

ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ИНТЕРФЕЙСА В 3D СРЕДАХ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Материал Подготовил: Чубов А.



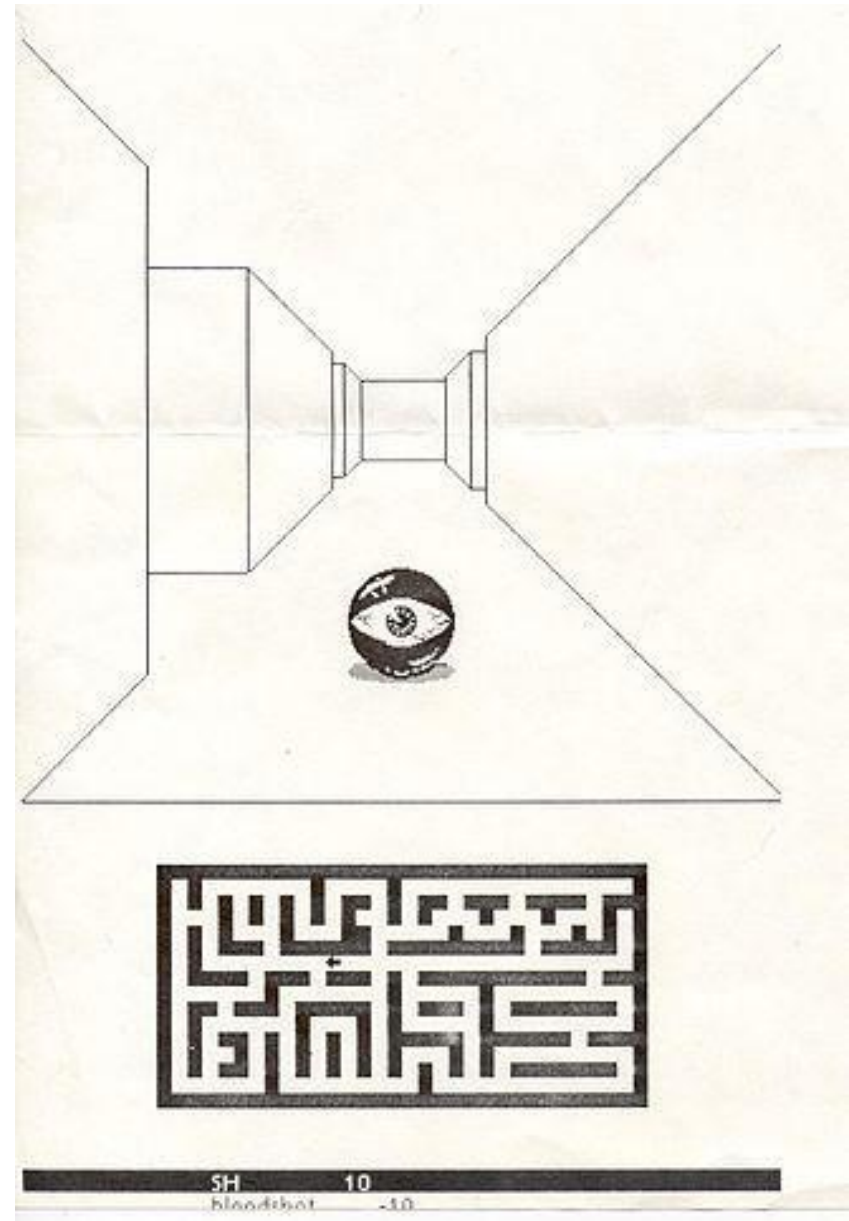
YAMAHA

Немного истории

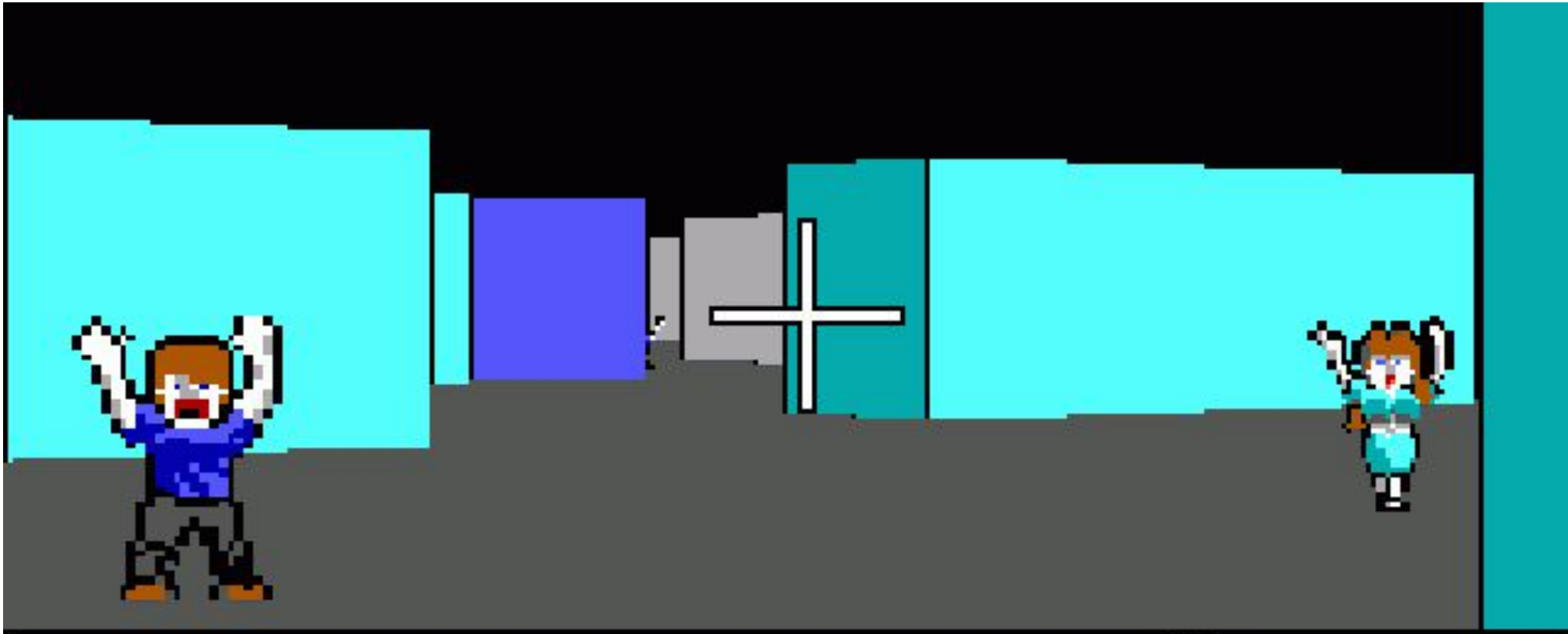
Maze Wars (1973)



Maze Wars (1985)



Howertank one (1991)



DOOM (1993)



Battlefield 1 (2016)



Симулятор вождения для изучения ПДД



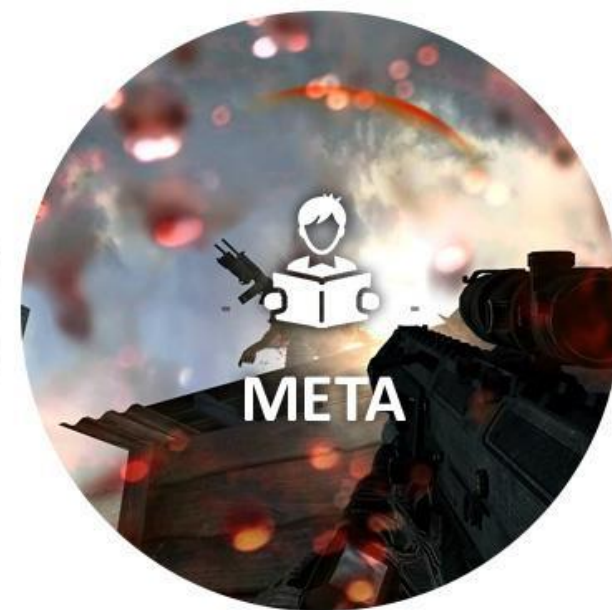
Два вида интерфейса

Основные определения

Диегезис – функциональная реальность, сконструированная в границах фильма.

Иными словами – вся полнота мира художественного произведения и вся его реальности.

Нарратив – изложение взаимосвязанных событий, представленных читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов.



ЧАСТЬ ИГРОВОГО МИРА



ЧАСТЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Диегетические элементы Метро 2033



Недиететические элементы Lineage 2

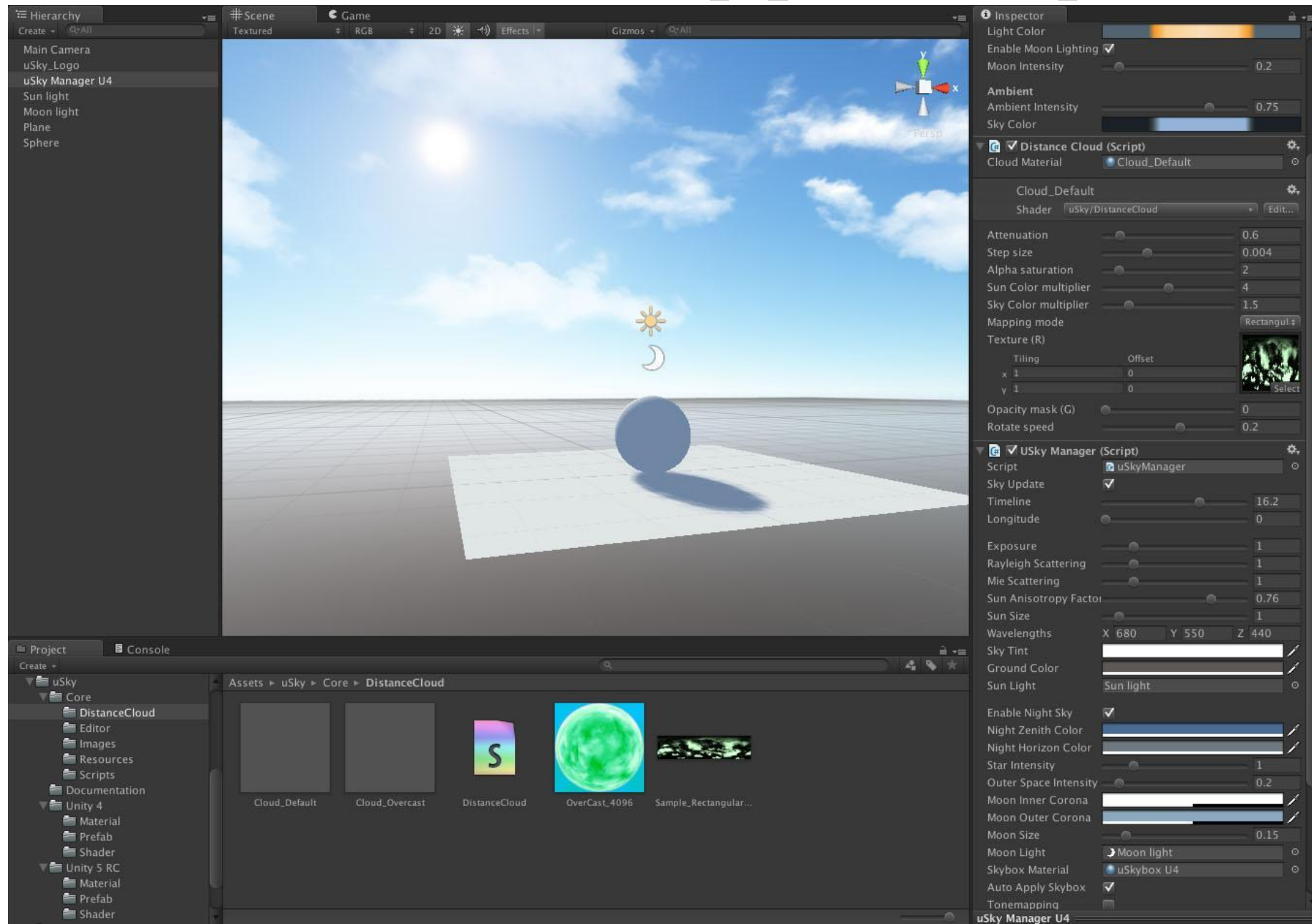


Пространственные элементы Tom Clancy's The Division



Приоритеты

Недиететический интерфейс 3Д редактора



Пространственные и недиететические элементы в DOTA 2

The screenshot displays the Dota 2 interface during a match. The central focus is the hero's stats and abilities. The hero is Shadow Fiend, with the following stats:

ATTACK	DEFENSE
Attack Speed: 161 (1.1s)	Armor: 4.4 +1.0
Damage: 59 - 65 + 58	Physical Resist: 24%
Attack Range: 500	Magic Resist: 25%
Spell Amp: 2.4%	Evasion: 0%

Abilities shown below the stats:

- 19 + 22** (Gains 2.0 per lvl) = 820 HP and 1.2 HP Regen
- 26 + 19** (Gains 2.9 per lvl) = 45 Damage (Primary Attribute) = 6.3 Armor and 44 Attack Speed
- 22 + 16** (Gains 2.0 per lvl) = 456 Mana, 1.5 Mana Regen, and 2.4% Spell Amp

The interface also features a sidebar on the left with 'HERO' and 'SPAWN' options, and a 'CUSTOMIZE' section. On the right, there is a 'SELECTED GUIDE' panel with 'STARTING ITEMS', 'EARLY GAME', 'MID GAME', 'LATE GAME', and 'POPULAR ITEMS' sections. A search bar and 'UPGRADES' tab are also visible. The bottom of the screen shows the hero's health (1020 / 1020), mana (506 / 506), and a hotkey bar with various abilities and items. The top right corner displays game performance metrics: FPS / PING 43 / 0 and LOSS / KBPS 0 / 36.

Всегда иметь ввиду теорию диегезиса.

Максимизировать её применение, когда нужно максимально вовлечь пользователя в виртуальный мир (интерактивное повествование, виртуальная реальность)

Минимизировать, если в этом нет нужды (3D редакторы).

Спасибо за внимание!