

## ЩО РОБИТЬ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ ГАРНИМ

Зіноватна Д.В.

Науковий керівник – к.т.н., доц. Колендовська М.М.  
Харківський національний університет радіоелектроніки  
61166, Харків, пр. Науки 14, кафедра МІРЕС, т. 70-21-587  
email: d\_res@nure.ua

The question of what makes a character design good is perhaps one of the most controversial, obscure and subjective. Characters are used everywhere, not only in games, it is literature, advertising, the film industry and more. And the same character, for different spheres, will change dramatically. What design we (the person) will be more strongly attached to, is directly related to what personality we will attach to, and it will also change, but from one person to another.

Прогрес не стоїть на місці, а разом з ним змінюється людське суспільство. Порівняно недавно, комп'ютерні ігри були чимось, як, можливо, багатьом здавалося, несерйозним, дитячим і незрозумілим, але сьогодні – це величезна індустрія, яка, з кожним днем, стає все більше. Найбільш важливим є те, що з плином часу змінилося ставлення суспільства до комп'ютерних ігор, адже зараз це економічний, і навіть культурний пласт.

Довгий час комп'ютерні ігри вважалися джерелом агресії та жорстокості. Нині вони розвивають "командний дух" і вчать допомагати один одному. Грати гуртом веселіше, запевняють "геймери".

"Мережа пов'язує усіх з усіма", – натхненно розповідає розробник комп'ютерних ігор. Професійні геймери та фахові журналісти радше скептично оцінюють цей аспект, спостерігаючи за демонстрацією нової комп'ютерної гри Watch Dogs. Гравець, який ніби летить у гелікоптері, тримає у руках планшетник, на екрані якого відкрита карта, що дозволяє тримати в полі зору все місто. У якийсь момент він помічає, що на одній із вулиць хтось намагається вкрати припаркований Chevrolet. Злочинець, роль якого виконує інший гравець з приставкою, опиняється у світловому промені гелікоптера. Коли ж на екрані гравця-злочинця з гуркотом з'являється гелікоптер, тихеньке "круто" лунає навіть з уст найдосвідченіших гравців, яких, здавалося, нічим вже не здивуєш.

Спільно зі ставленням до комп'ютерних ігор змінився і підхід до їх виробництва. Тепер, це не просто гра, це цілий окремий світ зі своєю історією, персонажами, законами, над яким працюють команди фахівців-сценаристів, в подробицях описуючи речі, що відбуваються в новому світі з персонажами та протагоністом.

Кожен, хто коли-небудь замислювався про створення своєї комп'ютерної гри обов'язково зустрічався з труднощами у створенні цілісного образу персонажів. Якщо задуматися, то дизайн персонажа це дуже дивна для створення річ, оскільки персонаж – це набір

абстрактних рис. Персонаж повинен володіти особливим характером, своєю історією, мотивацією для дій і переконаннями, які формують його, як єдину форму.

Питання, що ж робить дизайн персонажа хорошим, можливо, одне з найбільш спірних, неясних і суб'єктивних. Персонажів використовують усюди, не тільки в іграх, це література, реклама, кіноіндустрія і ін. І один і той же персонаж, для різних сфер, буде кардинально змінюватися. Те, до якого дизайну ми (людина) буде сильніше прив'язуватися, безпосередньо пов'язане з тим, до якої особистості ми будемо прив'язуватися, і це так само буде змінюватися, але вже від однієї особи до іншої.

Як уже мною було сказано, дизайн повинен бути підпорядкований певним правилам, які б тісно пов'язували між собою різні групи людей. Ці правила, від промисловості до індустрії різняться, але є і загальні поняття.

В першу чергу, перед тим як створювати персонажа, потрібно поставити найголовніше питання, відповіді на який допоможуть нам в подальшому при створенні персонажа – як ми можемо показати почуття персонажа так, що б він здавався реальним? На мою скромну думку, це питання грає величезну роль, оскільки коли людина розуміє почуття персонажа, вона починає активно співпереживати йому. Цей «прийом» використовується майже у всіх індустріях, де використовують персонажів.

Отже, відповідаючи на це питання ми виділимо ключові аспекти нашого персонажа. Для кого-то це може бути добре продумана історія персонажа, для іншого – його стилістика і особистість, але в підсумку все повинно складатися в єдиний, цілісний образ. Я ж звернуся до такої науки як семіотика. Ця наука, якщо спростити, займається вивченням різних символів і того, як різні об'єкти разом утворюють значення. Наприклад, якщо ми сумістив ворс, дерево і клей, то отримаємо концепт пензлика. Самі по собі ці об'єкти мають обмежене значення, але разом вони утворюють контекст пензлика, і всього того з чим він асоціюється.

Пошук різних символів і спільного їх застосування в персонажі, може донести інформацію про нього більш детально, ніж що-небудь інше. Візуальний образ – найсильніша зброя. Про персонажа, в першу чергу, повинен розповідати його дизайн. І є величезна кількість способів, як це зробити, і не може не засмучувати той факт, що багато дизайнерів зосереджені лише на тому, що б персонаж просто виглядав круто або хоча б прийнятно в рамках жанру або індустрії, забуваючи про силу візуальної складової. Адже зустрічають по одягу.