Автор: Administrator
30.04.2011 11:15 - Обновлено 16.06.2011 20:16

Несмотря на то что профессия игрового саунд-дизайнера – штука такая же новая, как и сами видеоигры, корни ее уходят в прошлое настолько далекое, что когда я только начинал копаться в источниках, даже близко не мог представить себе, насколько глубоко спрятана истина.

Если отбросить архаичную мишуру типа ритуальных танцев австралопитеков, то первые подобия саунд-дизайнерской работы появились в середине XV века в Италии: в какой-то момент театральное искусство пришло к тому, чтобы для усиления эмоций и переживаний, вызываемых у зрителя просмотром перфоманса, наряду с актерами использовать посторонние источники звука.

Несмотря на то что профессия игрового саунд-дизайнера – штука такая же новая, как и сами видеоигры, корни ее уходят в прошлое настолько далекое, что когда я только начинал копаться в источниках первом ряду, хлопает в ладоши. Вот примерно так, только на дворе XV век.

ЦИФРА НЕ ПОБЕЖДАЕТ.

Значительно позже, когда появилась звукозапись, отдельно взятые эффекты записывали на граммофон: первый случай подобного звукового оформления был зафиксирован в Лондонском театре в 1890 году – в одной из постановок использовался звук детского плача.

Но вернемся к играм. Да, на дворе уже XXI век, и цифровые технологии позволяют создавать звуки, максимально близкие к их природным аналогам; тем не менее, живой звук в саунд-дизайне ценится на вес золота и стоит соответствующих денег: если ты думаешь, что танки в твоей любимой стратегии грохочут MIDI-семплами, то ты ошибаешься.

Вот цитата из блога саундпродюсера Gaijin Sound Павла Стебакова (мы обязательно встретимся с Пашей на страницах твоего любимого журнала, но в следующий раз): «Зажимать уши, когда стреляет БМП-2, особого смысла нет, так как разрывает буквально изнутри.

Ветер дул в нашу сторону, порохового дыма от выстрелов было столько, что мы, видимо, немного обожгли горло. Пара удачных дублей с этим юнитом не получилась, так как рекордер тупо прекращал запись, при таком-то грохоте. Наверное, ему тоже было ссыкливо».