

УДК 7.08

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПОВ ИНТЕРФЕЙСОВ В ВИДЕОИГРАХ

Черкашина Е.А., студ., Дударева Д.Д., ст. преп.
*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Интерфейс является неотъемлемой частью любой игры. Он помогает создать убедительный опыт, который позволяет игрокам погрузиться в игру. Дизайнеры игр должны сбалансировать отображаемую информацию таким образом, чтобы продвигать игрока вперед, но при этом не мешать игре. Чтобы добиться этих целей, дизайнеры обычно придерживаются 3-х принципов:

1. Простота (интерфейс нельзя перегружать).
2. Понятность (информативность и легко читаемость посредством, например, повторяющихся элементов и формам, единообразия в разных меню).
3. Иерархичность (расположение деталей UI в порядке их важности, например, сверху вниз от самого главного к второстепенному).

Впрочем, эти правила не обязательны к следованию. Их нарушают ради художественной задумки или из-за неопытности, или незнания. Рассмотрим эту теорию на примере игры Persona 5.

Пользовательский интерфейс в Persona 5 – отличное сочетание стиля и функциональности. Игра полна визуальных мотивов. Интерфейс творчески нарушает многие общепринятые принципы графического дизайна, не ставя под угрозу функциональность. Например, принцип простоты игнорируется полностью: яркие, кричащие цвета, надписи и крупные символы находятся в центре и притягивают много внимания. Во время пошаговых битв контрастный интерфейс вокруг героев позволяет выделить выбранного персонажа и связать его с обрамлением боевого интерфейса. Каждая кнопка выполнена в виде длинного треугольника, и все кнопки указывают на персонажа. Принцип иерархичности соблюден частично: в главном меню или списке предметов позиции идут чётким списком, но во время битв элементы интерфейса нарочно расположены в хаотичном порядке для передачи напряжения битвы, но к каждому действию можно получить доступ с помощью одной кнопки. Это не вырывает игрока из процесса погружения, а благодаря движущимся изображениям персонажей делает выбор следующего хода более интуитивным и приятным. Также стоит отметить работу со шрифтами. Отдельные слова и буквы имеют смещенный интерлиньяж, различный кегль и кёрнинг, при этом текст не сливается в общую массу, заголовки выделяются, а нужная информация легко считывается. В Persona 5 дизайнеры используют множество фигур с косыми углами для графического интерфейса, создавая ощущение неправильности с ощущением вырезания из бумаги. В середине каждого заголовка есть один символ с квадратным фоном обратного цвета. Добавление этого фона в заголовок усиливает ощущение неравномерности всего дизайна.

Хотя не в каждой игре должен быть такой пользовательский интерфейс, графический дизайн Persona 5 является преимуществом и без него игра была бы не такой запоминающейся.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Интерфейс портит игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/games/24282-interfeys-portit-igry>. – Дата доступа: 21.04.2022.
2. Чему UX-дизайнеры могут научиться из одержимости видеоиграми пользовательским интерфейсом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.uxbooth.com/articles/what-ux-designers-can-learn-from-video-games-obsession-with-ui/>. – Дата доступа: 21.04.2022.

УДК 7.011

СТРИТ-АРТ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

Штейн С.О., студ., Дударева Д.Д., ст. преп.*Витебский государственный технологический университет,
г.Витебск, Республика Беларусь*

Стрит-арт (англ. Street art, или уличное искусство) – это стиль и разновидность современного изобразительного искусства, в котором фоном для размещения работ художников служит окружающее людей пространство городов. Многие произведения стрит-арта имеют ярко выраженную социальную направленность и носят протестный характер. Представители этого искусства создают уличные шедевры не только для самовыражения, но и с целью привлечения внимания общественности к важным повседневным проблемам. На сегодняшний день наблюдается достаточное количество видов стрит-арта.

Надписи. Обычно содержат стилизованную подпись художника, название команды авторов или емкие по смыслу слова. Различаются по типу шрифта, количеству цветов, читабельности.

Рисунки. Во многих случаях используются вместе с надписями для усиления воздействия на зрителя. Наряду с простыми монохромными изображениями на улицах нередко встречаются красочные разноцветные композиции с тщательно продуманным сюжетом.

Трафареты. Идеально подходят для многократного тиражирования изображений или надписей.

Муралы. Представляют собой огромные по размерам художественные композиции на различную тематику. Служат оригинальным средством украшения неприглядных поверхностей габаритных стен зданий и заборов.

Стикеры. Встречаются на улицах в виде небольших наклеек. В сознании многих людей ассоциируются с наружной рекламой, поэтому нередко негативно воспринимаются городскими жителями.

Постеры или плакаты. Сильно уступают по популярности в сравнении с другими видами уличного искусства. Обычно используются в ходе проведения акций для привлечения внимания общества к конкретной проблеме.

Инсталляции. Имеют характерную особенность – объемность изображений. Могут отличаться по используемым материалам, форме, размерам и месту размещения. С каж-