

ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ НА ЇХ ПОПУЛЯРНІСТЬ ТА СПРИЙНЯТТЯ У ВІДЕОІГРАХ І ФІЛЬМАХ

Базарна П.А., Солодов В.Д.

e-mail: polina.bazarna@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The visual design of characters in video games and films plays a crucial role in shaping their identity, evoking emotional responses, and creating deeper associations with their story and personality. A harmonious combination of details, color palette, and stylistic choices contributes to the popularity of characters, transforming them into iconic symbols of cultural franchises.

Візуальний дизайн персонажів у фільмах та відеоіграх відіграє ключову роль у формуванні впізнаваності героя та створенні його унікальної історії. Грамотний підхід до деталей може перетворити простий концепт на культовий образ, який запам'ятовується на роки. Завдяки ретельно продуманому дизайну персонажі стають частиною великих франшиз, знаходять власних шанувальників і продовжують залучати нові покоління гравців та глядачів. Важливим аспектом цього процесу є аналіз деталей візуального оформлення, кольорової палітри та стилістичних рішень, які безпосередньо впливають на сприйняття персонажа.

Деталі у 3D-дизайні відіграють вирішальну роль у формуванні характеру героя. Силует, текстури, аксесуари та навіть найдрібніші елементи, такі як зморшки чи подряпини на броні, здатні передати сутність персонажа. Наприклад, у грі S.T.A.L.K.E.R. персонажі мають спорядження, яке не лише підкреслює їхню особистість, а й служить засобом оповіді. Зношеність одягу, тактичні елементи броні чи символіка на костюмі можуть вказувати на приналежність до певної фракції або на бойовий досвід героя. У Genshin Impact, навпаки, стильні та деталізовані костюми персонажів не лише визначають їхню стихію, а й формують візуальні асоціації, що допомагають гравцям швидко ідентифікувати роль кожного героя в ігровому світі.

Зовнішність персонажа, включаючи його одяг, зброю та риси обличчя, відіграє ключову роль у формуванні його образу та впливає на сприйняття гравцем його характеру, походження й історії. Деталі зовнішнього вигляду можуть не лише надавати інформацію про особистість героя, а й створювати емоційний зв'язок із гравцем. У проектах компанії Plarium, зокрема в грі RAID: Shadow Legends, кожен персонаж має ретельно опрацьований візуальний стиль, який допомагає передати його ігрову роль та історичний контекст. Наприклад, лицарські обладунки, прикрашені золотими візерунками, символізують шляхетність, багатий бойовий досвід і високе становище у фентезійному суспільстві, тоді як важкі темні плащі, закривавлені леза

мечів і страхітливі маски підкреслюють образ небезпечного антагоніста чи загадкового найманця.

Аналогічно, у грі *Hogwarts Legacy* візуальні деталі, такі як магичні мантиї, різьблені чарівні палички, емблеми факультетів і навіть аксесуари, допомагають створити унікальний впізнаваний стиль персонажів. Вони не лише додають атмосфери чарівного світу, а й підсилюють відчуття приналежності до певної магичної школи чи традиції. Наприклад, темні вбрання з готичними елементами можуть натякати на зв'язок персонажа з темною магією або його схильність до таємничих знань, тоді як яскраві кольори, елегантні мантиї та витончені аксесуари підкреслюють шляхетне походження чи академічні досягнення героя. Завдяки такій продуманій візуальній мові гравці можуть швидко зрозуміти сутність персонажа ще до того, як він заговорить або візьме участь у сюжетних подіях.

Одним із важливих аспектів візуального дизайну є вибір між стилізацією та реалізмом. У той час як реалістичні персонажі сприяють глибшому зануренню у світ гри чи фільму, стилізовані образи можуть викликати сильніший емоційний відгук завдяки перебільшеним рисам та символізму. Наприклад, у фільмі "Зоотрополіс" дизайн персонажів підкреслює їхні видові особливості, що допомагає ефективно передати характери героїв: лис Нік має вузькі очі та хитру усмішку, а кролиця Джуді – великі відкриті очі, що підкреслюють її допитливість і оптимізм. Водночас у "Аватарі" використовується реалістичний підхід із детальним проробленням текстур та анатомічних особливостей, що дозволяє створити відчуття живого світу Пандори.

Колірна палітра також відіграє важливу роль у сприйнятті персонажів, оскільки вона впливає на емоційне сприйняття та асоціативне мислення глядачів і гравців. Використання певних кольорів допомагає підсилити враження від героя, зробити його більш впізнаваним та виразним. Наприклад, теплі відтінки, такі як червоний, помаранчевий і жовтий, часто асоціюються з енергією, пристрастю, хоробрістю та динамікою, тоді як холодні кольори, такі як синій або зелений, можуть передавати спокій, мудрість або загадковість.

У фільмі *Стихії* колірна палітра використовується не тільки для естетичного оформлення, а й як символічний елемент, що підкреслює природу персонажів. Кожен герой пов'язаний із певною стихією, а його образ будується на відповідній гамі: синій колір підкреслює текучість і гнучкість води, червоний відображає пристрастність і непередбачуваність вогню, а зелений уособлює стабільність і силу землі. Такий підхід дозволяє глядачеві на інтуїтивному рівні сприймати характер персонажа ще до його активної взаємодії з сюжетом.

Аналогічний прийом використовується у мультфільмі *Sing*, де колір допомагає не лише підкреслити індивідуальність кожного героя, а й створює асоціації з його темпераментом і професійною діяльністю. Наприклад,

персонажі, пов'язані з шоу-бізнесом, часто мають яскраві, насичені відтінки у своїх костюмах, що символізує їхню екстравагантність і артистичність. Навпаки, більш спокійні або сором'язливі герої можуть бути зображені у м'якших, пастельних кольорах, що підкреслює їхню врівноваженість і ніжність.

Певні кольори мають усталені асоціації у глядачів завдяки культурним і психологічним факторам. Наприклад, темні відтінки – чорний, темно-сірий, фіолетовий – часто використовуються для створення образів лиходіїв та антигероїв, оскільки вони викликають підсвідомі відчуття небезпеки, загадковості або загрози. Такі рішення можна побачити в грі *Genshin Impact*, де персонажі, пов'язані з темною магією або руйнівними силами, мають у своїх костюмах фіолетові, чорні або темно-сині акценти. Вони додають їм містичності та натякають на їхню потенційну небезпеку чи силу.

Навпаки, світлі кольори, такі як блакитний, білий, золотистий, традиційно асоціюються з благородством, чистотою та доброзичливістю. Це активно використовується у дизайні позитивних персонажів. Наприклад, у багатьох фентезійних світах герої, які уособлюють світло, гармонію або божественне походження, часто зображуються в сяючих золотистих обладунках або одязі білого кольору, що створює враження величності та мудрості. Таке застосування кольору допомагає гравцям та глядачам підсвідомо відрізнити героїв від антагоністів та глибше занурюватися в історію, сприймаючи персонажів не лише через їхні дії, а й через візуальні підказки.

Таким чином, візуальний дизайн персонажів у фільмах та відеоіграх є багатогранним процесом, що поєднує художні, психологічні та маркетингові аспекти. Колірна палітра відіграє ключову роль у формуванні першого враження про героя, його асоціативний ряд та навіть емоційний зв'язок із аудиторією. Наприклад, якщо дизайнер бажає підкреслити внутрішній конфлікт персонажа, він може поєднати у його вбранні як темні, так і світлі відтінки, створюючи ефект суперечливості. Це можна побачити в образі Кайло Рена з *Зоряних війн*, чий чорний костюм символізує його зв'язок із Темним боком, але червоні елементи натякають на пристрасну боротьбу між добром і злом у його душі.

Колірна палітра може мати сюжетне значення. У Гаррі Поттері кольори факультетів відображають їхні цінності: Грифіндор (червоний і золотий) – хоробрість, Слизерин (зелений і сріблястий) – хитрість. Подібний прийом підкреслює ідентичність персонажів і впливає на сюжет у багатьох франшизах. Продуманий дизайн не лише робить персонажів привабливими, а й допомагає їм запам'ятовуватися. Колір, форма та деталі костюмів оживляють героїв у свідомості глядачів і гравців, роблячи їх частиною культури. Вдалий дизайн не просто доповнює історію – він стає її невід'ємною частиною, посилюючи емоційний зв'язок з аудиторією.