

3. *Камаева А.А.* История развития дизайна в России. Креативные основы художественного образования / Камаева А.А. // Материалы международной научно-практической конференции 22-23 марта 2012. г Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф-пед. ун-та, 2012г.

4. *Климов В.П.* Дизайн-образование: концептуальные версии / В.П.Климов // Образование и наука, 2000 №3 С. 94-100.

5. *Программы* обучения [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.istitutoeuropeodidesign.ru/barcelona/visual-communication-school/three-year-courses/graphic-design/VBD1729E>.

М.С.Казанцева, Н.С.Аганица

ОСОБЕННОСТИ ГРАФИКИ СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРНЕТ-ИГР

21 первый век – век интернета и высоких технологий, век взлётов и падений, век информационных войн, депрессий и информации «фаст-фуд». Интернет стал неотъемлемой частью нашей жизни. Ведь признайте, мы ничего не можем без интернета: для того чтобы найти какую-то информацию, заказать билеты в кино и театр, мы идем в интернет. Интернет всегда с нами: в телефонах, айподах, в компьютере.

Неотъемлемой частью интернета стали игры: ролевые, онлайнные, квесты, стратегии и многие другие жанры компьютерных игр заполнили уголки интернета. Они тоже с нами везде – от самых простейших и до самых сложных. Почему эти игры столь привлекательны? На наш взгляд, самой притягательной в игре является графика. В каждой игре она своя, уникальная. В данной статье мы хотели бы подробнее рассмотреть тенденции в компьютерной графике современных игр.

Начнем с самого главного, что такое компьютерные игры. Компьютерная игра (иногда используется неоднозначный термин видеоигра) – явление информационного общества, приобретшее в последние десятилетия исключительную популярность [1]. В компьютерных играх выделяют различные виды жанров. Жанр игры может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый жанр или быть вне всяких жанров.

Давайте выделим наиболее интересный и более актуальный жанр в сфере графики игр. И на наш взгляд, это жанр Action-adventure, или приключенческий

боевик. Данный жанр включает в себя элементы квеста и экшена. Это не просто игры, где надо убивать все, что движется, и целью является выжить. Нет, там надо задействовать свой мозг: логическое решение сложных задач, прохождение за определённое количество времени задание, незаметно следить за персонажами и др. В рамках этого жанра мы решили рассмотреть две серии игры: Assassin's Creed и Alice, выпущенную Electronic Arts (2000, 2011).

Проанализировав графику в этих играх, мы составили таблицу¹, позволяющую сопоставить особенности графического дизайна в выбранных нами сериях игр.

Таблица 1

Критерии оценки	Игры	
	Assassin's Creed	Alice
Графика и проработка локаций	Четкая и детально проработанная графика исторических зданий. Максимально точное воспроизводство городов разных исторических эпох.	Плавность и четкость форм объектов. Индивидуальность каждой созданной локации.
Детализация мелких объектов	Детальная проработка мелких объектов. Даже если отдалить камеру, то можно разглядеть кирпичную кладку у зданий. Четкость линий.	Резкость и точность детализации мелких объектов, от чего их видно издали, но порой детали выглядят плоско.
Индивидуальность глав	Индивидуальности почти нет: во всех главах нам приходится бегать по улицам. Локации отличаются только городами и временами суток.	Дизайнеры вложили в проработку каждой главы все свои навыки. Каждой локации присуща своя атмосфера и настроение, меняется не только сюжет и миссия, но и само окружение. От сказочного леса до пестрых владений Красной королевы.

Проработка света и тени	Проработка различных ракурсов света и тени. Ночью можно увидеть лунное освещение и тени, лежащие на объектах. Великолепная проработка момента заката солнца. Максимальная проработка падающих теней от объектов.	Непередаваемая игра света и тени. Детально точная проработка падающих теней от объектов и от самих персонажей.
Вид и обзоры от третьего лица	Возможность рассмотреть мельчайшие детали окружения и охватить большой ракурс вокруг персонажа.	Возможность регулировать вид, как от первого, так и от третьего лица.

Для графики компьютерных игр жанра Action-adventure характерно детально проработанное виртуальное окружение. На наш взгляд, наибольший интерес представляют игры, где игрокам дается возможность побывать в различных городах или странах. При этом необязательно детально воспроизводить события прошлых лет: это может оказаться скучным. Необходимо внести свою изюминку в дизайн-окружение. Немного фантастики и окружающий мир заиграет совсем в другом свете. К примеру, возьмем серию игр Silent Hill (1991-2012). Разработчики не просто воссоздали город Централия (прототипом которого стал город Сайлент Хилд), но и создали свой собственный мир.

Библиографический список

1. Гутман И. Е. Компьютерные игры как элемент повседневности / Гутман И. Е. // Быт как фактор экстремального влияния на историко-психологические особенности поведения людей. Санкт-Петербург: Нестор, 2007.