

«издания» видеоигр, её крайняя степень мобильности, вплоть до «приведения в движение» традиционных подходов в издательском деле к моделированию художественно-эстетических образов в его продуктах. Роль концепт-арта в моделировании виртуальных образов осталась всё той же ролью «концепта», но привлечение к его моделированию новейших технологий и методов сотрудничества различных специалистов превращает эту сферу коммуникации в «плазму», находящуюся в постоянном движении, чутко реагирующую на любое изменение контекста. И это относится не только к содержательной части видеоигр, где участники находятся в постоянно меняющемся пространстве смыслов и образов, но и к презентационной форме – в отличие от прочих изданий эта форма позволяет привлечь на свою сторону виртуальную реальность в качестве динамичного титульного листа-афиши [5].

Пути формирования видеоигры как нового «типа издания» ещё не сложились и крайне туманны, но богатый потенциал такого способа «издания» заложен в самом его принципе мобильности, который лежит в основе «концепт-арт» современного культурного пространства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Розета, Мус Управление проектом в сфере графического дизайна / Мус Розета, Эррера Ойана ; перевод Т. Мамедова. - Москва : Альпина Паблишер, 2020. - 224 с. – ISBN 978-5-9614-2246-7. – Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <http://www.iprbookshop.ru/68018.html> (дата обращения: 17.01.2025).
2. Гид по созданию идеальных мудбордов [Электронный ресурс]. URL: https://moscowflowerschool.ru/moodboard_v_svadebном_proekte (дата обращения: 17.01.2025).
3. Психология шрифтов // Интернет портал: turbologo. URL: <https://turbologo.ru/blog/psihologiya-shriftov> / (дата обращения: 17.01.2025).
4. Авторское право для иллюстраторов [Электронный ресурс]. URL: <https://theillustratorsguide.com/copyright-for-illustrators/> (дата обращения: 17.01.2025).
5. Эндрю Лумис. Искусство иллюстрации: цифровая книга.: КоЛибри, 2015. - 304 с. – Текст: непосредственный.

популярности компьютерных игр в жанре стратегия, а также 2D графики не только в мультипликации, но и в таких интерактивных медиа, как видеоигры. Синтез этих направлений на данный момент является наиболее востребованным на рынке видеоигр и вызывает интерес большого количества потребителей, представляя не только эстетическую, но и техническую ценность, так как такой вид графики требует использования значительно меньших ресурсов, что, в свою очередь, в дальнейшем позволяет переносить его на более мобильные платформы.

Создание видеоигры начинается с разработки концепт-артов персонажей и локаций, а также элементов интерфейса. Такая форма иллюстрации часто применяется в кино, видеоиграх, анимации, комиксах и других формах медиа. Главное назначение концепт-арта, как и следует из его названия, это концептуальная визуализация идеи, некоего образа, ещё не принявшего конкретные очертания. Он помогает развить первоначальные идеи, чтобы транслировать их другим членам команды, спонсорам или клиентам и, обогатившись их видением этого образа, более полно и многогранно отразить заложенную в него идею. Такие визуальные образы формируют общую тональность и атмосферу проекта, помогая всем участникам процесса увидеть основной вектор развития идеи и его конечную цель. Кроме того, концепт-арт, как лейт-мотив общей «композиционной партитуры» помогает держать процесс проработки деталей персонажей, локаций, техники и других элементов в её границах, не позволяя рассыпаться на чужеродные элементы. Это помогает разработчикам и дизайнерам понять, каков характер взаимодействия им предстоит и каков будет конечный результат этого взаимодействия. Именно на этапе осмысления концепт-арта появляется возможность формирования общего визуального стиля проекта, будь то реалистичный, фантазийный, стилизованный или любой другой [2-4].

Итак, видеоигры – это особая форма трансляции информации, это особая форма общения участников коммуникации и это новый, и крайне востребованный продукт, чего нельзя уже не замечать.

Что есть издательство по своей сути? Это форма передачи информации, это «механизм» осуществления коммуникации и это довольно устоявшийся и, по-прежнему, востребованный «продукт». Конечно, это предельно упрощённое представление этих двух явлений. Но именно такое предельное абстрагирование, на наш взгляд, позволяет увидеть, что это суть одного явления с той лишь разницей, что видеоигры, как способ «издания», находятся на стадии раннего формирования в отличие от классического издательского дела.

И ещё одно важное отличие – это интерактивная форма

«издательское дело». Его значительно обогатили цифровые технологии. И в нынешнем составе оно включает производство материалов в цифровых форматах и продуктов, созданных или адаптированных для цифрового распространения: электронные и аудиокниги, газеты, академические журналы, веб-сайты, блоги, DVD, видеоигры, а также дистрибуцию через Интернет, контент социальных сетей, каталогов и других рекламных материалов.

Все это связано с влиянием новых технологий на характер таких, довольно творческих процессов. Современные цифровые методы, в частности искусственный интеллект, кардинально меняют вектор не только «традиционных» технических профессий, но и проникают в художественную сферу, влияют на творческие процессы, и даже формируют феномен под названием «цифровое искусство». Без использования цифровой обработки и компьютерных эффектов на сегодняшний день невозможно себе представить ни современный кинематограф, музыку, архитектуру, изобразительное искусство, ни, в том числе, издательство.

Развитие цифровых технологий на данный момент предполагает использование «компьютера» уже не только в качестве инструмента реализации идей человека, но и в качестве самостоятельной творческой сущности [1].

Какова же роль и место видеоигр в современном контексте применительно к такому виду деятельности, как издательство? В традиционном понимании связь крайне тонка. Но что есть «издательство» и что значат сегодня «видеоигры»?

Видеоигры – это интерактивные программы, разработанные для осуществления самых разнообразных функций: развлекательная, обучающая или закрепляющая определённые навыки пользователей и многие другие. На этом фоне, в связи с различными объективными и субъективными факторами, возникающих в современном обществе, игровой формат набирает все большую популярность. Это, кроме всего прочего, связано с насыщенностью видеоигрового рынка разными жанрами, и различными платформами для гейминга. Они позволяют игрокам взаимодействовать с виртуальной средой через различные устройства ввода, такие как клавиатура, мышь, геймпады или сенсорные экраны. Видеоигры могут варьироваться от простых текстовых приключений до сложных 3D симуляций и многопользовательских онлайн-игр. Всё это выводит данную форму, если так можно сказать, «интерактивного бытия» современного человека, на уровень крайне востребованного продукта.

Актуальность данного направления также обусловлена и ростом

бо аўтары жадалі паказаць яго блізкасць і роднасць з прастрэлам шыракалістым. Перадапошні раздзел апісвае легенды і павер'і, якія звязаны з сон-травой. Як адзначаюць Л. І. Петрова і Н. І. Сушко, такія сродкі надаюць выкладу жывасць і займальнасць [1, с. 159]. Таму захаваць гэты матэрыял было неабходна. Шырока выкарыстоўваючы ў загалоўках дзеясловы загаднага ладу, аўтар падтрымлівае моцны кантакт з чытачом [1, с. 159]. Для замацавання гэтай сувязі рэдактар дадаў у апошні раздзел менавіта такі заглавак («*Берегите прострел раскрытый*»).

Зыходзячы з вышэй сказанага, можна ўпэўнена сцвярджаць, што рэдактар пры дапамозе аўтараў правёў сур'ёзную працу з рукапісам. Спецыяліст не толькі выправіў памылкі розных відаў, але і здолеў удала структураваць матэрыял, што дазволіла захаваць прынцыпы навукова-папулярных выданняў.

ЛІТАРАТУРА

1. Петрова Л. И. Редактирование отдельных видов литературы: учебно-методическое пособие для студентов специальности «Издательское дело» / Л. И. Петрова, Н. И. Сушко. – Минск : БГТУ, 2009. – 186 с.

2. Книга о простреле [Электронный ресурс] // Google Диск. – Режим доступа: https://drive.google.com/file/d/1A1CfI__X81oDM9-U9aQu-FT1Siec2CL3/view. – Дата доступа: 29.01.2025.

3. Лебедько В. Н. Прострел раскрытый : растение года Беларуси : для сред. шк. возраста / В. Н. Лебедько, С. С. Савчук, Е.А. Рудаченко. – Минск : Беларусь, 2024. – 24 с.

УДК 766

М.В. Шарапова, доц., канд. техн. наук,
зав. кафедрой «Медиакоммуникации»,
Г.Д. Забродина, доц., д-р культурологи,
профессор кафедры «Дизайн архитектурной среды»
(СГТУ имени Гагарина Ю.А., г. Саратов, Россия)

ВИДЕОИГРЫ КАК ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ФЕНОМЕН В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Современное издательское дело претерпевает некоторые трудности в связи с рядом причин, среди которых и неравномерное распределение крупных издательств, и длительный срок возврата денежных средств, и увеличение цены печатного продукта по пути к потребителю. Всё это оказывает существенное влияние на процесс книгораспространения. Произошли изменения и в объёме понятия