

**ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ  
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ  
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН**




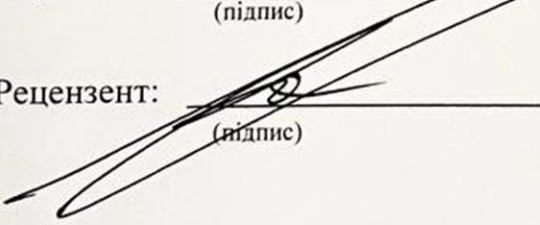
«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»  
Голова циклової комісії

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА  
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ  
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА**

**РОЗРОБКА ОБРАЗІВ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ  
«GENSHIN ІМПАКТ»**

Виконала:  \_\_\_\_\_ Красилич Анастасія Ігорівна  
(підпис)

Керівник:  \_\_\_\_\_ Межевчук Володимир Омелянович  
(підпис)

Рецензент:  \_\_\_\_\_ Величко Дмитро Олександрович  
(підпис)

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретична частина</b> .....	5
1.1. Принципи ігрового дизайну.....	5
1.2. Людина і відеоігри.....	8
1.3. Компанія HoYoverse.....	10
<b>РОЗДІЛ 2. Практична частина</b> .....	16
2.1 Всесвіт відеоігор.....	16
2.2 Дизайн персонажів Genshin Impact.....	20
2.3 Концепт образу персонажа.....	25
2.4 Дизайн персонажа і функціонал.....	27
2.5 Дизайн зброї.....	35
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	38
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	39

**Актуальність.** Прогрес у галузі відеоігор постійно розвивається, і все більше дорослих і дітей витрачають свій вільний час на цю зайнятість. В сучасному світі комп'ютерні ігри набули надзвичайної популярності через їхню універсальність і можливість використання в різних сферах активності.

У зв'язку з глобальною пандемією багато навчальних закладів перейшли на онлайн навчання, де деякі викладачі вирішили проводити лекції в ігровому форматі для привертання уваги учнів. Це призвело до зростання відвідуваності і збільшення інтересу до навчальних предметів. Крім того, існує багато освітніх відеоігор для дітей, які допомагають навчити різних речей, від алфавіту до законів природи.

Окремою галуззю є кіберспорт – вид спорту, де учасники змагаються за звання кращого гравця в конкретній грі перед великою онлайн аудиторією і за призові фонди. однією з ключових причин популярності комп'ютерних ігор є можливість поглибленого занурення в різні віртуальні всесвіти.

Все це вимагає великих зусиль з боку творців – великої кількості часу, фінансів і емоційних інвестицій. Сучасні ігри вражають своєю реалістичною графікою, чудовим музичним супроводом і добре проработаним сюжетом. Існує безліч жанрів, і кожна людина зможе знайти те, що їй до вподоби.

Гравці можуть досліджувати віртуальні світи самостійно або спільно взаємодіяти з іншими, спілкуючись і надаючи один одному допомогу. Через онлайн ігри люди з усього світу можуть знайомитися з новими друзями, що мають спільні інтереси, або навіть знаходити свою другу половинку.

Ця індустрія, хоч і з'явилася не так давно, але швидко розвивається, привертаючи увагу своєю різноманітністю і можливостями. Відчуваючи різні емоції під час гри, які не завжди можна відчутти в реальному житті, люди використовують ігри як засіб відпочинку і втечі від повсякденної рутини, або навіть як можливість заробітку. Для багатьох це є просто спосіб провести час.

Ігри підтримуються на різних пристроях, що дає можливість кожному, хто має доступ до Інтернету, зануритися у світ ігор. Ці аспекти зробили тему ігор особливо привабливою для мого дипломного проекту.

**Об'єкт** – персонаж гри «Genshin Impact»

**Предмет** – сюжет гри «Genshin Impact»

**Мета** – розробка персонажа для гри «Genshin Impact»

**Завдання:**

- Проаналізувати спеціалізований контент комп'ютерної гри.
- Розробити концепти ігрового персонажа.
- Визначити колористичну палітру персонажа.
- Створити концепт-арт та начерки персонажа.
- Створити сплеш-арт персонажа.
- Розробити персонажа гри «Genshin Impact».

**Практичне значення** розробки персонажа для гри «Genshin Impact» полягає в його потенційній здатності стати цікавим та унікальним героєм, що привертає увагу гравців і сприяє їхньому зануренню в ігровий світ.

Розробка персонажа для гри, такої як «Genshin Impact», включає декілька важливих етапів та методів. Ось деякі з них:

**Методи:**

- аналіз лору, існуючих персонажів, культурних впливів та стилю гри;
- вивчення цільової аудиторії: персонажі та їхні риси є популярними серед гравців;
- генерація ідей щодо зовнішності, здібностей та особистості персонажа.

Таким чином, процес розробки персонажа для гри «Genshin Impact» включає комплексний підхід з використанням різних методів, що забезпечує створення цікавих та унікальних персонажів, які доповнюють ігровий світ та задовольняють гравців.

## ГЛАВА 1. Теоретичне частина

### 1.1. Принципи ігрового дизайну

Відеографія є формою розваги, що базується на використанні електронної апаратури для взаємодії з користувачем через візуальний інтерфейс, такий як телевізор, комп'ютерний монітор або телефон. Перші відеоігри використовували різні електронні пристрої для цієї взаємодії. Наприклад, ракетний симулятор, створений за допомогою електронно-променевої трубки, є однією з перших зареєстрованих відеоігор. Хоча ця гра не мала растрового зображення, яке характерне для сучасних моніторів і телевізорів, її часто вважають однією з перших електронних ігор (рис.1).

Історично відеоігри з'явилися раніше, ніж особисті комп'ютери стали загальнодоступними. У 1960-х роках комп'ютерні технології вже були розвинутими і розглядалися як серйозний інструмент в цивільній сфері. Відеоігри, створені на електронній основі, відіграли значну роль у соціалізації комп'ютерної техніки та її інтеграції у популярну культуру. У 1970-х роках відеоігри стали однією з найпопулярніших форм розваг, коли ігрові автомати почали встановлювати у барах, кафе та інших закладах.



Рис.1.

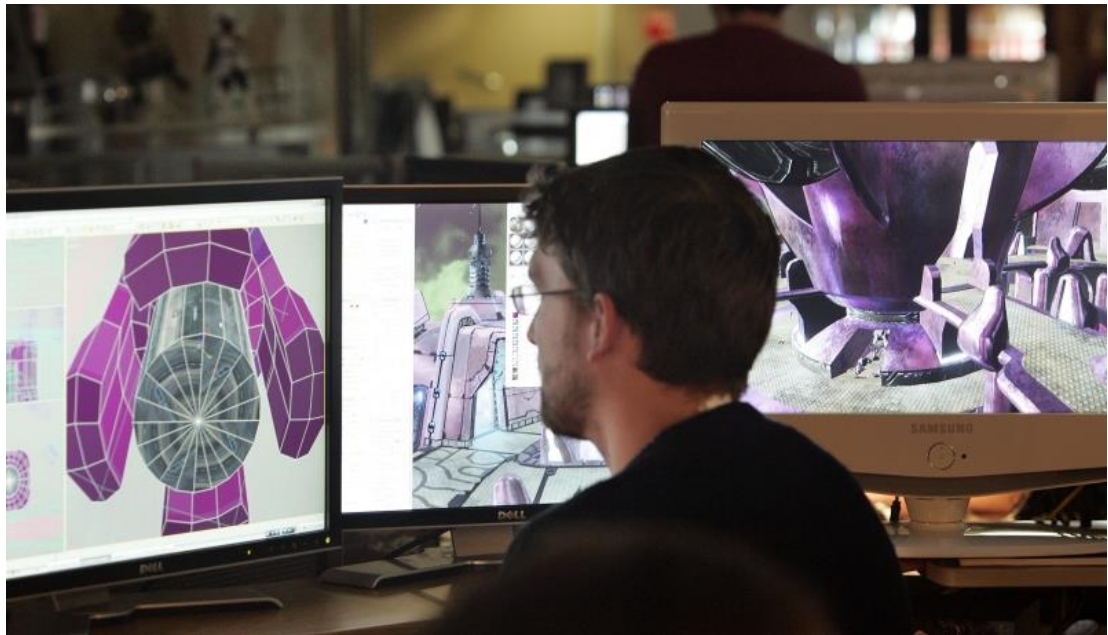
На початку 1980-х років, після появи перших домашніх комп'ютерів та ігрових приставок, один програміст міг виконувати майже всі завдання,

пов'язані з розробкою гри. Сучасна розробка ігор вимагає значного кола навичок і підтримки персоналу. Для роботи над проектом потрібні цілі команди, які включають представників різних спеціалізацій.

Розробка комп'ютерних ігор може відбуватися як індивідуально (однією людиною), так і колективом розробників у рамках компанії. Комерційні ігри зазвичай створюються командами розробників, які наймаються однією фірмою. Ці компанії можуть спеціалізуватися на розробці ігор для персональних комп'ютерів, ігрових консолей або планшетних комп'ютерів.

Фінансування розробки часто здійснюється іншими, більшими фірмами - видавцями. Після завершення розробки фірма-видавець бере на себе поширення гри і пов'язані з цим витрати. Існує й альтернативний підхід, коли фірма самостійно (без залучення видавців) розповсюджує копії ігор, використовуючи наприклад цифрову дистрибуцію.

Сьогодні термін «дизайнер ігор» широко вживається і відображає реалії сучасної індустрії розробки ігор. Більшість комерційних компаній, що займаються розробкою ігор, складаються з великих команд, в яких різноманітні спеціалісти вносять свій внесок у успіх гри. Серед них є програмісти, продюсери, дизайнери рівнів (level designers), моделісти (3D artists), аніматори, технічні художники, тестувальники, фахівці з маркетингу та фінансів та багато інших спеціалістів (рис.2).



Кожен з цих фахівців має свої унікальні обов'язки і відповідальності, що спрямовані на різні аспекти розробки гри, від програмування ігрової логіки до створення візуальних ефектів і маркетингових кампаній. Спільна робота всіх членів команди дозволяє створювати високоякісні і захоплюючі ігрові продукти, які здатні привертати та захоплювати гравців усього світу.

Ігровий дизайн є важливою складовою частиною планування всього процесу створення відеоігри. Кожна відеогра потребує чіткого плану, а ігровий дизайн виступає процесом створення цього плану на різних етапах розробки. Ця галузь представляє собою гібрид творчості і технічних навичок, які об'єднуються для конкретизації ідеї в зв'язну концепцію. Вона включає у себе розробку геймплейних механік, створення інтерфейсів, налаштування балансу гри та інші завдання, які дозволяють створити ефективну та цікаву відеогра. Гейм-дизайнер відповідає за розробку всіх ключових елементів відеоігри - від персонажів та сюжету до дизайну рівнів і механіки гри. Вони відповідають за те, як гравці взаємодіють з грою, як вона виглядає та як вона відчувається. Гейм-дизайнери вирішують кожен малий аспект створення гри і збирають всі елементи разом, щоб створити цілісну головоломку, яка приверне гравців (рис.3).

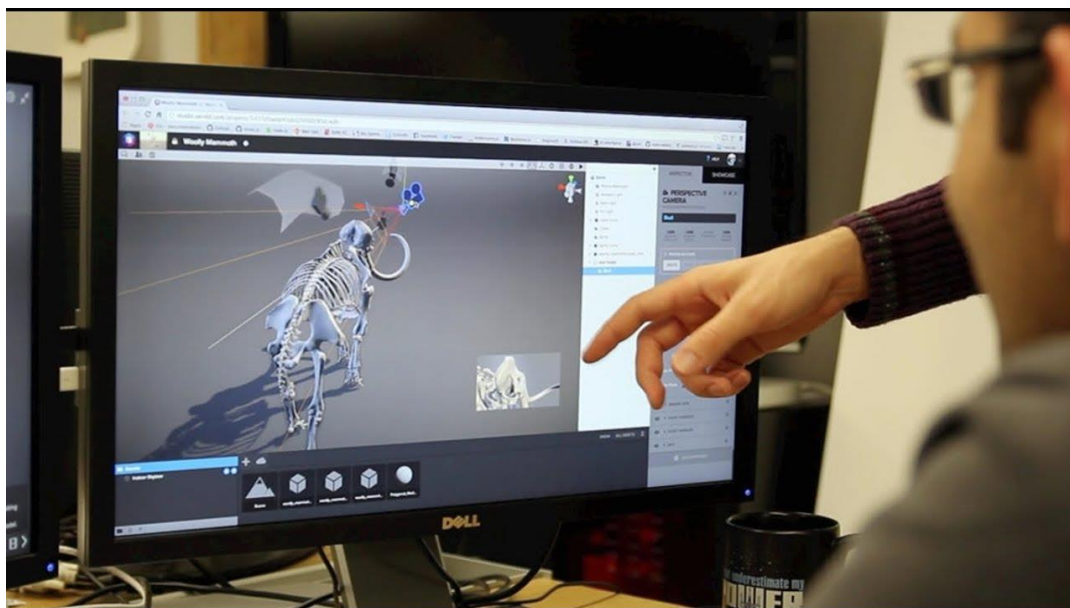


Рис. 3.

Це творча професія, де розробники перетворюють базову ідею в конкретну оповідь, яка визначає, які аспекти потрібно реалізувати та як вони взаємодіють один з одним. Гейм-дизайнери відповідають за те, щоб гра була не лише цікавою, але й естетичною і веселою для гравців. Гейм-дизайнери відіграють ключову роль у створенні відеоігор, яка є міждисциплінарною і вимагає розуміння різних аспектів. Вони концептуалізують ігрові сюжети, рівні, оточення та взаємодію персонажів, поєднуючи творчість з технічними знаннями. Гейм-дизайнери співпрацюють з іншими фахівцями, такими як програмісти та художники, обмінюючись ідеями і керуючи процесом розробки ігор.

В залежності від конкретних завдань гейм-дизайнери можуть спеціалізуватися на різних аспектах ігор, працюючи як в комерційних, так і в незалежних студіях розробки ігор. Вони можуть вести розробку самостійно, створюючи, програмуючи і публікуючи власні ігри, або працювати в команді, спільно реалізуючи складні проекти.

## 1.2. Людина і відеоігри

Вчені, вивчаючи вплив комп'ютерних ігор на людей, стверджують, що відеоігри не лише не роблять людей агресивними, але й мають певні позитивні ефекти. Дослідження показують, що грати в ігри може сприяти

розвитку реакції, поліпшенню зору і уваги. Це відображається в матеріалі, опублікованому порталом Naked Science.

У середині 2010-х років лікарі та нейробіологи провели спільне дослідження, яке підтвердило, що ігри можуть покращувати зір людини. Наприклад, досвід гри в шутери від першої особи, такі як Call of Duty, сприяє розвитку здатності розрізняти відтінки сірого, що є вельми корисним у повсякденному житті, наприклад, під час водіння автомобіля в погану погоду на засніженій дорозі. Крім того, ігри тренують зорову кору головного мозку, допомагаючи їй правильно розпізнавати сигнали і компенсувати недостатньо чітку картинку.

Геймери виявилися значно уважнішими у порівнянні з негеймерами, особливо в ситуаціях, пов'язаних з розв'язуванням конфліктів між формою і змістом. Наприклад, у тестах, де випробовувані повинні назвати колір шрифту, в якому написані слова, геймери зазвичай справляються з цим завданням швидше за негеймерів. Наприклад, слово «синій» написане червоним кольором, а «жовтий» – зеленим (рис.4).



Рис.4.

Нейробіологічні дослідження підтвердили, що люди, які грають у відеоігри принаймні 10-15 годин на тиждень, мають підвищену

концентрацію. У деяких тестах гравці показують результати, що можна порівняти з результатами спецназу. Наприклад, в тесті, де потрібно відстежувати рухомі кола, змінюючи колір, середній чоловік може відслідковувати лише три точки, тоді як геймери здатні спостерігати за шістьма або семи кільцями одночасно.

Такі висновки дозволяють зрозуміти, що регулярна гра у відеоігри може значно покращувати когнітивні функції, зокрема увагу, спостережливість і швидкість реакції. Дійсно, тести, які вчені проводять, продемонстрували переваги комп'ютерних ігор, особливо в контексті розвитку когнітивних функцій. Вчені давно цікавляться тим, як можна максимально ефективно поєднати захоплення відеоіграми з їх корисними властивостями для людини. Проте, існує проблема - багато ігор, створених вченими для наукових цілей, виявляються дуже нудними.

Це виникає з-за того, що ігри, які використовуються в наукових дослідженнях, часто спрямовані на вимірювання конкретних параметрів або вивчення впливу певних факторів на когнітивні функції. Оскільки ці ігри не завжди розробляються з огляду на високий рівень захоплення, вони можуть виглядати мало цікавими або недостатньо варіативними для гравців. Щоб покращити ситуацію, деякі дослідники працюють над створенням більш захоплюючих ігор, які б з одного боку були цікавими для гравців, а з іншого – дозволяли б збирати потрібні дані для наукових цілей. Це може включати в себе розробку ігор зі складнішими інтерактивними механіками, які зацікавлять і привернуть увагу гравців, та одночасно надаватимуть достатньої кількості даних для наукових аналізів.

### **1.3 Компанія HoYoVerse**

miHoYo Co., Ltd. - це китайська компанія, яка спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор. Вони також відомі під брендом HoYoVerse за межами Китаю. Компанія була заснована в 2012 році трьома студентами з Шанхайського університету транспорту. На даний момент miHoYo

займається розробкою і видавництвом ігор і має більше 4000 співробітників. Штаб-квартира і офіси miHoYo знаходяться в Шанхаї, Китай. До дочірніх компаній miHoYo входять Shanghai miHoYo Phantom Iron Technology Co., Ltd і Shanghai miHoYo Schicksal Technology Co., Ltd. Перша з них відповідає за підтримку сайтів miHoYo, рекламні кампанії та інші супутні послуги, а друга спеціалізується на технологіях ігор, пов'язаних з брендом Schicksal.

Крім того, компанія Cognosphere Pte. Ltd., зареєстрована в Сінгапурі, виступає видавцем ігор miHoYo за межами Китаю. Вона займається дистрибуцією та підтримкою ігор miHoYo на міжнародних ринках. miHoYo, китайська розробницька компанія, отримала широке визнання завдяки своїм іграм, зокрема «Genshin Impact», що вийшла у 2020 році. Ця гра є рольовою грою з відкритим світом і стала однією з найбільш комерційно успішних мобільних ігор в історії.

До того як miHoYo створила «Genshin Impact», вони випустили інші успішні ігри, які також здобули певну популярність. Наприклад, "Honkai Impact 3rd" (відома також як «Honkai 3rd» або «Honkai Gakuen 2») — це інша рольова гра, яка здобула популярність, починаючи з китайського ринку, а потім знайшла успіх і на західних ринках.

Проте «Genshin Impact» стала справжнім проривом для miHoYo на міжнародному рівні.

Гра поєднує елементи екшну і рольової гри з відкритим світом, привертаючи увагу гравців своїм красивим графічним стилем, розмаїттям персонажів і масштабною ігровою всесвітом. «Genshin Impact» заробила величезну популярність через свою доступність на різних платформах, включаючи ПК, консолі та мобільні пристрої.

Таким чином, miHoYo заслужила своє місце на глобальній арені ігрової індустрії завдяки своїм іграм, які успішно пройшли кордони китайського ринку і стали популярними серед гравців по всьому світу.

miHoYo відома своїми популярними іграми, такими як "Honkai Impact 3rd" і «Genshin Impact», які здобули значну популярність в усьому світі.

Genshin Impact, рольова гра з відкритим світом від miHoYo, була анонсована в червні 2019 року. Її прем'єра була запланована на 2020 рік для платформ Windows і iOS. Перший трейлер гри демонстрував відкритий світ, який надихався The Legend of Zelda: Breath of the Wild з точки зору атмосфери, візуальних ефектів та геймплею, що включав величезний відкритий світ з головоломками та дослідженням.

Бета-тестування Genshin Impact було запуснено в кінці червня, а під час презентації на ChinaJoy 2019 гру також анонсували для PlayStation 4. Пізніше, 13 січня 2020 року, було оголошено версію для Nintendo Switch. Крім того, 6 серпня miHoYo офіційно підтвердила, що гра вийде восени 2020 року. Також було оголошено, що Genshin Impact вийде на PlayStation 5 28 квітня. Цей проект виявився успішним і отримав позитивні відгуки за його геймплейну механіку, графіку та масштаб відкритого світу.

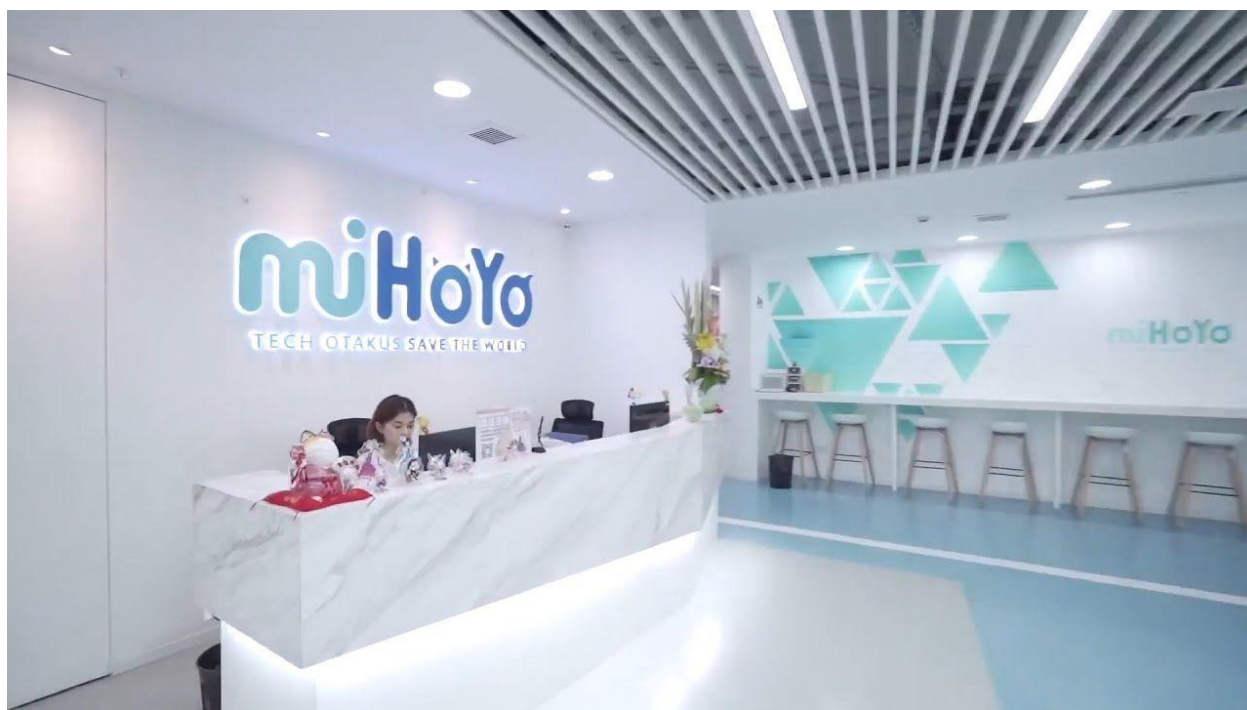


Рис.5.

miHoYo оголосили про розробку нового проекту на двигуні Unity в кінці січня 2017 року, що сталося всього за три місяці після виходу гри Honkai Impact 3rd. Компанія висловила намір створити проект значно

більшого масштабу, ніж їхні попередні ігри. Цим проектом, який обіцяли бути значним кроком уперед, став Genshin Impact.

Genshin Impact, як ми знаємо, є рольовою грою з відкритим світом, яка вийшла в 2020 році і отримала широкий успіх на різних платформах. Ця гра відмінна своїм візуальним стилем, геймплеєм та масштабом відкритого світу, що підтверджує те, що miHoYo вдалося реалізувати свої амбітні плани щодо цього проекту.

Розробники miHoYo заявили, що на їхню роботу значно вплинули ігри Grand Theft Auto і The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Вони мали за мету створити унікальний проект, який відрізнявся б від їхньої попередньої гри Honkai Impact 3rd за бойовою системою, квестами, випадковими подіями і режимом дослідження. Старт Genshin Impact став наймасовішим серед китайських ігор, з числа глядачів трансляцій на Twitch, що перевищила 110 тисяч всього за декілька годин після випуску. За даними компанії Sensor Tower, мобільні версії гри за перший тиждень заробили приблизно 60 мільйонів доларів США.

Швидше, ніж за два тижні, гра заробила більше 100 мільйонів доларів США і окупилася. Протягом першого місяця лише мобільна версія гри приносила її розробникам 245 мільйонів доларів. За два місяці мобільна версія гри назбирала 393 мільйони доларів США, ставши другою найбільш касовою мобільною грою за цей період.

Гра «Genshin Impact» отримала відзнаки від різних видань і критиків. Зокрема, журнал Game Informer оцінив гру на 9,25 з 10 балів. У своїй рецензії автор похвалив механіку взаємодії стихійних заклинань персонажів і їх вплив на світ. Однак слабкою стороною гри залишився сюжет.

Журнал Destructoid також звернув увагу на гру. В їхній статті відмічено, що найуспішнішим елементом "Genshin Impact" є її бойова система. Однак в той же час світ між завданнями вважається занадто порожнім.

«Genshin Impact» належить до жанру action-adventure, що поєднує в собі елементи квеста і екшену. Гра отримала велику популярність і визнання завдяки своїй унікальній бойовій системі та відкритому світу, хоча деякі аспекти, такі як сюжет і заповненість світу, залишилися предметом критики в деяких оглядах. Жанр action-adventure включає в себе елементи як квестів, так і екшену, створюючи унікальну комбінацію для гравців.

В таких іграх гравці випробовують як інтелектуальні, так і фізичні виклики, такі як головоломки, витривалість і швидкість реакції. Розділення між квестовими елементами і екшен-геймплеєм може бути відносно рухомим, залежно від конкретної гри і її інтерпретації. Квестові елементи можуть включати в себе різноманітні головоломки, наявність складного сюжету з численними персонажами і діалогами між ними, а також системи інвентарю для збирання і використання різних предметів. В той же час, гра action-adventure сильно спирається на переміщення персонажа відомості віртуальному світі гри. Це охоплює не тільки геймплей, де можуть переважати битви, але й сюжет, де переміщення персонажа спонукає до викликання сюжетних подій і змінює контекст дій гравця, диктуючи темп гри та його напрямок.

Жанр action-adventure дійсно відрізняється від простих action-ігор і тим, що включає складні квестові елементи і вимагає уваги до сюжету. Однією з типових особливостей цього жанру є використання виду від третьої особи, що дає гравцеві можливість спостерігати за персонажем ззовні.

У порівнянні з чистими action-іграми, де акцент зазвичай зроблений на швидкість реакції і бойовій майстерності, action-adventure додає складніші механіки, такі як квестові головоломки, дослідження, інтерактивні діалоги з персонажами та інше. Це призводить до більш складного облаштування ігрових рівнів і вимагає більш складної поведінки камери для кращого огляду інтерактивного середовища.

Для action-adventure також характерним є пряме управління персонажем, де гравець зазвичай безпосередньо керує рухами і діями свого

героя, на відміну від ігор з інтерфейсом типу point-and-click, де взаємодія з навколишнім середовищем здійснюється за допомогою миші або іншого контролера.

Жанр action-adventure в історії відеоігор зародився як синтез різних елементів, що включали в себе як екшн, так і пригодницькі компоненти. Одним із ранніх прикладів такого поєднання є гра Superman (1979), яку Бретт Уейсс в книзі «Classic Home Video Games» описав як action-adventure. Гра відзначалася складним сюжетом та різноманітними завданнями для гравця (рис.6).



Рис. 6 (приклад action-adventure)

Ще одним важливим внеском в розвиток цього жанру була гра Adventure (1979), створена на основі текстової гри Colossal Cave Adventure.

Марк Уолв в «Video Game Theory Reader» підкреслив, що ця гра вже містила елементи битв у реальному часі, аналогічні тим, що зустрічаються в action-іграх, що робило її раннім прецедентом для жанру action-adventure. Castle Wolfenstein (1981) також вважається ранньою представницею жанру action-adventure.

Гра поєднувала елементи екшну і пригодницькі завдання у воєнному сеттингу, дозволяючи гравцю взаємодіяти зі світом і виконувати різноманітні місії. Під час виходу The Legend of Zelda (1986) сталася важлива подія для жанру action-adventure, що визначила його подальший розвиток. Гра поєднала в собі елементи дослідження світу, бойові сцени, рольові елементи та головоломки, що відкрило нові можливості для відеоігрових індустрій та забезпечило популярність серії The Legend of Zelda.

## **ГЛАВА 2. Практична частина**

### **2.1 Всесвіт відеоігр**

Genshin Impact - це комп'ютерна гра в жанрі action-adventure з відкритим світом і елементами RPG, розроблена китайською компанією miHoYo Limited. Гра поширюється за моделлю free-to-play, що означає, що її можна безкоштовно завантажити і грати, але вона має внутрішній магазин, де гравці можуть здійснювати покупки за реальні гроші.

Основа монетизації гри - це система «гача», яка в самій грі називається «молитвою». Гравці можуть витратити спеціальні ігрові ресурси, щоб спробувати отримати нових персонажів або ігрові предмети.

Дія гри відбувається у фантастичному світі під назвою Тейват. Цей світ населяють сім різних народів, кожен з яких має свою унікальну стихію і культуру. Керівником кожного народу є бог, який у всесвіті гри відомий як «Архонт».

Гравці відправляються у подорож через різноманітні регіони Тейвату, взаємодіючи з персонажами різних народів, виконуючи квести, розв'язуючи головоломки і борючись з ворогами.

Genshin Impact відзначається великим відкритим світом, динамічною бойовою системою, а також наявністю елементів ролевих ігор, таких як розвиток персонажів і використання спеціальних навичок. Гра отримала високу популярність через свою доступність, якісну графіку та захоплюючу геймплейну механіку.

В Genshin Impact сюжет обертається навколо Мандрівника (головного героя), який в пошуках свого втраченого близнюка (залежно від вибору гравця) прибуває до Тейвата разом з Паймон, його вірною супутницею.

Тейват - це фантастичний світ, де керуються нею міфічні боги-архонти, які керують різними народами, кожен з яких пов'язаний зі своєю власною стихією.

Геймплей включає в себе різноманітні завдання, які часто вимагають від гравця подорожувати по величезній відкритій карті Тейвата. Гравець може відкривати точки швидкого переміщення, проходити підземелля, розгадувати головоломки та зустрічатися з різноманітними персонажами, які дають квести та завдання.

Гравцям пропонується досліджувати весь ігровий світ і відкривати різні частини карти, включаючи точки швидкого переміщення, поліпшене спорядження та колекційні предмети.

Крім того, вони можуть приєднатися до підземель гри, які включають в себе різноманітні вороги і головоломки. Після успішного завершення підземелля гравці отримують нагороди, які варіюються за рідкістю залежно від складності.

Однією з цікавих особливостей є можливість створювати елементарні атаки, відомі як Elemental Reactions, що викликають нові ефекти в залежності від комбінацій елементів. Наприклад, поєднання Hydro і Cryo може заморожувати ворогів, а Pyro і Dendro - наносити вогняні ушкодження. Гравцям рекомендується експериментувати з різними елементами для досягнення різноманітних результатів (рис.7).

Під час збору ресурсів вам буде запропоновано створювати спорядження, що значно полегшить виконання завдань. Крім того, ви матимете можливість купувати різноманітні предмети, такі як їжа, матеріали для ремесел, зброя, спорядження і багато іншого. Це все доступно в цій великій рольовій грі з відкритим світом.

Гра Genshin Impact включає важкі механіки, характерні для японських рольових ігор (JRPG), такі як система партій, складний бій, заснований на елементах, і великий відкритий світ для дослідження.

Управління партією вимагає вміння швидко змінювати членів, щоб використовувати їх послідовно для створення комбінаційних атак проти ворогів. Це особливо важливо враховувати при підготовці до підземелля або сюжетних місій у відкритому світі, оскільки різні типи ворогів вимагають різних підходів.



Рис.7.

Дія в грі відбувається у світі Тейват, який є домом для семи основних націй: Мондштадт, Лі Юэ, Инадзума, Сумеру, Фонтейн, Натлан і Сніжна. Кожна нація управляється божеством-архонтом, що належить до групи богів, відомих як Сімка (рис.8).

Кожен архонт пов'язаний з одним з семи елементів Тейвата, які відображаються в ландшафті і культурі їх націй. Наприклад, Мондштадт, керований архонтом Барбатосом, асоціюється з елементом вітру, що є важливим символом для мешканців цієї нації. Окрім цих семи націй, існує народ Кхаенрі'ах, який існує незалежно від влади богів. Селестія є головним небесним тілом, яке керує Тейватом і має прямий зв'язок з Сімкою. Вона вважається плавучим островом, що видно на небі, і вважається будинком для богів, а також для смертних, які возвелися до божественності. Людей, які отримали Очі Бога - магичні коштовні камені, що дозволяють їх носіям маніпулювати силами стихій, - називають «аллогенами». Вони володіють потенціалом стати божественними.



Рис.8 Сегунат в Инадзуме.

Пара близнюків-"зіркових мандрівників", які подорожують між різними світами, знаходяться у світі Тейват і стають свідками руйнування держави Кхаенри'ах. У свої спроби втекти від цього хаосу їх перехоплює безіменна богиня, яка розділяє їх: одного з них вона захоплює і позбавляє сил, а іншого запечатує. Протягом п'ятисот років запечатаний близнюк, відомий як "Мандрівник", прокидається і зустрічає Паймон, яка стає його супутником. Вони подорожують разом протягом декількох місяців і найпізніше дістаються до Мондштадта, де починають пошуки зниклого братика або сестри Мандрівника.

## **2.2 Дизайн персонажів Genshin Impact**

Персонажі відкритого світу Genshin Impact дійсно виділяються серед інших ігор жанру gacha своїми елегантними і середньовічними дизайнами, які ідеально вписуються в химерний світ гри. Кожен персонаж має унікальний стиль, який відображає їхні особистості і сюжетні ролі. Ось декілька прикладів найвідоміших персонажів з Genshin Impact:

1. Джинь: Цей персонаж впізнаваний своєю благородною і аристократичною зовнішністю. Вона представляє націю Мондштадт і носить ультрафіолетовий обігрів з синьою спідницею.

2. Ділук: Як легендарний рицар Мондштадта, Ділук виглядає могутньою фігурою з червоною курткою, що підкреслює його статус і владу.

3. Чжонлі: Цей археолог з Лі Юэ має елегантний стиль, відображаючи його зв'язок з камінням і природою.

4. Клеа: Як геніальний молодий алхімік, Клеа виглядає яскраво і молодіжно зі своїм експериментальним одягом і аксесуарами.

5. Венті: Легендарний Барбатос, владар вітру і архонт Мондштадта, представлений в костюмі, що підкреслює його зв'язок з природою і стихією. Кожен з цих персонажів має власну унікальну естетику, яка додає глибину їхнім персонажам і відтворюється у їхньому геймплейному стилі та історії.

Genshin Impact здобув широке визнання за своїх персонажів і захоплюючий ігровий світ, що створює неперевершений досвід для гравців.

Оновлення 2.4 для Genshin Impact принесло двох нових персонажів – Шэнь Хэ і Юнь Цзинь (рис.9). Особливою примітністю стала Юнь Цзинь, яка вводить у гру частинку китайської культури, що є рідною для miHoYo, розробника гри. Команда розробників з гордістю поділилась процесом створення персонажів через випуск документального фільму. Цей документальний фільм, створений miHoYo, ілюструє те, як розробляється персонаж для Genshin Impact. Він, напевно, розкриває деталі щодо вдосконалення візуального стилю персонажа, його особливостей та культурних аспектів, що відображаються у грі. Такий підхід не лише надає гравцям краще розуміння створеного персонажа, а й показує великий дотеп команди розробників у втіленні культурних деталей.

Під час ігрової взаємодії з Юнь Цзинь, гравці матимуть можливість дізнатися більше про її персонаж, її походження та її унікальні здібності як Гео-копейщиці. Вона представляє культурний аспект Ли Юэ, що робить її одним із цікавих персонажів, які додають багатство світу гри. Юнь Цзинь також виступає як оперна співачка, що може створити особливу атмосферу своїм мистецтвом в грі. Її виступи не лише розважають гравців, а й додають глибину її персонажу, дозволяючи краще зрозуміти її мотивації та характер.

Юнь Цзинь стала цікавим персонажем у світі Genshin Impact, згідно зі словами розробників, ідея її створення виникла на ранніх етапах розробки сюжету. На початковому етапі була готова 3D-модель, але до релізу 2022 року її довелося значно доробити.

Юнь Цзинь була задумана як артистка з самого початку, і слово «опера» відразу ж визначило її образ. Пізніше сценаристи вплели Юнь Цзинь у сюжет, додавши їй взаємодію з іншими персонажами та створивши її унікальну історію.



Рис.9

Основу персонажа складає поєднання традицій і новаторства, що відображено як у її характері, так і у вигляді. Вона виконує класичну оперу, але також любить рок-музику. Костюм Юнь Цзинь містить елементи оперних костюмів, але виглядає достатньо сучасно для того, щоб бути привабливою для геймерів. Неординарний дизайн співачки створив виклики для 3D-художників. Наприклад, волосся та накидка створювали складнощі у промальовуванні рухів, а яскравий макіяж в перших тестах негарно розтягувався при морганні. Тим не менш, завдяки великому зусиллю

команди розробників Юнь Цзинь стала одним з найбільш запам'ятованих персонажів у світі Genshin Impact. Аніматори відверто визнали, що на початку роботи над персонажем Юнь Цзинь вони мали обмежене розуміння оперної теми. Вивчаючи цю область, вони зрозуміли, що їхні джерела натхнення можуть бути знайдені в традиційних статичних позах опери: «Це короткі, але виразні рухи, з відчуттям паузи. Вони не лише формують образ персонажа, але й створюють яскраві моменти».

Анімаційний ланцюжок атак Юнь Цзинь є цілісним викладенням: початок і завершення кожної атаки відповідає її виходу на сцену або виходу з неї. Це додає глибини та сенсуальності до її бойового стилю, відображаючи її професійну діяльність як співачки в контексті бойових сценаріїв (рис.11).

Ще однією складністю виявилось поєднання бойового стилю персонажа із її професійним вмінням. Основою геймплею Юнь Цзинь є накопичення енергії та подальший потужний удар, що вимагало від команди розробників зусиль, щоб зробити атаки співачки як потужними, так і стильними.



Рис. 11

Чжун Ли, консультант ритуального бюро «Ваншэн», представлений як чоловік з вишуканими манерами і видатним інтелектом. Хоча його походження невідоме, він володіє високим рівнем знань у правилах етикету та проведенні церемоній різного роду.

У своїй сучасній інкарнації Чжун Ли є високим, струнким і красивим молодим чоловіком зі світлою шкірою і строгим виразом обличчя. Його очі яскраві і гострі, бурштинового кольору з жовтими зіницями, що випромінюють золоте сяйво. Під час використання своїх Гео-здібностей його очі стають люмінесцентними.

Він має червоно-коричневе волосся, яке укладене в струнку зачіску, що розвівається на вітрі. Його довгий чубок звисає з правого боку особи і забарвлений від коричневого до бурштинового кольору на кінчиках. Волосся збирається в довгий хвіст, що доходить до талії, і бурштинові кінчики його хвоста світяться, коли він активує свої Гео-здібності.

Чжун Ли, зовнішній вигляд якого використовується в Статуях Семи навкруги Лі Юэ, одягнутий в елегантний і облягаючий наряд. Він має на собі бежеву сорочку, коричневий жилет з бурштиновими вставками, вузькі чорні брюки, чорні чоботи і чорні рукавички з золотими кільцями на великих пальцях. На його шії розташована біла краватка, прикрашена бурштиновим каменем, що приколений до горла. Зверху він носить довгий темно-коричневий фрак з вишитими драконівськими лусками, золотими і срібними вставками, золотими пензликами і діамантовим символом Рекса Ляписа на спині. Його одяг прикрашений діамантовими символами на рукавах, поясі, брюках, гудзиках жилета і фрака (рис12).

Чжун Ли також носить Гео «Око Бога» з перевернутим символом Гео на ланцюжку через плече. У його лівому вусі вставлена сережка з пензликом, а на повіках видно червоні тіні. В минулому він з'являвся у вигляді коричнево-бурштинового дракона з золотими вставками.



Рис. 11

### 2.3 Концепт образу персонажа

Абхей - персонаж індійського походження, народжений у зеленій країні Сумеру. Він відомий своїми дослідницькими і аналітичними здібностями, які нагадують методи детектива, засновані на дедукції. Абхей орієнтується на деталі, але водночас керується внутрішньою мудрістю і переконаннями, а не обмежується матеріальними фактами і реалією. Його гостре око і проникливі спостереження дозволяють розкривати сутність будь-якої ситуації, живлячи його винахідливий дух.

Абхей відомий своїм перфекціонізмом і здатністю швидко виявляти недоліки у будь-якій системі. Абхей часто переймає на себе провину, що

робить важливим урівноваження його скептицизму з неупередженістю. Він розглядається як вихідець зі знатного роду, пов'язаного з особистою охороною дендро Архонта. Його дитинство пройшло в строгій, але люблячій сім'ї, де наявність численних братів і сестер не дозволила йому повністю відчувати батьківську любов.

Завданням сім'ї було виховати достойного стража, тому він вже з юного віку вчитися стримувати свої емоції. Батько навчав його фехтуванню, але в підлітковому віці вирішив, що його старший син, якому він найбільше довіряв, підходить краще для успадкування родинної реліквії. Нею виявився дворучний меч зеленого відтінку під назвою «Проростаюча мудрість», який батько подарував Абхею. За такий дар Абхей був безмежно вдячний, але він стримував свої емоції, оскільки в їх сім'ї показувати захват було не ввічливо. Його єдине зацікавлення лежало в чесності та ухваленні мудрих рішень у стосунках з будь-якою істотою, незалежно від її положення чи статусу. Одного разу наймані вбивці, намагаючись розрушити довіру до Архонта і народу Сумеру, спробували отруїти божество і винними виставили сім'ю Абхея. Однак злочин не вдався, оскільки дендро Архонт, як бог мудрості, розпізнав істину.

У регіоні Дендро, в Сумеру, Абхей стає ключовою фігурою, допомагаючи Мандрівникові приймати важливі рішення щодо взаємодії з місцевим населенням і розв'язання проблем, що виникають. Хоча на перший погляд він може здаватися мовчазним і схильним спостерігати з боку, це лише частина його стратегії. Абхей завжди прагне глибше зрозуміти суть ситуації перед тим, як робити висновки, і йому притаманна розсудливість у вирішенні складних питань (рис.12).

У своєму новому статусі особистої варті він виявляється не лише як захисник, а й як радник, який наділений значною мудрістю і досвідом. Він підтримує Мандрівника у його пригодах і важливих рішеннях, відображаючи свою впевненість і відданість справі миру і справедливості в Дендро регіоні, де пройшла його неймовірна історія.



Рис. 12 (Дендро регіон, Сумеру)

#### **2.4 Дизайн персонажа і функціонал**

Це дуже цікавий підхід до створення дизайну персонажа для ігрового середовища, особливо в контексті інтерпретації культурних елементів та елементів стихій. Особливо важливим є те, що ви врахували історичні та культурні аспекти Індії, щоб створити унікальний образ, який добре вписується в уявлену всесвітню Genshin Impact.

Використання офіцерської форми та шерванів з позолоченими візерунками, що нагадують рослинні мотиви і квітки, не лише додає елегантності і стилю персонажу, але й підкреслює його зв'язок з природними силами стихії Дендро.

Це дозволяє гравцям легко розпізнати і відчувати елементарну приналежність персонажа, що є важливим аспектом в ігровому середовищі, де така ідентифікація може впливати на геймплей і стратегію.

Такий підхід не лише створює естетично привабливий образ, але й збагачує всесвіт гри відтворенням різноманітних культурних елементів, що сприяє більш глибокому відчуттю іммерсії для гравців. Вибір кольорової

палітри на основі елементу Дендро допомагає утримувати консистентність і стилізацію в межах всього ігрового світу, що є важливим для створення єдності та зрозуміння.

Наш підхід до вибору кольорової палітри і дизайну для персонажа дійсно має глибоке культурне підґрунтя і логіку, особливо у контексті створення образу, який відповідає тематиці і всесвіту гри Genshin Impact.

Зелений колір, як символ мудрості і природи, ідеально відображає стихію Дендро в грі.

Вибір червоного кольору для дхоті з золотистими візерунками і індійським орнаментом додає елегантності та культурного багатства образу. Така деталізація і стилізація одягу не лише відтворює культурний контекст, а й додає унікальність персонажу.

Важливо також, що ми врахували інформацію з внутрішньоігрових матеріалів і взяли до уваги те, що деякі аспекти регіону Сумеру можуть бути тільки теоретично відомі до моменту офіційного випуску. Це підкреслює вашу працездатність і зосередженість на деталях, щоб зробити образ персонажа максимально автентичним у межах уявного всесвіту.

Такий підхід до створення персонажа не тільки робить його відповідним до культурного фону, а й додає глибину і цікавість його характеру і внутрішнім світам. Він точно відповідає ідеям, вкладеним в універсум гри Genshin Impact, і сприяє більш глибокому розумінню та емпатії до персонажа серед гравців.

Цей опис дуже деталізований і відображає глибоке осмислення щодо образу вашого персонажа, Абхея. Одяг, аксесуари та прикраси, які ви обрали, відображають його характерні риси і його важливі цінності, такі як чесність і відданість.

Ланцюжок з Дендро очима бога, розташований на грудях, надає образу офіцерського характеру і виразно підкреслює його зв'язок з владою та захистом Архонта. Використання рукавичок не лише захищає руки від травм, а й символізує обережність у вчинках та уникає можливих проблемних

ситуацій. Черевики з невеликою платформою підкреслюють комфорт і практичність для персонажа, який постійно на службі.



Рис.13

Чорний пояс із золотою бляшкою, що має символ роду Абхея-очей провидіння, є не лише прикрасою, а й символом його спадкоємців і відповідальності перед родом. Око на мечі підкреслює його зв'язок з мудрістю і захистом.

Всі ці елементи разом створюють глибокий і узгоджений образ, який доповнює характер Абхея та його роль у світі Сумеру. Ваше вміння враховувати культурні та тематичні аспекти дозволяє створити персонажа, який буде цікавим та значущим для всесвіту гри. Ці зміни і додатки до дизайну Абхея зробили його образ ще більш насиченим і цікавим. Додавання рогів як унікальної особливості його походження відзначає його зв'язок зі старовинними традиціями і культурою Шумеру. Золоті листя як прикраса на рогах не лише надає йому екзотичний вигляд, а й символізує життєдайність, благополуччя і відновлення — це відповідно до тематики Дендро стихії, яка пов'язана з природою і ростом. Ці елементи додатково підкреслюють унікальність персонажа та його зв'язок зі світом Сумеру, де кожна деталь має свій глибокий сенс. Розробка таких дрібниць додає глибину історії Абхея, роблячи його більш яскравим і запам'ятовуваним для гравців (рис.14).

Такий підхід до дизайну персонажа дійсно додає йому значущості і глибини. Використання металевого листя на нитці з намистами лазуриту не лише робить образ Абхея вражаючим з візуальної точки зору, але й має глибокий символічний зміст.

Лазурит як мінерал асоціюється зі сміливістю і чесністю, що дуже відповідає характеру та цінностям Абхея. Крім того, вибір кольорової палітри, натхненної піонами, додає ніжності і елегантності, що контрастує з його офіцерським стилем і оздобленням. Цей дизайн не лише робить персонажа запам'ятовуваним і унікальним, а й підкреслює його внутрішню силу і характер, що зробить його привабливим для гравців та любителів фентезійних ігор.



Рис. 14

Такий постав на колінах дійсно підкреслює відданість Абхея і його готовність виступати як особиста охорона. Утримання меча двома руками демонструє його вміння керувати елементальною енергією, що є важливим аспектом для персонажа з такими здібностями.

Зауважимо, що слабка статура Абхея робить необхідним утримувати меч двома руками, щоб керувати ним ефективно. Це також може підкреслювати його внутрішню силу та волю, адже навіть зі слабкою статурою він здатен володіти таким потужним знаряддям. Цей постав не лише додає реалізму і глибини образу Абхея, а й відповідає його характеру та функціональності як захисника і борця за справедливість.

Спершу розглядався варіант такої колірної гамми для дизайну персонажа, але в процесі продумування його історії і дизайну в цілому, було вирішено змінити його на нинішній варіант (рис.15).



Рис.15

Роги були заплановані з самого початку і є важливою частиною його походження. У грі представлені різні персонажі із звіриними вухами або хвостами, тому це не є чимось незвичайним.

Проте, у цій людській расі за століття залишилися лише роги, без хвостів. Під рогами можна побачити шумерську прикрасу, що вказує на приналежність до Дендро регіону. Прикраса виконана у вигляді золотого листя, яке символізує нове життя, добрі вісті та родючість, подібно до символіки стародавньої Греції.

Золоті листя прикріплені до нитки, оздобленої намистинами з лазуриту. Лазурит вважається мінералом, що асоціюється з чесністю та сміливістю, що ідеально підходить до характеру персонажа. У процесі розробки дизайну я вважала, що такі кольори найкраще пасують йому. Для основи я надихалася кольорами півоній (рис.16).



Рис.16

Позиція, в якій Абхей стоїть на колінах, виявилася найвідповіднішою. Вона символізує його відданість Архонту та обов'язок служити особистим охоронцем. У цій позі він тримає свій меч обома руками, що дозволяє йому краще контролювати елементальну енергію. Оскільки персонаж не має

потужної статури, він змушений використовувати обидві руки для утримання меча, оскільки дворучні мечі значно більші за одноручні (рис.17).



Рис.17



## 2.5 Дизайн зброї

Дворучний меч «Проростаюча мудрість» відповідає кольоровій палітрі та тематиці персонажа Абхея, що підкреслює його приналежність і роль у світі Genshin Impact. Металевий елемент у вигляді квітки Нидуляриума на кінці ефеса або рукояті символізує історію та значення меча в контексті гри. За ігровою легендою, квіти Нидуляриума колись були білі, але через битви Архонтів їх колір змінився на відтінок страждань через пролиту кров. Цей мотив додає глибину і символічне значення мечу, а також підкреслює його походження та зв'язок зі світом гри.

Роги древніх чудовиськ, які також знаходяться на мечі, викликають асоціації зі старовинними легендами та давніми битвами, що збагачують історію персонажа та його обладунку.

Цей унікальний дизайн не лише відповідає кольорам і стилістиці персонажа, але й вбирає в себе багато історії і сутності, які роблять образ Абхея неповторним і цікавим для гравців.

Предки Абхея відігравали ключову роль у захисті земель від мінотаврів, а їхні трофеї, такі як роги, використовувалися для прикраси зброї, що передається з покоління в покоління. Дворучний меч «Проростаюча мудрість», який носить Абхей, має на своєму лезі вигравійований символ роду Абхея у вигляді розплющеного ока, що вказує на його зв'язок зі своїм родом та обов'язок охорони. Руни на мечі мають зачаровані властивості, які допомагали використовувати зброю навіть людям, які не мають "ока бога" - особливих здібностей Дендро. Ці руни служать не лише як захист від негативних сил, але й як знак розуміння і використання елементарних сил Дендро, що є важливим аспектом для Абхея, який служить як особиста варта та захисник. Ці елементи історії і дизайну глибоко вплетені у персонажа, роблять його образ унікальним і цікавим для гравців, що дозволяє дізнатися більше про світ Genshin Impact і його персонажів (рис.18).



Рис.18

Руни на мечі Абхея, такі як Дагаз і Інгуз, мають глибокий символічний зміст, що підкреслює його характер і функцію в світі Genshin Impact:

1. Дагаз (Dagaz): Ця руна означає «день» або «світло» і символізує кінець темряви та початок нового процвітання. Як руна трансформації, вона підкреслює здатність до змін і перетворень. Присутність Дагаз на мечі Абхея вказує на його здатність змінювати ситуації на своєму шляху та прагнення приносити світло в темні місця.

2. Інгуз (Inguz): Ця руна символізує родючість і нове народження, асоціюється з визволенням від старого і невпевненості. Інгуз сприяє росту та розвитку, допомагаючи звільнити душу від напруги. Наявність цієї руни на мечі Абхея підкреслює його здатність до відродження і збереження плодючості його внутрішнього світу.

Ці руни відображають важливі якості та властивості Абхея, які відіграють ключову роль у його розвитку та взаємодіях у світі Genshin Impact. Вони не тільки надають йому захист від негативних впливів, але й допомагають втілювати його цінності та цілі.

## ВИСНОВКИ

На сьогодні особливо актуальною є модель надання доступу до ігор-сервісів, таких як Genshin Impact, які підтримуються протягом тривалого часу і постійно поповнюються новим контентом. Така практика, разом із моделлю монетизації F2P, змушує розробників регулярно випускати нові предмети та контент всередині своїх ігор. Найбільш складними та затребуваними елементами в таких іграх є нові персонажі, оскільки для гравців вони представляють значний обсяг нового контенту, а для розробників є одним із основних способів монетизації. Однак, постійне зростання очікувань користувачів та обсягу вже створеного контенту вимагають від розробників все більшої компетентності у створенні нових персонажів.

У ході виконання проекту було проаналізовано предметну область та існуючі розробки в цій галузі. В результаті було створено повноцінний дизайн персонажа для Genshin Impact з усіма необхідними аспектами для інтеграції у гру. Було створено безліч графічних елементів для формування цілісного візуального образу, а також розроблено лор персонажа, що є важливим для певних груп користувачів та необхідним елементом дизайну персонажа.

Під час створення враховувалися особливості історії світу Genshin Impact, графічний стиль гри, геймплейні особливості та створення візуального образу. Завдяки цьому вдалося створити персонажа, який органічно вписується у всі аспекти гри.

Виконання проекту в рамках випускної кваліфікаційної роботи, присвяченої створенню дизайну персонажа з нуля, дозволило отримати великий досвід, який можна використовувати за межами розробки персонажів комп'ютерних ігор. Отриманий досвід може стати основою для подальшого розвитку у сфері створення персонажів, а також для інших спеціальностей, не пов'язаних безпосередньо з цією діяльністю.

Genshin Impact є однією з найпопулярніших ігор у світі, а подібна модель поширення стає все більш популярною, породжуючи нові проекти,

що базуються на цій системі. Все це підвищує цінність та актуальність навичок, отриманих у ході розробки цього проекту.

## СПИСОК ВИКОРИСТНИХ ДЖЕРЕЛ

1. "Creating Characters for Games: Essential Tips" [ArtStation Magazine](<https://magazine.artstation.com/2019/05/creating-characters-for-games-essential-tips/>)
2. "The Ultimate Guide to Character Design for Games" [Gamasutra] [https://www.gamasutra.com/blogs/AaronJones/20191010/352151/The\\_Ultimate\\_Guide\\_to\\_Character\\_Design\\_for\\_Games.php](https://www.gamasutra.com/blogs/AaronJones/20191010/352151/The_Ultimate_Guide_to_Character_Design_for_Games.php)
3. ArtStation / Платформа, де багато художників, які працювали над Genshin Impact, публікують свої роботи та процеси створення персонажів.
4. Bancroft, Tom. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels\*. Watson-Guptill, 2006.
5. Bryan Tillman. Creative Character Design. Focal Press, 2011.
6. CGMA (Computer Graphics Master Academy) // Курси з концепт-арту та дизайну персонажів від професіоналів.
7. Character Design for Animation and Games- [Schoolism Course] <https://www.schoolism.com/school.php?id=42>
8. Character Design for Video Games - [Udemy Course] (<https://www.udemy.com/course/character-design-for-video-games/>)
9. Character Design Quarterly (CDQ) // Періодичне видання, яке публікує роботи і інтерв'ю з професійними художниками персонажів.
10. Character Design Tips to Help You Create Unique and Memorable Characters - [Creative Bloq] <https://www.creativebloq.com/advice/character-design-tips>
11. Creating Characters with Personality by Tom Bancroft /Книга про створення унікальних персонажів з особистістю.
12. DeviantArt / Платформа, де художники публікують свої інтерпретації персонажів Genshin Impact і діляться техніками дизайну.

13. Genshin Impact: Character Development and Design- [YouTube Channel]  
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=Genshin+Impact+character+design+tutorial](https://www.youtube.com/results?search_query=Genshin+Impact+character+design+tutorial)
14. Hart, Will. *Creating Characters for the Entertainment Industry*. 3dtotal Publishing, 2019.
15. James, Christopher. *The Character Designer: Creating Memorable Characters for Animation, Video Games, and Illustration*. Design Studio Press, 2021.
16. Jones, B., & Smith, R. (2020). "Character Design in Modern Video Games: A Case Study of Genshin Impact." *Journal of Game Design Research*, 12(3), 45-60.
17. Kubert, Joe. *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill, 2006.
18. Lee, A. (2021). "Cultural Influences in Character Design: An Analysis of Genshin Impact's Aesthetic." *International Journal of Game Studies*, 15(2), 89-104.
19. MiHoYo YouTube Channel // відео про створення персонажів та розробку гри.
20. Reddit (r/Genshin\_Impact, r/GameDesign) // Обговорення та аналітика дизайну персонажів від гравців та художників.
21. Schoolism / Онлайн курси з дизайну персонажів від провідних художників індустрії.
22. *The Art of Genshin Impact*. Офіційне видання, яке містить концепт-арти, дизайни персонажів та інтерв'ю з художниками гри.
23. *The Ultimate Guide to Game Character Design- [CGMA Course]*  
<https://www.cgmasteracademy.com/courses/14-game-character-creation/>
24. Офіційний блог miHoYo / Публікації та інтерв'ю з розробниками та художниками Genshin Impact.
25. Офіційний сайт Genshin Impact // розділи про персонажів, їхню історію та дизайн.

Ім'я користувача:  
Анна Серединко

Дата перевірки:  
27.06.2024 13:51:00 EEST

Дата звіту:  
27.06.2024 14:28:55 EEST

ID перевірки:  
1016390970

Тип перевірки:  
Doc vs Internet + Library

ID користувача:  
100001433

Назва документа: фк 022 Красилич А.І

Кількість сторінок: 28 Кількість слів: 6421 Кількість символів: 45629 Розмір файлу: 55.60 KB ID файлу: 1016204020

## 2.35% Схожість

Найбільша схожість: 1.35% з джерелом з Бібліотеки (ID файлу: 1016201990)

0.93% Джерела з Інтернету 37

Сторінка 30

1.42% Джерела з Бібліотеки 2

Сторінка 30

## 0% Цитат

Вилучення цитат вимкнено

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнено

## 0% Вилучень

Немає вилучених джерел

## Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Заінені символи 1

