

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кравченко Віктор Володимирович

ТРЕЙЛЕР ДО ВІДЕОГРИ
“ARCANUM ACADEMY: CROSSED REALMS”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на
відповідне джерело.

_____ В. В. Кравченко

Керівник: Чен Наталія Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

ЗМІСТ

ВСТУП	Ошибка! Закладка не определена.
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1 Візуальна новела “Traveler – The AI Story”	6
1.2 Візуальна новела “Gatobar – AI Visual Novel”	7
1.3 Візуальна новела “Nimue”	8
1.4 Візуальна новела “s[TOR-Y]telling”	9
1.6 Візуальна новела “Letter to Neml”	10
1.7 Візуальна новела “Paper2Galgame”	11
1.8 Гра “Elezion”.	12
1.9 Гра “You Stay”.	13
1.10 Гра “JOBifAI”.	13
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	15
2.1 Концепція роботи та структура трейлера до відеогри “Arcanum Academy: Crossed Realms”.	15
2.2 Візуально-стилістична концепція трейлера.	16
2.3 Технічні характеристики та особливості робочого процесу.	16
2.4 Монтаж, покадровий план та звукове рішення трейлера.	17
ВИСНОВОК	19
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	21
ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	23
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	34
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	40

ВСТУП

Відеоігри, які ще відносно нещодавно сприймалися переважно як розвага, сьогодні перетворилися на складний аудіовізуальний продукт, що поєднує дизайн, технології та інтерактивну комунікацію. Вони стали частиною сучасної культури та впливають на спосіб сприйняття інформації і взаємодію користувача з цифровим середовищем. Поєднання візуального стилю, звуку, анімації та сюжету дозволяє створювати повноцінні віртуальні світи, у яких гравець не лише спостерігає, а й бере активну участь у розвитку подій.

У сучасній ігровій індустрії важливе значення має не тільки сама гра, а й спосіб її представлення аудиторії. Одним із ключових інструментів є ігровий трейлер, який формує перше враження про продукт, передає його атмосферу та допомагає зацікавити користувача. В умовах високої конкуренції саме якісний відеоряд часто визначає, чи зверне аудиторія увагу на проєкт.

Разом із розвитком індустрії змінюються і підходи до створення візуального контенту. Поява генеративних технологій штучного інтелекту дозволила значно прискорити процес роботи з графікою та відео, а також розширила можливості пошуку візуальних рішень. Такі інструменти дають змогу отримувати різні варіанти зображень і сцен на основі однієї ідеї, що робить процес більш гнучким.

Окремої уваги заслуговує роль візуальної складової у сприйнятті ігрового продукту. Саме візуальний стиль, колірна гама, композиція кадру та загальна атмосфера формують перше емоційне враження у користувача. У випадку трейлера це має особливе значення, оскільки обмежений час відео вимагає максимально швидкої та чіткої передачі ідеї. Кожен елемент кадру повинен працювати на загальну концепцію та підтримувати цілісність сприйняття.

Актуальність даної роботи полягає у зростаючому використанні інструментів штучного інтелекту у сфері дизайну та необхідності їх

ефективного поєднання з традиційними підходами до створення візуального контенту. У контексті створення ігрових трейлерів це дозволяє підвищити швидкість роботи та водночас зберегти цілісність і якість візуального результату.

Крім того, важливим є узгодженість візуальних елементів між собою. Різні сцени, персонажі та деталі мають виглядати частиною одного світу, навіть якщо вони створюються за допомогою різних інструментів. Саме тут виникає потреба у контролі стилістики та корекції матеріалу, особливо при використанні генеративних технологій. Без цього кінцевий результат може виглядати фрагментним або несистемним.

У межах даної роботи розглядається створення трейлера до відеогри «Arcanum Academy: Crossed Realms», виконаної у жанрі візуальної новели. Події гри розгортаються у містичному світі академії, де персонажі взаємодіють між собою та поступово розкривають таємниці, пов'язані з різними реальностями. Візуальна частина проєкту поєднує авторські ілюстрації та генеративні інструменти, що дозволяє сформувати цілісний і атмосферний відеопроduct.

Метою даної роботи є створення ігрового трейлера з використанням інструментів штучного інтелекту в поєднанні з ручною обробкою візуального матеріалу.

Новизна даної роботи полягає у розгляді підходів до створення візуального контенту з використанням штучного інтелекту та визначенні ефективної моделі взаємодії людини і технології, у поєднанні генеративних технологій із традиційними методами створення відеоконтенту. Використання таких інструментів дозволяє оптимізувати процес роботи та водночас зберегти цілісність художнього задуму.

У роботі розглядається підхід, при якому штучний інтелект використовується як допоміжний інструмент, що розширює можливості дизайнера та дозволяє отримати більш гнучкий і цілісний результат.

Таким чином, дана робота спрямована на дослідження підходів до створення ігрових трейлерів та демонстрацію практичного використання штучного інтелекту у творчому процесі.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Візуальна новела “Traveler – The AI Story” “Traveler – the ai story”¹ – це експериментальна візуальна новела, створена із застосуванням сучасних технологій штучного інтелекту. проєкт орієнтований на демонстрацію можливостей генеративних моделей у процесі створення інтерактивного контенту та формування повноцінного візуального середовища без значного залучення ручної праці.

За своєю структурою гра відповідає класичному формату жанру: користувач взаємодіє з історією через текстові діалоги, а розвиток сюжету супроводжується зміною статичних сцен і ілюстрацій. Основна увага приділяється саме візуальній складовій, яка формується за допомогою генеративних моделей. Штучний інтелект використовується для створення персонажів, фонових сцен, композиції кадру та варіацій зображень, що дозволяє швидко отримувати великий обсяг графічного матеріалу.

Візуально проєкт має характерні риси III-генерації: спостерігається варіативність стилю, іноді нестабільність пропорцій і освітлення, а також можливі артефакти. Водночас більшість сцен зберігає загальну стилістичну єдність, що дозволяє підтримувати цілісність сприйняття гри.

Перевагами такого підходу є значне скорочення часу розробки, можливість швидкого створення великої кількості контенту та доступність для невеликих команд. Недоліками є обмежений контроль над фінальним результатом, нестабільність якості та необхідність додаткової обробки зображень.

Даний проєкт є прямим аналогом для нашої роботи, оскільки демонструє можливості повної генерації візуального контенту за допомогою ШІ. Його аналіз дозволив виявити основні переваги автоматизованого підходу, а також звернути увагу на проблему нестабільності стилю та якості зображень. (Додаток 1. іл.1.1)

¹ https://store.steampowered.com/app/2216270/Traveler__The_AI_Story/

1.2 Візуальна новела “Gatobar – AI Visual Novel” “Gatobar – ai visual novel”² – це візуальна новела, у якій штучний інтелект використовується як основний інструмент створення графічного контенту. проєкт побудований за традиційною схемою жанру, однак відрізняється способом формування візуального стилю та організації процесу створення ілюстрацій.

У грі III застосовується для генерації персонажів, фонових сцен і окремих ілюстрацій. Це дозволяє розробнику швидко створювати різні варіації зображень, зберігаючи загальний стиль гри. Візуальний ряд має характерні риси генеративного контенту: м’які форми, узагальнені деталі та певну повторюваність композицій.

З одного боку, це забезпечує швидкість виробництва і можливість експериментувати з різними художніми рішеннями. З іншого – відсутність детальної проробки та індивідуалізації елементів може знижувати рівень емоційного залучення користувача. У деяких випадках спостерігається обмежена різноманітність сцен і повторюваність композиційних рішень.

Інтерфейс гри залишається стандартним для жанру, що дозволяє не відволікати увагу від візуального контенту. Основний акцент зроблено на демонстрації можливостей III у створенні графіки.

Перевагами є простота створення контенту, швидкість розробки та можливість масштабування. Недоліками – обмежена деталізація, повторюваність елементів та потреба у доопрацюванні.

Проєкт є прямим аналогом і показує можливості використання III у генерації ілюстрацій для візуальних новел. Розгляд даного прикладу дозволив визначити характерні недоліки генеративного контенту, зокрема повторюваність елементів і недостатню деталізацію. (Додаток1, іл.1.2)

² <https://miku.gg/narration/?novel=d725c289-7b57-462d-9f57-204cbc7dd5cc>
<https://www.youtube.com/watch?v=pRmiPAceBZw>

1.3 Візуальна новела “Nimue”³ представляє собою візуальний проєкт у форматі інтерактивної новели, у якому штучний інтелект використовується у процесі створення візуального контенту. проєкт є вдалим прикладом поєднання генеративних технологій і ручного контролю, оскільки ші застосовується для створення фонових зображень та ілюстрацій персонажів, а фінальні матеріали переглядаються і редагуються розробником.

Візуальна частина гри включає персонажів, фонові сцени та композиції кадрів, які формують загальну атмосферу історії. Використання ШІ дозволяє швидше створювати потрібні візуальні матеріали та отримувати варіації зображень для різних сцен. При цьому важливо, що проєкт не покладається лише на автоматичну генерацію: згенеровані матеріали проходять етап відбору та доопрацювання, що допомагає зберегти цілісність стилю.

З точки зору стилістики, такий підхід дає змогу поєднати швидкість ШІ-генерації з авторським контролем. Це особливо важливо для візуальних новел, де персонажі та фони мають виглядати частиною одного світу. Водночас недоліком залишається можливість появи характерних для генеративної графіки похибок – нестабільності деталей, різниці в освітленні або певної неоднорідності між сценами.

Перевагами проєкту є використання ШІ для створення повноцінної візуальної бази, включаючи персонажів і фони, а також ручне редагування результатів. Недоліками є залежність від якості початкової генерації та необхідність уважного контролю фінального матеріалу.

“Nimue” є прямим аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє використання штучного інтелекту саме у створенні візуального контенту візуальної новели. Цей приклад підкреслює, що найбільш ефективним є не повна заміна художника, а поєднання ші-генерації з подальшим ручним доопрацюванням. Аналіз цього прикладу підкреслює важливість відбору та

³ <https://store.steampowered.com/app/4240010/Nimue/>

доопрацювання згенерованих матеріалів для забезпечення стилістичної єдності. (Додаток 1, іл.1.3)

1.4 Візуальна новела “s[TOR-Y]telling”⁴ “s[TOR-Y]telling” – це інтерактивна візуальна новела, у якій штучний інтелект використовується для генерації контенту в реальному часі. проєкт поєднує класичний формат жанру із сучасними підходами до генеративного сторітелінгу.

ШІ застосовується для створення тексту та частково для формування візуальних сцен. Зображення змінюються залежно від розвитку сюжету, що створює ефект динамічного середовища. Кожне проходження може відрізнятися від попереднього, що підвищує рівень інтерактивності та залучення користувача.

Візуальний стиль є досить простим, що дозволяє швидко генерувати нові сцени. Однак якість зображень може змінюватися залежно від роботи алгоритмів, що впливає на загальне сприйняття.

Перевагами є адаптивність, варіативність та можливість створення унікального досвіду. Недоліками – нестабільність якості та обмежена деталізація.

Проєкт є прямим аналогом і демонструє можливості використання ШІ для динамічної зміни візуального контенту. Даний приклад дозволяє оцінити потенціал адаптивного сторітелінгу та його вплив на формування цілісного візуального середовища. (Додаток1, іл.1.4)

1.5 Візуальна новела “Innsmouth 22”. “Innsmouth 22”⁵ – це візуальна новела, у якій графічна складова повністю створена за допомогою штучного інтелекту. Проєкт демонструє можливість використання ШІ як основного інструменту формування візуального стилю гри без залучення традиційних методів ілюстрації.

⁴ <https://store.steampowered.com/app/4295120/sTORYtelling/>

⁵ https://store.steampowered.com/app/2456640/Innsmouth_22/

Візуальна частина гри включає портрети персонажів, фонові сцени та композиції кадрів, які генеруються за допомогою нейромереж. Це дозволяє значно прискорити процес розробки та зменшити витрати на створення контенту. Водночас такі зображення мають характерні особливості генеративної графіки: спостерігається варіативність деталей, іноді нестабільність освітлення, неприродні переходи або незначні артефакти.

З точки зору стилістики, гра намагається підтримувати єдину атмосферу, однак через особливості генерації іноді виникають відмінності між сценами. Це може впливати на цілісність сприйняття та рівень занурення користувача.

Перевагами проєкту є повна автоматизація створення графіки, швидкість генерації та доступність для інди-розробників. Недоліками є обмежений контроль над результатом, нестабільність якості та необхідність додаткового редагування.

Проєкт є прямим аналогом для нашої роботи, оскільки демонструє повне використання штучного інтелекту у створенні візуального контенту. Його аналіз дозволив визначити обмеження повністю автоматизованого підходу, зокрема нестабільність якості та необхідність додаткового контролю. (Додаток1, Іл.1.5)

1.6 Візуальна новела “Letter to Neml” “Letter to Neml”⁶ – це інтерактивна візуальна новела, у якій штучний інтелект використовується для формування та адаптації візуального контенту залежно від дій користувача. Проєкт демонструє сучасний підхід до створення нелінійного наративу, де ШІ виступає інструментом динамічної зміни сцен і візуального супроводу історії.

Візуальна частина гри включає фонові сцени, ілюстрації та окремі композиції, які змінюються залежно від введенного тексту або обраних дій гравця. Штучний інтелект аналізує контекст і формує відповідні зображення, що дозволяє створювати індивідуальний візуальний досвід. Такий підхід

⁶ https://store.steampowered.com/app/4311740/Letter_to_Neml/

значно розширює можливості традиційної візуальної новели, роблячи її більш адаптивною та персоналізованою.

З точки зору стилістики, зображення можуть мати спрощений характер і змінний рівень деталізації. У деяких випадках спостерігається нестабільність якості або відмінності між сценами, що є типовим для генеративних моделей. Проте загальна структура залишається зрозумілою і функціональною.

Перевагами проєкту є можливість створення унікальних сцен, високий рівень інтерактивності та персоналізація контенту. Недоліками є залежність від якості роботи алгоритмів, обмежений контроль над результатом і необхідність додаткового доопрацювання.

“Letter to Neml” є прямим аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє використання ШІ для адаптації візуального контенту в реальному часі. Аналіз цього прикладу підкреслює значення інтерактивності та персоналізації у сучасних візуальних проєктах. (Додаток1, Іл. 1.6)

1.7 Візуальна новела “Paper2Galgame” “Paper2Galgame”⁷ – це проєкт, який використовує штучний інтелект для автоматизації створення візуального контенту на основі текстових даних. Основна ідея гри полягає у перетворенні тексту у повноцінний графічний супровід, що робить її показовим прикладом інтеграції ШІ у процес розробки.

У даному проєкті генеративні моделі застосовуються для створення персонажів, фонових сцен та композицій кадрів. На основі тексту або заданих параметрів формується візуальний ряд, який автоматично відповідає змісту історії. Це дозволяє значно скоротити час створення контенту та зменшити обсяг ручної роботи.

Візуально гра має характерні ознаки генеративної графіки: змінний рівень деталізації, іноді спрощені форми та можливі артефакти. Проте загальна композиція сцен залишається зрозумілою і логічною, що дозволяє підтримувати цілісність візуального сприйняття.

⁷ <https://store.steampowered.com/app/4537400/Paper2Galgame/>
<https://paper2gal.com/>

Перевагами є висока швидкість генерації контенту, можливість масштабування та автоматизація процесу розробки. Недоліками є обмежений контроль за якістю художнього зображення, нестабільність якості та необхідність доопрацювання зображень.

“Paper2Galgame” є прямим аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє можливість автоматизованого створення візуального контенту на основі тексту. Розгляд даного підходу дозволяє оцінити ефективність генеративних технологій у процесі формування сцен. (Додаток1, Іл. 1.7)

1.8 Гра “Elezion” “Elezion”⁸ – це інді-проєкт, у якому штучний інтелект використовується для створення художніх образів і формування візуального стилю гри. Проєкт має експериментальний характер і орієнтований на демонстрацію можливостей генеративних технологій у процесі розробки.

III застосовується для генерації фонових сцен, ілюстрацій та окремих елементів композиції. Це дозволяє швидко створювати велику кількість графічного матеріалу та експериментувати зі стилістикою. У результаті формується візуальний ряд, який відзначається різноманітністю та нестандартними художніми рішеннями.

З точки зору стилістики, у грі може спостерігатися неоднорідність: сцени можуть відрізнятися за рівнем деталізації, колірною гамою та загальною композицією. Це пов'язано з особливостями генеративних моделей і відсутністю повного ручного контролю.

Перевагами є швидкість створення контенту, можливість експериментів та зменшення витрат на розробку. Недоліками є нестабільність стилю, необхідність додаткового редагування та обмежений контроль над результатом.

“Elezion” є непрямым аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє експериментальне використання III у створенні візуального

⁸ <https://store.steampowered.com/app/4155500/Elezion/>

контенту. Аналіз цього прикладу дозволяє звернути увагу на проблему стилістичної неоднорідності. (Додаток1, Іл. 1.8)

1.9 Гра “You Stay” “You Stay”⁹ – це візуальна новела, у якій штучний інтелект використовується як допоміжний інструмент у процесі створення графіки. Проєкт демонструє комбінований підхід, який поєднує генерацію зображень за допомогою ШІ та їх подальше ручне доопрацювання.

ШІ застосовується для створення базових ілюстрацій, зокрема персонажів і фонових сцен. Отримані зображення проходять етап редагування, що дозволяє покращити якість, виправити помилки генерації та забезпечити стилістичну єдність. Такий підхід дозволяє поєднати швидкість генерації з контролем над фінальним результатом.

Візуальний стиль гри виглядає більш стабільним порівняно з повністю ШІ – згенерованими проєктами, оскільки проходить етап ручного опрацювання. Проте певні ознаки генеративної графіки можуть залишатися помітними.

Перевагами є баланс між автоматизацією і якістю, можливість контролю результату та підвищення загального рівня візуалу. Недоліками є необхідність додаткового часу на редагування та залежність від початкової якості генерації.

“You Stay” є прямим аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє комбінований підхід до використання ШІ. Даний приклад підкреслює важливість поєднання генерації з подальшим редагуванням для досягнення більш якісного результату. (Додаток1, Іл.1.9)

1.10 Гра “JOBifAI” “JOBifAI”¹⁰ – це інтерактивна візуальна новела, у якій штучний інтелект використовується для формування як текстового, так і візуального контенту. Проєкт орієнтований на створення динамічного середовища, у якому дії користувача безпосередньо впливають на вигляд сцен.

Особливістю гри є те, що введення тексту або вибір дій призводить до змін у візуальному представленні. ШІ аналізує контекст і генерує відповідні

⁹ https://store.steampowered.com/app/4288920/You_Stay/

¹⁰ <https://store.steampowered.com/app/3248650/JOBifAI/>

сцени, що створює ефект адаптивного середовища. Це дозволяє зробити кожне проходження унікальним і підвищує рівень залучення користувача.

Візуально гра має просту структуру, що дозволяє швидко формувати нові сцени. Проте якість зображень може бути нерівномірною, оскільки залежить від роботи генеративних моделей. У деяких випадках можливі спрощення композиції або нестабільність деталей.

Перевагами є інтерактивність, варіативність та можливість персоналізації досвіду. Недоліками є залежність від алгоритмів, обмежений контроль над результатом і нестабільність якості.

“JOBifAI” є прямим аналогом для нашого проєкту, оскільки демонструє можливість створення адаптивного візуального середовища. Аналіз цього прикладу дозволяє оцінити роль ШІ у формуванні динамічного контенту. (Додаток1, Іл.1.10)

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура трейлера до відеогри “Arcanum Academy: Crossed Realms”.

“Arcanum Academy: Crossed Realms” – це проєкт у жанрі візуальної новели, події якого розгортаються у містичному світі академії. У межах кваліфікаційної роботи було створено трейлер до цієї відеогри, головним завданням якого є передача атмосфери проєкту, знайомство глядача з його візуальним світом та формування інтересу до історії.

Концепція трейлера побудована навколо поєднання магічної академії, пригодницького настрою та таємниць, пов’язаних із перетином різних реальностей. Оскільки візуальна новела значною мірою спирається на зображення, персонажів і діалоги, трейлер має не просто демонструвати окремі кадри, а створювати відчуття цілісного ігрового світу.

Структура відеоряду побудована на поступовому переході між ключовими сценами. У трейлері використовуються локації академії, бібліотеки, кабінету, кладовища, маяка, печери дракона, а також сцена польоту на драконі в небесах. Академія та бібліотека передають тему магії й знань, кладовище та печера дракона додають напруги, а політ на драконі підсилює пригодницький і фентезійний характер проєкту.

Окрему роль у трейлері відіграють персонажі – Кіра, Карл та Анатаніель. Вони допомагають зробити відеоряд не лише атмосферним, а й сюжетно спрямованим. Через їхні образи глядач може відчувати, що за показаними сценами стоїть історія, у якій є взаємодія, небезпека, пошук і розвиток подій.

У процесі створення трейлера штучний інтелект використовувався як допоміжний інструмент, а не як повна заміна автора. Він допомагав швидше створювати варіанти зображень, шукати потрібну атмосферу та перетворювати окремі сцени на відеофрагменти. Водночас фінальний відбір, редагування, монтаж і контроль стилістики залишалися частиною ручної роботи.

2.2 Візуально-стилістична концепція трейлера.

Візуально-стилістичне рішення трейлера побудоване на поєднанні фентезійної атмосфери, містичного настрою та стилізованої подачі. Для цього проєкту було важливо, щоб персонажі, фони й окремі сцени не виглядали випадково зібраними, а сприймалися як частини одного світу.

Особливістю стилістики є поєднання елементів 2D і 3D. З одного боку, у відеоряді зберігається ілюстративна подача, близька до візуальних новел. З іншого боку, окремі сцени мають більшу глибину, просторовість і відчуття об'єму. Це дозволяє зробити трейлер більш живим, але не відходити від загального фентезійного образу.

У процесі роботи було опрацьовано образи основних персонажів: Кіри, Карла та Анатаніеля. Кіра сприймається як активна героїня, Карл має риси мандрівника, а Анатаніель виглядає більш стримано й загадково. Під час вибору фінальних варіантів враховувалося, щоб персонажі поєднувалися між собою та з оточенням.

Оточення у трейлері виконує важливу атмосферну функцію. Академія, бібліотека та кабінет формують відчуття магічного навчального простору. Кладовище й печера дракона додають темнішого й напруженого настрою, маяк створює образ шляху, а політ на драконі в небі розширює масштаб трейлера та додає йому динаміки.

Колірна гама змінюється залежно від сцени, але залишається в межах єдиного фентезійного настрою. Для академії, бібліотеки та кабінету характерні тепліші відтінки, а для кладовища, печери дракона та нічних сцен — темніші й холодніші кольори. Завдяки цьому трейлер отримує емоційний контраст, але не виглядає як набір випадкових кадрів.

2.3 Технічні характеристики та особливості робочого процесу.

Технічна частина створення трейлера побудована на поєднанні ручної роботи, інструментів штучного інтелекту та подальшої обробки у монтажній програмі. Такий підхід був обраний тому, що ШІ може значно прискорити

роботу з візуальним матеріалом, але результат усе одно потребує перевірки та доопрацювання.

На початковому етапі формувалася ідея сцени: визначалися персонажі, локація, композиція, настрій, освітлення та загальна стилістика. Після цього створювався або підбирався початковий візуальний матеріал, який міг бути використаний як основа для подальшої роботи з ШІ.

Далі готувався промт, у якому уточнювалися потрібні деталі сцени. Після генерації результат перевірявся: оцінювалася композиція, якість деталей, освітлення, відповідність персонажів і загальна атмосфера кадру. Якщо результат не підходив, промт редагувався, а генерація повторювалася.

Окремі зображення використовувалися як основа для створення відеофрагментів. На цьому етапі важливо було стежити, щоб штучний інтелект не змінював обличчя персонажів, кольори, стиль або важливі деталі сцени. Для трейлера відбиралися лише ті варіанти, де рух виглядав природно, а зображення залишалося близьким до початкової стилістики.

Фінальне збирання матеріалу виконувалося в Adobe After Effects. У програмі здійснювалася компоновка сцен, налаштування переходів, корекція кольору, контрасту й насиченості. Також додавалися титри, графічні елементи та окремі деталі, які допомагали об'єднати різні сцени в один відеоряд.

2.4 Монтаж, покадровий план та звукове рішення трейлера.

Монтаж у трейлері виконує важливу роль, оскільки саме він об'єднує окремі сцени в зрозумілу послідовність. У випадку “Arcanum Academy: Crossed Realms” потрібно було не просто показати набір ілюстрацій, а створити відчуття руху по світу гри.

Перші сцени мають вводити глядача у світ академії та показувати загальний настрій проєкту. Далі у відеоряді з'являються більш напружені локації: кладовище, печера дракона та інші темні простори. Сцени з бібліотекою і магічними елементами підкреслюють зв'язок історії зі знаннями, магією та перетином реальностей.

Окреме місце у покадровому плані займає сцена польоту на драконі. Вона додає трейлеру відчуття масштабу, руху та пригоди. Завдяки таким кадрам відеоряд стає різноманітнішим і не обмежується лише інтер'єрами академії. Персонажі з'являються всередині локацій, щоб було зрозуміло, що вони є частиною цього світу.

Темп трейлера має залишатися помірним, оскільки для візуальної новели важливі атмосфера, очікування та емоційне занурення. Тому доцільними є плавні переходи між сценами, поступове наростання напруги та акценти на найбільш виразних кадрах.

Звукове рішення підтримує загальну атмосферу трейлера. Для проєкту доречним є музичний супровід із фентезійним або містичним настроєм. Додатково можуть використовуватися звуки вітру, кроків, магічних ефектів, шелесту сторінок, польоту або відлуння у приміщенні. У фіналі трейлер має залишати інтригу та бажання дізнатися більше про світ гри.

ВИСНОВОК

У сучасній ігровій індустрії трейлер є важливою частиною представлення відеогри, оскільки саме з нього глядач часто отримує перше уявлення про проєкт. Через короткий відеоформат трейлер має швидко передати атмосферу гри, її візуальний стиль і загальний настрій. Особливо це важливо для ігор у жанрі візуальної новели, де велике значення мають персонажі, зображення, діалоги та емоційна подача.

У межах роботи було розглянуто створення трейлера до відеогри “Arcanum Academy: Crossed Realms” із використанням інструментів штучного інтелекту та подальшою ручною обробкою матеріалу. Такий підхід був обраний тому, що ШІ сьогодні дає можливість швидше працювати з візуальним контентом, але результат усе одно потребує контролю з боку автора.

Під час роботи було проаналізовано аналоги - візуальні новели та ігри, у яких штучний інтелект використовується для створення або доповнення візуального матеріалу. Цей аналіз показав, що ШІ справді може пришвидшити створення персонажів, фонів та окремих сцен. Водночас у таких проєктах часто виникають проблеми зі стабільністю стилю, якістю деталей і цілісністю між різними кадрами. Тому повністю автоматизований підхід не завжди дає достатньо переконливий результат.

У власному проєкті штучний інтелект використовувався як допоміжний інструмент. Він застосовувався для пошуку візуальних рішень, створення варіантів сцен і перетворення окремих зображень на відеофрагменти. Проте фінальний відбір, редагування, монтаж і перевірка стилістики залишалися частиною ручної роботи. Це дозволило не покладатися лише на генерацію, а поєднати її з авторським баченням і поступовим доопрацюванням матеріалу.

У трейлері було сформовано фентезійний світ із містичною атмосферою академії, магічними локаціями, персонажами та пригодницькими елементами. У відеоряді використовуються сцени академії, бібліотеки, кабінету,

кладовища, маяка, печери дракона та польоту на драконі. Також були опрацьовані образи основних персонажів – Кіри, Карла та Анатанієля. Візуальне рішення поєднує елементи 2D і 3D, що допомагає зберегти ілюстративність, характерну для візуальних новел, і водночас зробити окремі сцени більш об'ємними та динамічними.

Монтаж і звукове рішення також є важливими складовими трейлера. За допомогою покадрового плану окремі сцени поєднуються у послідовний відеоряд, який поступово знайомить глядача зі світом гри. Музика та звукові ефекти мають підтримувати фентезійний і містичний настрій, підсилюючи відчуття магії, руху, напруги та занурення в атмосферу проєкту.

Отже, у межах роботи було розроблено трейлер до “Arcanum Academy: Crossed Realms”, який демонструє можливість поєднання штучного інтелекту з ручною дизайнерською обробкою. Робота показує, що ШІ може бути корисним інструментом у створенні ігрового відеоконтенту, але якісний результат потребує відбору, корекції та авторського контролю. Саме поєднання генеративних технологій і ручної роботи дозволяє зробити відеоряд більш цілісним і наблизити його до задуманої атмосфери проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Traveler – The AI Story. Yocat Games. Steam
URL:https://store.steampowered.com/app/2216270/Traveler__The_AI_Story/ (дата звернення: 05.05.2026)
2. Gatobar. miku.gg
URL:<https://miku.gg/narration/?novel=d725c289-7b57-462d-9f57-204cbc7dd5cc> (дата звернення: 05.05.2026)
3. Gatobar AI Visual Novel Trailer. YouTube
URL:<https://www.youtube.com/watch?v=pRmiPAceBZW> (дата звернення: 05.05.2026)
4. Nimue. Steam. URL: <https://store.steampowered.com/app/4240010/Nimue/> (дата звернення: 05.05.2026)
5. s[TOR-Y] telling. Curious Biped. Steam
URL:<https://store.steampowered.com/app/4295120/sTORYtelling/> (дата звернення: 05.05.2026)
6. Innsmouth 22.Raven Novels. Steam
URL: https://store.steampowered.com/app/2456640/Innsmouth_22/ (дата звернення: 05.05.2026)
7. Letter to Neml. Laineus. Steam
URL: https://store.steampowered.com/app/4311740/Letter_to_Neml/ (дата звернення: 05.05.2026)
8. Paper2Galgame. Steam
URL:<https://store.steampowered.com/app/4537400/Paper2Galgame/> (дата звернення: 05.05.2026)
9. Paper2Galgame. Official website.
URL: <https://paper2gal.com/> (дата звернення: 05.05.2026)
10. Elezion. HO Lab+ Studio. Steam.
URL: <https://store.steampowered.com/app/4155500/Elezion/> (дата звернення: 05.05.2026)

11. You Stay. Still room. Steam

URL: https://store.steampowered.com/app/4288920/You_Stay/

(дата звернення: 05.05.2026)

12. JOBifAI. Aves Panterra. Steam

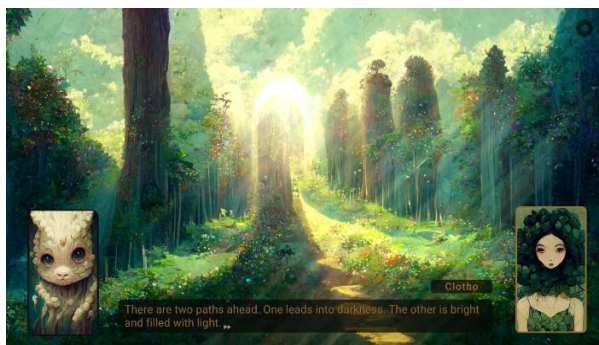
URL: <https://store.steampowered.com/app/3248650/JOBifAI/>

(дата звернення: 05.05.2026)

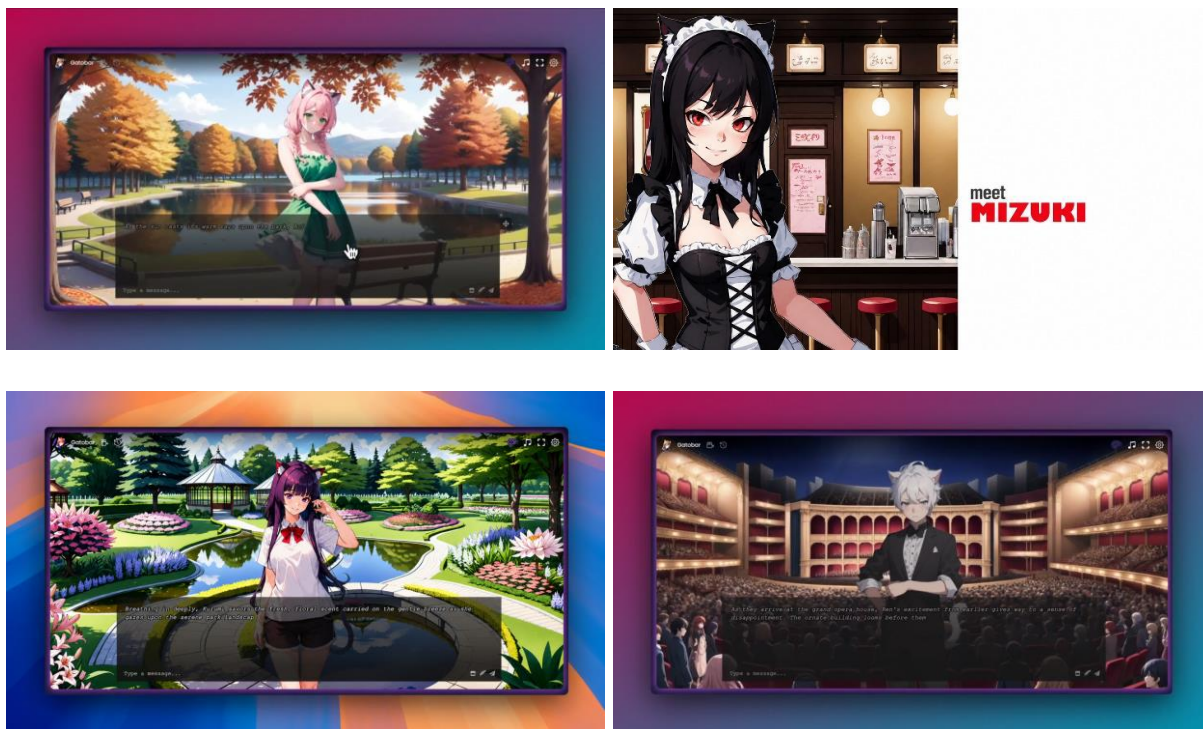
13. JOBifAI. OK Feather. itch.io.

URL: <https://okfeather.itch.io/jobifai> (дата звернення: 05.05.2026)

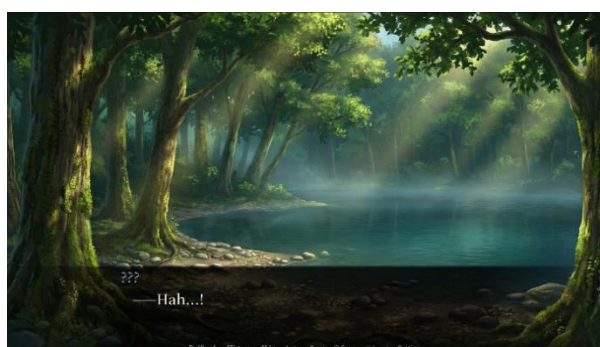
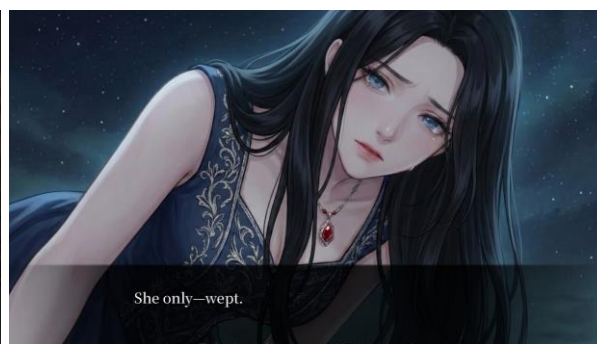
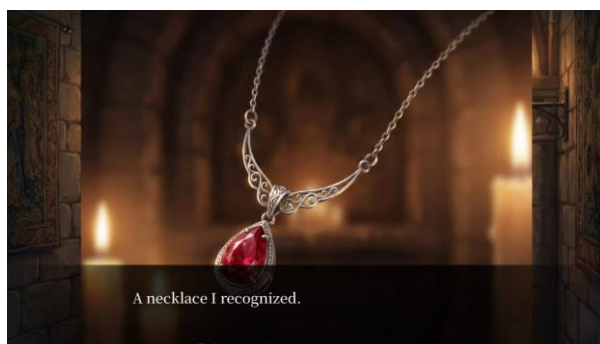
ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



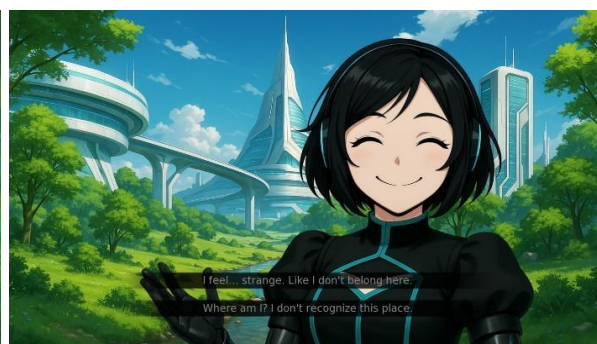
Ил. 1.1 Гпа “Traveler – The AI Story”.



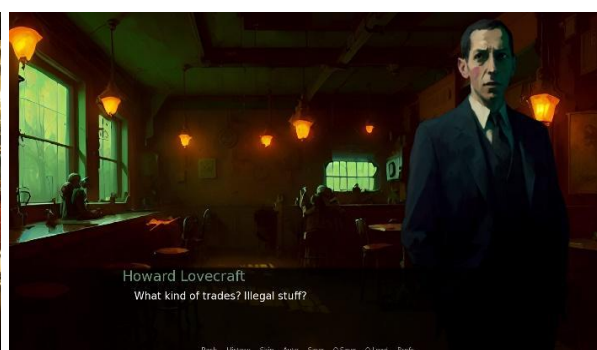
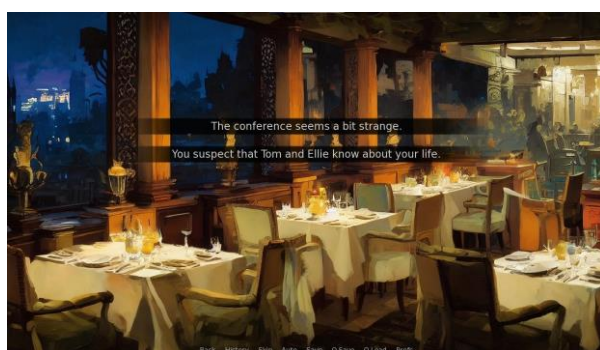
Ил. 1.2 Гпа “Gatobar – AI Visual Novel”.



Л. 1.3 Гра “Nimue”.



Лл. 1.4. Гпа “s[TOR-Y]telling”.



Ил. 1.5. гра “Innsmouth 22”.



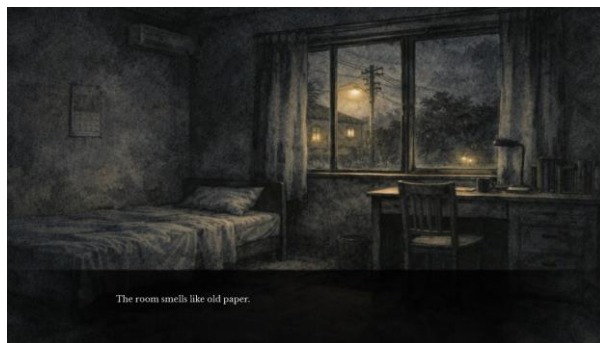
Ил. 1.6 Гра “Letter to Neml”.



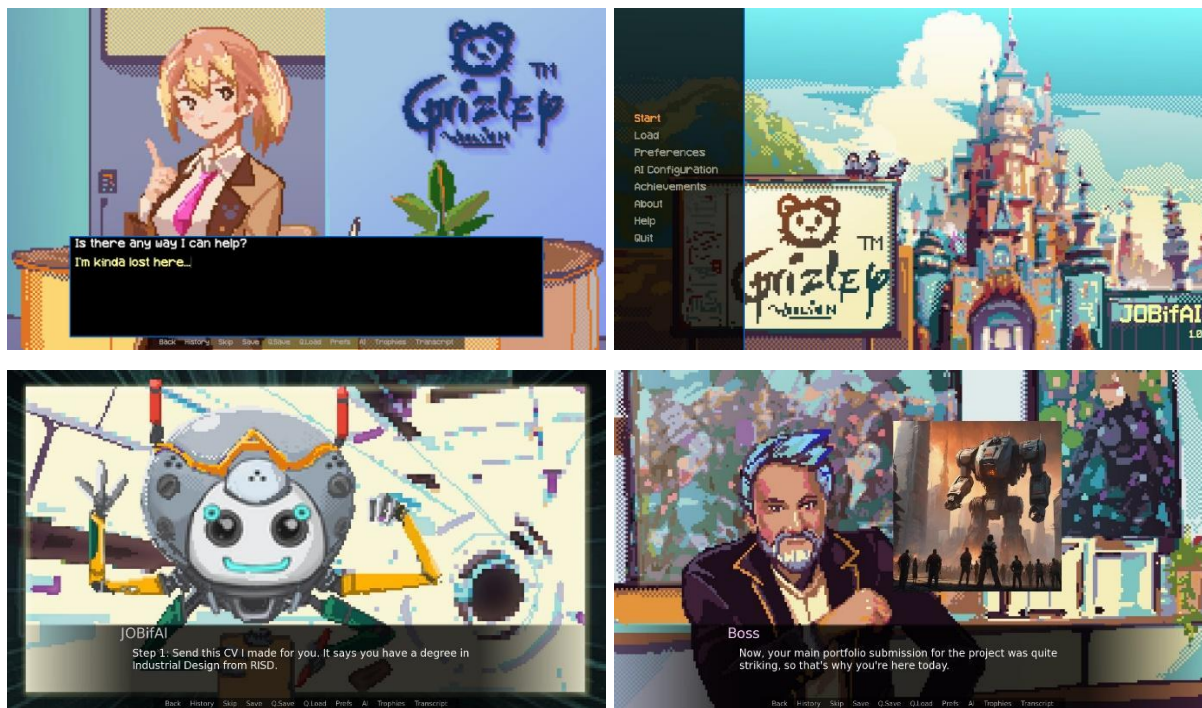
Ил. 1.7. Гра “Paper2Galgame”.



Ил. 1.8. Гра “Elezion”/



Ил. 1.9. Гра “You Stay”.



Ил. 1.10. Гра “JOBifAI”.

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

Пошук образів персонажів

Анатаніель

Кіра



01



02



03



04

Карл



05



06



07

Кіра



01



02



03

Анатаніель



04

Фінальні варіанти

Кіра



02

Фінальні варіанти

Анатаніель



01

Фінальні варіанти

Карл



03

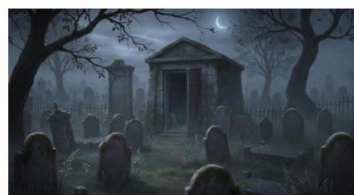
Оточення(було)



01



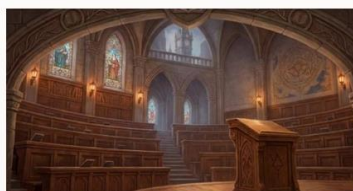
02



03



04



05



06

Оточення(стало)



01



02



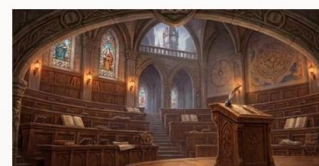
03



04



05



06

Оточення(стало)



07



08



09



10



11



12

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ

Графік та етапи

Крок 1. Робота художника / дизайнера

- розробка концепції сцени;
 - створення персонажів;
 - підготовка арту або фону;
 - визначення стилістики та атмосфери.
- Після цього формується коректний промт для кроку номер 2 - текстовий опис завдання, який враховує стиль, композицію, настрій та технічні параметри.

Крок 2. Взаємодія з ІІ

Готова робота разом із підготовленим промтом передається до системи штучного інтелекту. ІІ аналізує вихідний матеріал і на основі заданих параметрів генерує новий результат або варіації зображення.

Крок 3. Аналіз та коригування результату

- Отриманий результат оцінюється дизайнером:
- перевіряється відповідність стилю проєкту;
 - аналізується якість деталей;
 - оцінюється композиція та атмосфера сцени;
- У разі невдалого результату промт редагується: уточнюються формулювання, додаються деталі або змінюються параметри. Після цього генерація повторюється до досягнення необхідного рівня якості.

Крок 4. Додаткова обробка

Фінальне зображення може бути передане до іншого ІІ-інструменту для:

- анімації сцени;
- перетворення зображення у відео;
- створення динамічних ефектів.

Отриманий матеріал інтегрується у візуальну новелу, підсилюючи атмосферу, глибину та занурення гравця.

Практична демонстрація взаємодії людини та штучного інтелекту



Етап 1

На першому етапі художник створює первинний скетч, визначаючи композицію, пропорції та загальний візуальний напрямок. Закладається основа майбутньої роботи, яка стане базою для подальшої цифрової обробки.



Етап 2

Скетч допрацьовується до повноцінного стану: уточнюються форми, пластика, дрібні елементи та конструктивні особливості. Після фінального ручного коригування робота готується до передачі в систему штучного інтелекту для подальшої генеративної обробки.



Етап 3

На цьому етапі зображення проходить обробку за допомогою алгоритмів штучного інтелекту. Здійснюється редагування та уточнення промта, що дозволяє досягти максимально точного відповідника поставленій художній задачі. Процес має ітераційний характер, забезпечуючи контроль якості та передбачуваність результату.



Етап 4

Готове зображення, що пройшло попередні етапи, інтегрується у формат відеоролика. Таким чином, ручний художній процес і автоматизована генерація поєднуються в єдиний виробничий цикл.

Процес створення оточення



Типологія процесу створення оточення

Процес створення оточення, як правило, поділяється на три основні типи. Кожен із них відрізняється підходом до генерації візуального середовища, рівнем залучення художника та ступенем автоматизації.



Взаємодія людини та штучного інтелекту

На початковому етапі дизайнер або художник здійснює пошук релевантного оточення - як у реальному середовищі (референси з мережі), так і шляхом самостійного створення ескізу. Сформований візуальний матеріал передається в систему штучного інтелекту та проходить подальшу обробку відповідно до вже визначеного робочого процесу.



Фрактальне оточення

Для створення фону або локації сцени використовуються спеціалізовані інструменти генерації фрактальних структур. Цей підхід дозволяє формувати складні, математично побудовані просторові середовища, що можуть слугувати основою для анімації або статичної композиції.



Генерація засобами штучного інтелекту

Створюється текстовий запит (промпт), сформований на основі ідей та концепції автора. Після передачі запиту система штучного інтелекту генерує візуальний результат, який може бути доопрацьований шляхом уточнення параметрів та повторних ітерацій.

ШІ як інструмент, а не заміна автора

Концепція трейлера

Проект передбачає створення трейлера до гри у жанрі веб-новели. Ігровий процес включатиме варіативну взаємодію з оточенням та персонажами, анімовані сцени, діалогові вікна та різні сценарні розгалуження.

Трейлер демонструє поєднання ручної роботи художника та можливостей штучного інтелекту. Метою є показати ШІ не як механічний або спрощений інструмент, а як повноцінний елемент сучасного дизайнерського процесу — ефективний, гнучкий та інтегрований у виробничий цикл. Особливу увагу приділено практичному потенціалу такого підходу.

Використання штучного інтелекту відкриває нові можливості для інді-студій та розробників-одинаків, дозволяючи оптимізувати витрати часу й ресурсів без втрати якості візуального контенту.

Таким чином, проєкт демонструє перспективну модель створення ігрового продукту, де людська креативність і алгоритмічні інструменти працюють у синергії.

Автоматизований робочий процес

Початковий етап — формування концепції

Процес розпочинається зі створення скетчу та формування загальної ідеї. Художник задає візуальний напрям і настрій майбутньої анімації через первинний рисунок персонажів. Після цього матеріал передається в систему штучного інтелекту для обробки, що дозволяє отримати доопрацьований результат, готовий до подальшої роботи.

Третій етап — генерація відеоматеріалу

Готові візуальні елементи (персонажі та оточення) передаються в спеціалізовану систему штучного інтелекту для створення відеофрагментів на основі сформованого промта. Після генерації отримані ролики імпортується до середовища монтажу — у даному випадку до **Adobe After Effects** — для подальшої компоновки та об'єднання сцен.

01

02

03

04

Другий етап — створення оточення

Після завершення роботи над персонажами розробляється фон та середовище, у яке вони інтегруватимуться. Оточення створюється з урахуванням стилістичної цілісності та майбутньої анімаційної сцени. Підготовлений фон стає основою для переходу до наступного етапу — формування відеоряду.

Фінальний етап — Фіналізація та претобробка

На завершальному етапі здійснюється фінальна обробка матеріалу в **Adobe After Effects**: корекція контрасту, насиченості, колірний балансу та інших візуальних параметрів. Додатково інтегруються графічні елементи, створені художником (іконки, вставки, додаткові ілюстрації тощо), що формують цілісний та завершений відеопроduct.

Покадровка трейлера



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10

