

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

**ВПЛИВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА НА ВІДЕОІГРИ
КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студент групи 6Д2

Замрій Д.О.

_____ (ПІБ)

Керівник:
Заслужений діяч мистецтв,
професор

Степанян Ю.Г.

_____ (ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
Заслужений діяч мистецтв,
професор

Степанян Ю.Г.

_____ (ПІБ)

Маркетинговий розділ
к.т.н., доцент

Власенко Н. А.

_____ (ПІБ)

Нормоконтроль
к.т.н., доцент

Фефелов А.О.

_____ (ПІБ)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота

(Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: "ВПЛИВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА НА
ВІДЕОІГРИ"

Виконав: студент 6 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Замрій Д.О.

(прізвище та ініціали)

Керівник Заслужений діяч мистецтв,
професор Степанян Ю.Г.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Замрій Д.О. Вплив образотворчого мистецтва на відеоігри. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

У роботі розглянуто проблематику відеоігор у сфері сучасного мистецтва. Розглядається вплив образотворчого мистецтва на відеоігри. При аналізуванні були виявлені нові технології мистецтва, які включають до себе оволодіння художніми методами. Відібрано певні аналоги для повного аналізу ігрових тенденцій і встановлені головні напрямки при створенні дизайну комп'ютерної гри з урахуванням стилістичних особливостей даного типу контенту.

В результаті досліджень визначено особливості використання художніх мотивів образотворчого мистецтва у процесі розробки візуального огляду відеоігор. У процесі дипломної роботи сформована головна концептуальна ідея що до дизайну персонажів і ігрових локацій, при розробки різних варіантів були обрані самі вдалі рішення.

Ключові слова: відеоігри, мистецтво, комп'ютерна графіка, комп'ютерний живопис.

SUMMARY

Zamriy D.O. The influence of fine arts on video games. – Manuscript.

Work to obtain a master's degree in specialty 022 – Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2021.

The issue of video games in the field of contemporary art is considered in the work. The influence of fine arts on video games is considered. The analysis revealed new technologies of art, which include mastering artistic methods. Certain analogues have been selected for a complete analysis of game trends and the main directions in creating a computer game design have been established, taking into account the stylistic features of this type of content.

As a result of research, the peculiarities of the use of artistic motives of fine arts in the process of development of visual inspection of video games are determined. In the course of the diploma work the main conceptual idea concerning design of characters and game locations is formed, at development of various variants the most successful decisions were chosen.

Key words: video games, art, computer graphics, computer painting.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ВІДЕОІГРИ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ І МИСТЕЦТВІ	12
1.1. Характеристика відеоігор в сучасній культурі	12
1.2. Актуальність відеоігор	19
1.3. Вплив живопису на відеоігри	20
Висновки	30
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦВТА У ВІДЕОІГРАХ	32
2.1. Приклади образотворчого мистецтва в відеоіграх	32
2.2. Ігрові елементи які основані на мистецтві видатних художників	36
Висновки	47
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ	49
3.1. Вплив комп'ютерних технологій на мистецтво	49
3.2. Технічне виконання проекту	52
Висновки	53
РОЗДІЛ 4. МАРКЕТИНГОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ ОБ'ЄКТУ ПРОЕКТУВАННЯ	55
4.1. Розробка анкети для визначення потреб потенційних споживачів	55
4.2. Розрахунки і аналіз результатів анкетування	61
Висновки	66
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	68
Додаток А	71
Додаток Б	75
Додаток В	86
Додаток Д	88
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	96

ВСТУП

Як однією з форм мистецтва відеоігри являються дискусійною темою у сучасному суспільстві. Дана тема залишається під питанням навіть і на сучасний період. Можна підкреслити внесок виразних ігрових частин. Відеоігри є новітньою електронною продукцією, переважно розважального характеру. Ігри можуть містити художні елементи в традиційних формах, наприклад графічне мистецтво, музика і історію. Дані риси тією чи іншою мірою дозволяють віднести відеоігри до мистецтва. Комп'ютерні ігри в повній мірі спонукають людей пробудити відчуття, які також можуть викликати перегляд хорошого кіно чи читання крижки. Відеоігри можна назвати естетично виразними і відвертими.

Головна перевага у відеоігор на відміну від інших видів мистецтв це інтерактивність. Потенційному гравцю надається можливість не тільки спостерігати за головним героєм, а самому стати ним. Самому приймати рішення які тим самим впливають на навколишній ігровий світ. Такий підхід набагато цікавіший для сучасного простору і має більш переваг ніж просте спостерігання у книгах та фільмах.

Мистецтво спонукає до образного осмислення дійсності. Процес чи результат висловлювання внутрішнього і зовнішнього світу у художньому образі. Творчість спрямована таким чином, що віддзеркалює цікавість самого митця, а також інших людей. Відеогра, яку можна зарахувати до поняття, мистецтва повинна володіти багатим значенням і змістом. До цього входить сюжет, візуальний вигляд гри, музичний супровід і геймплей.

Актуальність магістерської роботи обумовлена тим, що відеоігри як особливий вид мистецтва порівняно недавно і ще не до кінця сформувалася загальна думка що до ігрових розваг. Концепція відеоігор як форма мистецтва є спірною темою в розважальній індустрії. Саме поняття постійно трансформується і розширюється і це надає можливість безперервно вивчати і аналізувати дану тему. Подібний бік сучасного мистецтва по новому

усвідомлюється в світі новітніх технологій, коли розробляються нові способи цифрового мистецтва, а в традиційному мистецтві виявляються тенденції до інтеграції та синтезу.

Мета магістерської роботи полягає у вивченні впливу образотворчого мистецтва на відеоігри та на ігрове суспільство в цілому. Виявити нові технології мистецтва, які включають до себе оволодіння художніми методами і різними засобами.

Дана тема потребує вивчення тому що відеоігри у сучасному житті займають досить не останню роль. Сучасні відеоігри вриваються у суспільство та культурні сфери, а саме: мистецтво, освіту, етику, психологію, соціальні комунікації. Тому можна зробити висновок, що дана тема буде цікава великому відсотку людей.

Досягнення цієї мети у магістерської роботи передбачає розв'язання таких завдань:

1. Виявити актуальність відеоігор у сучасній культурі.
2. Провести аналіз обраних аналогів на виявлення взаємодії образотворчого мистецтва і ігрового дизайну і визначити спільні сторони.
3. Проаналізувати вплив цифрових технологій на мистецтво в частості, та яким чином це відіграється у розробці візуального дизайну відеоігри.
4. Охарактеризувати відношення людей до ігрової культури і як відеоігри впливають на життя потенційних гравців.
5. Розробити концепцію до візуального стилю відеоігри, а саме ігрові локації і персонажа.
6. Провести анкетування стосовно теми дипломної роботи і проаналізувати результати опитування.
7. Виявити які художні засоби були запозичені у образотворчого мистецтва для розробки відеоігор.

Об'єкт дослідження магістерської роботи – це процес створення візуального вигляду відеоігри з урахуванням художніх засобів видатних творців. Уміння адаптувати різні сфери творчого середовища і виявляти взаємозв'язок ігрового середовища та мистецтва.

Предмет дослідження магістерської роботи – це дизайн до ігрових елементів відеогри з урахуванням художніх засобів і властивостей. Створення концепції ігрових локацій і персонажа.

У даній магістерській роботі були використані саме порівняльний і аналітичний метод дослідження.

Наукова новизна магістерської роботи полягає у тому, що дана тема є сучасною і постійно формуються. Саме тому надається можливість при аналізуванні виявити нові течії. Це питання широко обговорюється і думки розділяються, таким чином дана тема постійно розвивається.

Практичне значення одержаних результатів магістерської роботи полягає в тому, що теоретичні дослідження і навички можна використати і надалі у наступних наукових дослідженнях. Та також можна підкреслити, що практичні навички можуть бути використані у дизайні відеоігри і знаходити нові техніки застосування.

Публікація і робота в матеріалі представлена у ході магістерської роботи. Представлена робота у матеріалі і публікація у наукових виданнях.

Ключові слова: відеоігри, мистецтво, комп'ютерна графіка, комп'ютерний живопис.

Для виконання цього завдання були обрані методи дослідження, а саме:

Аналітичний - аналіз об'єкту проектування, аналіз творчих джерел, аналіз аналогів, аналіз пошукової роботи;

Описовий – формування результатів аналізу та висновків, аргументація прийнятих проектних рішень;

Графічний – виконання пошукової ескізної роботи, розробка зображень та підготовка проектно-графічної частини дипломного проекту;

Дипломний проект за змістом складається з чотирьох розділів, кожна з яких поетапно описує обрану тему дослідження і створення візуального стилю власного проекту. Перший розділ розглядає головну проблематику теми, актуальність, а також особливості та структуру ігрового простору. Другий розділ аналізує обрані аналоги для повного дослідження теми і наводить

прикладі грамотного використання подібних навичок. У третьому розділі йде сам процес виконання даного проекту, яким чином потрібно створювати дизайн, та яким образом використовувати цифрові технології для досягнення своїх цілей, йде описання технічного виконання проекту. Четвертий розділ містить характеристику маркетингових досліджень, ознайомлення із основними елементами дизайну у маркетингу і адаптування навичок у розробку анкети, проведений процес визначення вподобань потенційних гравців стосовно візуального оформлення відеогри.

Структура магістерської роботи обумовлена метою і завданням дослідження, Загальний обсяг тексту роботи складає 100 сторінок, з якої основна частина складає 62 сторінки, 4 додатки і список використаних джерел (61 позицій).