

Развитие дизайна в сфере игровой индустрии

Шубникова Евгения Александровна, магистрант
Кубанский Государственный Университет (г. Краснодар)

Игры и игровые консоли имеют свою историю развития. С приходом современных технологий изменялись их технические характеристики и дизайн. Квадраты на экранах превратились в реалистичных фантастических персонажей. Коробка с колесиками управления – в манипуляторы, удобно лежащие в руке. Разработчики стали задумываться и над дизайном самих консолей. Мир технологий развивается с каждым годом и позволяет воплощать на экране любые идеи разработчиков. Это могут быть как реалистичные изображения, так и упрощенная графика. Технологии дают возможность делать игры даже небольшим компаниям. И подобные независимые проекты предлагают интересные, неординарные игры. Поэтому мир визуальной графики развивается с каждым годом и выходит за пределы игр в другие сферы дизайна.

Ключевые слова: *компьютерные игры, графика, игровые манипуляторы, игровые консоли.*

Development of design in the computer games industry

Shubnikova Evgeniya Alexandrovna, a candidate for a Master's degree
Kuban State University (Krasnodar)

Games and game consoles have their own history. With the advent of modern technologies have changed their specifications and design. Pixels on the screen turned into incredible characters. Box with sticks turned into modern controller, which lie comfortably in the hand. Developers began to reflect on design of consoles. The technologies is progressing every year and allows you to realize any developer's ideas on screen. It can be either realistic images or simple graphics. Technology makes possible to make the game even small development companies. These independent projects offer interesting, original games. Therefore, the world of visual graphics develops every year and goes beyond games into other areas of design.

Keywords: *computer games, graphics, game controllers, game consoles.*

Игровая индустрия развивается уже более шести десятилетий, и за это время она прошла огромный путь. В самом начале о графическом дизайне не было и речи, потому что игры выглядели так, как могли их воспроизводить компьютеры того времени. Была задумка игрового процесса, а выбора как это будет выглядеть не было. Игры создавались как научный эксперимент в той или иной области. Например, «Ракетный симулятор» или «Теннис для двоих». Вторая была реализована на осциллографе. Потом начали появляться игры, которые отображались на уже привычных экранах телевизоров.

В 1968 году появилась «Brown Box», разработанная Ральфом Баером – названным отцом современной игровой индустрии. Brown box – игровая приставка первого поколения, которая запускала такие игры как «Pong». И даже тогда не было выбора. Это были экраны,

которые отображали лишь черный и белый цвет. В игре человек управлял либо прямоугольниками, которые имитировали ракетку, либо квадратом, который был героем и стрелял по объектам выше, которых игрок должен был представлять, как инопланетян.

С каждым годом вычислительные технологии становились все лучше, прогресс шел в геометрической прогрессии. Появились игры, где было несколько цветов, и это давало больше пространство для экспериментов в графическом оформлении. Так начали появляться различные элементы. Квадратики стали напоминать людей, на фоне действия виднелись пейзажи. Можно было уже работать со шрифтами, рисовать логотипы для отдельных игр. Так, например, в игре «Rastan», название-логотип был стилизован как главный герой, давая понять, как примерно выглядят те или иные элементы игры. Игра «Mario Bros.» в название использовала текстуры кирпичей, которые всю игру ломал главный герой.

Если до 80-х годов разработчики пренебрегали услугами графических дизайнеров, то в сами 80-ые и по сей день, графические дизайнеры являются неотъемлемой частью разработки видеоигр. С развитием же технологий возможностей становилось все больше, и можно было работать над очень мелкими деталями. Так же стали востребованы и другие области дизайна. Во времена «Brown Box» никто даже не думал о дизайне игровой консоли и контроллеров. А сейчас на дизайн игровой приставки тратится много средств. На разработку манипуляторов выделяют целые научные центры, где нужно высчитать все аспекты удобства и визуальной привлекательности. Они тоже пережили своего рода эволюцию. Первая игровая приставка работала вместе с «колесным» манипулятором: игрок вращал диски, расположенные вертикально на коробочке, управляя при этом объектами на экране. В 1976 году появилась первая консоль с прообразом современных джостиков. Это была панель с набором кнопок и стиком. Управлять подобным устройством было значительно проще, чем «колесными» манипуляторами. Следующий успешный контроллер был выпущен вместе с приставкой «Atari 2600» в 1977 году. Он представлял собой упрощенный дизайн со стиком и всего лишь одной кнопкой, отвечавшей за атаку. Большим прорывом в дизайне контроллеров отмечен 1983 год. Компания «NES» выпустила игровую консоль «Nintendo» с прямоугольным манипулятором с крестовиной и парой кнопок. Следующие производители ориентировались именно на эти манипуляторы, так как их конструкция считалась наиболее удобной. В 1990 году «Sony» позаимствовала концепцию «NES», но сделала контроллер обтекаемой формы, крестовина стала восьмипозиционной, а четыре кнопки действия стали располагаться крестом – именно такая раскладка считается удобной и на современных геймпадах [4]. В 1995 году стали популярными трехмерные игры. Это потребовало от разработчиков новых конструкций контроллеров. Компания «Sony» выпустила тогда первую «PlayStation» с эргономичным дизайном джостика, удобными кнопками

и стиками, позволяющими вращать камеру в играх. В 1996 году «NES» придумала необычный дизайн: манипулятор в форме буквы «М», который можно было держать несколькими различными способами. Далее в манипуляторы стали добавлять вибро-моторы, видеокамеры, микрофоны, сенсорные экраны, гироскопы и акселерометры. Сегодня геймпады представляют собой совокупность всех новых и актуальных технологий с почти идеальной эргономикой [5].

В 2009 году компания «Microsoft» представила бесконтактный сенсорный игровой контроллер Kinect для консоли «Xbox 360». Однако, новую технологию стали применять не только для игр. Ее заимствовали инженеры военной индустрии для создания роботов-саперов. Kinect стали использовать в медицине и других сферах, где необходимо отслеживание движений.

Разработчики новых игровых консолей стали уделять особое внимание их внешнему дизайну. Компания «Microsoft» позиционирует новую «Xbox One» как функциональный продукт с «целостным» подходом. Разработчики руководствовались идеей черного цвета, чтобы гармонично вписать консоль в помещение и выделить цветные кнопки на геймпаде. Так же они пытались объединить стилистически пользовательский интерфейс с внешним видом и брендом.

Сейчас мы имеем очень развитые технологии, которые так же, как и раньше развиваются с очень большой скоростью. Десять лет назад было невозможно создать на экране персонального компьютера блеск и рябь на поверхности воды, многоточечное освещение или туман, а теперь они стали стандартными эффектами для игр. Задача графического движка - создание эффекта присутствия в виртуальном мире. Обычно большую часть информации о мире человек получает при помощи зрения, поэтому основной вклад в создание эффекта присутствия дает компьютерная графика [2]. Игры сейчас могут похвастаться фотореалистичной картинкой. Порой можно не понять, видит человек фотографию живой природы или же скриншот из игры. А это титанический труд для целой команды художников и графических дизайнеров.

Но в то же время, учитывая все современные мощности компьютерной графики, игры целенаправленно могут делаться в старом, ностальгическом виде. Стиль Пиксельной графики последние несколько лет стал моден в новых играх. Благодаря данному стилю, можно выпустить несложную, но хорошо стилизованную игру, отлично подающую атмосферу. И можно сказать, что такие игры даже чаще своих технологически развитых собратьев справляются с поставленными задачами. В такие игры порой играть веселей и интересней.

Пиксельный стиль так же повлиял на другие отрасли дизайна, как на экране компьютера, так и за его пределами. Сегодня можно увидеть новые современные шрифты в виде больших пикселей, логотипы фирм («Uprising Digital», «Pixel8ed»), иллюстрации для журналов, видео реклама, текстиль, арт-объекты и многое другое. Некоторые дизайнеры (Маркус Пенн, Саймон Пейдж, Пауль Робертсон) и дизайн-студии («eBoу», «Love Pixel», «Coke Studios») специализируются на создании иллюстраций в пиксельном стиле. Влияние игровой индустрии на графический дизайн в общем очень велико. Даже в кинематографе применяют графические элементы, которые впервые использовались в играх. Например, фильм «Скотт Пилигрим против всех» напоминает игру, с последовательными эпизодами и характерной графикой. Видеоигровая драматургия с её уровнями и соперниками органично прописалась в мире кино: фильм остаётся фильмом, а не превращается в видеоигру с живыми актёрами. Таким образом, новшества, появляющиеся благодаря развитию индустрии игр, можно применять и в дизайн-образовании. На примере развития игровой графики студенты могут определить основные этапы и стили компьютерной графики, проследить эволюцию от пиксельных изображений к реализму, увидеть, какие технологии способствовали улучшению графики. Введение в процесс обучения истории компьютерных игр позволит студентам-дизайнерам прогнозировать тенденции и в других областях дизайна [1; 3].

Современные технологии упростили процесс создания сложных игр. Теперь можно создать игру в одиночку. Это, в свою очередь, предоставило возможность для появления большой конкуренции в визуальном оформлении. С каждым годом такие независимые проекты предлагают решения, до которых раньше никто не задумывался. Старые коммерческие гиганты застряли на своих отточенных формулах прибыли и с каждым годом делают похожие друг на друга штампы. Поэтому мир визуальной графики сейчас невообразимо богат и его сокровищница пополняется с каждым днем.

Литература.

1. Ажгихин С.Г. Активные методы обучения проектированию в графическом дизайне // Преподаватель XXI век, 2010. – №4.
2. Бурлаков И. В. Homo gamer. Психология компьютерных игр. М., 2000.
3. Марченко М.Н. Совершенствование технологии обучения студентов по проектным дисциплинам // Искусство и образование, 2010. – №5.
4. Тактильное удовольствие: эволюция геймпадов. Часть первая [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gmbbox.ru/platform/nes/taktilnoe-udovolstvie-evolyuciya-geympadov-chast-pervaya>

5. Тактильное удовольствие: эволюция геймпадов. Часть вторая [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gmbx.ru/platform/move/taktilnoe-udovolstvie-evolyuciya-geympadov-chast-vtoraya>
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997.