

ГОУ ВПО УГГУ- УПИ
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Факультет гуманитарного образования
Кафедра культурологии и дизайна

Аналитическая работа на тему:

**«Дизайн компьютерных игр и анимационных
фильмов
с точки зрения их визуального
воздействия на человека»**

Проверил: ДФН,
проф. Быстрова Т. Ю.

Проверил: ДФН,

Выполнил: Жигадло О.

А., ГО-37041

Содержание

1. Определение дизайна
2. Схема дизайна
3. Дизайн компьютерных игр
4. Анимационный фильм
5. Функции дизайна
 - 5.1 *Созидательная функция*
 - 5.2 *Эстетическая функция*
 - 5.3 *Эмоционально-утопическая функция*
 - 5.4 *Воспитательная функция*
6. Визуальные примеры
7. Сравнительный анализ дизайна компьютерных игр и анимационных фильмов
8. Заключение
9. Список литературы



1. Определение дизайна

Дизайн – это форматворческий вид деятельности, закономерный результат которого – конструктивная рациональность, функциональность проектируемого промышленного изделия, которые согласовываются с его эстетическими свойствами, чтобы оно положительно воздействовало на человека своим внешним видом, было максимально удобным в использовании, а также имело индивидуальные черты, отличающие его от других изделий подобного рода.



2. Схема дизайна



3. Дизайн компьютерных игр

Дизайн компьютерных игр сложно свести к какому-то определенному виду дизайна. Здесь **разрабатывается всё**, начиная от дизайна костюмов героев, заканчивая интерьерами, ландшафтом и разнообразными транспортными средствами.



Получаем **виртуальную реальность**-создаваемый техническими средствами мир и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения.

4. Анимационный фильм

Анимация (мультипликация) — набор изображений, цельное мультипликационное произведение или его фрагмент.



Как и в дизайне компьютерных игр, художники-аниматоры **продумывают всё** необходимое — от интерьеров до внешнего облика героев; как и в компьютерных играх, обычно присутствует сюжет.



5. Функции дизайна

5.1 Созидательная функция

«Дизайн постоянно стремится найти новые ниши в казалось бы переполненном пространстве. Дизайнер проектирует, планирует то, что еще отсутствует. Он реализует замысел, создавая нечто новое, расширяя пространство культуры» (с).

Едва ли не самое главное качество дизайнера- это нестереотипность мышления. Дизайн делает или способность полностью забыть увиденное ранее или взять лучшее от уже существующих предметов и представить это в новом свете. Только умение отказаться от привычных форм, линий, взглядов может привести в итоге к действительно поразительным результатам.



5.2 Эстетическая функция

Дизайнер должен не просто спроектировать массу красивых своеобразных объектов, но и гармонично связать их друг с другом для создания эстетически приятной и интересной атмосферы игры.

«**Дизайн сознательно творит красоту.** Смысл дизайна – стать уникальным, мощным и эффективным возбудителем эстетической и облагороженной активности общества, возвышать личность, делать её полной самоуважения и достоинства, открывать перед ней пути совершенствования себя и окружающего социального и природного мира»



5.3 Эмоционально-утопическая функция

Создание необычной **атмосферы**, нового мира без надоевших предметов и очертаний с помощью формообразования- еще одна немаловажная задача дизайнера. В дизайне компьютерных игр и анимационных фильмах представлены максимальные возможности её решения.

Человеку свойственно стремление к необычному, **погружение в мир мечты** и фантазии, где он сможет хотя бы ненадолго почувствовать себя чуть сильнее, умнее, успешнее, где он может почувствовать то, что в его реальной жизни он вряд ли сможет пережить. Детям же это качество присуще во много раз больше. Значит, дизайнер должен вызвать в людях эмоциональный отклик, создать такую атмосферу, чтобы каждый смог найти в игре что-то интересное и близкое себе.



5.4 Воспитательная функция

Дизайн есть нечто большее, чем просто красивая, оригинальная и функциональная вещь. Это опыт, информация, которыми хотел поделиться с нами автор.

Качественный **дизайн способен научить** нас грамотному обращению с какими-либо предметами, помочь освоить необычные виды деятельности, он способен в корне изменить наше привычное поведение и т.п.

Многие компьютерные игры представляют собой мини-энциклопедии, здесь победа не возможна без освоения по ходу действия новых (научных) знаний и умений, которые в дальнейшем остаются с ними и в повседневной жизни. Дизайн дает пищу для размышлений, развивает логику, фантазию; учит аккуратности и ответственности... Список можно продолжать и продолжать.



6. Визуальные примеры

Компьют. графика



Мультимед. графика



7. Сравнительный анализ

компьютерные игры

анимационные фильмы

7.1 Визуальный акцент

Организация места действия, дизайн фона. Персонаж или не виден вовсе, или же второстепенен

Детальная проработка и яркость образов персонажей, фон второстепенен

7.2 Оригинальность графической подачи идеи

Одна из важнейших задач наравне с хорошим качеством графики- отличие от конкурентов

Как правило, главную роль играет только высокое качество графики, а не особенность (необычность) изобразительной подачи



компьютерные игры

анимационные фильмы

7.3 Соотношение детальность-целостность

В зависимости от жанра. В большинстве случаев главную роль играют многочисленные детали, особенно в дизайне фона,- они есть основа сюжетности

Целое. Сюжет мультфильма, как правило, не привязан к конкретному фону и деталям

7.4 Соотношение дизайн-сюжет

Сюжет как способ «погружения» человека в место действия- игровое пространство

Визуальное решение фона и образов героев как способ поддержать сюжетную линию



компьютерные игры

анимационные фильмы

7.5 Соотношение с реальностью

Создание виртуального мира

Создание виртуального мира

7.6 Основная парадигмальная установка

Передача идеи через создание пространства (целого) из множества деталей (частей целого)

Передача идеи с помощью ярких отдельных динамических образов

7.7 Цель проекта

1. Экономическая прибыль
2. Самовыражение

1. Самовыражение
2. Экономическая прибыль



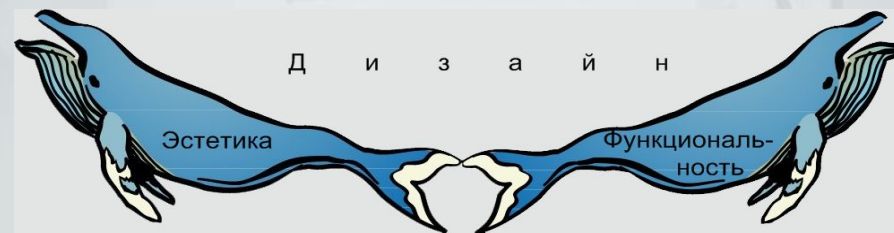
Заключение

Графическое оформление компьютерных игр и мультипликационных фильмов во многом *схожи*. По своей сути, и то, и другое можно свести к *проектированию виртуальной среды*, в которой в дальнейшем будет развиваться какое-либо действие.

Однако, при первом же знакомстве с этими двумя, казалось бы так схожими, видами дизайна становится отчетливо видна разница между ними.



Как любой из видов дизайна,
проектирование компьютерной игры
или мультфильма стоит на двух китах:
эстетике и функциональности.



Именно в функциональной составляющей
заключено основное *различие* между
двумя рассматриваемыми видами
проектирования:



- ❖ Оформление компьютерной игры- это путь погружения человека в созданную атмосферу и сюжетную линию игры. Как правило, сюжет вплотную связан с дизайном и не может существовать отдельно.
- ❖ В мультфильмах же обычно нет столь сильной привязки сюжета к конкретному месту действия, часто его можно заменить другим подобным. Здесь дизайн пространства играет лишь вспомогательную (декоративную) функцию.



Список литературы

1. Быстрова Т. Ю., «Философские проблемы творчества в искусстве и дизайне»
2. Быстрова Т. Ю., «Вещь. Форма. Стиль.»
3. Доньшин А. Ф., «Гуманистическая сущность дизайна», статья
4. Глазычев В. Л., «Дизайн как он есть», статья
5. www.taby27.ru