

УДК 159.937.Б11+ 004

## СПРИЙНЯТТЯ КОЛЬОРУ В КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ

Студ. А.В. Білусяк, гр. БДр4-18

Науковий керівник ст. викладач У.Г. Балан

Київський національний університет технологій та дизайну

**Мета і завдання.** Метою дослідження є вплив кольору на сприйняття в комп'ютерній грі. Для досягнення поставленої мети проаналізовано ряд відеоігор.

**Об'єкт та предмет дослідження.** Об'єктом дослідження є колір. Предметом дослідження є відеоряд комп'ютерних ігор.

**Методи та засоби дослідження.** Застосовано методи спостереження та методи літературно-аналітичного аналізу.

**Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів.** Наукова новизна полягає в детальному аналізі впливу кольору в комп'ютерній грі.

**Результати дослідження.** Колір є важливим елементом не лише в житті, але і в віртуальній грі, за його допомогою сприйняття ігрових об'єктів полегшує їх розуміння. Він може застосовуватися в якості акценту, який зосереджує увагу на важливих елементах та сюжетних лініях.

Спираючись на дослідженні властивостей кольору Кандинським, визначають два основних чинники впливу:

- Чистий фізичний вплив. Тільки звичні предмети діють на пересічного глядача абсолютно поверхнево. Незвичні кольори, які зустрічаються вперше, впливають на нервову систему як збуджуючий фактор. Наприклад, яскраво-лимонний жовтий, на якому зосереджена увага певний час, може провокувати фізичне відчуття болю. Око не може довго витримати споглядання насиченого стронціанового і шукає спокою в синьому або зеленому [3].
- Психологічний вплив. Враження від незвичайного кольору викликає в свідомості глядача ряд асоціацій. Наприклад, червоний колір може викликати душевну вібрацію, подібну до полум'я, тому що асоціюється з вогнем. Ясно-жовтий викликає смакові відчуття кислого за асоціацією з лимоном [3].

У кожного кольору є своє позначення і його прийняття залежить від контексту. Червоний дуже яскравий і емоційно-інтенсивний колір. Він привертає на себе увагу і має дуже високу ступінь помітності, саме тому використовується в стоп-сигналах. В іграх виступає в якості маркера можливої агресії, небезпеки, війни, пристрасті та любові. Також важливі об'єкти роблять червоними, щоб гравець зміг швидко зорієнтуватися на важливих деталях. Наприклад, візуальне наповнення гри «Mirror'sEdge» виконане в світлій гамі голубих, синіх відтінків та червоних контрастів щоб зосередити увагу користувача.

Жовтий – найбільш світлий та сяючий з усіх кольорів, легкий. Перші асоціації, які виникають – променисте сонце, яке пробуджує життєрадісність, зігріває та стимулює розумову діяльність. Використання в комп'ютерних іграх градацій жовтого викликають приємні, бадьорі, теплі почуття, а також привертають увагу гравця. Наприклад, у грі «TheFirstTree» для того, щоб відтворити затишний комфортний стан змінюється візуальне оточення, яке акцентовано у жовтій гамі.

Помаранчевий колір – суміш жовтого з червоним – максимально активний, тому зв'язано зі спілкуванням. В своїх приглушених та пастельних градаціях так само як і жовтий може передавати відчуття затишку, тому вони тісно взаємодіють один з одним. Охристі відтінки – є природними кольорами – прикладом їх застосування є гра «LifeisStrange», вони повністю передають стан комфорту, асоціюються зі спекотною погодою, викликають відчуття домашнього затишку, і не спричиняють негативних емоцій.

Гаму синіх кольорів зв'язують з глибиною і стабільністю, така група кольорів завжди холодна, стисла і зосереджена в собі, заспокійливо впливає на нервову систему. Як зазначає Іттен, синій виражає самоту, тихе упокорювання і глибоку віру. Це холодні відтінки, вони

## Сучасні матеріали і технології виробництва виробів широкого вжитку та спеціального призначення

*Графічні зображення при створенні матеріалів та інших дизайн-об'єктів*



частіше використовується в іграх науково-фантастичної тематики, щоб зобразити аналітичне, футуристичне, технологічне майбутнє.

Зелений асоціюється з природою, може міняти характер його виразності, в залежності від кількості інших барв – жовтого або синього. Якщо за допомогою червоного передають атмосферу небезпеки, то зелений має розслаблюючу і заспокійливу дію.

Фіолетовий є кольором підсвідомого і таємного, може символізувати розкіш, амбіцію, чаклунство. Він рідко зустрічається в природі. Темний є більш містичним, світлий – фантастичним, казковим. За Люшером – не тільки прикрашає себе, але й бажає зачарувати і захоплювати інших, викликати у людей захоплення. У комп'ютерній грі «Oriand the Blind Forest» застосовується синій та фіолетовий кольори, вони передають спокій та незвичайність.

Чорний – колір таємниці, він асоціюється з невідомим, хворобою, занепадом і смертю, завжди виражає конфлікт та на підсвідомому рівні викликає страх. Також може означати елегантність і престиж, дає почуття глибини, але зменшує читабельність. Зазвичай використовується разом з червоним в шутерах. Палітра чорного/сірого кольорів відображена в грі «Limbo», темні відтінки цілком відповідають даній тематиці, вони асоціюються з самотністю, втратою і катастрофою.

Одноколірна гама в іграх виступає в якості складової мінімалістичного стилю, проявляється в обмеженому використанні кольору для досягнення більшого драматичного ефекту.

Колір – це дієвий метод впливу на емоції гравця. Зміна колірної гамми визначає ситуацію і напруженість середовища. Тому взаємодія усіх кольорів у відеогрі може відображати атмосферу оточення. Він допомагає передати в комп'ютерних іграх настрої та викликає у гравця потрібну гаму відчуттів.

У сюжетних лініях важливі елементи виділяють яскравим кольором на тлі спрощеної колірної палітри. Це рішення дозволяє гравцеві швидше орієнтуватися у відкритому світі, спираючись на контрасти. Стримане ж візуальне виконання може заплутати користувача, таким прикладом можуть бути додаткові завдання (пасхалки). Розробники не акцентують їх, тому що вони не впливають на зміст гри.

**Висновки.** Проаналізовано значення кольорів в комп'ютерній грі та їх сприйняття людською свідомістю. За результатами дослідження встановлено, що колір є невід'ємним фактором для правильної передачі сюжетної лінії відеогри.

**Ключові слова:** сприйняття кольору, комп'ютерна гра, колір.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Браэм Г. Психология цвета. Москва : АСТ : Астрель, 2009.
2. Иттен Иоханнес. Искусство цвета. Москва : Издатель Д. Аронов, 2015.
3. Кандинский В. В. О духовном в искусстве. Ленинград, 1989.
4. Люшер М. Цвет вашего характера. Москва : Вече, 1997.