

«СоVременное искусство: интерактивное методическое пособие – тренажёр по изобразительному искусству и 3D дизайну»

Наставник: *Мамаева Ольга Георгиевна*,
педагог дополнительного образования
КОГОАУ ДО "Центр технического
творчества" (кванториум)

Команда:

Шурыгина Анжела Сергеевна, студентка
факультета технологий инжиниринга и
дизайна ВятГУ г.Киров
stud126554@vyatsu.ru

Жданова Светлана Львовна, студентка
факультета технологий инжиниринга и
дизайна ВятГУ г.Киров
stud126553@vyatsu.ru

Перминова Диана Александровна,
студентка факультета технологий
инжиниринга и дизайна ВятГУ
г.Киров stud126560@vyatsu.ru

Васильева Елизавета Сергеевна,
студентка факультета технологии
инжиниринга и дизайна ВятГУ
stud115994@vyatsu.ru



Проблема и цель проекта

Проблема:

В настоящее время существует множество различных направлений современного искусства сложных для понимания детьми школьного возраста и взрослых. Каждое направление имеет свою смысловую нагрузку и вид изображения, деятели искусства вкладывают в свои творения свои мысли и идеи. Произведения вызывают у детей скорее непонимание, чем интерес.

Цель:

Приобщить и ознакомить школьников к направлениям современного искусства путём привлечения их внимания на основе их интересов посредством создания продукта в формате VR и AR технологий.

Структура игры

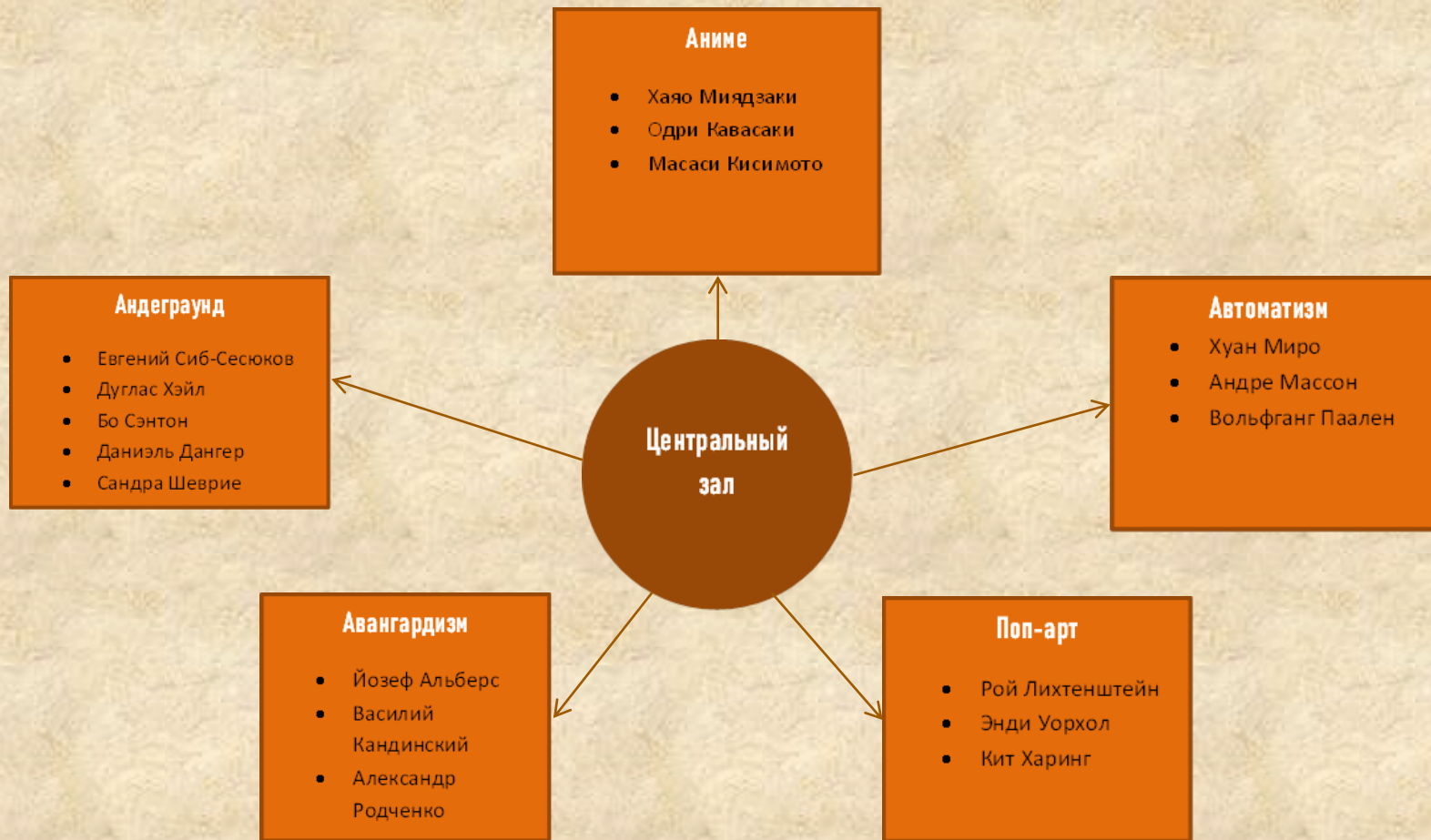
Игра представляет собой VR квест. По сюжету, игрок, выступает в роли Алисы, которая в попытке догнать кролика, падает в яму, и тем самым по чистой случайности попадает в галерею Страны Чудес. Ученик оказывается в главной локации с пятью дверьми, ведущими в комнаты пяти разных направлений современного изобразительного искусства. Кролик просит игрока - Алису о помощи, обещая вернуть ее в реальный мир. После этого, игрока вводят в курс дела, инструктируя, что в каждой комнате есть одно или два задания, которые он должен выполнить, чтобы получить награду - ингредиент из рецепта для зелья, которое поможет вернуться в мир людей. Чтобы выполнить задачу, игроку предстоит познакомиться с тем направлением комнаты, в которую он зашёл. Пока задание не будет выполнено, игрок/Алиса не сможет получить недостающий компонент, а, следовательно, не вернётся обратно.

Описание игры

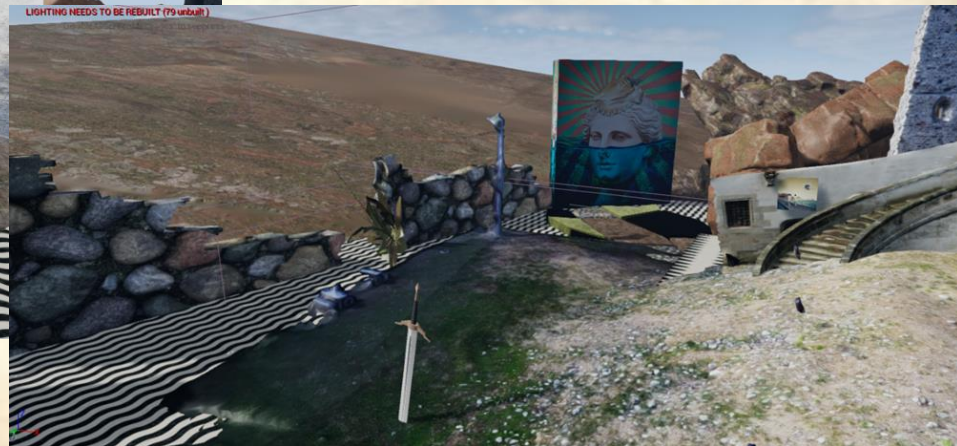
Кролик, за которым бежала Алиса, рассказывает историю о том, что скоро в галерею наведается Белая Королева для ознакомления с творениями художников современности. Всё должно пройти на высшем уровне, однако во всех комнатах творится хаос, который устроила обозлившаяся на всех Червонная Королева, которую не пригласили на мероприятие. Некоторые произведения изуродованы, некоторые спрятаны, а некоторые и вовсе сожжены, без шанса на восстановление. Алиса/игрок может помочь исправить произошедшее, выполнив задания, которые ждут её в каждой из комнат. Каждая дверь – уникальна и содержит такие направления как: андеграунд, поп-арт, авангардизм, автоматизм и аниме, что является популярным стилем в современном мире.



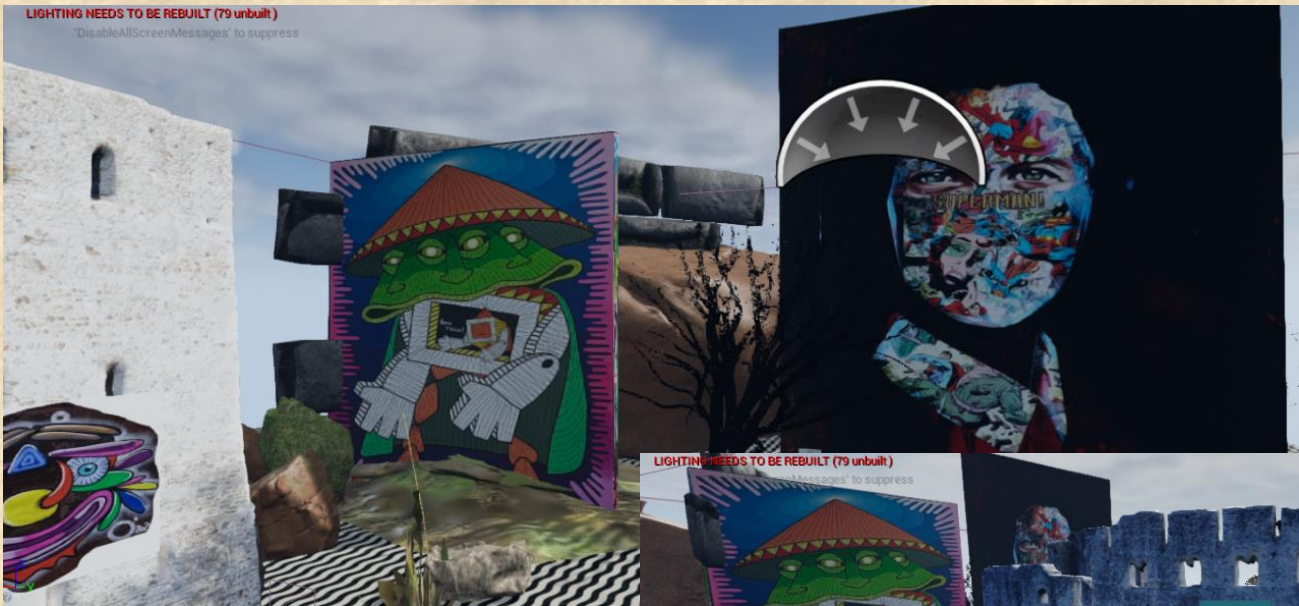
Центральный зал



Кратко рассмотрим содержимое комнат по основным направлениям. Первая комната – андеграунд. Вникнув в суть представленного направления андеграунд, игрок видит, что одно из граффити замка потеряло свой вид: части изображения перепутаны, из-за чего нет цельной картинки. Кролик предлагает Алисе решить головоломку – собрать испорченную картину обратно, путём перекладывания частиц на их законные места. По решению задачи, лист бумаги, превратится в ингредиент. После того, как игрок получил компонент, он покидает комнату, переходя к следующему направлению.



LIGHTING NEEDS TO BE REBUILT (79 unbuilt)
'DisableAllScreenMessages' to suppress

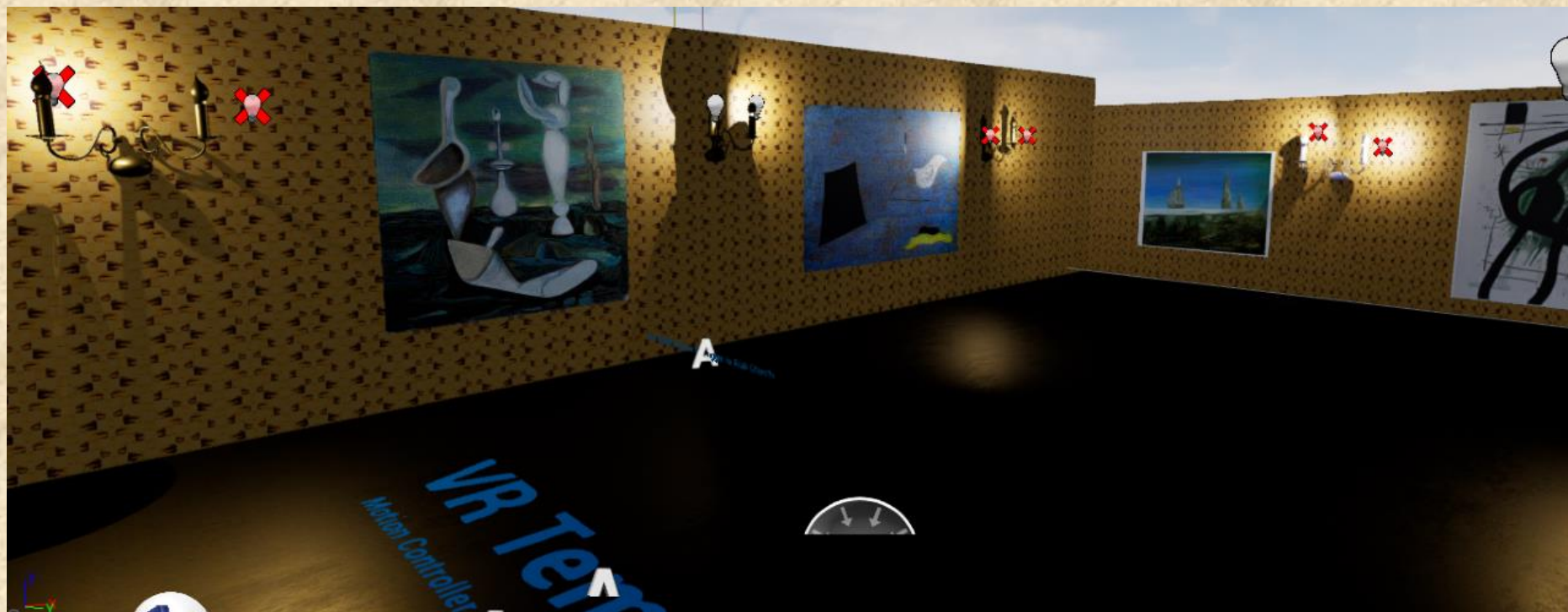


LIGHTING NEEDS TO BE REBUILT (79 unbuilt)





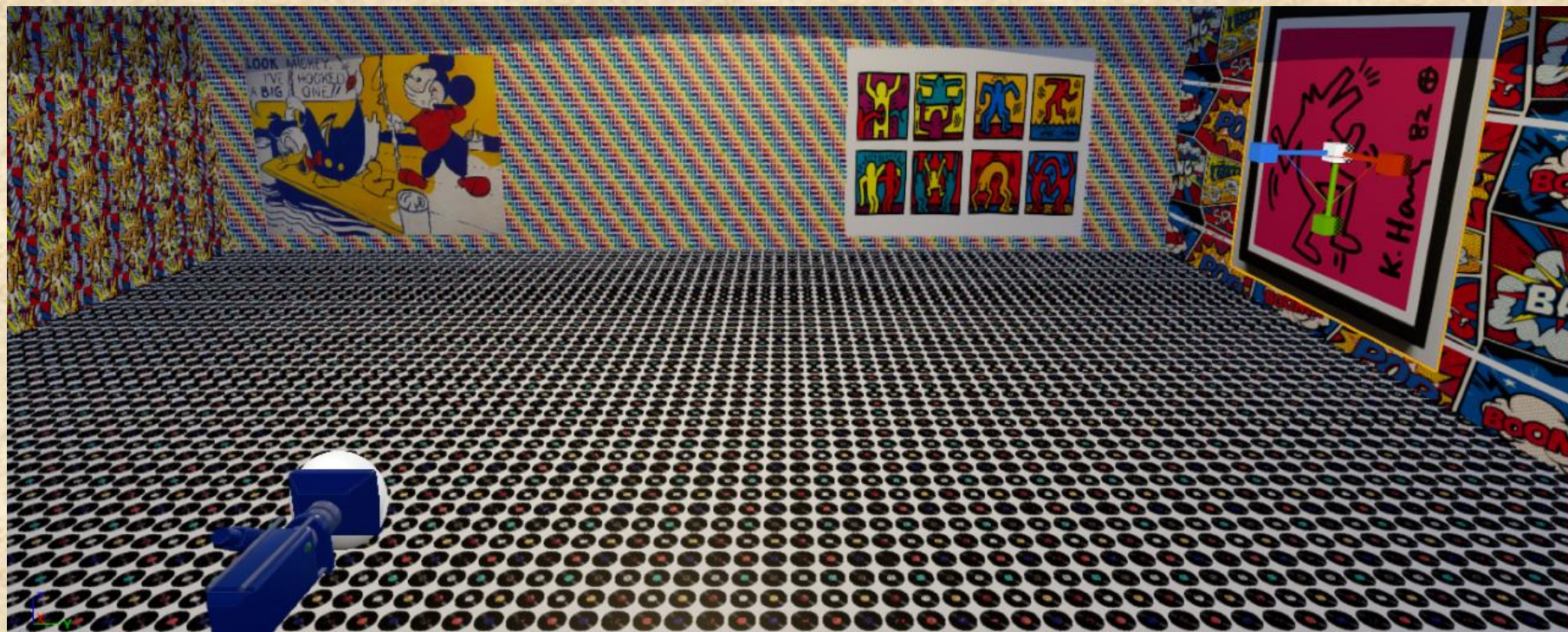
Автоматизм. Игрок, попадая в комнату, должен решить головоломку: убрать с картины художника лишнее, например, на работе в хаотичном порядке наложены совершенно другие стили и направления искусства (допустим реализм, романтизм и т.д). Вторым заданием будет поиск определённых, указанных в задании предметов, которые постепенно будут собираться в единое изображение картины. По успешному выполнению задания игрок получает ингредиент и холст, который пригодится в дальнейшем.



Аниме. В этой локации нужно выступить в роли художника: выполнить в цвете (раскрасить) персонажа указанной картины. Всё довольно просто и понятно. После того, как герой будет раскрашен, он поблагодарит игрока и в благодарность отдаст ингредиент.



Поп-арт. В этой комнате игрок должен будет применить холст, который он получил в локации с направлением «автоматизм». Этот холст нужно будет отдать героине данного стиля – Мерелин Монро. За это мы так же получаем ингредиент.



Авангардизм. Последняя дверь – мастерская. В этой локации слуги Червонной Королевы сожгли картину, поэтому нужно будет самому применить навыки и нарисовать новую, в стиле авангардизм.

