

Какво е да си студент в програмата International Game Architecture and Design?

Здравейте, казвам се Антон Десов и съм втора година ученик в IGAD(International Game Architecture & Design)/Nhtv, с подспециалност Art. Реших да споделя малко информация за това какво представлява нашата специалност, за да усетите дали това е, което искате да учите.

Смятам, че нашата специалност е много уникална, защото хората, които сме там, сме много особени в един наш си вид и ако навсякъде другаде се чувстваме странно, тук се чувстваме у дома си. Всички обичаме игри по малко или по много и сме влезнали с цел да създаваме това, което ни е радвало нас като деца и което продължава да ни радва. Разбира се, има хора, които се отказват или не успяват да смогнат с трудността на нашата специалност, защото ще бъде честен - не е лесно. Има огромна разлика това да правиш игри, от това да играеш игри. Средно всички учим поне по 8-9 часа на ден, за да може да си завършим проектите. Но ако знаете, че това е, което искате да правите, тези часове са по-скоро интересни и забавни.

За различните вариации - от учебната година (2015/2016) програмата ни се променя цялостно. До този момент беше - влизаш в Art/Programming/Design&Production/IGD (IndieGameDesign) и учиш специфични предмети цялата година, като предаваш проекти всеки два месеца и половина (за справка, при нас системата е на блокове, което е равно на половин срок. Тоест имаме 4 блока на година, всеки с отделни предмети). Тоест, както аз съм в Арт, уча всичко до някаква степен - анимация, 3д моделиране и др. От следващата година се сменя системата ни на Project Based Learning(PBL). Това значи, че всеки блок всеки студент ще трябва да си правим сам програма с това какво иска да се занимава и да научи и учителите ще го подкрепят и той трябва да покрие известни цели (представете си skill tree в някоя RPG игра). Накрая на всеки блок студентът предава каквото е направил и бива оценен. В началото, разбира се, ще бъде малко по-фиксирано какво се учи, за да запознаят всички с това как се прави една игра все пак. Но от втората година повечето студенти вече имат идея с какво им се занимава и искат да почнат да се концентрират на това. Идеята е, че по-често ще се правят игри в тази система и то в по-голям срок от време от това, което ние имаме в момента, и всеки ще трябва да изпълни дадена роля(точно както в едно професионално студио). Другото е, че ако учиш една година Арт, следващата можеш да учиш само Дизайн или пък Програмиране.

Сега поотделно кой с какво се занимава:

Арт - Ние правим всичко графично, т.е. всичко, което виждаш на екрана. Това включва 3D modelling, 2D graphics, Animation, Lighting, VFX, Rendering, Sculpting, Texturing, Rigging, Concepting. Нашата роля (или поне това е мое лично мнение, но смятам, че така трябва да е по принцип) е да подкрепяме дизайна на играта. Казвам мое лично мнение, защото

много хора от Арт идват с целта да правят красиви неща и са готови да жертват логика и дизайн заради това, което не е най-добрата идея. Но нашето въображение може да промени коренно самата идея на играта - имам точно такъв пример как един дизайнер тази година ни показва концепция на негова механика и беше елементарно проста. Ние я взехме в арт и я преобразихме тотално, но ключовите елементи бяха там (тоест взаимодействията и движенията). Така че ако имате око за това какво прави една игра добра графично, може да рисувате или изрязвате идеите си добре или пък просто обичате изкуство като цяло, това е може би мястото за вас.(П.С. Напоследък в индустрията се търсят хора, които има също и технически опит, освен художествен.). Програми, които ще ползвате: Maya, Zbrush, Unity, Unreal Engine 4, Photoshop(допълнително: xNormal, Substance, Nuke, Illustrator)

Дизайн - Главният проблем на много хора е, че не знаят каква е разликата между Арт и Дизайн. Както споменах, Арт е всичко графично. Дизайнът е най-важната част от една игра - тук са описани всички действия на играча, всички неща, които той трябва да направи. Тук се правят прости модели на нива, наречени blockouts/white boxing, с които се описват възможно най-елементарно как би трябвало да изглежда едно ниво(после от арт го взимаме и го правим яко). Тук се описват UI(User Interface) или какво има на екрана, враговете колко са силни, как атакуват, създават се пъзели и не на последно място, създава се историята на играта. Работата на дизайнера е обикновено да пише доста документи, да тества дали механиките работят, преди самата игра да почне да бъде създавана, да контролират до една степен Арт и Програмиране, така че всичко да бъде свързано и да работи както трябва. Така че ако искате да сте мозъците зад това как една игра всъщност действа, това е сигурно мястото за вас(да бъда честен отново, много хора смятат, че това е лесна специалност, но изисква много знание и опит, за да бъдеш наистина добър в това[както и във всичко друго де]. Програми, които ще ползвате: Microsoft Office, Unity, Unreal Engine 4.

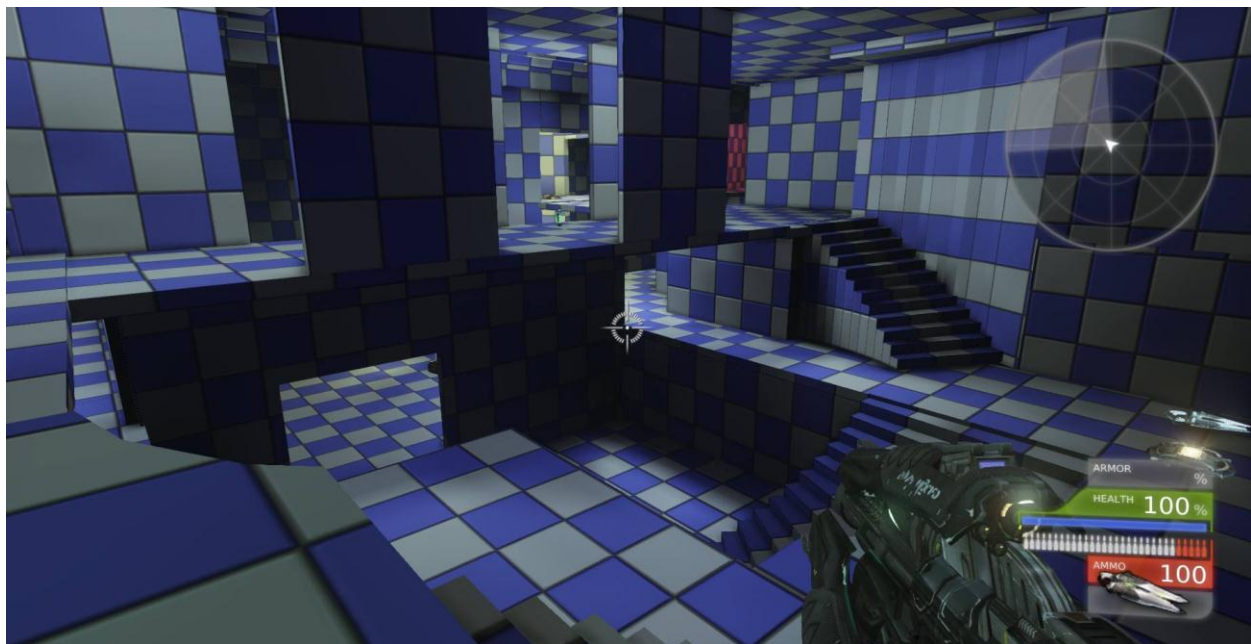
Програмиране - Ако обичате да пишете странни неща, които после магически работят, това е мястото за вас! Работата на програмистите е да взимат идеите, които дизайнерите имат и да са сигурни, че работят в engine-а, който ползвате. Не мога да споделя чак толкова много, тъй като аз самият не разбирам почти нищо от програмиране, но като цяло, хората които искат да се занимават с това, имат известна идея какво трябва да се прави.

За учителите - едва ли сте срещали по шантави учители от нашите. Всички са ветерани от индустрията и знаят какво правят. Може да изглеждат възрастни, но всъщност често се държат детински. Но това не ги прави несериозни - взимат професията си много сериозно и винаги са готови да помогнат на студент, който е в затруднение. Начините им на преподаване са различни един от друг, но всички са уникални по един свой начин. Много лесно ще се привържете към тях и ще ви интересно да работите. Повечето учители са от Великобритания, има някои от Америка, Холандия и други европейски държави.

За стаите - Както споменах, следващата година се променя системата и много повече се фокусираме на правим игри. В крилото, в което сме в университета, ще се промени следващата година и би трябвало да имаме 4 големи стаи, в които всички ще работим заедно. Програмата все още бива създадена, но аз като съм 3та година ще работя почти всеки ден по игра, която ще правим цялата година(ние ще сме може би към ~20 души, при вас се очаква всички заедно, които стигнат 3тата година да правите игра, т.е. ~120-130). Повечето време ще работите по проектите си и един ден в седмицата ще има workshops, където може да посещавате и да учите това, което искате. За съжаление не мога да дам 100% сигурна информация как ще стават някои от нещата, тъй като още се работи по тях. Но със сигурност ще ви трябва повече self-motivation и по-малко да очаквате някои да ви казва какво да правите.

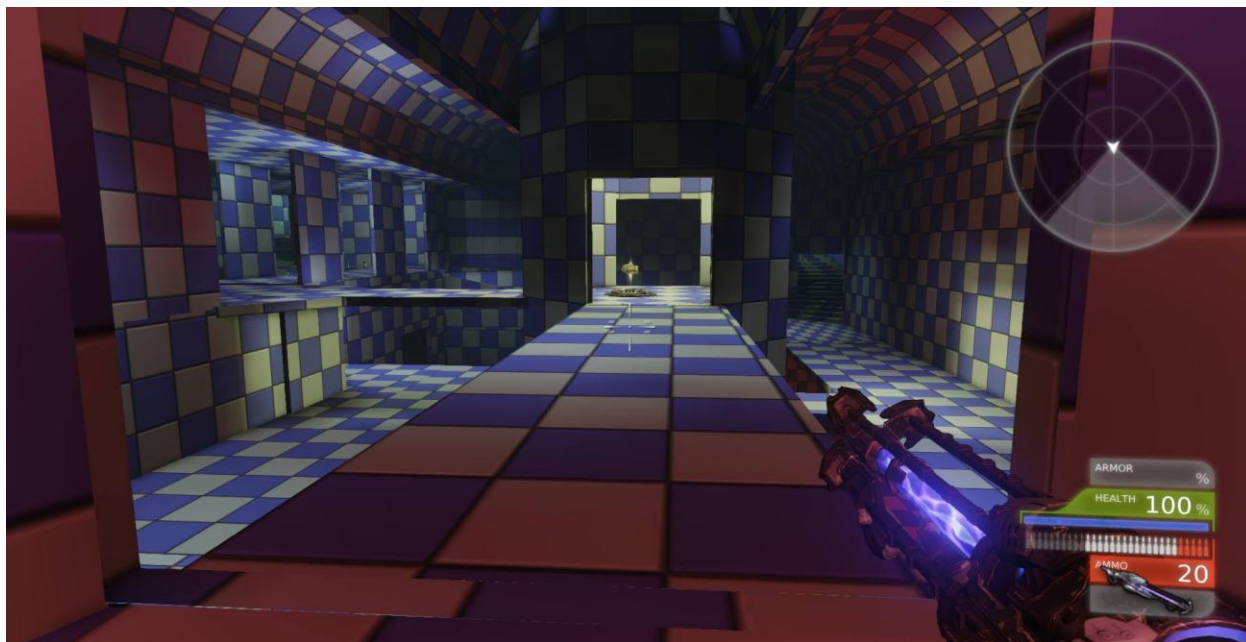
Трудно ли е всичко това? - Да и не. Да, защото изисква много време, търпение, отдаденост и до една степен жертва на социален живот(особено в арт). Но ако може да си разпределяте времето добре и наистина обичате да ги правите тези неща, въобще не е толкова трудно(особено след като можете да пропуснете някои от предметите, които не ви интригуват). А и аз лично не видях жертва на социален живот, защото всичките ми приятели там са от специалността, така че прекарвам цялото си време с тях и вече са ми като семейство.

Ако успеете да влезете, може би ще видите презентация от мен и един холандец, която правихме миналата година за първокурсниците. Но ако имате някакви въпроси, може да ме потърсите на antondessov@gmail.com (не обичам да добавям непознати хора във



Facebook).

Level Design - ниво, правено от дизайнер за Unreal Tournament(white boxing/blockout)



Продължено от нас в арт(още се работи по него):

