

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-508-5-106>

Мулярчук Любомир, аспірант кафедри ТІМ НАОМА (науковий керівник: кандидат мистецтвознавства, ст. викладач ТІМ НАОМА Кашшай О.С.)

ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕГРАЦІЇ 3D ГРАФІКИ В УКРАЇНСЬКІЙ ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ НА ПРИКЛАДІ КОМПАНІЇ GSC GAME WORLD

Ключові слова: 3d графіка, GSC Game World, віртуальне середовище.

Mulyarchuk Lyubomyr, PhD student, NAFAA (academic mentor: O. Kashshai, PhD in Art History, Associate Professor at NAFAA).

ARTISTIC FEATURES OF THE INTEGRATION OF 3D GRAPHICS IN THE UKRAINIAN GAME INDUSTRY ON THE EXAMPLE OF THE COMPANY GSC GAME WORLD

Abstract. The development of 3D graphics in the game industry of Ukraine as a new stage in the formation of new approaches in art and a change in the cultural space. The gaming industry became one of the first areas where 3D graphics came to the fore as a form of visual creativity. The work of the GSC Game World company in the project «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» was considered as the main achievement, which illustrates the process of formation and development of 3D graphics as a means of expression in modern art. And the influence on the culture and development of 3D art in Ukraine.

Key words: 3d graphics, GSC Game World, virtual environment.

Початок розвитку 3D графіки в ігровій індустрії України став важливим етапом формування нових підходів у мистецтві та розширенням візуальних практик в культурному просторі. З моменту здобуття незалежності Україна активно інтегрувалася в глобальне цифрове середовище, що стимулювало використання новітніх технологій. Водночас, саме ігрова індустрія стала однією із перших сфер, де 3D графіка вийшла на передній план як форма візуальної творчості.

В якості аналізу становлення 3D графіки в інтерактивному мистецтві розглянуто креативну роботу компанії GSC Game World, а саме співпрацю Олексія Ситянова (відповідального за інтеграцію моделей і концептуальні рішення) та Максима Хусаїнова (моделювання рівнів і оточення) в проєкті «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» (20 березня 2007 року випуску), яка

яскраво ілюструє процес розвитку 3D графіки як засобу художньої виразності. Проект став культовим прикладом вдалої інтеграції 3D графіки в ігровому середовищі, що вплинув на розвиток образотворчих засобів мистецтва 2004-20010 років?

Основний акцент в 3D-моделюванні проекту «S.T.A.L.K.E.R» був зроблений на ефекті реалістичності, що спрямувало розробників ретельно працювати над деталізацією 3D моделей у виконанні знайомих візуальних образів Чорнобилю. Авторам, завдяки новому підходу в освітленні, вдалося втілити впізнаване атмосферне оточення зони відчуження, а можливість детального текстурування перетворило графіку в художній засіб розповіді. Завдяки високій якості візуалізації, правдиво переданої атмосфери, підбору кольорової палітри комп'ютерна гра змогла відтворити унікальне емоційне відчуття Чорнобильської зони та передати основну авторську ідею об'єднання мистецьких та наративних сенсів. Робота 3D графіків досягла ефекту реальної присутності глядача/учасника в «живій» зони відчуження, де втілені як промислові зони, так і природні пейзажі, що спонукало гравців до занурення в пост-апокаліптичний світ – популярну тематику тогочасного мистецтва.

Процес створення проекту суттєво розширив візуальну культуру комп'ютерних ігор періоду 2001-2007 років та вплинув на розвиток 3D мистецтва в Україні. Успіх GSC Game World не лише популяризував українське ігрове мистецтво за кордоном, але й заклав фундамент для подальшого – розвитку індустрії й інтеграцію 3D графіки, та створення фанатських творів, як відгук на першоджерело. Крім того, командою було застосовано сучасні на той час техніки імітації природного освітлення, які відтворювали реальні ландшафти Чорнобильської зони, що посилює емоційний ефект. В результаті, 3D графіка, як елемент інтерактивного віртуального середовища, поступово засвоювала засоби образотворчого мистецтва та згодом інтегрувалася у мистецтво.

Проект «S.T.A.L.K.E.R» став важливою віхою в українському культурно-мистецькому середовищі, покращив розуміння способу використання 3D-графіки в образотворчому мистецтві. Для глядача була створена інтерактивна платформа, на якій він отримав ідентичний реальному досвід від взаємодії з віртуальним візуальним об'єктом. Це не лише заклало підґрунтя для розвитку нових технологій у сфері візуальних ефектів та культури, але й вплинуло на українське мистецтво.