

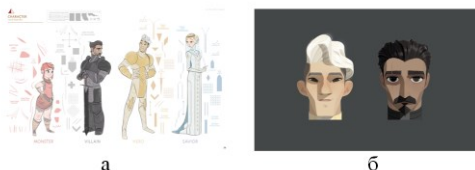
ВПЛИВ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖУ НА СПРИЙНЯТТЯ КОРИСТУВАЧА

Візуальний дизайн персонажа - це потужний інструмент комунікації, який дозволяє передати характер, емоції, роль у сюжеті та навіть внутрішні конфлікти героя ще до того, як він зробить щось. Це особливо важливо в іграх, анімаціях та коміксах, де перше враження формується миттєво.

Гарний приклад візуального дизайну у мультфільм «Nimona». Форма не просто робе персонажів, а розповідає про них. Контраст між двома центральними лицарями: Баллістером Блекхартом і Амброзієм Голденлойном.

Баллістер візуально вирізняється темною палітрою: його обладунок - сірий, з чорними акцентами. Це відразу відділяє його від інших лицарів. Його форми з чіткими геометричними лініями. Важливою деталлю є протез замість руки, який візуально підкреслює минулу травму. Дуже гарно символізує втрату не тільки руки, а й довіри. Його коротке волосся й борода підкріплюють загострені форми. Усе це створює образ персонажа, якого легко помилково прийняти за "антигероя", що і є частиною головного послання фільму: не все зле виглядає злом.

Амброзій - лицар-суперзірка, з яскраво-золотим волоссям, ідеальною поставою, білосніжними обладунками та золотими вставками. Його фігура "ідеальна", а обличчя майже постійно усміхнене. Він втілює класичний образ "героя світла". У його візуальному образі є щось майже рекламне - блискуче, виврене, зовнішньо досконале, усіма улюблене. Але саме ця досконалість, з часом починає викликати підозру: І справді, не все добре робить саме правильні вибори.



а – форми дизайну персонажів; б – приклад контрасту двох персонажів;
Рисунок 1 – розробка візуального дизайну персонажів «Nimona».

Якщо казати про дизайн персонажів в іграх, то також гарним прикладом буде «Left 4 Dead 2» - кооперативний шутер про виживання у світі зомбі-апокаліпсису. Одним із ключових факторів, є яскравий, функціональний і

впізнаваний візуальний дизайн персонажів. Він виконує не лише естетичну роль, а й критично важливу геймплейну функцію – кожен із них має унікальний силует, кольорову палітру і деталі одягу, які допомагають швидко відрізнити персонажів один від одного, навіть у хаосі битви, ось приклад команди.

Нік – високий чоловік у білому костюмі та розстебнутій сорочці. Його зовнішній вигляд одразу викликає асоціації з гравцем або шахраєм. Він виглядає не на своєму місці в апокаліпсисі, що підкреслює його скептичний і цинічний характер.

Елліс – молодий хлопець у бейсболці, футболці та зав'язаний на поясі комбінезон механіка. Його образ максимально простий і народний. Яскравий колір футболки робить його помітним у темних коридорах гри. Візуально він представляє "звичайного хлопця механіка".

Рошель – жінка в яскравій футболці. Вона активна, рішуча, має журналістське минуле. Її образ більш практичний, але водночас візуально теплий – с першого погляду дає натяк, що вона кріпка та рішуча жінка.

Тренер – кремезний чоловік у спортивному поло. Його масивна фігура і теплі кольори костюма натякають на силу, надійність, але й певну вразливість. Виглядає як справжній “тато-командир”.



а – дизайн персонажів першої гри; б – дизайн персонажів другої гри;
Рисунок 2 – розробка дизайну персонажів серії ігр «Left 4 Dead»

Візуальний дизайн персонажів відіграє ключову роль у сприйнятті користувачем – через форму, колір та силует дизайн. Це формує перше враження, підсилює сюжет і впливає на емоційне сприйняття користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Демакіна Т. А. Стилізація як засіб створення персонажів у гейм-дизайні [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://er.knuid.edu.ua/handle/123456789/18497> (дата звернення: 14.04.2025). – Назва з екрану.

2. Куток [Електронний ресурс]: Нотатка для роздумів: чому важливий силует персонажа – Режим доступу: https://kutok.io/lilymist/notatka_dlya_rozdumiv_chomu_vazhlyvyi_syluet_personazha-2o2 (дата звернення: 14.04.2025). – Назва з екрану.

УДК 111