

## **СТВОРЕННЯ ПРАВИЛЬНОЇ КАМЕРИ У ВІДЕОІГРАХ**

**Гряник Г.В., Когутенко О.О.**

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут»,  
м. Харків*

Використання камери в відеоіграх це доволі складний елемент ігрового дизайну. В залежності від того, де розміщувати, або як використовувати камеру ми можемо досягати різних ефектів.

Створення правильної камери в іграх іноді може виявитися досить складним завданням. Керувати нею складно, це вимагає великого досвіду і креативності. Саме від камери буде залежати сприйняття гравцем створеного світу.

З одного боку, камеру потрібно використовувати щоб стежити за геймплеєм. Тому широкий вид дає нам більше периферійний огляд в той час якщо сильно зумувати вид камери, то це дозволить нам більш точно прицілюватися і концентруватися на певному елементі. В 2D картинці полегшується можливість гравця оцінити відстань між двома персонажами, що складно зробити в 3D. Лінійна гра може виграти від фіксованої камери яка слідує за персонажем, але в той час гри дослідницького типу потрібно камера, яку можна контролювати, тим самим надавати гравцю повний контроль над баченням світу.

З іншого боку камера може служити для більш естетичних цілей. Занадто ширококутний кадр змушує персонажа відчувати себе маленьким і незначним, а ближня перспектива може викликати відчуття клаустрофобії і почуття замкнутості. Камера може зробити невелике віддалення під час бігу, аби підсилити відчуття швидкості. Перспектива від першої особи створює ефект присутності, в той час як вільна камера дає відчути себе деяким «богом».

Створення правильної камери не тільки здатне краще передати картинку, а і створити правильну атмосферу, передати відчуття персонажа та емоції сцени. Раніше, через можливості консолей розробники використовували фіксовану камеру. Це створювало ефект підглядання, ми наче керуємо персонажем, але ми не можемо бачити куди саме він йде. Така камера тим самим дає можливість створити художній контроль діям тим самим створювати атмосферу відповідно до подій які будуть далі.

Розробник сам вирішує, який огляд краще підходить для його гри. Камера – інструмент, за допомогою якого можна викликати у гравця емоції. Але не можна тицяти цими емоціями прямо в обличчя, якщо все зроблено правильно, гравець відчує всі потрібні емоції сам.