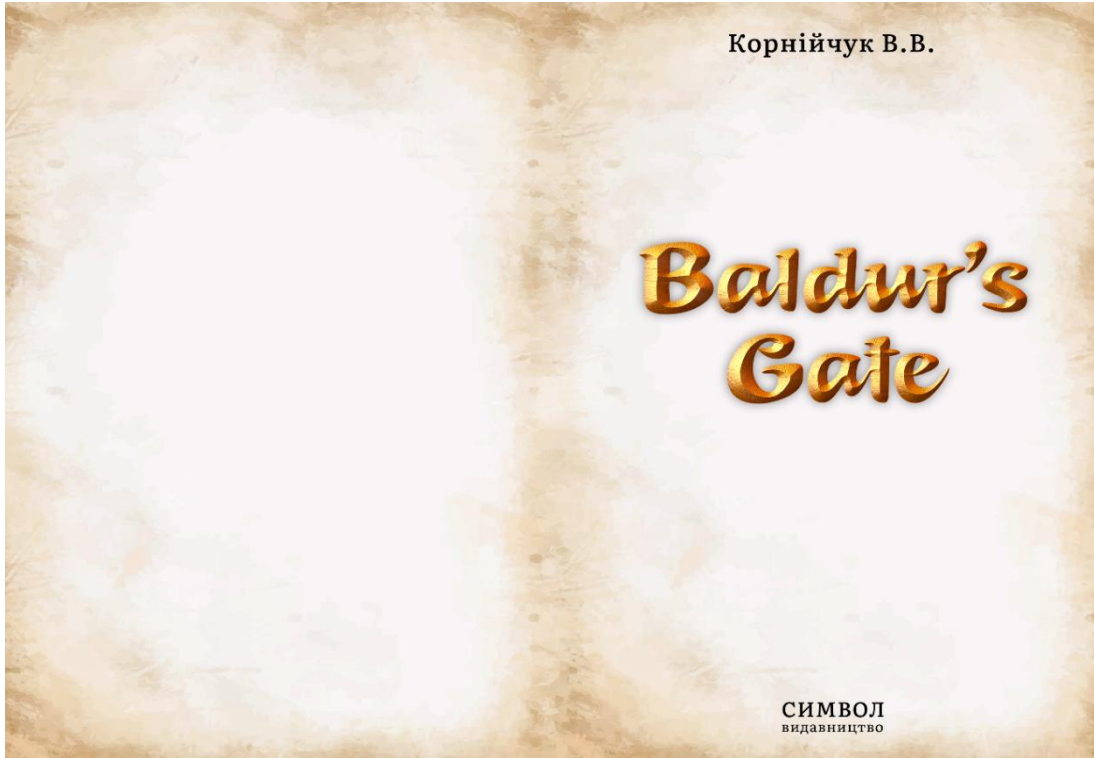


Рисунок А.1 – Титульна сторінка

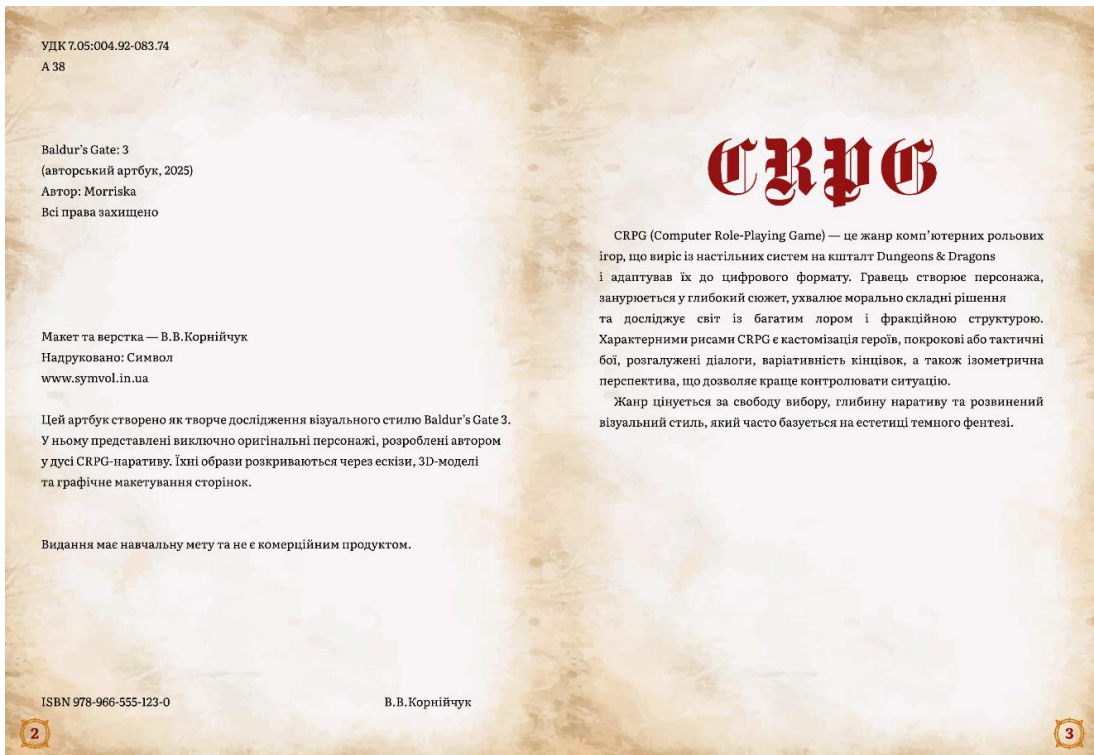


Рисунок А.2 – Оглядовий розворот



Рисунок А.3 – Розворот про гру



Рисунок А.4 – Розворот з описом та ілюстрацією “Торнблада”

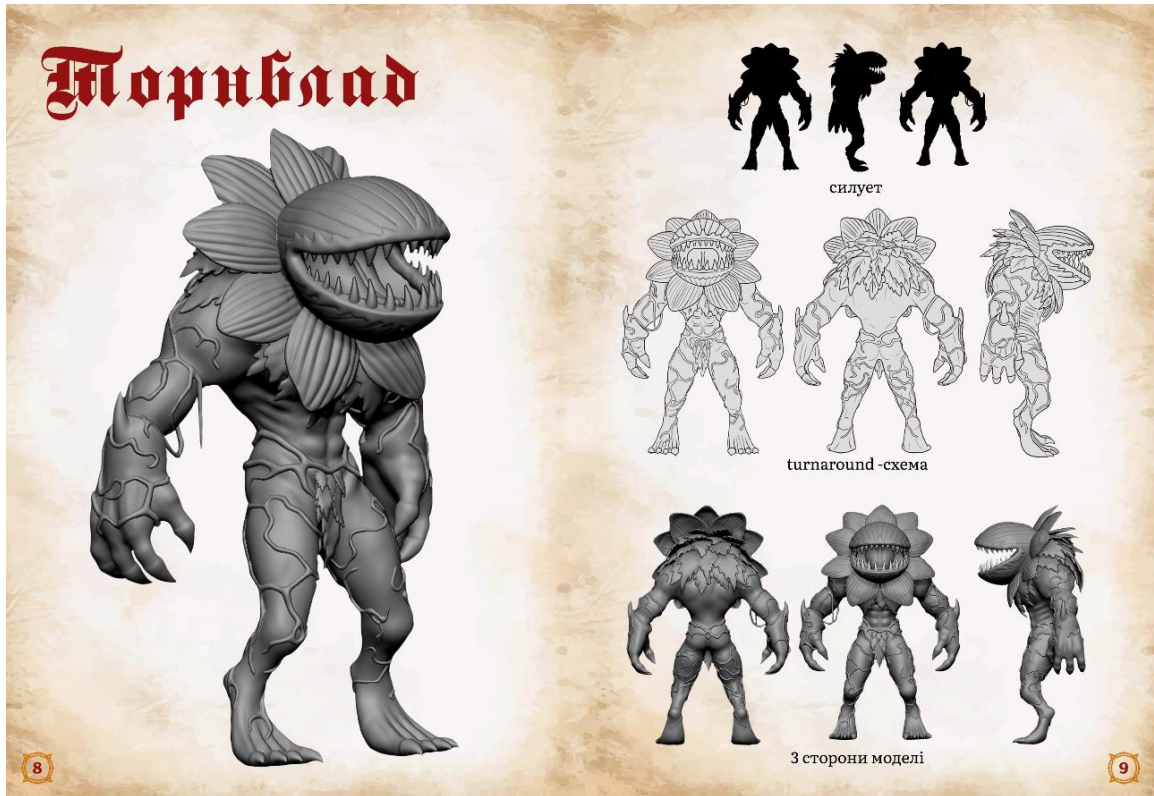


Рисунок А.5 – Розворот з моделлю, силуетом та розворотами “Торнблада”

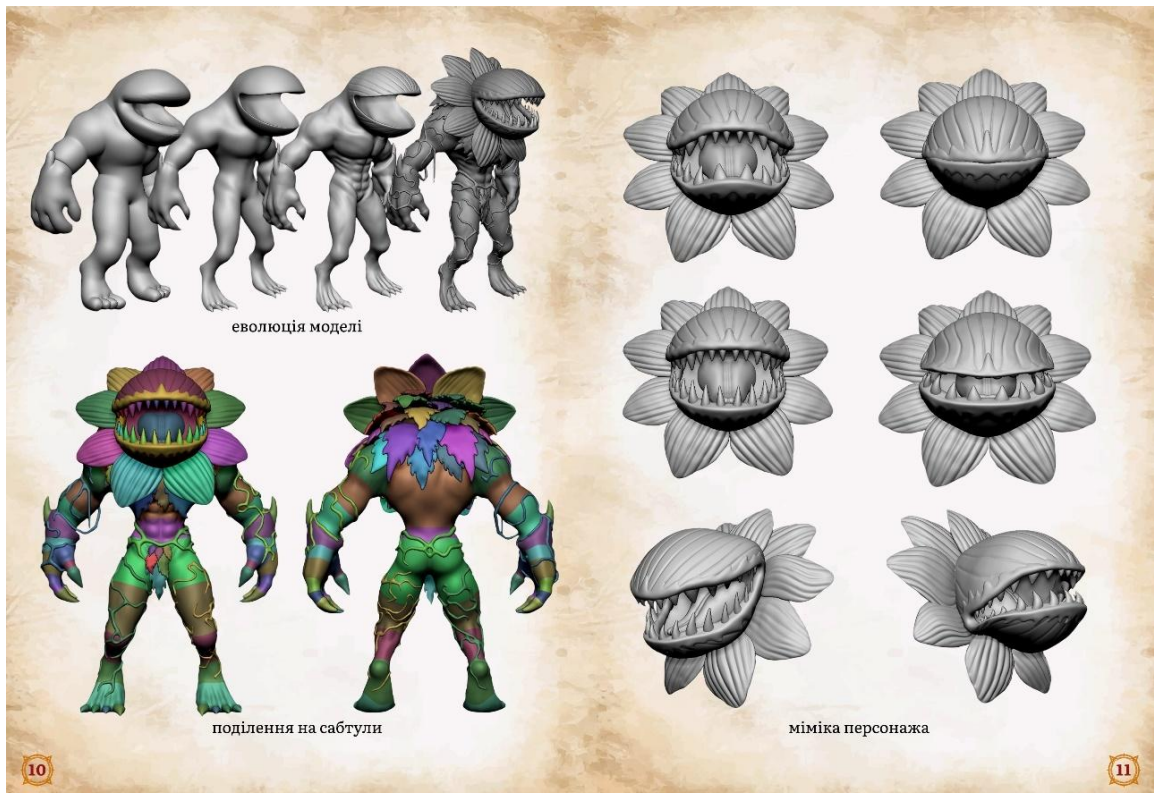


Рисунок А.6 – Розворот з процесом моделювання та емоціями “Торнблада”



Рисунок А.7 – Розворот з описом та ілюстрацією “Ліроґа”

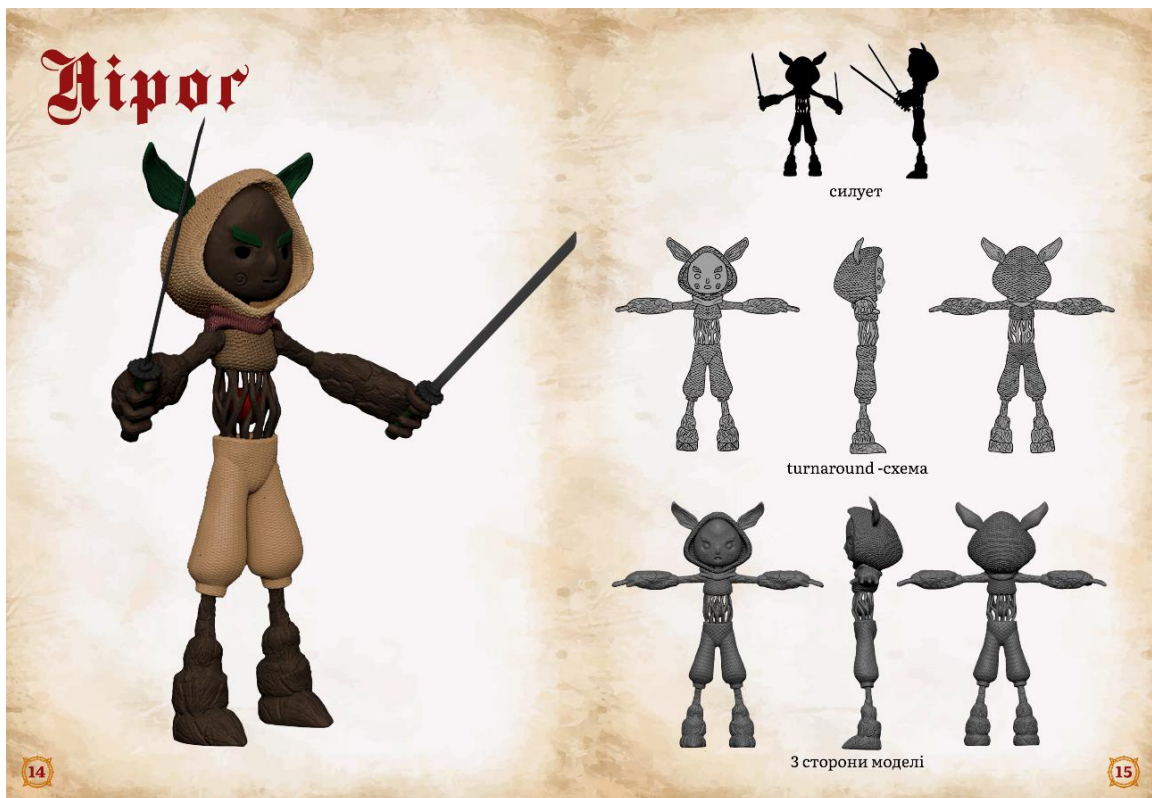


Рисунок А.8 – Розворот з моделлю, силуетом та розворотами “Ліроґа”

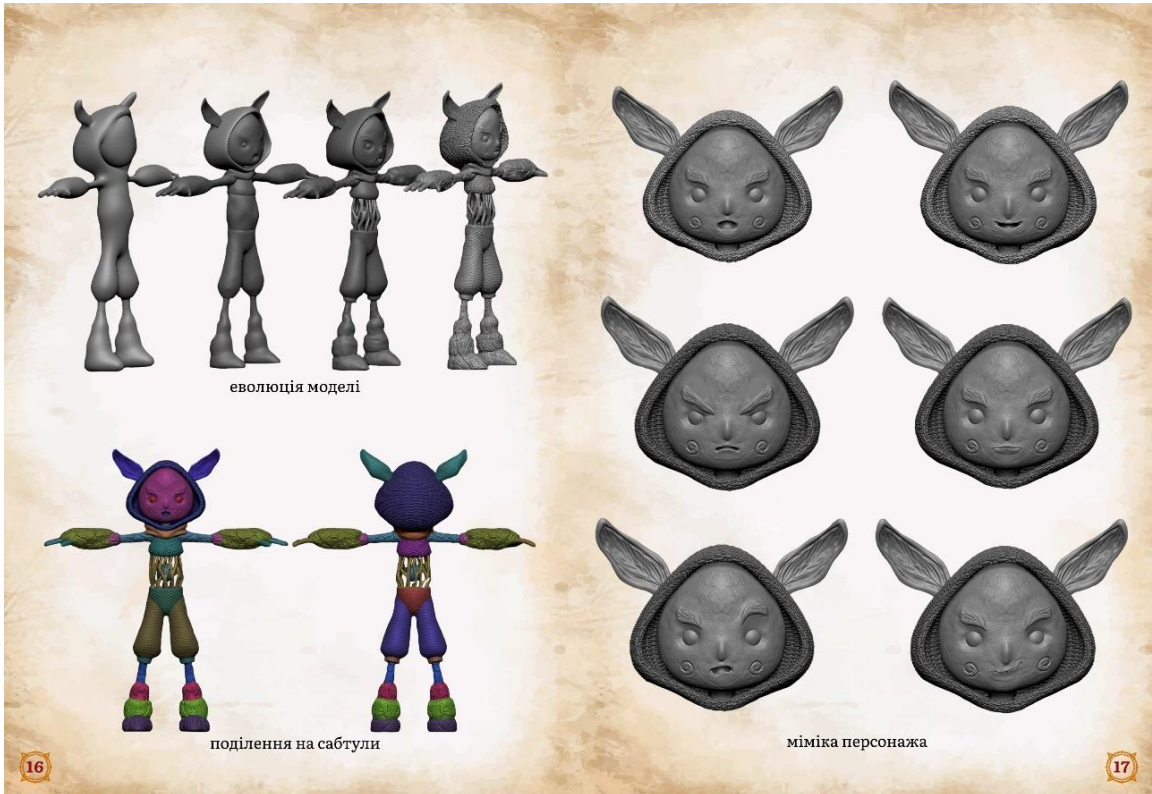


Рисунок А.9 – Розворот з процесом моделювання та емоціями “Лірога”



Рисунок А.10 – Розворот з описом та ілюстрацією “Друмхара”



Рисунок А.11 – Розворот з моделлю, силуетом та розворотами “Друмхара”

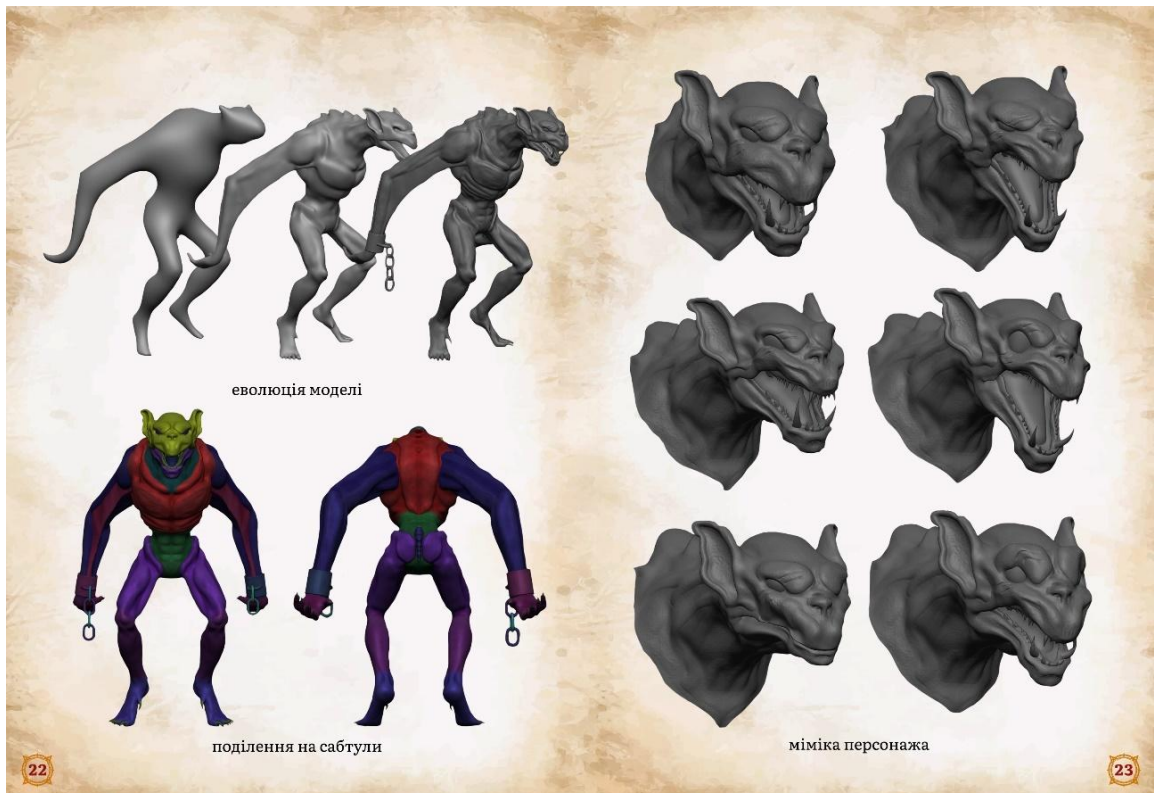


Рисунок А.12 – Розворот з процесом моделювання та емоціями “Друмхара”

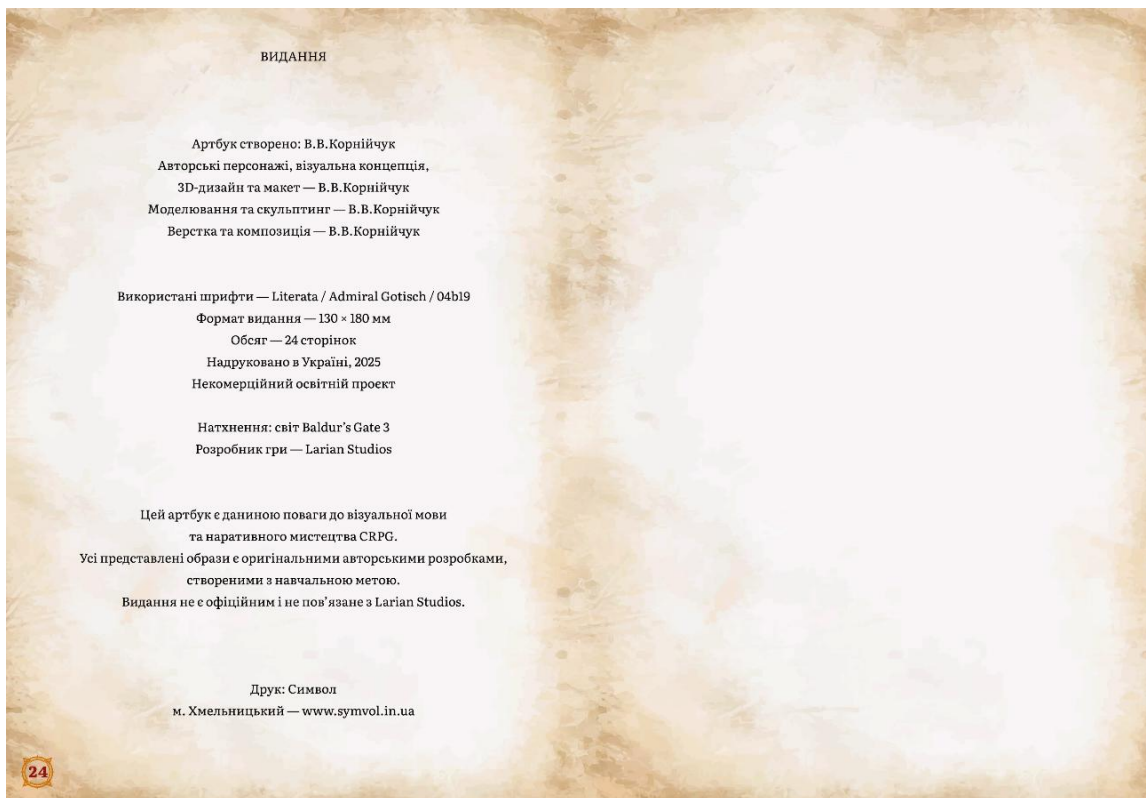


Рисунок А.13 — Розворот з інформацією про видання

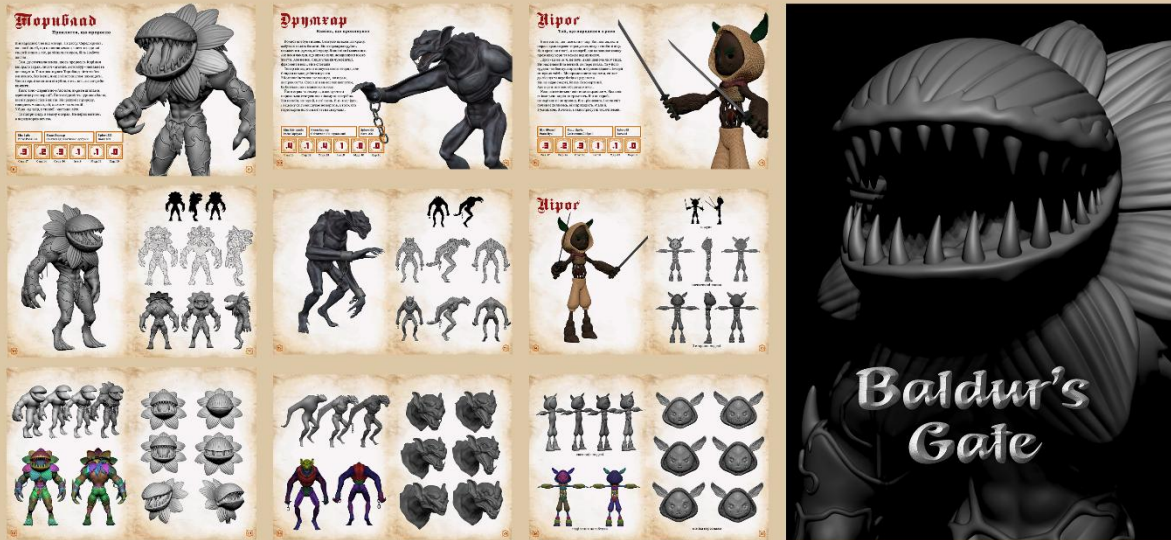


Рисунок А.14 — Обкладинка

Додаток Б

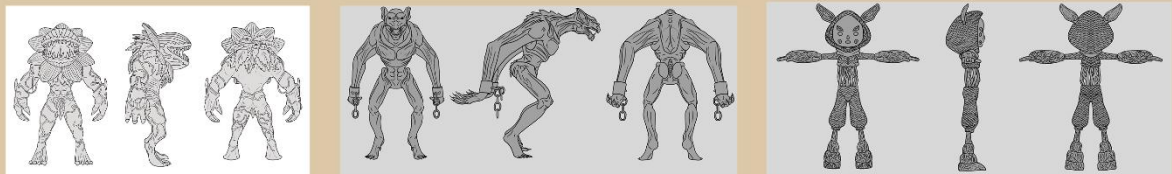
Банер

Ілюстрування та верстка артбуку до відеогри «Baldur`s gate 3»



Сторінки Артбуку

Обкладинка



Turnaround схеми



Повороти моделей



Завершені моделі

Ескізи

Хмельницький Національний Університет
Кафедра дизайну
Виконав студент групи ДЗН 21-3 6 Корнійчук В.В.
Керівник Байрак Ю.О.