

УДК 004.921

ВИЗУАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ: ПРИНЦИПЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА ЛОКАЦИЙ В ИГРЕ THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

© Рудакова А.С.

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: nastena-rudakova@list.ru

*Научный руководитель: Давыдов А.В., доцент
Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

Ключевые слова: визуальный дизайн, игровые локации, модульный подход, The Elder Scrolls V: Skyrim.

Цель работы – выявление и анализ ключевых принципов визуального дизайна, используемых при создании локаций в The Elder Scrolls V: Skyrim, и разработка практического гайда для начинающих дизайнеров. В ходе исследования проведён анализ композиции, цветовых решений, освещения и детализации игровых пространств на примере ключевых локаций, таких как Рифтен, Свартал и Винтерхолд [2]. Особое внимание уделено модульному подходу с использованием kit-наборов, что позволяет создавать разнообразные и атмосферные локации при ограниченных ресурсах.

Результаты исследования показали, что визуальный дизайн Skyrim основан на принципах иерархии, контраста, баланса и экологического сторителлинга [1]. Разработанный гайд включает теоретические материалы, анализ локаций и практические задания, направленные на развитие навыков создания выразительных игровых пространств [3].

Библиографический список

1. Купер, А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер. – М.: Символ-Плюс, 2020. – 480 с.
2. Лебедев, А. Как создавали уровни для Fallout 3 и Skyrim: подход Bethesda к левел-дизайну / А. Лебедев // DTF. – 2025. – URL: <https://dtf.ru/gamedev/116654-kak-sozdavali-urovni-dlya-fallout-3-i-skyrim-podhod-bethesda-k-level-dizainu>.
3. Ромеро, Б. Игровой баланс. Точная наука геймдизайна / Б. Ромеро, Я. Шрайбер. – СПб.: Питер, 2024. – 831 с.