

туре, в естественных декорациях. Такая съемка во многом отличается от условий, существующих в павильоне киностудии, где все предусмотрено и подчинено воле организаторов творческого процесса. В кинематографе широко используются различные приемы съёмки (ракурсная съемка, съемка с ускоренной или замедленной скоростью, динамичное панорамирование и т. д.). В документальном кино часто используется метод художественной реконструкции событий. При работе над документальным фильмом грамотное использование освещения помогает акцентировать внимание зрителя на определенных аспектах визуальной информации. В простых приемах документалисту необходимо найти возможность собственного высказывания, сюжет фильма может быть простым, его можно в двух словах рассказать. Работа с художественными приемами делает его уникальным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ИСТОЧНИКОВ

1. Документальное кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/DOKUMENTALNOE_KINO.html. – Дата доступа: 15.04.2021.
2. Художественные приемы в документалистике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nauchkor.ru/pubs/hudozhestvennye-priemy-v-dokumentalistike>. – Дата доступа: 19.04.2021.

УДК 004.92

ПРИНЦИПЫ БЛАГОУСТРОЙСТВА ЭКСТЕРЬЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Самутина Н.Н., к.т.н., доц., Шинвизе А.А., студ.
*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

В течение двух десятилетий человечество было свидетелем эволюции вселенной компьютерных игр. При этом сам процесс остался относительно неизменным. Существуют определенные принципы благоустройства экстерьерного оборудования компьютерных игр, каждый из которых отвечает за передачу собственно той информации, которая является неотъемлемой частью. Игровая среда может быть эффективным методом рассказывания историй. У игрока должен быть выбор на протяжении всего пути, поэтому именно физическое пространство, экстерьер, представляет собой большую часть работы по передаче истории, которую пытаются рассказать дизайнеры. У любых элементов в игре должны быть причины. Дизайнеры связывает между собой события, место, цвет, освещение и текстуру, заставляя действовать пользователя.

Экстерьер компьютерной игры как метод передачи информации требует наличие следующих принципов: зависимость от времени, наличие экстерьерного оборудования и навигация. В привычном смысле, время не влияет на пространство, но его искусственно заменяют действия и развитие способностей, которые также регулируют темп. Навигация может быть высокоуровневая (видно невооружённым взглядом, наглядные метки,

цвета, композиция и направляющие линии) и низкоуровневая (ментальный маппинг, всё, что нельзя заметить глазами, но можно почувствовать). Низкоуровневая навигация включается, когда игрок переходит в новую локацию и, ориентируясь в ней, замечает мельчайшие детали. Сочетать высокоуровневую и низкоуровневую навигацию можно по-разному, главное – чтобы пользователь не почувствовал раздражение. Иногда низкоуровневой навигации может не быть.

Выделяют следующие принципы благоустройства экстерьерного пространства компьютерных игр: создание контрастных по структуре локаций; нивелирование структурного шума (повторяющихся элементов); проработка навигации в сочетании с внутриигровой картой; отработка левел-дизайна (архитектуры, материалов и масштабов).

Восприятие пространства, его повествование требует от игрока определенного уровня дедуктивного мышления. Он использует исследовательские и археологические навыки для определения взаимосвязей, причин, следствий и распознавания истории. При этом повествование через окружение показывает влияние пользователя на дополнительную реальность.

Структура уровней зависит от того, какой опыт хотят создать разработчики и какие эмоции они стремятся вызвать у игрока. При этом за создание разных локаций отвечают разные люди, поэтому важно, чтобы в основе их работы лежала одна и та же концепция. При этом разработчики заранее планируют не только определённые эмоции, которые возникнут у человека, но и степень их проявления.

Локацию и уровень для разного типа игр разработчики будут создавать по совершенно разным принципам. Существует три жанра: хоррор, стелс-экшен, соревновательный онлайн-шутер. Главная цель дизайнера уровней для хоррора – заставить игрока чувствовать себя уязвимым, создать максимально дискомфортную среду. В стелс-экшене левел-дизайнеру нужно заставить почувствовать себя всемогущим героем, вершителем судеб, а также искусным тактиком. В соревновательных играх, таких как онлайн-шутеры, основная задача – создать среду, в которой все равны на старте и структуру, по которой легко запомнить и предсказать действия противника.

Изучение подобных приемов и принципов устройства компьютерных игр является немаловажным пунктом в формировании системы знаний и навыков, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности дизайнера.

УДК 677.023.77

ПРИМЕНЕНИЕ СУПЕРГРАФИКИ В СТУДЕНЧЕСКИХ ОБЩЕЖИТИЯХ

Куленёнок В.В., к.п.н., доц., Соснина А.М., маг.

*Витебский государственный университет им. Машерова,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Суперграфика – это разновидность прикладной графики, которая использует изобразительные приёмы, превращающие статичное пространство человека или объёмно-пространственный объект в активное и динамическое начало, зрительно преобразуя