

Predhovor

V rukách držíte učebnicu, ktorej ambíciou je vytvoriť základy na uchopenie audiovizuálnych aspektov digitálnych hier. Kniha spája primárne dve línie – jedna sa zaoberá vizuálnou stránkou a tá druhá zvukovými aspektmi hier. Text je koncipovaný tak, aby odrážal chronologický vývoj jednotlivých technológií prítomných pri rôznych kľúčových momentoch v dejinách digitálnych hier. Hoci táto éra nie je dlhšia ako niekoľko dekád, predpoklady na jej vznik hľadajú obe obsahové línie (aj auditívna, aj vizuálna) oveľa skôr. Vytvárajú tým prehľadný text, v ktorom čitateľ môže postupne sledovať evolúciu jedného z fenoménov dnešnej doby.

Časť textu, venujúca sa auditívnym prvkom, sleduje predpoklady na vznik technológií vedúcich k súčasnému stavu, pri ktorom digitálne hry dosiahli realistickú súhrnu obrazu a zvuku. Exkurzia sa začína obdobím pred takzvanou érou nemých hier, v rámci ktorého autor skúma rôzne mechanické automaty a ich auditívne prvky, pokračuje obdobím, v ktorom sa herné konzoly a počítače dostali takmer do každej

domácnosti, a siahla až do dneška, keď je adaptívny či priestorový zvuk štandardom presahujúcim zvukový dizajn digitálnych hier. Text sa nevenuje len hardvérovým prvkom dôležitým pri vývoji audia (zvukové čipy, programovateľné zvukové generátory, zvukové karty či syntetizátory), ale aj rôznym míľnikom v oblasti softvéru a iných digitálnych technológií (MIDI, rôzne typy syntéz alebo enginov).

Podobne aj línia zaoberajúca sa vizuálnymi aspektmi digitálnych hier hľadá súvislosti s ich vývojom ešte skôr. Poskytuje náhľad do rôznych technológií a herných prístrojov bez displejov či obrazoviek a neskôr prechádza k prvým elektrickým zariadeniam využívajúcim primitívne svetelné signály. Rovnako rozoberá mnohé prvky vedúce až k súčasnému stavu – rozličné typy obrazoviek a spôsoby vykresľovania, rôzne typy animácií, 2D a 3D grafiky, ale aj elementy dôležité pri pochopení procesov prebiehajúcich pri renderovaní pomocou grafických kariet.

V tejto knihe, pochopiteľne, nie sú spomenuté úplne všetky audiovizuálne technológie či prvky, ktoré sú dôležité pri vývoji digitálnych hier. Zvuková časť detailne mapuje vývoj približne po takzvanú šiestu generáciu herných konzol a začiatky 21. storočia, keď sa herné audio presunulo do digitálnych strižní či do midléru v počítačoch. Avšak nevenuje sa takmer vôbec napríklad prenosným zariadeniam (tzv. handheld konzolám). Rovnako v línii textu, zaoberajúcej sa vizuálnymi aspektmi, je selekcia tém prispôbena dôležitosti v rámci hernej histórie a nesústredí sa na zachytenie úplne všetkých existujúcich technológií.

Je potrebné dodať, že množstvo procesov a technológií z minulosti vedúcich k súčasnému stavu, vznikalo paralelne a na rôznych miestach. Aj kvôli tomu sa nie vždy dá jednoznačne ísť po časovej osi bez toho, aby sme sa nemuseli vracieť kúsok späť. Napriek tomu sa štruktúra textu snaží byť chronologická a množstvom obsiahnutých informácií tak vytvoriť predpoklad na to, aby podnietila v čitateľovi potrebu vyhľadávať ďalšie informácie. Tých je nepochybne obrovské množstvo, pretože tvorba digitálnych hier sa počas úvodných dekád rozbehla takmer geometrickým tempom. Knihu

teda treba brať hlavne ako vstupnú bránu do tejto problematiky.

Revision #1

Created 11 April 2023 07:40:37 by Admin

Updated 11 April 2023 07:40:43 by Admin