

АНАЛІЗ МЕТОДІВ ВИКОРИСТАННЯ 3D-АНІМАЦІЇ В КІНОІНДУСТРІЇ

Пабат Д. Д. Халезев М. С. Греков Д. Ю.

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М. М.
Харківський національний університет радіоелектроніки,
каф. МІРЕС, м. Харків, Україна
тел. +38(099) 018-21-63, e-mail: danylo.pabat@nure.ua

Mysterious, funny and tragic stories always captivate the viewer, but it is especially important what kind of tool this story is presented: exclusively text or audio, film or internet quest, visual novel and more. Underappreciated is the genre of interactive video and games with a variety of story choices and their consequences, most modern games concentrate on a linear method of presenting stories, sometimes neglecting the variety of wrong choices.

Таємничі, смішні та трагічні історії завжди захоплюють глядача, але особливо важливо, яким саме інструментом подається ця історія: виключно текстом чи аудіо, фільмом чи інтернет-квестом, візуальною новелою і т.і. Недооціненим є жанр інтерактивного відео та ігор з різноманітним сюжетних виборів та їх наслідків, більшість сучасних ігор концентруються на лінійному методу подання історій іноді упускаючи з уваги різноманіття хибного вибору.

Візуальні новели представляють собою гібрид літератури та візуального мистецтва, де текст поєднується з ілюстраціями, анімацією та звуком дозволяючи їх читачу глибше поринути у світ історії за допомогою візуальних зображень та інтерактивних елементів. Єдина проблема яка відлякує більшість гравців, від цього жанру, це велика кількість текстових діалогів, надовго утримуючі гравця від будь яких дій окрім читання. У такому разі замінимо текст з артом на повноцінне відео з озвученням та отримаємо вже не новелу, а інтерактивне кіно. Інтерактивне кіно перетворить читача на глядача за тою же історією на екрані. У ньому також можна використати арт та 2D-анімацію, але кращим вибором буде 3D-анімація чи повноцінне кіно.

Концепт гри, що розробляється, полягає у тому, що гравця після перегляду відео матеріалу ставлять перед вибором з 2-8 варіантів, де у випадку з чотирма й більше одна половина варіантів приведе гравця до поразки, а інша половина до нових розгалужень з хибно-вірними варіантами. Особливість програвного вибору у тому, що не зважаючи на жанр історії, ці тупикові шматочки при наповненні комічними ситуаціями дадуть гравцям трішки розв'язатися (наприклад, відпочити від занадто серйозного темпу оповідання) та розважитися, а також побачити якісь цікаві дрібнички ще за час першого проходження.

Серед схожих по концепту вже існуючих ігор та інтерактивного відео виділю такі: Minecraft: Story Mode; The Henry Stickmin Collection та серію відео роликів With Markiplier.

Minecraft: Story Mode — інтерактивна комедійно-драматична відеогра, яка має безліч епізодів. Щоб розвивати ігрову історію гравці можуть збирати предмети, розгадувати головоломки та спілкуватися з неігровими персонажами через дерева розмов, тим самим рухаючи сюжет до певних змін у майбутньому. Саме ці дії, які приймає гравець, впливають на події як у поточній історії епізоду, так і в наступних главах гри. Гра включає в себе бойові та інші послідовності дій, які виконуються за допомогою швидких подій і більш аркадних елементів керування, елементи крафта та будівництва були включені в ігровий процес, подібно до ігрового процесу у Minecraft [1].

The Henry Stickmin Collection – це комп'ютерна гра у жанрі квесту, розроблена американським розробником Маркусом Бромандером. У грі використовується point-and-click керування, а сама вона є збіркою Flash-ігор про персонажа Генрі Стікміна, які були опубліковані на сайті Newgrounds та представляли собою інтерактивну анімацію. В кожній з сюжетних ліній гравець має вибирати один з варіантів відповіді, щоб допомогти головному герою вирішити ситуацію. Гравці зіткнуться з різноманітними предметами або діями, де правильний вибір просуне історію вперед, але неправильний вибір призведе до поразки, та вони є половиною задоволення в цій грі. Головною особливістю Henry Stickmin є насиченість гумором та згадування різноманітних поп-культурних аспектів світової культури [2].

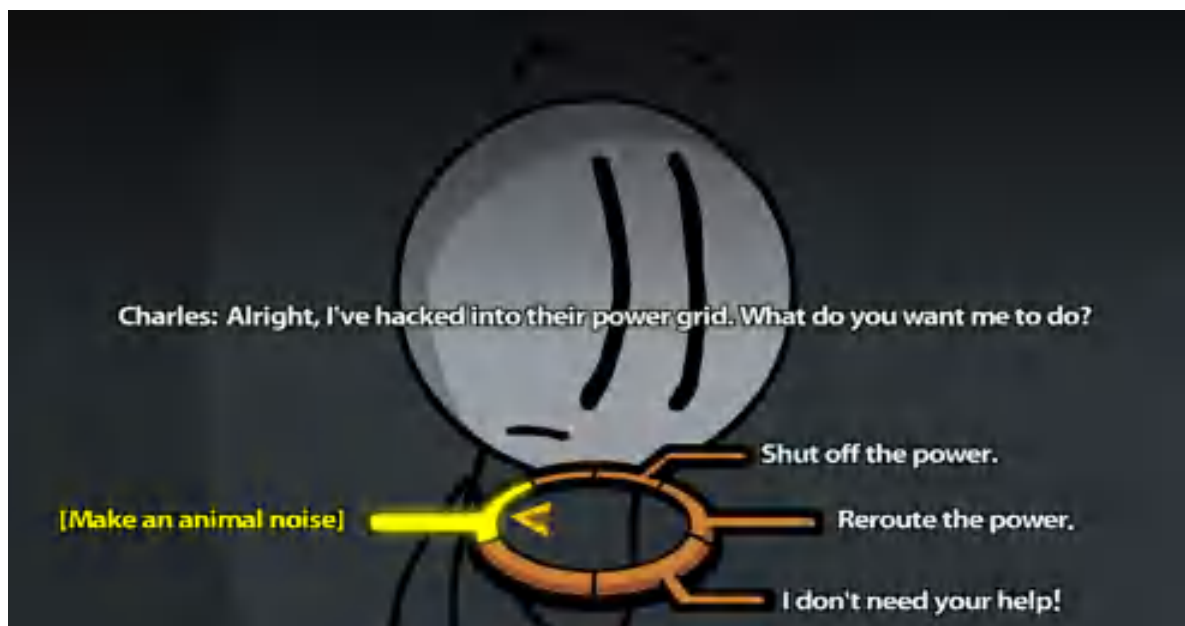


Рисунок 1 – Дерево розмов яке є відсилкою до іншої гри



Рисунок 2 – Мапа дій та кінцівок у грі

А Heist with Markiplier – теж має аспект інтерактивності, але вже виконаний як фільм на YouTube з елементи фільму та відеоігор. Написав та зрежисював Марк Фішбах (багатьом більш відомим під псевдонімом Markiplier в мережі), він опублікував свою роботу на власному каналі [3], а сам фільм доступний кожному власнику підписки YouTube Premium. У фільмі глядачі відіграють роль помічника грабіжника Маркіплієра у пограбуванні музею, керуючи виборами головного героя, що впливає на розвиток сюжету та його кінцівку. Відео має високоякісне зйомку, звук та монтаж, створюючи ілюзію участі глядача у власному фільмі [4].



Рисунок 3 – Скріншот вибору на ютубі, опублікований сайтом TheGamer [5]

У світі розважальної індустрії складно обрати потрібний інструмент для подання історій. Можливості інтерактивної взаємодії з глядачем різноманітні та надають авторам можливість розкрити світ власної історії ще глибше. Однак варто пам'ятати, що інтерактивність не завжди є панацеєю, і вона повинна бути досконало вбудована в сюжет та обрану форму, щоб не порушувати ритм пригоди. Для проекту обрано за основу механіки вибору дій, дерево розмов, та мапу кінцівок для створення власного ігрового фільму.

Список використаних джерел

1. Про Minecraft: Story Mode на «wikipedia» URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft:_Story_Mode. (Дата звернення 04.03.2024 р.)
2. The Henry Stickmin Collection «steam» URL: https://store.steampowered.com/app/1089980/The_Henry_Stickmin_Collection/ (Дата звернення 04.03.2024 рік)
3. YouTube канал Марка Фішбаха URL: <https://www.youtube.com/@markiplier> (Дата звернення 04.03.2024 рік)
4. Про A Heist with Markiplier на «wikipedia» URL: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Heist_with_Markiplier (Дата звернення 04.03.2024 рік)
5. Про A Heist with Markiplier на «TheGamer» URL: <https://www.thegamer.com/best-interactive-movie-games/#the-with-markiplier-series> (Дата звернення 04.03.2024 рік)