

ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ СО СФЕРАМИ НАШЕЙ ЖИЗНИ

Эта статья показывает вклад игровой индустрии в развитие и дополнение сфер нашей жизни. А также нововведения принятые игровой индустрией из этих же сфер.

ВВЕДЕНИЕ

В наше время уже заметно, что игровая индустрия одна из самых быстрорастущих IT индустрий и одна из самых разнообразных. За всё время в ней появилось множество многофункциональных инструментов и качественных игр. Это всё можно использовать не только для игр.

I. ВЗАИМОСВЯЗЬ КИНЕМАТОГРАФА С ИГРОВОЙ ИНДУСТРИЕЙ

Одна из основных задач кинематографа перенести зрителя в мир своего фильма. Сейчас это делается с помощью хромакеев и видеоредакторов. Использовать эти средства в создании сцен в фильмах достаточно трудный и затратный процесс, так как для этого нужно расставить хромакеи и отснять сцену целиком, после этого её надо загрузить в редактор и установить внешний вид сцены. Это забирает время съёмок у актёров и остального персонала, так как проверить результат их работы сразу нельзя.

Для решения поставленных проблем со средствами и временем в создание фильмов начали участвовать игровые движки. Самым популярным из них является Unreal Engine 4, обладающий множеством технологий и инструментов для работы с видео.

Sequencer - инструмент Unreal Engine 4, который решает задачи в реальном времени: 1) перемещение объектов сцены, 2) подбор объектов, 3) настраивание освещения, 4) установление фокусировки, 5) добавление спецэффектов. Его используют как хромакей в реальном времени, чтобы тратить на работу пару минут.

В создании фонов помогает шаблон UE4 под названием nDisplay: он позволяет проецировать изображение сразу на несколько экранов или поверхностей, создавая иллюзию присутствия актёров внутри этого пространства.

Stagecraft технология UE4, которая создаёт и меняет реалистичное окружение прямо на съёмочной площадке. Это позволяет сменить внешний вид любого объекта в кадре за пару кликов.

Филипчик Алексей Кириллович, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, filipchick@mail.ru.

Гавриков Всеволод Валерьевич, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, Sewa0105@mail.ru.

Пукало Евгений Анатольевич, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, pukalo.evgen@gmail.com.

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры ВМиП БГУИРа, korshikova@bsuir.by

Сами разработчики, чтобы втянуть игрока в игру ещё сильнее, начали снимать кат-сцены - это эпизоды, которые прерывают обычный ход геймплея, чаще всего отбирают у игрока управление и показывают вам игровое кино, излагают сюжет.

II. ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ С ВОЕННОЙ ОТРАСЛЮЮ.

С 1996 года в подготовку кадетов армии США вводят военные симуляторы – это игры, позволяющие создать различные боевые ситуации, в которых игрок должен применять разные тактические и стратегические умения. Внедрение таких симуляторов позволило значительно сократить расходы армии США на учебное оборудование для кадетов и военную технику, а также повысить качество будущих солдат.

III. ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ С ОБУЧЕНИЕМ ПИЛОТОВ.

Пилоты самолётов – одна из самых опасных профессий. Для того чтобы стать пилотом надо быть сильным и здоровым человеком. Также пройти курс обучения, который переходит в игры. Авиасимуляторы позволяют сократить расходы на топливо, а также научить пилота действовать в опасных ситуациях без вреда пассажирам.

ВЫВОДЫ

Игровая индустрия показывает, что она может облегчить многие разработки и повысить качество обучения. Также виден её потенциал в улучшении текущих разработок как в играх, так и в сферах нашей жизни

1. <https://dtf.ru/cinema/99799-fundament-mandalorca-i-ubiyca-zelenogo-ekrana-kak-unreal-engine-ispolzuyut-v-kino>

2. <https://lenta.ru/articles/2006/02/16/games/>