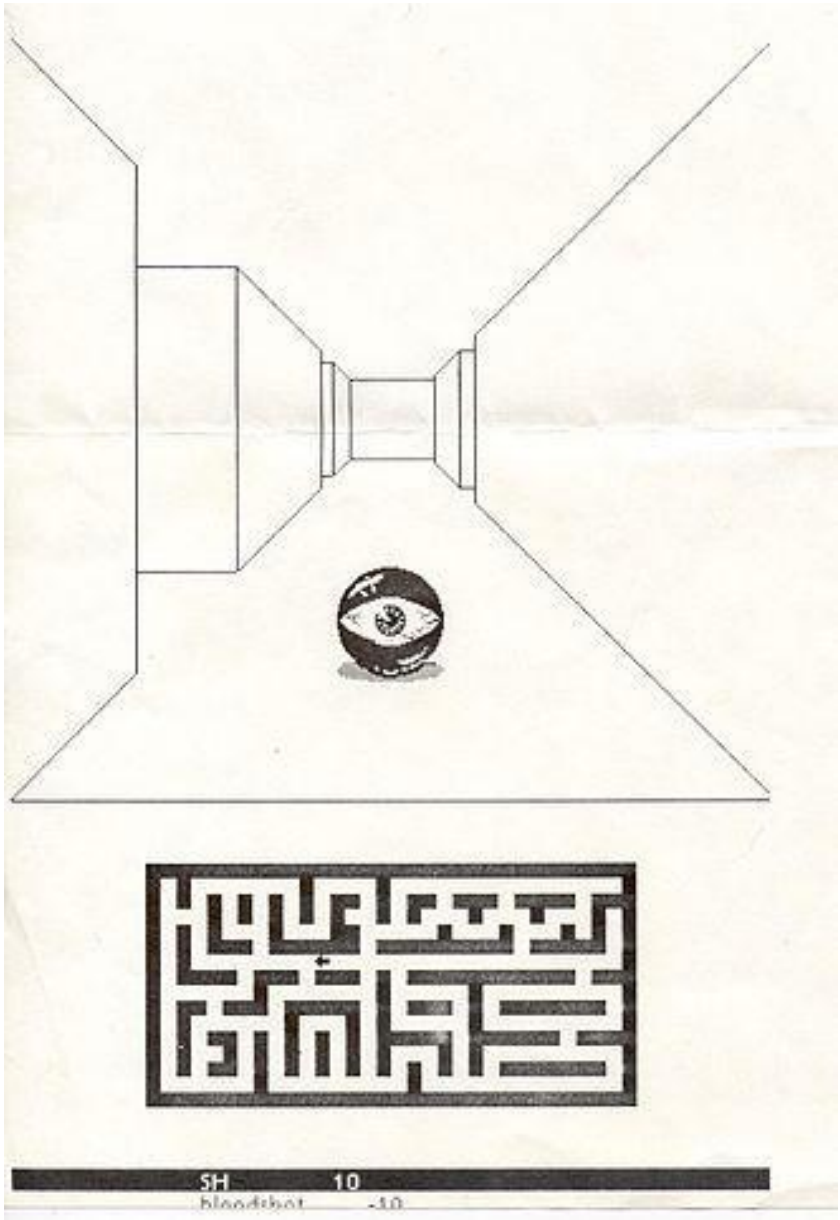
ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ИНТЕРФЕЙСА В 3D СРЕДАХ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Материал Подготовил: Чубов А.

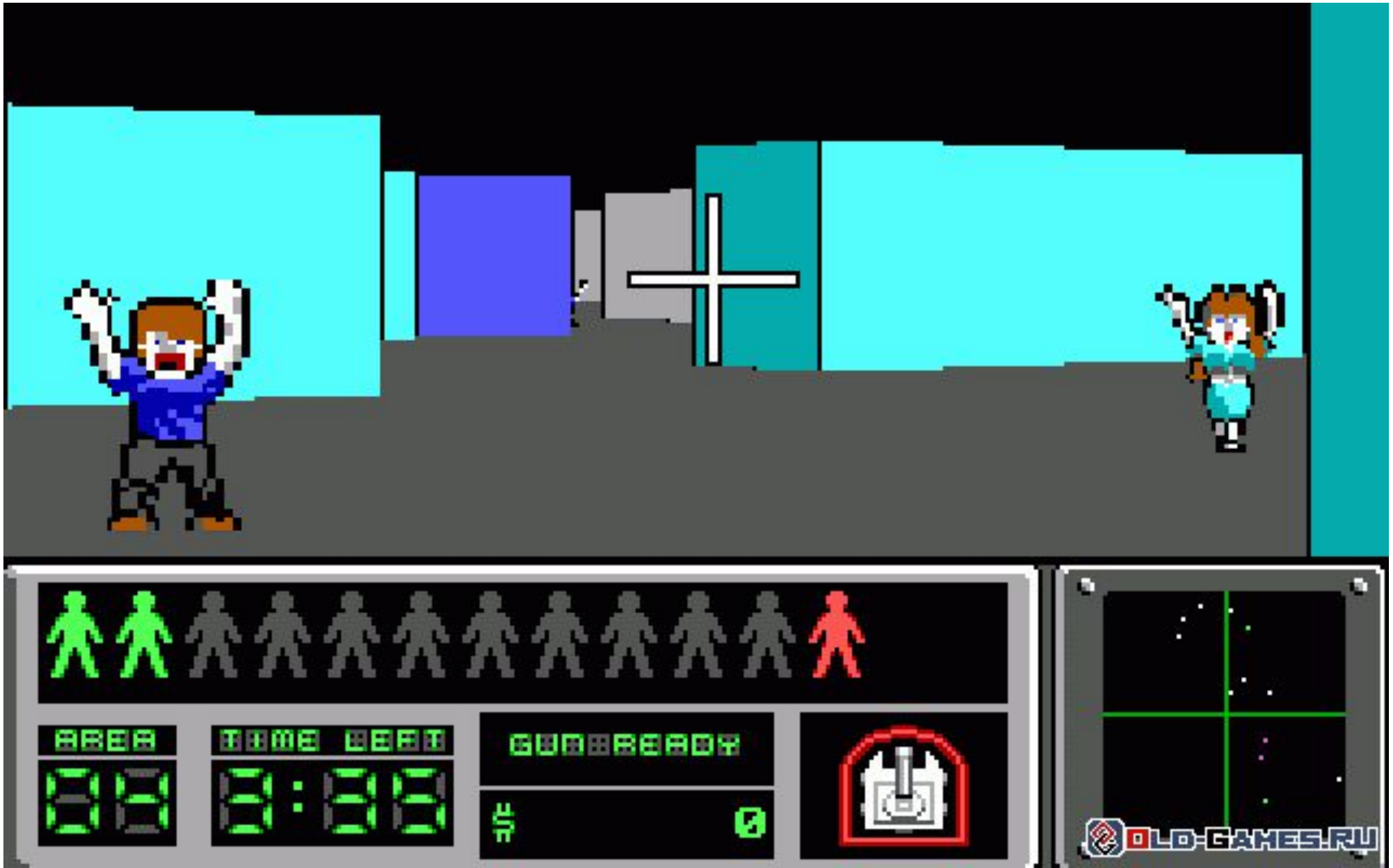
Немного истории

Maze Wars (1973)

Maze Wars (1985)



Howertank one (1991)



DOOM (1993)

47
AMMO
100%
HEALTH
2 3 4
5 6 7
ARMS
100%
ARMOR
BULL 400 / 400
SHEL 100 / 100
RCKT 47 / 100
CELL 80 / 600

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

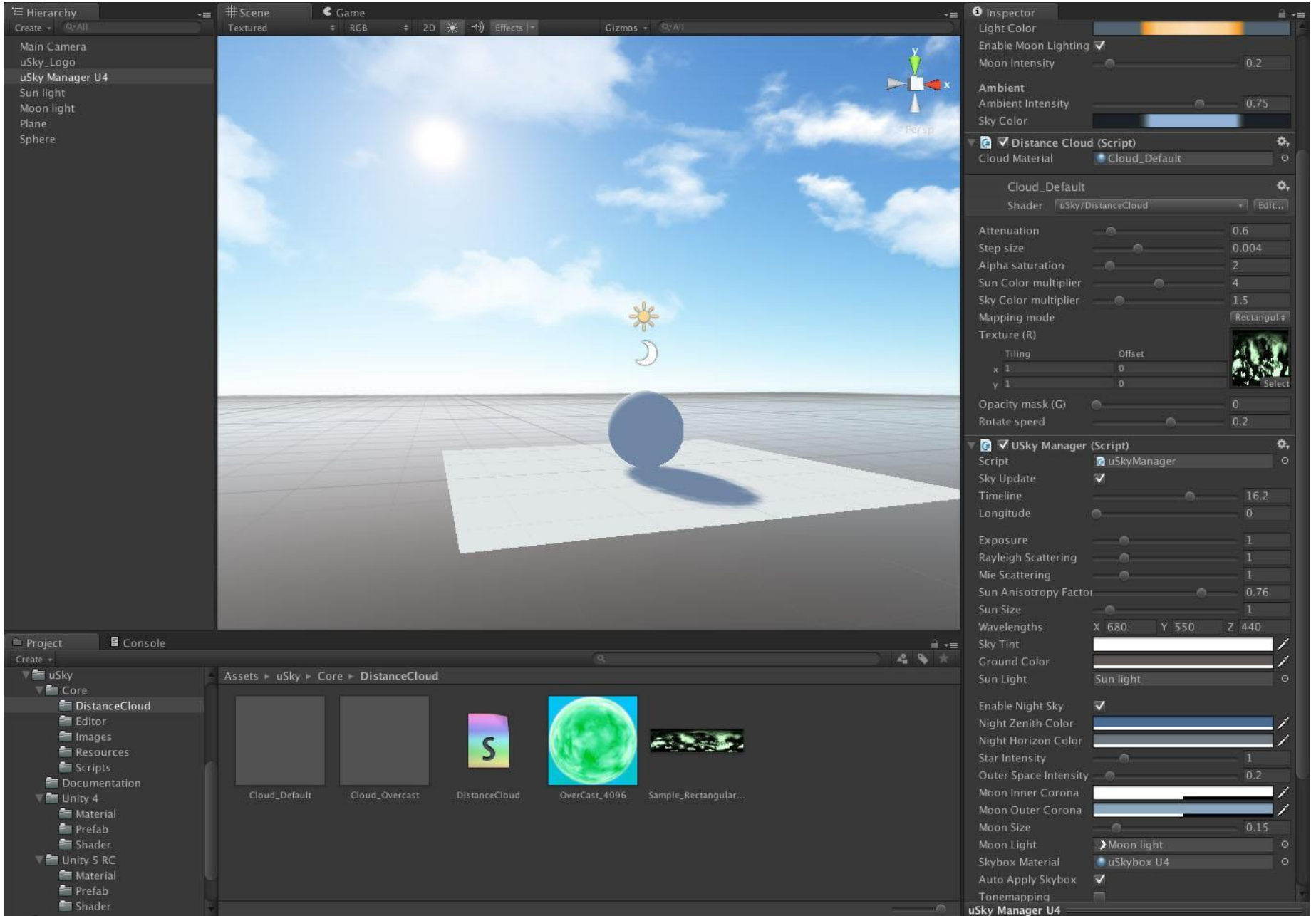
Диегетические элементы
Метро 2033

Недиегетические элементы
Lineage 2

Пространственные элементы Tom Clancy’s The Division

Приоритеты

Недиегетический интерфейс 3Д редактора



Пространственные и недиегетические элементы в DOTA 2

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!