

УДК 004.4

Е.А. ЗАМКОВЕНКО, НТУ «ХПИ», Харків, Україна

О.А. КОЗИНА, канд. техн. наук, доц., НТУ «ХПИ», Харків, Україна

Выбор инструмента для написания саундтреков для игры

Рынок компьютерных игр представляет собой стремительно развивающийся и высокодоходный бизнес, качество продукты в котором является определяющим фактором. Создание качественного программного продукта возможно только при использовании научно обоснованного подхода в разработке всех составляющих компьютерной игры. Известно влияние музыкальной составляющей на психологическое состояние играющего человека, именно поэтому выбор мощной среды обработка звука является важной и ответственной задачей этапа проектирования.

За последние несколько лет музыка для компьютерных игр стала настолько обсуждаемой темой, что сейчас это уже стал отдельный жанр, имеющий свои особенности и черты. Музыка для разных игровых уровней, ее значение в определенные моменты игры – все это оказывает решающее воздействие на психологическое состояние играющего человека [1].

Сравнительный анализ средств компьютерной обработки звуков показал, что на сегодняшний день пакет FL Studio самый распространенный [2], т. к. он позволяет за полчаса создать оригинальную композицию любого жанра – от простых битов до глубокой классической музыки [3].

Альтернативой этому пакету является пакет Cubase. Его назначение так же сводиться к обработке звука. Cubase может похвастаться более удобной работой с многоканальными инструментами и MIDI C#, а так же очень удобными инструментами записи голоса. FL Studio более подходит для того случая, когда требуется сосредоточиться на музыкальной творческой части трека (минуя сведение, хотя и на нем его можно отлично делать), а также для простых действий приходится с меньшим количеством движений мышкой.

Таким образом, использование пакета FL Studio для обработки музыкального материала для компьютерных игр является на сегодняшний день наиболее перспективным. Для обработки звукового материала при создании игры жанра RPG подойдут оба инструмента, но так как продукт FL Studio можно использовать бесплатно (студенческая лицензия), выбираем именно пакет FLS.

Список литературы:

1. *Eric-Jon Waugh* Музыка как неотъемлемая часть компьютерной игры, 2005 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.render.ru/books/show_book.php?book_id=173.
2. Опрос FL Studio vs. Cubase: все за и против на otvety.google.ru, 2010 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://otvety.google.ru/otvety/thread?tid=19c7062eb9a2a728>.
3. Image Line Software, *Introducing FL Studio 11*, 2014 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.image-line.com/flstudio/>.