

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Агин А.М. Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа // Человек и культура. 2024. № 6. DOI: 10.25136/2409-8744.2024.6.71871 EDN: LBVBWG URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71871

Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа

Агин Андрей Михайлович

ORCID: 0009-0005-8675-5934

преподаватель; факультет Анимации и мультимедиа; Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова
Художник анимационного кино; Студия Метрафильмс

125430, Россия, г. Москва, ул. Митинская, 28 к 4

✉ agin.psn@mail.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2024.6.71871

EDN:

LBVBWG

Дата направления статьи в редакцию:

03-10-2024

Дата публикации:

23-11-2024

Аннотация: Современное экранное искусство включает в себя кино, видеоарт, интерактивные инсталляции, открывает новые горизонты для формирования художественного образа. Интерактивные медиа представляют собой тип мультимедийного контента, который подразумевает активное взаимодействие с ним пользователя, что включает в себя различные формы, такие как интерактивные презентации, игры, приложения и цифровые инсталляции, которые объединяют текст, звук, изображения и видео в одном пространстве. Актуальность данного исследования связана с увеличением популярности произведений интерактивного искусства – компьютерных игр и, как следствие, увеличением потребности индустрии в квалифицированных гейм-дизайнерах. Цель исследования состоит в анализе способов

художественного проектирования, которые используют гейм-дизайнеры для создания художественных образов в игровом видеоконтенте, что способствует разработке комплексного подхода в создании изобразительного решения интерактивного игрового видео-контента. Задачами исследования является систематизация методов и приемов, с помощью которых художник привлекает и удерживает внимание пользователя в игровом медиаконтенте. Объектом исследования выступают интерактивные компьютерные игры. Предметом исследования является особенность работы художника при создании образа интерактивного контента, в частности, компьютерных игр. В процессе исследования применялись общенаучные методы, такие как анализ и синтез, описание и систематизация. На сегодняшний день гейм-дизайн является слабо изученным феноменом в отечественном искусствоведении. Новизна работы определяется тем, что в ней выявлены ключевые изобразительные приемы, применяемые в создании игрового контента. Исследование уточняет возможности дизайнера при создании художественного образа в интерактивных компьютерных играх. Практическая ценность данного исследования заключается в том, что его результаты и изложенный опыт могут быть использованы начинающими авторами при создании новых произведений интерактивного искусства. Результаты исследования имеют значение не только для истории и теории интерактивного искусства, но и в области искусствоведения в целом, поскольку затрагиваемые проблемы рассмотрены на материалах изобразительного искусства, кино и видеоигр. Предложенная систематизация методов и приемов работы художника имеет практическую значимость, так как может быть использована в работе гейм-дизайнерами, а также теоретическую значимость, так как может применяться при составлении программно-методического материала для обучения художников анимации и компьютерной графики.

Ключевые слова:

интерактивное искусство, интерактивные медиа, компьютерная графика, экранный образ, компьютерная игра, компьютерные технологии, игровая механика, композиция кадра, виртуальное искусство, художественный образ

...Если искусство должно использовать технику своего времени, а мы полагаем, что это так и есть, то ему следует делать это по крайней мере осознанно [\[1, с. 320\]](#).

«За вопросом разработки компьютерных игр стоят вопросы более глобальные, в том числе прогнозирование состояния культурной среды, а также цифровизация животной природы, превращение инстинкта в код» [\[2, с. 2\]](#).

Интерактивное искусство – это современная форма искусства, которая активно вовлекает зрителя в процесс создания и восприятия произведения. Оно отличается от традиционных форм тем, что зритель становится не просто наблюдателем, а активным участником, способным влиять на содержание и форму искусства, например, компьютерные игры «заманивают [зрителя], вовлекая в циклически повторяющуюся интеракцию. Они создают у игрока ощущение, что он в самом деле действующее лицо, агент, а не просто зевака» [\[3\]](#). Взаимодействие зрителя с интерактивным произведением позволяет ему участвовать в создании художественного образа, что проявляется, например, через взаимодействие с инсталляциями, где зритель влияет на визуальные или звуковые элементы произведения.

Художники, работающие над современным аудиовизуальным контентом, всё чаще

используют технологии виртуальной и дополненной реальности для создания новых художественных форм. Стоит отметить, что «в художественно-эстетической сфере стремление идти в ногу со временем привело к интенсивной переоценке классических ценностей, отказу от многих традиционных принципов создания произведений и поиску новых, адекватных самой эпохе научно-технического прогресса» [4]. Новые технологии позволяют создавать «погружающие» миры, где зритель может взаимодействовать с элементами произведения в трехмерном пространстве. Например, выставки, использующие технологии дополненной реальности, могут преобразовывать классические картины, вводя в них современные элементы и контексты.

В современном искусстве наблюдается стирание границ между различными медиа-жанрами, что становится одной из его характерных особенностей. Произведения интерактивного экранного искусства могут изменяться в зависимости от действий зрителей, формируя уникальные визуальные образы. Интерактивные инсталляции могут выступать в качестве платформы для обсуждения значимых тем, вовлекая зрителей в активный диалог. Компьютерные игры являются эксплицитной [5, с. 204] формой интерактивного искусства, что подчеркивает их уникальную способность вовлекать игроков в процесс создания и восприятия аудиовизуального контента. Компьютерные игры открывают новые возможности для взаимодействия с культурой, делая ее более доступной для широкой публики. Они становятся связующим звеном между художником и зрителем, позволяя каждому участнику создавать уникальный опыт. В последние десятилетия внедрение новых технологий значительно изменило индустрию компьютерных игр, что позволило ей достичь новых высот [6].

Над созданием компьютерных игр трудятся лучшие художники, которые изображают в виртуальном пространстве разнообразные авторские миры, «перед гейм-дизайнером стоит многоаспектная задача проектирования игрового процесса, правил и структуры игры» [2, с. 3]. Основной целью гейм-дизайна является создание богатого игрового опыта, который реципиент получает в ходе взаимодействия с цифровой средой [7]; «гейм-дизайн призван обеспечить не только грамотную и логическую структуру интерфейса, но и качественную проработку визуальных составляющих игры, ее наполнения и соответствующего специфического киберпространства» [2, с. 4]. Кроме того, «дизайнеры должны ориентироваться на целевую аудиторию, чтобы создать то, с чем она справится» [8, с. 458-459].

Представленные в работе способы художественного проектирования игрового видеоконтента рассчитаны на художников анимации и компьютерной графики, чья квалификация расширяется с внедрением в творческо-производственный процесс компьютерных технологий, а также для всех интересующихся данной темой.

В данном исследовании проанализированы приемы, которые применяет художник в работе над созданием художественного образа игрового видеоконтента с целью привлечения и удержания внимания пользователя. Для начала остановимся на аспектах, объясняющих феномен восприятия данного контента: **«ментальная модель»** и **«игровая механика»**. *Ментальная модель* описывает то, как человек воспринимает и интерпретирует окружающий мир. Она представляет собой набор убеждений, идей и представлений, которые формируются на основе обучения и взаимодействия с окружающей средой. Ментальная модель помогает человеку анализировать информацию, принимать решения и предсказывать последствия действий. Пример ментальной модели: человек подбрасывает мяч в воздух и раз за разом его ловит. Каждый раз, подбрасывая

мяч, человек ожидает, что он вернется ему в руку. Происходит это потому, что, подбрасывая мяч, человек, на основании знакомых законов физики, а также полученном ранее опыте, прогнозирует траекторию его падения.

Теперь представим, что подброшенный мяч не вернется в руку, а просто исчезнет: происходит столкновение с новым опытом. Каждый раз, соприкасаясь с чем-то новым, человеческий мозг пытается сравнить новый опыт с уже когда-то полученным. Иногда новая информация вызывает фрустрацию. Фрустрацию, в данном случае, может вызвать не новое как таковое, а неожиданный сбой в уже выстроенном цикле взаимодействия со средой. Чтобы быстро вовлечь внимание игрока, нужна *игровая механика*, то есть набор правил и способов, реализующих часть интерактивного взаимодействия игрока и игры. Она должна быть проста в освоении, отвечать ожиданиям игрока и давать обратную связь. Тогда ее можно будет запомнить, повторять, совершенствовать и получать удовольствие от игры. То есть механика должна быть интуитивна и естественна, как базовые функции человека, например, как дыхание.

В современном мире пользователи имеют дело с множеством приложений и веб-сайтов, и разработка интуитивных пользовательских интерфейсов приобретает все большее значение [\[9\]](#). Интуитивный интерфейс обеспечивает пользователям легкость и естественность в взаимодействии с игрой. Как работает *интуитивность* в компьютерных играх, можно увидеть на примере таких популярных игр как «**Три в ряд**», «**Кликеры**», «**Angrybirds**». Реакция игрока здесь вполне очевидная и логичная. Шарик при нажатии клавиши лопається, составленные три одинаковых символа вступают в реакцию. Возведенные постройки рушатся в соответствии с законами физики. Ментальная модель целевой аудитории этих игр соответствует простейшему пониманию физики. Соответственно, у подобных игр очень низкий порог вхождения и, как следствие, ими интересуется огромная аудитория.

Заменим физику социальным взаимодействием, приведем пример условности. Несмотря на исключения, мы привыкли к тому, что крестик означает «закреть», а стрелочка указывает направление. Повышение в графиках цифр или шкалы показателей дает ощущение прогресса или обогащения. Эти примеры включают в себя набор правил и способов взаимодействия со зрителем, то есть механику. Пользователь попадает в ситуацию, ищет ее решение, предпринимает действия и получает ответную реакцию. Рассмотрим это на примере среднестатистической видеоигры, в которой пользователь берет контроль над персонажем-воином. Опциями воина являются удары разной степени силы, он может нападать или защищаться. Каждое из его действий состоит из множества механик. Удар расходует выносливость, мешает восстановлению сил, стоит персонажу времени. Если противник замахивается, то необходимо или заблокировать удар, или уйти с линии поражения. Это всего лишь удар мечом, но необходимо держать в голове некоторое количество условий и интуитивно на них реагировать, таких условий, которые совпадают с пониманием реального мира.

Отказавшись от реалистичного визуального стиля, автору легче установить свои правила для игрока в рамках созданной вселенной. Например, это видно в игре «**Mario**» японского гейм-дизайнера Сигэру Миямото, чьи работы не только определили облик современных видеоигр, но и вдохновили целое поколение разработчиков по всему миру. В сказке «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла девочка откусывает от гриба и начинает стремительно расти. Миямото взял из сказки механику поедания гриба, которая приводит к трансформации персонажа в великана (ментальная модель из сказки). Благодаря абстрактному, стилизованному и анимационному стилю игрок не будет искать

неточности, и ему не потребуются логических объяснений. Так игрока проще обучить чему-то новому. Этот процесс пройдет более естественным образом, если поместить обучаемого в состояние ребенка, когда он вынужден учиться и познавать все новое впервые. Разработчики интерфейсов смартфонов и планшетов также стремятся к интуитивности и простоте детской игрушки. Символ с рисунком камеры переключает в режим съемки, символ телефонной трубки вызовет звонок, символ фоторамки укажет путь к галерее изображений. Чтобы помочь освоить незнакомую ментальную модель, механику переплетают с дизайном окружения и законами его существования.

Привлечение внимания пользователя является ключевым аспектом, который может существенно повлиять на успех игры. Феномен «чеховского ружья» заключается в том, что заявленная однажды деталь/предмет обязательно сыграет свою роль в дальнейшем. И зритель останется доволен, ведь он не без причины обратил внимание на этот предмет. В условиях компьютерной игры ситуация очень схожа. Дайте человеку инструмент и создайте подходящие условия для его использования, и он сам начнет активно искать различные ситуации и возможности, чтобы получать обратную связь и эффективно применять этот инструмент. Однако человек обычно стремится достичь результата наименее сложным путем и желает продвигаться дальше в игре. Поэтому важно поощрять его за это.

Существует подход в дизайне и взаимодействии с пользователями, известный как «хлебные крошки» [\[10\]](#), который основан на аналогии с хлебными крошками из сказки Братьев Гримм «Гензель и Греттель». Этот подход относится к методике, которая помогает пользователям ориентироваться в сложных интерфейсах и контенте, предоставляя подсказки и навигационные элементы, которые ведут их через процесс взаимодействия. Присутствие «хлебных крошек» чрезвычайно важно в любой композиции для фокусировки взгляда зрителя в нужном направлении. Если поместить зрителя в некую локацию без направляющих, он может запутаться.

Таблица 1. Основные функции «хлебных крошек»

№	Функция	Описание
1	Навигация	«Хлебные крошки» помогают игрокам понять, где они находятся в игровом мире и как добраться до цели. Например, в играх, таких как « Tomb Raider », багаж, разбросанный по уровню, служит ориентиром для продвижения вперед.
2	Определение маршрута	Использование однотипных объектов или силуэтов для создания визуального маршрута. Например, в « Genshin Impact » сундуки и колонны могут направлять игроков по желаемому пути.
3	Создание целей	«Хлебные крошки» могут обозначать промежуточные цели, которые игрок должен достичь. Например, монетки в « Mario », не только служат наградой, но и указывают направление движения.
4	Упрощение взаимодействия	В играх с открытым миром «хлебные крошки» могут помочь избежать путаницы и облегчить процесс исследования, позволяя игрокам

	следовать за визуальными подсказками.
--	---------------------------------------

На локации может быть множество объектов, но без композиционного «ориентира» будет сложно понять, в каком направлении двигаться. Основная задача художника заключается в том, чтобы грамотно и ненавязчиво расставить маяки, символы и указатели так, чтобы они смотрелись естественно в данной среде. Например, поваленное дерево или забор, дорожная разметка, которые формируют диагональную линию, указывающую определенный путь и направление взгляда.

Для управления вниманием зрителя также отлично работают базовые принципы композиции, разберем их на примерах.

Центр, главное и второстепенное в композиции. В любом визуальном решении необходимо четко обозначить главное и второстепенное. Это возможно сделать несколькими способами, например, объект, являющийся центром композиции можно сделать более контрастным и проработанным в плане детализации. В то же время остальное пространство кадра может быть обобщенным. Главное может иметь большую форму, второстепенные и множество мелких форм только усиливают главную форму, что вносит баланс в работу. В кадре должно присутствовать четкое послание, считываемое зрителем (игроком). Любое визуальное произведение считывается зрителем, в первую очередь, с точки зрения силуэта, во вторую очередь – с точки зрения тона. Силуэт помогает зрителю быстро понять, что изображено и создает начальную ассоциацию с объектом. Четкие контуры позволяют выделить основные характеристики объекта, что облегчает его восприятие. Тон добавляет объем и текстуру, помогая дополнить представление о форме и материале объекта. Различные оттенки могут вызывать определенные эмоции и настроения, влияя на общее восприятие произведения.

Правило третей ^[11] является важным принципом композиции, который помогает создать более динамичные и интересные изображения в различных визуальных искусствах, включая фотографию, и компьютерные игры. Это правило основано на условном разделении изображения на девять равных частей с помощью двух горизонтальных и двух вертикальных линий, что создает сетку. Основная идея заключается в том, чтобы размещать ключевые элементы вдоль этих линий или в их пересечениях. В контексте компьютерных игр правило третей помогает разработчикам и игрокам правильно размещать фокусные точки на экране. Это может быть персонаж, важный объект или часть окружения. Правило третей также способствует созданию асимметричных композиций. Когда элементы размещаются несимметрично, это добавляет динамику и делает изображение более «живым». Например, если основное действие происходит в одной трети кадра, а остальная часть остается менее загруженной, это создает ощущение пространства и движения.

Направляющие линии помогут задать направление взгляда зрителя, указать на первостепенную деталь в картине (кадре). Горизонтальные и вертикальные линии создают ощущение основательности, структуры, а диагональные линии усиливают напряжение и наращивают тревожность.

Применение направляющих линий в компьютерных играх: *ориентация и навигация* (служат для упрощения навигации в игре. Например, в «**Shadow of the Colossus**» архитектурные элементы, такие как башни, создают визуальные линии, которые ведут игрока к ключевым целям.); *визуальные подсказки* (направляющие линии могут быть представлены в виде природных форм, таких как линии горизонта или горные цепи, которые формируют путь для взгляда игрока); *эстетическое восприятие* (линии не только

помогают в навигации, но и улучшают визуальное восприятие игры. Например, они могут создавать динамику и асимметрию в композиции кадра, что делает его более интересным для игрока).

Форма и пятно в дизайне компьютерных игр играют ключевую роль. Эти элементы помогают формировать композицию, направлять внимание. В контексте игрового дизайна форма обозначает геометрические и визуальные элементы, из которых состоят объекты и персонажи в игре. Это могут быть как простые геометрические фигуры (квадраты, круги), так и более сложные формы, создающие уникальные объекты. Форма объектов способна оказывать влияние на восприятие игрока. Например, острые углы могут вызывать ассоциации с угрозой, в то время как округлые формы создают атмосферу безопасности и дружелюбия. В играх, таких, например, как «**Journey**», формы используются для создания уникальной эстетики и эмоционального воздействия на игрока. Форма также влияет на композицию сцены. Правильное использование форм может создать баланс и гармонию в изображении, что делает его более привлекательным для глаза. Дизайнеры часто применяют правила композиции, такие как правило третей, чтобы разместить ключевые элементы вокруг форм, создавая динамичные кадры.

Пятно – это область цвета или текстуры, которая привлекает внимание игрока. Это может быть яркий объект на фоне или текстурный элемент, который выделяется из общего окружения.

Цветовые пятна могут быть использованы для выделения важных объектов или указания направления движения. Например, яркие цветовые акценты могут направлять взгляд игрока к ключевым элементам, таким как цели или предметы взаимодействия.

Кадрирование и обрамление в компьютерных играх – это важные элементы визуального дизайна, которые помогают создавать интересные композиции, направлять внимание игрока и усиливать эмоциональное воздействие. Кадрирование является способом размещения элементов сцены в пределах видимого пространства экрана и помогает установить границы того, что игрок видит на экране. Правильное кадрирование позволяет сосредоточить внимание игрока на ключевых элементах, таких как персонажи, объекты или события, что усиливает погружение в игру. Обрамление помогает установить четкие границы между доступными и недоступными зонами, что позволяет игрокам ориентироваться в игровом пространстве. Это может быть реализовано через физические препятствия, такие как стены или горы, а также через визуальные элементы, такие как горизонты или текстуры. Хорошо продуманные границы не должны разрушать эффект погружения. Например, естественные ландшафтные преграды могут служить обрамлением, которое выглядит органично и не вызывает вопросов у игрока о том, почему он не может пройти дальше. Обрамление может быть оправдано сюжетными элементами. Например, опасные зоны или запретные территории могут быть внедрены в основу игры, что делает их частью повествования и уменьшает ощущение искусственности. Использование визуальных подсказок, таких как решетки или окна, позволяет игроку видеть недоступные области карты, создавая интерес и желание исследовать мир. (Как ограничить открытый мир и не сломать погружение. URL: <https://www.school-xyz.com/blog/kak-ogranichit-otkrytyy-mir-i-ne-sloamat-pogruzhenie> (дата обращения 3.10.2024)).

Виды и перспектива. В контексте гейм-дизайна западные разработчики используют инструмент моделирования «**Views and Vistas**», в переводе – виды и перспектива [12]. С помощью него игрокам внушают определённую информацию, направляют к цели, раскрывают сюжет или усиливают эмоциональное напряжение. «Views and Vistas»

позволяет разработчикам демонстрировать художественные достижения игры, создавая впечатляющие визуальные сцены, которые привлекают внимание игроков и подчеркивают атмосферу игрового мира. (Level Design: Views and Vistas. URL: <https://code.tutsplus.com/level-design-views-and-vistas--cms-25036a> (дата обращения 2.10.2024)).

Хотя у разработчиков игр есть более эффективные методы, такие как прерывание игрового процесса, игроки обычно лучше воспринимают прием «Views and Vistas». Гейм-дизайнер может разработать диегетическую механику или оставить ее условной. Однако то, что отличает работу с видами и перспективой от других прямолинейных приемов, — это их неочевидный способ выполнения тех же функций, что способствует глубокому погружению в виртуальную вселенную. Для достижения наилучшего эффекта гейм-дизайнер должен тщательно спроектировать уровень таким образом, чтобы игрок оказался в месте, откуда открывается вид на важные игровые элементы. Продуманные виды раскрывают игроку устройство мира игры и ключевые цели. С помощью продуманного вида можно одним кадром обосновать особенности игрового процесса. Например, в игре «**Super Mario Galaxy**» вид, открывающийся на первую планету, помогает продемонстрировать необычную гравитацию, которая влияет на взаимодействие персонажа с игровым миром.

Художник также может продемонстрировать область, где используется новая механика или система, которая пока недоступна игроку. Ярким примером служит параплан в «**The Legend of Zelda**»: когда игрок находится в стартовой зоне на великом плато, он видит обширное игровое пространство, простирающееся до горизонта. Однако кажется, что добраться туда невозможно, ведь стартовая область находится на гораздо большей высоте, чем остальные видимые пейзажи, поэтому любая попытка прыгнуть или спуститься в эти зоны без параплана приведёт к гибели персонажа. В дальнейшем у игрока возникает мысль о том, что по мере продвижения по сюжету игры он получит дополнительные инструменты, которые помогут ему добраться до недоступных мест.

В игре «**Elder Scrolls: Oblivion**» фокусная точка расположена прямо у входа в обучающее подземелье. С помощью видовой точки на ландшафте гейм-дизайнерам удаётся привлечь внимания игрока к этой локации и научить его исследовать окружение.

Влияния цвета. Цвет является очень важным аспектом восприятия, он способствует передачи эмоций, смыслов и настроений. Большой вклад в развитие теории цвета внес швейцарский художник Иоханнес Иттен ^[13]. Он разработал цветовой круг, на котором разделил цвета на первичные, вторичные и третичные. Цветовой круг Иттена состоит из 19 цветовых секторов, разбитых на первичный, вторичный и третичный секторы. Первичные цвета – это красный, синий и желтый. Вторичные цвета получаются при смешении первичных. Третичные – при смешении вторичных. Существует множество вариантов использования цветового круга. Один из самых часто используемых – это комплементарная схема, ее вид подразумевает сочетание цветов, находящихся на противоположных сторонах цветового круга.

Еще один классический способ сочетания цветов называется «триада», где используются три равноудаленных цвета на круге. В такой схеме один из цветов можно сделать главным, а другие цвета будут акцентными. Аналоговая триада состоит из трех соседних цветов. В качестве примера использования классической цветовой триады можно привести фильм «**Трансформеры**» (2007) режиссера Майкла Бэя: во многих сценах используется сочетание желтого, теплого оттенка кожи и холодного синего окружения.

Помимо создания настроения, цвет несет в себе функцию разграничения противоборствующих сторон. Стороны, например, могут быть окрашены одна в красный, другая в синий цвет. Джеймс Маддиган, психолог и автор блога «психология видеоигр» [14], обращает особое внимание на свойство красного цвета, который «ассоциируется с агрессией и доминированием» [3], что делает его естественным выбором для обозначения враждебных сил. Синий цвет, напротив, воспринимается как более спокойный и нейтральный. Это создает эффект контраста между двумя сторонами, где красный символизирует активное противостояние, а синий – защиту или нейтралитет.

Работа художника с формой [15]

Квадрат как геометрическая фигура часто используется для создания устойчивых объектов в играх. Его симметричная форма обеспечивает визуальную стабильность, что делает квадрат идеальным выбором для построения уровней и игровых элементов. Например, в «**Minecraft**» квадратные блоки формируют основу всего игрового мира, позволяя игрокам строить структуры и исследовать окружающую среду. Эта простота и универсальность квадрата делают его незаменимым элементом в дизайне уровней.

Обычно на игровых уровнях пользователю предоставляется возможность подниматься на кубические устойчивые формы или объекты с плоскими гранями. Участки, за которые можно зацепиться, часто имеют горизонтальную, и плоскую форму, а также выделяются цветом. В стратегических играх квадратные поля могут использоваться для обозначения равных возможностей для всех игроков.

Форма **треугольника** в дизайне компьютерных игр воспринимается как непреступная и опасная. Угловатые и резкие формы, такие как треугольники, создают ощущение угрозы и могут побуждать участников оставаться в центре пространства, чтобы избежать потенциальной опасности, которую эти формы символизируют. Любая угловатая, резкая форма – это отталкивающий элемент. В архитектуре и дизайне игр треугольные формы используются для создания динамичных пространств. Например, фронтоны зданий в архитектуре часто имеют треугольную форму, что подчеркивает их величие и создает строгую симметрию. Треугольник часто используется для создания визуальных направлений, которые ведут взгляд игрока к ключевым элементам на экране. Это может быть особенно эффективно в уровнях, где необходимо указать игроку путь или цель. Например, в играх с «открытым миром», таких как «**The Legend of Zelda**» треугольные формы могут обозначать важные объекты или зоны, к которым стоит обратить внимание.

Круг в дизайне компьютерных игр также играет ключевую роль, оказывая влияние на восприятие и взаимодействие игрока с игровым миром. Его использование связано с различными аспектами, такими, например, как символика, эстетика и функциональность.

Таблица 2. Основные аспекты использования круга в игровом дизайне

1	Символика	Круг символизирует целостность, бесконечность и цикличность. В играх это качество круга может быть использовано для обозначения завершенности задач или циклов времени. Например, круглый интерфейс может указывать на временные рамки или прогресс в игре, как это происходит, например, с циферблатами или индикаторами времени.
2	Эстетика и	Круглые формы часто воспринимаются как

	Эстетика и привлекательность	Круглые формы часто воспринимаются как более дружелюбные и привлекательные. Они могут использоваться в интерфейсе для создания кнопок, значков или других элементов управления, что делает их более интуитивно понятными для игроков. Круглые элементы могут также создавать гармоничные композиции в визуальном дизайне игры.
3	Функциональность в интерфейсе	Круги часто используются для создания кнопок и элементов управления в пользовательских интерфейсах. Например, кнопки «Старт» или «Выбор» часто имеют круглую форму, что делает их заметными и легко доступными для взаимодействия.
4	Динамика игрового процесса	В некоторых играх круги используются для обозначения зон действия или области взаимодействия. Это может быть полезно в стратегиях или ролевых играх, где игроки должны понимать границы своих возможностей или зоны влияния своих действий.
5	Социальные аспекты	В многопользовательских играх круглые элементы могут использоваться для создания пространств общения между игроками, например, в виде кругов вокруг персонажей, что подчеркивает взаимодействие и сотрудничество.

Таким образом, круги в дизайне компьютерных игр не только эстетически привлекательны, но и функциональны, способствуют созданию интуитивно понятных интерфейсов и улучшают общее восприятие игрового процесса.

Механика удержания внимания зрителя через движение является важным аспектом, который влияет на общий игровой опыт. Движение не только обеспечивает динамику, но и помогает создать эмоциональную связь между игроком и игровым процессом. Основные механики удержания внимания через движение:

- *плавность и реализм*. Плавное движение объектов создаёт иллюзию реальности и вовлеченности. Использование эффектов, таких как размытие в движении, позволяет игрокам ощущать скорость и динамику, что делает игровой процесс более захватывающим. Эффекты размытия помогают передать ощущение быстроты и делают сцены более живыми. (Размытие в движении в играх: что это и как работает. URL: <https://sky.pro/wiki/gamedev/razmytie-v-dvizhenii-v-igrah-chto-eto-i-kak-eto-rabotaet/> (дата обращения 2.10.2024)).

- *Комбинирование движений*. Возможность комбинировать различные движения, такие как прыжки, скольжения или акробатические элементы, позволяет игрокам создавать цепочки действий. Это делает игровой процесс более увлекательным и динамичным. Например, в «**Super Mario Odyssey**» игроки могут использовать длинный прыжок и ныряние для достижения труднодоступных мест. (Семыкин В. Принципы создания увлекательной механики передвижения в играх. URL: <https://dtf.ru/gamedev/659614-principy-sozdaniya-uvlekatelnnoi-mehaniki-peredvizheniya-v-igrah> (дата обращения 3.10.2024)).

- *Взаимодействие с окружением.* Использование элементов окружения для перемещения также удерживает внимание игрока. В играх, таких как **«Sunset Overdrive»**, персонажи могут отпрыгивать от стен или кататься по проводам, что открывает новые возможности для передвижения и исследование мира.

Вопрос о доминанте и центре композиции в уровнях интерактивных медиа является ключевым аспектом гейм-дизайна, поскольку он определяет, как игроки воспринимают и взаимодействуют с игровым пространством. Центр композиции служит визуальной точкой отсчета, которая помогает игрокам ориентироваться в мире игры и понимать его структуру. В отличие от кино или живописи, в интерактивных медиа композиционный центр должен быть таковым при любых ракурсах. И проще если он будет один.

Таблица 3. Принципы выделения доминанты в гейм-дизайне

1	Контраст	Использование контраста позволяет выделить главный элемент в кадре. Это может быть достигнуто за счет цвета и тональности. Яркие или насыщенные цвета могут привлечь внимание к важным объектам. Различие между светлыми и темными участками помогает акцентировать внимание на центральном элементе.
2	Размер	Размер объекта играет важную роль в создании доминанты. Главный элемент может быть представлен в более крупном масштабе по сравнению с окружающими объектами, что делает его более заметным и привлекает взгляд игрока.
3	Направляющие линии	Элементы окружения могут быть расположены так, чтобы направлять взгляд игрока к центру композиции. Это может включать использование линий, которые ведут к доминанте, создавая визуальные «тропы» для восприятия.
4	Архитектурные элементы	Важные архитектурные объекты или достопримечательности могут служить ориентирами для игроков, помогая им не запутаться в локации. Эти элементы должны быть четко видны с разных ракурсов, чтобы игроки могли легко их идентифицировать и использовать для навигации.

Композиционный центр должен быть считываемым с любого ракурса. Это значит, что независимо от того, где находится игрок или под каким углом он смотрит на уровень, главный элемент должен оставаться заметным и понятным. Это достигается путем гармоничного сочетания всех вышеперечисленных приемов, что позволяет создать целостное и интуитивно понятное пространство. Таким образом, работа с доминантой и центром композиции является важной частью процесса дизайна уровней в интерактивных медиа, способствуя созданию увлекательного и запоминающегося игрового опыта для пользователей.

Зонирование локаций. Если разбить локацию по принципу взаимодействия, то каждый участок будет вынуждать пользователя перемещаться по нему определенным образом. Можно направлять игрока при помощи «тайных» троп. Когда человек замечает тайную тропу, потайной люк, тайный лаз, его исследовательский интерес, как правило, возрастает. Создается чувство первооткрывателя, игроку кажется, что он перехитрил и

обманул систему, нашел более короткий обходной путь. Однако на самом деле именно по этой траектории он достигнет того места, которое задумал дизайнер локации. Важно убедить зрителя в том, что выбранный путь является его собственным решением, одновременно незаметно направляя его к заранее определённым точкам.

Определенную роль играют отверстия, попадающиеся на пути игрока. Если на тропе поставить арку, это привлечет внимание. Если пользователь замечает даже периферическим зрением арку, тоннель или пещеру, это автоматически становится его точкой интереса. Таким образом, у художника появляется работающий «манипулятивный» инструмент. Разместив пещеру, разработчики игры практически со сто процентной вероятностью заинтересуют игрока.

Однако, отсюда вытекает проблемная ситуация: дизайнер уровней в студии Digital Extremes Эндрю Йодер [\[16\]](#) обратил свое внимание на «проблему двери». Вместо использования особых умений, возможностей, способностей, игроки, когда попадают в помещение и видят перед собой угрозу, интуитивно отступают назад к дверному проему. Делается это в надежде на то, что появившаяся угроза не сможет их окружить. Эндрю Йодер предлагает несколько вариантов обойти глубинный страх быть окруженным. Например, сразу за дверью он предлагает разместить, пусть и не большое, но укрытие, чем бы оно ни являлось. Достаточно поместить в помещение объект, настолько крупный по размерам, чтобы в случае чего, он выступал бы в роли защиты. Кроме того, можно стимулировать игрока продвигаться вперед, предлагая ценный ресурс, который появляется только при его перемещении вглубь помещения. Таким образом, игрока награждают за более активное исследование художественного пространства игры. Можно построить помещение, создав из него лабиринт. Предметы могут формировать витиеватые коридоры, по которым интересно перемещаться и которые интересно исследовать. При этом у пользователя будет возрастать чувство защищенности. Можно применить «принцип капкана», при котором, входя в помещение, игрок теряет возможность вернуться назад (например, за ним захлопывается дверь). Появляющееся препятствие — это эффективный способ сосредоточить внимание игрока на движении вперед. Также применяются другие преграды, такие как стены. Однако простого установления стены недостаточно, чтобы у игрока не появилось желания её преодолеть: стены должны иметь максимально агрессивный и отталкивающий дизайн.

Отметим, что работа художника над созданием интерактивного контента не ограничивается вышеперечисленными приемами, которые включают понимание и применение создателями не только дизайнерских решений, но и знание психологии зрительского восприятия. Работа художника требует глубокого понимания множества факторов, влияющих на восприятие игроками виртуального игрового пространства. Здесь мы говорим о комплексном подходе к созданию художественного образа интерактивного произведения.

В дизайнерских решениях необходимо учитывать такие аспекты как:

1. **эстетика** – визуальный стиль игры должен быть согласован с ее тематикой и атмосферой;
2. **функциональность** – элементы окружения должны не только выглядеть хорошо, но и выполнять свои функции в игровом процессе;
3. **психология зрительского восприятия** – знание психологии восприятия играет ключевую роль в создании эффективного игрового опыта.

Интерактивный контент требует от дизайнеров гибкости, что представлено в возможности

адаптировать уровни и элементы игры в зависимости от действий игрока, а также предоставления игрокам четкой обратной связи о последствиях их действий для формирования игрового опыта.

Таким образом, в статье рассмотрены способы, с помощью которых дизайнер проектирует визуальное пространство компьютерных игр. Резюмируя, следует подчеркнуть, что успешный гейм-дизайнер должен сочетать в своей работе художественные навыки с глубокими знаниями психологии и взаимодействия человека с игрой, что позволит создавать не просто визуально привлекательные уровни, а целые авторские миры, которые оставят незабываемые впечатления. В конечном счете, именно этот комплексный подход делает интерактивный контент поистине уникальным и запоминающимся.

Работа художника над выстраиванием образа в интерактивном искусстве подчинена основополагающим принципам интерактивных медиа, которые определяют их функциональность и эффективность в вовлечении пользователей и заключаются в активном взаимодействии, диалогичности, персонализации, социальной значимости, многообразии форматов и обратной связи. Компьютерные игры представляют собой важный аспект современного интерактивного искусства, который продолжает развиваться благодаря технологическим достижениям. Они не только развлекают, но и провоцируют на размышления о роли зрителя в искусстве, предлагая новые формы самовыражения и взаимодействия.

Библиография

1. Разлогов К. Э. Новые аудиовизуальные технологии. – М.: Эдиториал УРСС, 2005. – 488 с.
2. Егорова Е.А. Геймдизайн по Хейзинге: переосмысление современных принципов проектирования на основе игровой теории // Политехнический молодежный журнал. 2022. № 03. С.1-8. DOI: 10.18698/2541-8009-2022-03-776 URL: <https://ptsj.bmstu.ru/articles/776/776.pdf> (дата обращения 3.10.2024).
3. Хутамо Э. Интерактивное искусство – но искусство ли оно? Художественный журнал. Moscow art magazine. № 3, 1994.
4. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. – 210 с.
5. Никитина С.В. Интерактивные веб-сериалы в социальных медиа. Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: искусственный интеллект и новые возможности экранных искусств в медиаиндустрии. Сборник материалов научной конференции. Москва, 10 декабря 2021 / Сост. и науч. ред. д-р искусствоведения, профессор Н. Г. Кривуля. – М: ВШТ МГУ, 2022. – 258 с.
6. Лаптева Н.М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы // Современная зарубежная психология. 2023. Том 12. № 4. С. 111–122. DOI: 10.17759/jmfp.2023120410 URL: https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2023_n4/Lapteva (дата обращения 3.10.2024).
7. Казакова Н.Ю. Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды : автореферат дис. ... доктора искусствоведения : 17.00.06 / Казакова Наталья Юрьевна. Москва, 2017. – 40 с.
8. Сахибгареева Г.Ф., Кугуракова В.В., Большаков Э.С. Генерация и балансирование игровых механик видеоигр // Научный сервис в сети Интернет: труды XXIV Всероссийской научной конференции (19-22 сентября 2022 г., онлайн). – М.: ИПМ им. М.В.Келдыша, 2022. С. 455-485.
9. Сугаипов С-А.А., Гериханов З.А. Создание интуитивных интерфейсов на основе

понимания пользовательских потребностей. Тенденции развития науки и образования. № 98-100. 2023. С. 145-148.

10. Хлебные крошки пользовательского интерфейса: Как разработать эффективную навигацию? URL: <https://pixcar.com/ru/blog/breadcrumbs-ui> (дата обращения 3.10.2024).

11. Быкова Н.И. Пропорции в визуальных искусствах: тенденция к гармонии. «Вестник науки и образования, 2020, № 21-2 (99). С. 93–96.

12. Stout, M. Level Design: Views and Vistas. 2015. URL: <https://code.tutsplus.com/level-design-views-and-vistas--cms-25036a> (дата обращения 3.10.2024).

13. Иоханнес Иттен. Искусство цвета. М.: Д. Аронов, 2007. – 94 с.

14. Маддиган Д. Психология видеоигр. Взгляд психолога на видеоигры, геймеров и игровую индустрию. ООО «Издательство «Эксмо», 2023. – 421 с.

15. Кандинский В.В. Точка и линия на плоскости. – М.: Азбука. 2023. – 544 с.

16. Yoder, A. The Door Problem of Combat Design. August 4, 2019. URL: <https://andrewyoderdesign.blog/2019/08/04/the-door-problem-of-combat-design/> (дата обращения 3.10.2024).

17. Бычков В.В. Художественный образ // Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов. М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. С. 265.

18. Зайцев А.Я. Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. 2023. № 5. С.39-46. DOI: 10.25136/2409-8744.2023.5.29996 EDN: PRAMHF URL: https://e-notabene.ru/ca/article_29996.html

19. Казакова Н. Ю. «Гейм-дизайн в структуре проектной культуры» / Н. Ю. Казакова. – М: ФГБОУ ВПО МГУДТ, 2016 – 257 с.

20. Кривцун О.А. Эволюция художественных форм. Культурологический анализ. – М.: Наука, 1992. – 300 с.

21. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств. – М.: РГГУ, 2014.

22. Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Монетов Виктор Мартынович. – М.: ВГИК, 2005.

23. Разлогов К. Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Трикста, 2016. – 640 с.

24. Хренов Н.А. Человечество в ситуации очередной в истории медиа «мировой революции. Ярославский педагогический вестник, 2022. № 5 (128). С. 201-210. DOI: 10.20323/1813-145X-2022-5-128-201-210

25. Moore, M.E., Novak J. Game development essentials. Delmar Cengage Learning, 2010.

26. Rouse, R. Game design. Theory & practice. Wordware Publ., 2004.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Человек и культура» автор представил свою статью «Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа», в которой проведен обзор приемов и выразительных средств, применяемых в произведениях интерактивного искусства.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что интерактивное искусство имеет уникальную способность вовлекать зрителей в процесс создания и восприятия контента

и расширять границы традиционного понимания искусства. Они предлагают новые способы взаимодействия с культурой, делая ее более доступной для широкой аудитории, усиливая эффект вовлеченности и позволяя каждому участнику внести свой вклад в создание уникального опыта.

Актуальность исследования обусловлена ростом популярности произведений интерактивного искусства.

К сожалению, в статье отсутствует теоретическая составляющая: автором не обозначены цель, задачи и методология исследования, не проведен библиографический анализ, не представлено исследование степени научной проработанности изучаемой проблематики, вследствие чего затруднительно делать заключение о научной новизне данного исследования. Практическая значимость исследования заключается в возможности применения его результатов и описанного опыта при создании новых произведений интерактивного искусства начинающими авторами.

Как можно определить исходя из текста статьи, цель исследования заключается в рассмотрении и систематизации основных современных приемов и средств, которые применяет художник в работе над созданием художественного образа игрового видеоконтента.

В ходе исследования были использованы общенаучные методы: анализ и синтез, описание, систематизация. Теоретическим обоснованием послужили труды таких российских исследователей как Разлогов К.Э., Бычков В.В., Хутамо Э. и др. Эмпирическим материалом явились современные кинокартины и компьютерные игры.

Для пояснения феномена восприятия образа игрового видеоконтента автор использует такие понятия как «ментальная модель» и «игровая механика» и на примерах современных видеоигр и функционирования смартфонов поясняет механизм их действия.

Автором представлено детальное описание и анализ приемов, применяемых художниками при создании визуального ряда компьютерной игры. Как поясняет автор, все приемы и средства являются частью подхода к дизайну и взаимодействию с пользователями, который получил название «хлебные крошки». Данный подход помогает пользователям ориентироваться в сложных интерфейсах и контенте, предоставляя подсказки и навигационные элементы, которые ведут их через процесс взаимодействия. Автор на примерах современных видеоигр разъясняет принципы работы и воздействия на зрителя композиции, перспективы, цвета, формы, зонирования локаций. Помимо выразительных средств автор подчеркивает важность комплексного подхода и принятия во внимание таких факторов как эстетика, эмоциональная связь, интерактивность.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье. Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала современных технологий в сфере популяризации и доступности произведений искусства представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования состоит всего лишь из 11 источников и содержит мало современных исследований последних пяти лет, что представляется явно недостаточным для

обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Кроме того, автору необходимо оформить библиографический список в соответствии с требованиями ГОСТа и редакции. Текст статьи выдержан в научном стиле, однако носит реферативный характер.

Тем не менее, автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанных недостатков.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Человек и культура» статье, как автор обозначил в заголовке («Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа»), является совокупность особенностей работы художника при создании образа в интерактивных медиа. Предмет исследования рассмотрен автором в непосредственной логической связи с объектом — со спецификой художественного метода дизайна компьютерных игр.

Автор исходит из того, что интерактивность художественного метода дизайна компьютерных игр продиктована принципом вовлечения и удержания пользователя в виртуальном пространстве игры. Отсюда и вытекают основные особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа. Автор остановился на анализе таких факторов художественной выразительности дизайна компьютерных игр, как: «ментальная модель» и «игровая механика», «хлебные крошки», композиция, «форма и пятно», кадрирование и обрамление, виды и функции перспективы, цвет, геометрия и ритмика форм, «механика удержания внимания зрителя через движение», «зонирование локаций», персонификация и др. Таким образом, совокупность особенностей работы художника при создании образа в интерактивных медиа рассмотрена достаточно комплексно. Автор подчеркнул такие основные аспекты специфики художественного метода дизайна компьютерных игр: 1. Эстетика («визуальный стиль игры должен быть согласован с ее тематикой и атмосферой»), функциональность (элементы окружения должны не только выглядеть хорошо, но и выполнять свои функции в игровом процессе), психология зрительского восприятия (знание психологии восприятия играет ключевую роль в создании эффективного игрового опыта»); 2. Ожидания игроков («дизайнеры должны понимать, как игроки воспринимают различные элементы игры и как это влияет на их поведение»); 3. Эмоциональная связь («создание эмоционально насыщенных моментов может значительно повысить вовлеченность игроков»); 4. Интерактивность («Интерактивный контент требует от дизайнеров гибкости, что представлено в возможности адаптировать уровни и элементы игры в зависимости от действий игрока, а также предоставления игрокам четкой обратной связи о последствиях их действий для формирования их опыта»).

Таким образом, предмет исследования рассмотрен автором на высоком теоретическом уровне, и статья заслуживает публикации в авторитетном научном журнале.

Методология исследования опирается на принципы комплексности структурно-функционального анализа специфики художественного метода дизайна компьютерных игр. В целом авторский методический комплекс релевантен решаемым научно-познавательным задачам. Выводы и обобщения автора заслуживают доверия.

Актуальность выбранной темы автор поясняет тем, что «интерактивное искусство... отличается от традиционных форм тем, что зритель становится не просто наблюдателем, а активным участником, способным влиять на содержание и форму искусства, например, компьютерные игры заманивают [зрителя], вовлекая в циклически повторяющуюся интеракцию», что влечет за собой совершенно новый вектор развития художественного метода.

Научная новизна исследования, заключающаяся в комплексном анализе автором совокупности особенностей работы художника при создании образа в интерактивных медиа, заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста в целом выдержан научный, но в некоторых словах и выражениях, возможно по причине описки, мысль автора недостаточно ясна («Таким образом, когда человек ловит мяч, он основывается предыдущем, полученном ранее, опыте...», «Такое сочетание создает горманичное и мягкое сочетание», «Стороны могут быть окрашенны...», «Подсознательно он асоциируется с агрессией...», «художественного проектирования дизайна компьютерных игр...», «активизации его активности» и др.), кроме того неясно выделение подзаголовка прописными буквами «ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ», — дополнительная вычитка текста позволит избежать существенных разночтений в понимании авторской мысли.

Структура статьи подчинена логике изложения результатов научного поиска.

Библиография хорошо раскрывает проблемное поле исследования, но оформлена с мелкими нарушениями ГОСТа (следует исправить).

Апелляция к оппонентам вполне корректна и достаточна: автор аргументировано участвует в актуальной научной дискуссии.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Человек и культура» и после дополнительной авторской вычитки / корректуры текста и описаний в библиографическом списке может быть рекомендована к публикации.

Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования статьи «Особенности работы художника при создании образа в интерактивных медиа», как отмечает сам автор – «приемы, которые применяет художник в работе над созданием художественного образа игрового видеоконтента с целью привлечения и удержания внимания пользователя».

Методология исследования разнообразна и включает сравнительно-исторический, аналитический, описательный и др. методы.

Актуальность статьи чрезвычайно велика, особенно в свете возросшего интереса современного научного сообщества к современным видам искусства.

Научная новизна работы также не подлежит сомнению, равно как и ее практическая польза для научного сообщества и разноплановой читательской аудитории.

Статья представляет собой небольшое, но емкое и весьма достойное научное исследование, в котором стиль, структура и содержание полностью соответствуют требованиям, предъявляемым к статьям такого рода. Оно отличается обилием интересных сведений, доступным и живым языком. Статья четко и логично выстроена, снабжена огромным количеством интересных примеров и таблицами, наглядно подтверждающими авторские умозаключения.

Хотелось бы подробнее остановиться на достоинствах исследования. Исследователь пишет: «Существует подход в дизайне и взаимодействии с пользователями, известный

как «хлебные крошки» [10], который основан на аналогии с хлебными крошками из сказки Братьев Гримм «Гензель и Греттель». Этот подход относится к методике, которая помогает пользователям ориентироваться в сложных интерфейсах и контенте, предоставляя подсказки и навигационные элементы, которые ведут их через процесс взаимодействия. Присутствие «хлебных крошек» чрезвычайно важно в любой композиции для фокусировки взгляда зрителя в нужном направлении. Если поместить зрителя в некую локацию без направляющих, он может запутаться». Далее им составлена «Таблица 1. Основные функции «хлебных крошек». Далее автор подробно на примерах разбирает базовые принципы композиции, отмечая, например: «Художник также может продемонстрировать область, где используется новая механика или система, которая пока недоступна игроку. Ярким примером служит параплан в «The Legend of Zelda»: когда игрок находится в стартовой зоне на великом плато, он видит обширное игровое пространство, простирающееся до горизонта. Однако кажется, что добраться туда невозможно, ведь стартовая область находится на гораздо большей высоте, чем остальные видимые пейзажи, поэтому любая попытка прыгнуть или спуститься в эти зоны без параплана приведёт к гибели персонажа. В дальнейшем у игрока возникает мысль о том, что по мере продвижения по сюжету игры он получит дополнительные инструменты, которые помогут ему добраться до недоступных мест». В отдельную главу автор выделяет «Работу художника с формой», где им также используется «Таблица 2. Основные аспекты использования круга в игровом дизайне». Далее автор подробно изучает «Механику удержания внимания зрителя через движение» и «Вопрос о доминанте и центре композиции». Он предлагает читателю «Таблицу 3. Принципы выделения доминанты в гейм-дизайне». Использование этих таблиц является большим достоинством исследования, помогающим читателю систематизировать и усвоить материал на наглядных примерах.

Большое внимание автор уделяет «Зонированию локаций». Он пишет: «Если разбить локацию по принципу взаимодействия, то каждый участок будет вынуждать пользователя перемещаться по нему определенным образом. Можно направлять игрока при помощи «тайных» троп. Когда человек замечает тайную тропу, потайной люк, тайный лаз, его исследовательский интерес, как правило, возрастает. Создается чувство первооткрывателя, игроку кажется, что он перехитрил и обманул систему, нашел более короткий обходной путь. Однако на самом деле именно по этой траектории он достигнет того места, которое задумал дизайнер локации. Важно убедить зрителя в том, что выбранный путь является его собственным решением, одновременно незаметно направляя его к заранее определённым точкам».

Также серьезным достоинством исследования является умение автора обобщать и систематизировать материал, например: «Механика удержания внимания зрителя через движение является важным аспектом, который влияет на общий игровой опыт. Движение не только обеспечивает динамику, но и помогает создать эмоциональную связь между игроком и игровым процессом. Основные механики удержания внимания через движение:

- плавность и реализм. Плавное движение объектов создаёт иллюзию реальности и вовлеченности. Использование эффектов, таких как размытие в движении, позволяет игрокам ощущать скорость и динамику, что делает игровой процесс более захватывающим. Эффекты размытия помогают передать ощущение быстроты и делают сцены более живыми.
- Комбинирование движений. Возможность комбинировать различные движения, такие как прыжки, скольжения или акробатические элементы, позволяет игрокам создавать цепочки действий. Это делает игровой процесс более увлекательным и динамичным. Например, в «Super Mario Odyssey» игроки могут использовать длинный прыжок и

ныряние для достижения труднодоступных мест.

- Взаимодействие с окружением. Использование элементов окружения для перемещения также удерживает внимание игрока. В играх, таких как «Sunset Overdrive», персонажи могут отпрыгивать от стен или кататься по проводам, что открывает новые возможности для передвижения и исследование мира». Автор подает материал в сжатой, конкретной, доступной и образной форме.

Библиография данного исследования является вполне достаточной и разносторонней, включает основные источники по теме, но нужно обратить внимание на ее оформление в соответствии с ГОСТами, особенно интернет-источников. Апелляция к оппонентам представлена в достойной мере.

Автор делает обширные и серьезные выводы: «Таким образом, в статье рассмотрены способы, с помощью которых дизайнер проектирует визуальное пространство компьютерных игр. Резюмируя, следует подчеркнуть, что успешный гейм-дизайнер должен сочетать в своей работе художественные навыки с глубокими знаниями психологии и взаимодействия человека с игрой, что позволит создавать не просто визуально привлекательные уровни, а целые авторские миры, которые оставят незабываемые впечатления. В конечном счете, именно этот комплексный подход делает интерактивный контент поистине уникальным и запоминающимся.

Работа художника над выстраиванием образа в интерактивном искусстве подчинена основополагающим принципам интерактивных медиа, которые определяют их функциональность и эффективность в вовлечении пользователей и заключаются в активном взаимодействии, диалогичности, персонализации, социальной значимости, многообразии форматов и обратной связи. Компьютерные игры представляют собой важный аспект современного интерактивного искусства, который продолжает развиваться благодаря технологическим достижениям. Они не только развлекают, но и провоцируют на размышления о роли зрителя в искусстве, предлагая новые формы самовыражения и взаимодействия».

На наш взгляд, статья будет представлять большой интерес и практическую пользу для разнообразной читательской аудитории - практиков, студентов и педагогов, историков, искусствоведов и т. д., а также всех тех, кого интересуют вопросы развития современного искусства и международного культурного сотрудничества.