

## **АСПЕКТЫ МЕТОДИКИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ДИЗАЙНЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ**

*Частное УО «ИСЗ А.М. Широкова», Минск*

Активное развитие индустрии компьютерных игр, являющихся популярной формой виртуальной среды, стимулирует и соответствующие потребности в подготовке специалистов-дизайнеров, способных создавать различные элементы графического содержания разноформатной электронной продукции.

Спектр проектных задач дизайнера виртуальной среды достаточно широк и заключается, в рамках профессиональной компетенции, в способности сформировать качественную оформленную электронную оболочку, визуализировать графической формой определенное функциональное содержание, обеспечивая в этой форме ясность функционального назначения, эргономическую проработку и эстетическую полноценность средствами художественного моделирования. В отличие от деятельности программистов, обеспечивающих функционирование непосредственного содержания электронного изделия, дизайнеры создают оболочку, предназначенную для распознавания и понимания массового пользователя, а также для привлечения пользователя к определенному продукту [1].

В некоторых случаях, функциональное содержание является основной характеристикой электронной формы (например, небольшие мобильные приложения для смартфонов, веб-баннеры, интерактивные объекты интернета и пр.), в других – внешнее оформление играет решающую роль (анимационные проекты, компьютерные игры). Отдельной строкой следует упомянуть профессиональные виртуальные среды, в которых визуальный контент должен максимально точно имитировать реальность (виртуальные симуляторы для обучения вождению транспорта, медицинскому оперированию и т.д.).

Таким образом, дизайнер виртуальной среды, помимо владения технологическими навыками 2-d графики, 3-d моделирования и анимирования, должен обладать и искусством создавать графические элементы, несущие художественные и эстетические свойства, оказывающие эмоциональную реакцию у потребителя. В первую очередь речь идет об игровых персонажах компьютерных игр и среде их взаимодействия (локации).

Популярность компьютерных игр обеспечивается не только увеличением производительности ПК и различными игровыми приставками, игровыми стратегиями, но также и чрезвычайно разнообразным графическим контентом, целыми виртуальными мирами. Эти виртуальные вселенные либо частично воспроизводят фрагменты пространства и времени мировой истории (например, белорусский проект «World of tanks», посвященный танковым битвам второй Мировой войны), либо формируют фэнтезийные миры, как целиком выдуманные, так и созданные на основе произведений литературы, комиксов, фильмов (наиболее характерный пример – это серия игр «Warcraft») [2].

Соответственно, перед дизайнерами ставится задача создания визуально привлекательного объекта (персонажа), помещенного в интересную среду, при этом эти элементы должны быть визуально убедительными, чтобы создавать иллюзию условной или виртуальной достоверности как персонажа, так и игровых действий. Так формируется аттрактивность игрового контента, различия которого часто базируется не столько на разнице игровой структуры/стратегии, сколько на эффекте эмоционального переживания необычной виртуальной атмосферы, в которой сказочный вымысел обретает достоверность и реалистичность.

Средства художественного моделирования в контексте дизайн-образования обеспечивают в равной степени не только выразительность и убедительность конструкции, формы, но и выразительность образно-художественных характеристик объекта проектирования. Частая проблема в создании оригинальных, самобытных персонажей заключается в «давлении»

существующих стереотипов, аналогов и даже канонов, что наблюдается в мире фэнтези. Преодолению этой проблемы сопутствует и преодоление тяготения к системе привычных пропорций человека и неумения создавать конструкции существ иной структуры, чем существующие в реальном мире.

Методика художественного моделирования игровых персонажей основывается не на воспроизведении какого-либо персонажа из уже известных игровых миров, а на создании оригинальной модели исходя из ряда проектных установок, которые соответствуют учебным задачам. Это значит, что модели придаются не случайно придуманные характеристики, ее визуальные свойства выражают ее образные характеристики.

В зависимости от характеристик учебного процесса, художественное моделирование персонажей может основываться на следующих методических задачах.

*1. Метод противоположностей: Протагонист и Антагонист.* Смысл этого метода заключается в построении парных персонажей на основе противоположных свойств, а в самом общем смысле лежит идея противопоставления добра и зла. В качестве парных свойств могут быть, к примеру отношения: сильный-слабый, смелый-трусливый, умный-глупый, щедрый-жадный, честный-подлый, хищный-беззащитный и пр. Выражение этих свойств, как и в остальных случаях, прежде всего, должно быть визуально подчеркнуто и обозначено. Контрастные свойства предполагают и использование контрастных средств художественной выразительности.

*2. Метод стилизации по свойству: антропоморфный, зооморфный и техноморфный.* Одно свойство должно проследиваться в трех различных по природе персонажах. Так получается стилистически единая группа из человекоподобного персонажа с животным (возможно фантастическим) и механизмом (роботом). Такая постановка задачи требует решения стилистического единства, различения особенностей конструкции героев и средств передачи образной характеристики. В качестве

последней могут выступать такие свойства как мощьность, гибкость, хрупкость, хищность, цепкость, жесткость, мягкость и пр.

3. *Метод эстетических категорий: прекрасный и безобразный, возвышенный и низменный, трагический и комический.* Персонажи моделируются исходя из выражения одной эстетической характеристики. В не зависимости на кого похож сам герой (человек, робот, зверь, растение), ему придается характерная образность, отличная от пяти других.

4. *Метод «Герои Жуля Верна»: Отважный воин, чудаковатый ученый, эрудированный инженер, верный слуга, добрый абориген, юная женщина, взрослеющий мальчик, подлый предатель.* Разрабатывается группа персонажей, разных по профессии, истории, возрасту, но имеющие единый стилистическо-пластический ключ и историческое время.

5. *Метод исторических стилей: персонаж античности, готики, барокко, модерна.* Персонаж стилизуется по одному прошедшему историческому периоду или стилю.

6. *Метод архетипов: Герой, Король, Мудрец, Шут, Странник, Чародей, Мать, Дитя, Тень.* Создаются разные по своей сущности герои, которые могут быть помещены в любое историческое/воображаемое время, но единые по стилистике.

7. *Метод «Комедия дель арте»: Панталоне, Бригелла, Арлекин, Пьеро, Коломбина.* Герои создаются как театральные роли или маски, будучи помещенными в различные среды и временные периоды. Здесь, как и в других случаях, анализируется ассоциативная связка предметики и стиля временного периода с внедряемыми туда персонажами.

8. *Метод фонетического ассоциирования: Унгвур, Сеса, Мюляйя, Карыка, Клепарик, Кляундюга.* Персонажи создаются исходя из анализа звучания их имен и возникающих ассоциаций. К примеру: Унгвур – мрачность, тяжесть, Мюляйя – гибкость, мягкость, Карыка – сухое, царапанное.

По-возможности, придуманные имена не должны вызывать какие-либо прямые ассоциации.

В целом, художественное разнообразие персонажей базируется на контрастном сопоставлении их характеров, которые должны быть визуально выражены, на контрастах форм, пропорций и колорита. Различные сопутствующие атрибуты героев (доспехи и одежда, предметы быта, оружие, украшения) также формируют узнаваемые и самобытные черты.

Кроме того, выразительность героев выстраивается и в их образе действия, озвучивании, мимике. Завершает целостное построение персонажа разработка его персональной истории (легенды), имени и определение места и роли, которую он занимает в своей фантазийной вселенной.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Коновалов, И.М. Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» / И.М. Коновалов. – Минск: Современные знания, 2010. – 256 с.

2. Bainbridge, William. The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World / William Sims Bainbridge. – MIT Press, 2010. – 248 с.

УДК 37.013.46

Конышева А.В.

### **РЕФЛЕКСИЯ КАК ПОРОЖДЕНИЕ НОВОГО ЗНАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ**

*БНТУ, Минск*

Доминирующей идеей современного высшего инновационного образования является идея «рефлексивного образования». В «рефлексивном образовании» одной из важных задач является воссоединение интеллектуальной и моральной ответственности студентов.