

Запорожець У.В.

студентка,

*Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського*

СТИЛІЗАЦІЯ ЯК СКЛАДОВА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

Дослідження стилізації в комп'ютерних іграх зумовлено вимогами нашого часу, адже розвиток цивілізації у нашому столітті неодмінно йде у парі з розвитком різноманітних технологій, зокрема комп'ютерних. Комп'ютерний ринок постійно наповнюється новими, досконалішими програмами, збільшується швидкість процесорів, об'єм носіїв збереження пам'яті. У цій технологічній боротьбі не останнє місце займає явище, яке виникло разом з комп'ютерами, а саме, комп'ютерні ігри.

Метою дослідження є визначити роль стилізації в розробці комп'ютерної гри. Прослідкуємо етапність створення гри. Перший етап називається пре-продакшин (англ. pre-production) або підготовка до виробництва. Він включає в себе складання концепт-документа, підбір засобів для реалізації проекту, складання плану робіт, роботу з художниками для визначення графічного стилю гри, вирішення фінансових питань.

На другому етапі – пре-альфа (англ. pre-alpha) – складається і затверджується детальний дизайн-документ, в якому детально розписана вся гра. Це основний документ, яким керуються в роботі всі фахівці.

Третій етап – альфа-версія – ключовий етап у створенні гри, в процесі якого розробники займаються реалізацією плану, заповнюють гру змістом. Гейм-дизайнер веде постійну роботу з дизайнерами рівнів і художниками/моделерами, контролюючи відповідність концепції і забезпечуючи цілісність і єдиний художній стиль гри. При цьому необхідно приділяти увагу і деталям, які роблять ігровий світ живим.

На четвертому етапі, який називають бета-версія, гра повинна бути практично готова і повністю функціонувати.

І, нарешті, фінальний – реліз (англ. release), тобто випуск. Інтерес до цієї події посилено підігрівається видавцем гри за допомогою реклами.

Стилізацію гри окреслюють на першому етапі, оскільки вона визначатиме подальший напрямок у роботі. Отже, розкриємо поняття стилізації. Основними рисами, що виникають в процесі стилізації, є – простота форм, їх узагальненість, символічність, геометричність. Відмова від зайвого, другорядного, що заважає чіткому візуальному сприйняттю об'єкта, що дозволяє виявити найголовніше, привернути увагу до суті, викликати яскраві емоційні враження. Прекрасно ілюструє дану тезу група графічних логотипів у яких графічний елемент – плід фантазії дизайнера. Зазвичай, він тим або іншим чином абсолютно не висловлює або висловлює чи принаймні, натякає на те, чим займається компанія. Як наприклад слід помаху крила грецької богині Ніки у логотипі фірми «Найк».

Можна виділити три основні типи стилізації в компютерних іграх: реалістична, спрощена, спотворена. Реалістична стилізація це відтворення дійсності в її типових рисах. Ймовірно, правильніше вважати, що художньо-образний зміст реалістичного мистецтва пов'язаний з мірою відповідності обирається художником для вираження конкретної ідеї. Разом з тим реалістичне мистецтво володіє величезною різноманітністю способів пізнання, узагальнення, художнього відображення дійсності. В цьому типі стилізації індустрія зацікавлена в першу чергу. Адже завдяки цьому методу гравець вірить, що навколо нього реальність і повністю захоплюється грою. Проте тут також існують недоліки. Вони заключаються в тому, що гравець загострено починає помічати штучність, оскільки найменші деталі проробити неможливо. З іншого боку не всі віддають перевагу реалістичності. Саме тому і є інші типи стилізації в ігровій індустрії.

Спрощена стилізація залишає у візуальному образі тільки найважливіші для ідентифікації риси. Об'єкти зображуються умовно, що відкриває нові способи донесення авторського задуму. Однак спростити форму зовсім не значить збіднити її, спростити – значить підкреслити виразні сторони, випустивши малозначні деталі. Загалом у процесі стилізації можна спростити форму, колір, деталі об'єкта, а також відмовитися від передачі об'єму. Таким чином спрощена стилізація обов'язково носить індивідуальний характер і має на увазі переробку явищ навколишньої дійсності та привнесення в їх відображення елементів новизни. Рівень деталізації може бути різним. Так в основного гравця можуть прочитуватись дрібні деталі, в той час, як другорядні не матимуть цих особливостей і можуть працювати лише на силует.

В наступному типі стилізації – спотвореному, використовують прийоми спотворення ліній, форм, пропорцій та перспективи. Така стилістика відкриває нові шляхи взаємодії з гравцем. Перший через асоціативне мислення. Деформовані об'єкти часто викликають асоціації з реальним життям, які мають схожу форму. Другий шлях пов'язаний з уявою. Коли гравець бачить зігнуту будівлю, він уявляє ситуацію, яка могла привести до цього. Варто зауважити, що розподіл на реалістичну, спрощену та спотворену стилізацію є досить умовним, а тому часто можна спостерігати їх органічне поєднання.

Отже, стилізація є визначальним етапом в розробці гри і впливає на багато чинників у процесі. Широкий спектр факторів потребує дослідження не тільки в ігровій індустрії, а й в мистецтві.

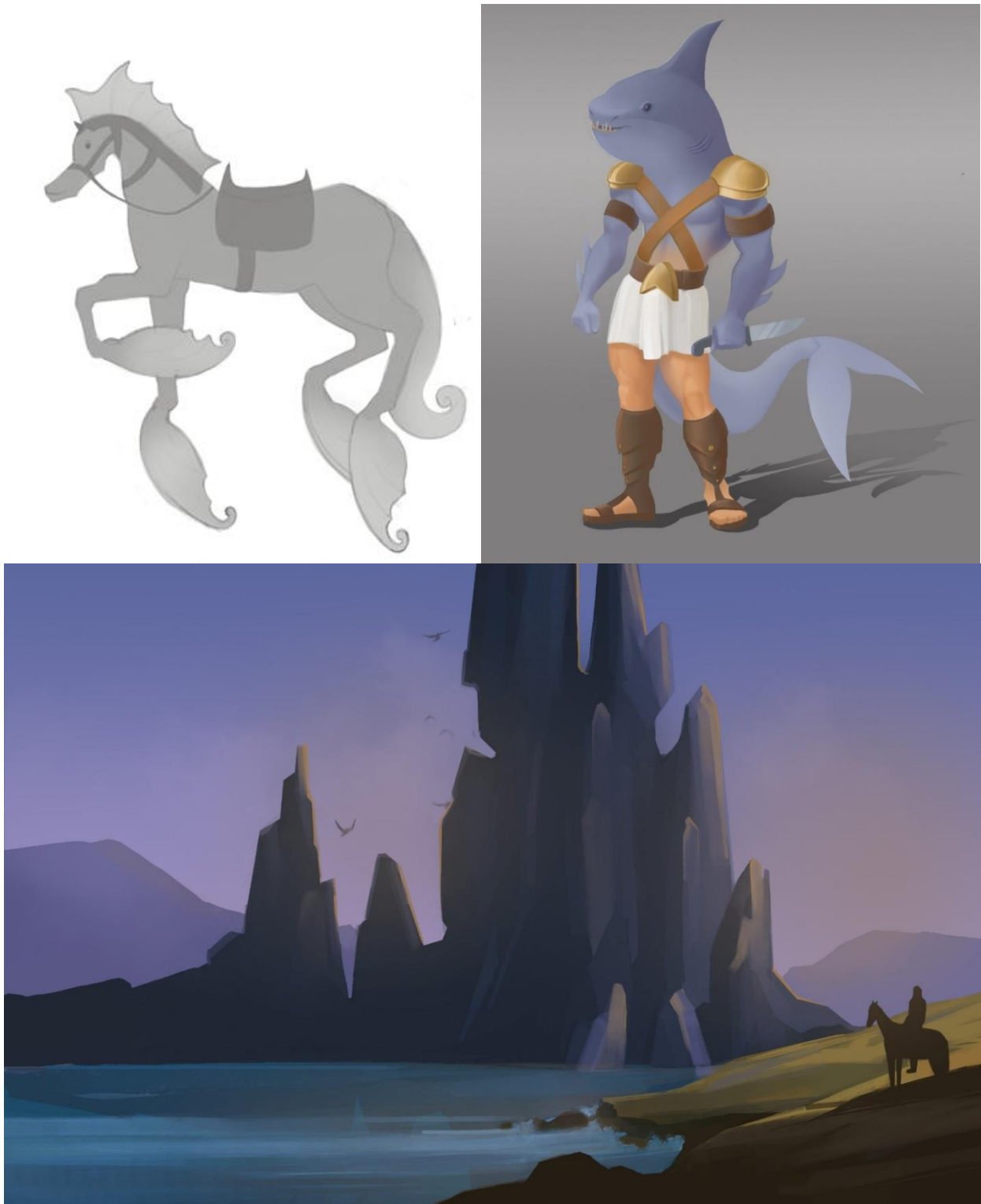


Рис. 1. Поєднання реалістичної та спрощеної стилізації

Список використаних джерел:

1. Короткий словник термінів. Поняття реалізм [електронний ресурс] <http://bibliograph.com.ua/slovarZhivopis/151.htm>
2. Поняття стилізації [електронний ресурс] <http://elib.lutsk-ntu.com.ua/book/fbd/duzayn/2015/15-30/page12.html>
3. Етапи створення комп'ютерної гри [електронний ресурс] <https://habrahabr.ru/company/miip/blog/308286/>