УДК 687.1

ТЕТЯНА ДЗИКОВИЧ, ЄЛИЗАВЕТА СВАВОЛЮК,
НАЗАР ГОНЧАРУК, ВОЛОДИМИР ГУБСЬКИЙ
Київський національний університет технології та дизайну,
Україна

ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНИХ ДЕТАЛЕЙ ІГРОВОГО ПЕРСОНАЖУ НА СПРИЙНЯТТЯ ЙОГО ГРАВЦЕМ

Мета. *Аналіз візуальних деталей персонажів відеоігор та відтворення характеру, сюжету гри через зовнішній вигляд персонажу.*

Ключові слова: *сюжетний режим гри, відеогра, характер персонажа, одяг, кольори, деталі.*

Постановка завдання. Кожен персонаж відеогри має свої особливості завдяки яким його можна легко впізнати. Зазвичай використовують колір або візуальні ефекти. Одяг персонажа повинен підходи його характеру та його оточенню.

Методи досліджень. Використано метод аналізу та синтезу, інформаційно-аналітичний метод досліджень.

Результати досліджень. Ігрові персонажі повинні виділятись на екрані від оточення. Вид персонажу може привертати увагу до реальних або соціальних проблем. Дизайн персонажів може змінюватись для вікових груп гравців. В іграх для дітей немає ніякого сенсу робити детальних та реалістичних за пропорціями людей, тварин тощо, так само як і у грі для дорослих навряд чи приймуть персонажа з дизайном анімаційних сюжетів. Однак, є приклади коли так роблять для ефекту несподіванки, коли ігровий світ в якийсь момент стає реалістичним або цей намальований персонаж та його поведінка видозмінюється до невпізнанності.

За допомогою кольорів можна допомогти представити сюжет гри або історії, розставити акценти та привернути увагу на будь який елемент або персонаж. Правильно підібрані кольори дають можливість сприймати гру з інтересом або навпаки. Яскравість, тон та насиченість кольорів грає важливу роль в сприйняті ігрового персонажу та його оточення. Багато насичених та

яскравих кольорів використовують в анімаційних сюжетах для дітей. Світлі та теплі кольори передають доброзичливе приємне відчуття, а холодні ненасичені створюють атмосферу смутку та суму. Яскраві кольори, великі об'ємі та інакші форми привертають увагу до себе і виділяють серед інших головних персонажів. У оформленні сюжетів виділяють основний колір та два другорядних у невеликих кількостях, обираючи гармонійні поєднання з тріад кольорового кругу [1].

Одяг повинен підходити характеру та сюжету гри. В грі про війну персонаж у шортах в квіточку буде виглядати дуже дивно і недоречно. Водночас якщо гра сюжетна, то навіть якщо у персонажів є якась певна уніформа, на персонажах повинно бути щось що може запам'ятатися та асоціюватись саме з цим ім'ям. Грубий чоловік в грі про північний полюс не буде ходити в райдужній футболці, ні через свій характер, ні через холод навколо нього, а якщо і буде то гравець не буде його сприймати, бо його одяг не логічний [2].

Кожен персонаж має свою особливість за якою його легко впізнати. Навіть в грі на військову тематику, якщо вона з сюжетом то гравці побачать різні нашивки та шеврони, навіть різний стан однієї уніформи, по яким можна зрозуміти хто з персонажів жартівник, хто відповідальний тощо.

Дизайн може змінюватись і під час розробки і після виходу гри. Ідея може виявитись неможливою для реалізації тому весь сюжет гри може змінитися в подальшому процесі її розробки. Також можливі зміни акторів анімації за необхідністю та іншим причинам.

Висновок. Таким чином, деталі, кольори, форми, пропорції, масштабність та сюжетний режим гри значно впливає на створення атмосфери, характеру та логічність сприйняття гравцем ігрового персонажу.

Література

1. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. ArtHuss. 2022. 96 с.
2. Дзикович Т. А. Дизайн-проектування дитячого трикотажного одягу на основі анімаційного серіалу. *Вісник Хмельницького національного університету*. Серія: Технічні науки. 2020. № 4. С. 227–232.