

VIDEO OYINLARDA MAXSUS OVOZ EFFEKTLAR

O'zbekiston davlat san'at madaniyat instituti Nukus filiali

"Texnogen va san'atshunoslik" fakulteti

"Texnogen san'ati" kafedrası

Qdirbaev Islambek Qutlibaevich

khidrbaevislambek@gmail.com

+998913812565

Anotatsiya: *Ushbu maqolada Video oyinlarning yaratilish tarixi va rivojlanish jarayoni va undagi mahsus effektlar haqida soz etiladi.*

Kalit sozlar: *virtual, Reverb, echo, Eq*

Yosh avlodning qiziqishi va zamon rivoji video oyinlarni kiber sport darajasi yetqazdi. Oyinshilarni oyinga jalp qilish uchun video tasvirlar va effektlar yuqori darajada bolish kerak bu uchun albatta sifatli texnologiyalarni talap qiladi. Tasvir va effect bilan video oyin yahshi shiqishi mumkin lekin ovozsiz oyinshilarning etiborini qozona olmaydi. Ovoz yeshimi va ovoz effektlarisiz videooyinlar hom holatda qoladi. Ovoz an'anaviy ravishda o'yinchilarning e'tiborini yangi video o'yinlarga jalb qiladigan muhim omillardan biri bo'lib qolmoqda. Video o'yinlar deyarli o'yin sanoatining dastlabki kunlarida ovozga ega bo'ldi. Birinchi tijorat o'yin mashinalarida allaqachon eng oddiy tovush signallari ishlatilgan. Uskunaning texnik nomukammalligi tufayli birinchi video o'yinlarda o'yin ovozining imkoniyatlari juda cheklangan edi va yangi texnologik echimlar o'yin sanoati va uning mahsulotlarining rivojlanishi va mashhurligiga sezilarli ta'sir ko'rsatib, ovoz sifatini yaxshiladi.

Jamoatchilik e'tiborini jalb qilish uchun doimiy kurash, o'yin dasturiy mahsulotlarini ishlab chiqaruvchi kompaniyalarning raqobati, konservativ siyosiy muassasaning qarshiligini engib o'tish-bularning barchasi o'z izlarini qoldirdi, tez suratlarda o'sib borayotgan "virtual" ko'ngilochar sanoatni kuchaytirdi va takomillashtirishga undadi.

Qadimgi qo'lyozmalarda aytilishicha, qimor tarixi 3500 yil oldin paydo bo'lgan. Qadimgi Misrda fir'avnlarning qabrlaridan zarlarning prototiplari topilgan.

Ba'zi tadqiqotchilar bizga qadimgi Sharqdan kelgan karta o'yinlarini zamonaviy video o'yinlarning avlodi deb atashadi.

Kimdir XIX asrning ikkinchi yarmida keng tarqalgan pinball mashinasi va bilyard kabi mexanik stol o'yin mashinalarini elektron o'yinlarning tarixiy prototipi deb biladi.

Ammo, ehtimol, eng yaqin "qarindoshlik rishtalari" video o'yinlar "bir qo'lli banditlar" deb nomlangan elektr o'yin mashinalari yoki birinchi uy konsollari va kompyuterlari paydo bo'lishidan o'nlab yillar oldin kazinolarda, barlarda, klublarda qimor o'yinchilari orasida juda mashhur bo'lgan va ularning egalariga katta daromad keltirgan slot mashinalari bilan bog'liq.

1891 yilda Nyu-York shtatida (AQSh) ixtiro qilingan mashinalari qisqa vaqt ichida juda mashhur bo'lib, tezda boshqa Amerika Shtatlariga tarqaldi.

"Mills Liberty Bell" deb nomlangan birinchi "ovoqli" o'yin uyasi mashinalaridan biri 1907 yilda Las - Vegasdagi Flamingo Xilton mehmonxonasining qabulxonasida o'rnatilgan va agar raqamlarning g'olib kombinatsiyasi tushib qolsa, bir necha marta qo'ng'iroq qiladigan maxsus qo'ng'iroq bilan ushlangan. Jamoatchilik orasida apparatga bo'lgan qiziqish doimiy edi va yangi o'yin mashinalarining paydo bo'lishi uzoq kutilmadi.

O'yin apparatlarini yaratuvchilar iloji boricha ko'proq o'yinchilarni jalb qilishga intilishdi va o'yin apparatlarining texnologiyasini takomillashtirish bilan bir qatorda, o'yin jarayonini o'yin muassasalariga tashrif buyuruvchi uchun yanada jozibador qiladigan ovoz va musiqiy hamrohlikni takomillashtirdilar. Ovoz o'sha paytda ham muhim vosita edi, chunki u muvaffaqiyat tuyg'usini, o'ziga xos eyforiyani, tez g'alaba illyuziyasini yaratishga imkon berdi. Bunday holatda, odam jekpotni "yirtib tashlash" va million yutib olish umidida so'nggi pullarini sarflashga tayyor edi.

O'yin mashinalarining g'alaba qozonish tovushlarini kuchaytirgan holda, avtomat ishlab chiquvchilar nafaqat o'yinchilar, balki mashinalar yonidagi odamlar ham oson va katta g'alaba qozonish imkoniyati illyuziyasini yaratishga intilishdi.

Bu biznesdagi inqilobiy voqea 1930 yilda "Jackpot Bell" avtomatining rivojlanishi bo'lib, unda g'ildirak mexanizmi elektr motor yordamida harakatga keltirildi va oldingi modellarda barabanlarni boshqaradigan metall dastani tugma bilan almashtirildi. Ushbu model Jennings tomonidan ishlab chiqarilgan. Va 1966 yilda yana bir kompaniya – "Bally" – tangalar maxsus palletga tushganda, butun o'yin zaliga yaxshi eshitiladigan jiringlash paytida Avto - matlashtirilgan yutuqlarni to'lash tizimi bilan jihozlangan qurilmani taqdim etdi.

Bu video oyinlar hozirgi paytda tamoshabinlar etiborini tortish ushun ovoz effektalarini yaratishda mahsus plaginlar Reverb, echo, Eq va boshqa plaginlar foydalangan holda va tabiiy va yasalma tovush kitopxonalaridan foydalangan holda ish olib bormoqta. Muzikalar bolsa video oyinshini etiborini jalb qiluvshi ritm va tempga ega yahshi kayfiyat beradigan muzikalardan foydalangan holda ish olib bormoqta. Bu ommaviy biznesta yahshi natijalarni korsatmoqta.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. А.А. Деникин - Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа: Учебное пособие. – М.: ГИТР, 2012. – 394
2. А.А. Деникин Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов ДМК Пресс, 2012. – 696 с
3. Никамин В.А. Цифровая звукозапись. Технологии и стандарты. — СПб: Наука и Техника, 2002. -256 стр с ил.

4. Заретдинов, Караматдин. "ОВОЗ ЁЗИШ ТИЗИМИ ТАРИХИ ВА НАЗАРИЙ АСОСЛАРИ." *Oriental Art and Culture* 3.3 (2022): 285-287.
5. Qurbanbaevich, Zaretdinov Karamatdin. "CONDITIONS FOR THE FORMATION OF NATIONAL-MUSICAL THINKING OF STUDENTS IN THE ACTIVITIES OF MUSICAL CIRCLES."
6. Nietullaev, Rustam. "THE DUTY OF A SOUND ENGINEER IN MUSICAL THEATRE." *Интернаука* 17-3 (2020): 30-31.
- Qayipov, Azamat, and Rustam Nietullaev. "SOUND PRODUCTION OF THEATRICAL PERFORMANCES AND FESTIVALS AS A FORM OF ARTISTIC CREATIVITY." *Modern Science and Research* 2.4 (2023): 43-51.
7. Orinbaeva, Sarbinaz, and Rustam Nietullaev. "THE ROLE OF MUSIC IN HUMAN LIFE." *Modern Science and Research* 2.4 (2023): 39-42.
8. Nietullaev, Rustam, and Mariya Sipatdinova. "Subject of" cultural study", Methodological bases and its significance in forming a perfect generation." *Modern Science and Research* 1.2 (2022): 450-451.
9. Abdreymov, Manas Bekpolatovich. "QORAQALPOQ ZAMONAVIY MILLIY KINODAGI IZLANISHLAR XARAKTERI." *Oriental Art and Culture* 2.4 (2021): 44
10. BEKPOLATOVICH, MANAS ABDREYMOV. "Ways of Formation of Karakalpakfilm in the Pre-independence Years." *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology* 7.4: 1-3.
11. Abdreymov, Manas Bekpolatovich. "QORAQOLPOQ KINEMATOGRAFIYASIGA NAZAR: "TANKA" FILMI MISOLIDA." *Интернаука* 16-4 (2020): 49-50.
12. Bekpolatovich, Abdreymov Manas. "Specific Features of Sound Directing in Karakalpak National Cinema." *International Journal on Integrated Education* 4.9: 103
13. Абдреймов, Манас Бекполатович. "ҚОРАҚАЛПОҚ КИНЕМАТОГРАФИЯСИДА ОВОЗ РЕЖИССЁРЛИГИ МУАММОЛАРИ." *Oriental Art and Culture* 8 (2021): 22-
14. Qutlibaevich, Qdirbaev Islambek. "TEATRDA TEXNIKALIQ ÚSKENELER." *INTELLECTUAL EDUCATION TECHNOLOGICAL SOLUTIONS AND INNOVATIVE DIGITAL TOOLS* 2.17 (2023): 107-111.
15. Kazimbekovich, Bawetdinov Sharafatdin. "OVOZ REJISSORI STUDIYADA." *SO 'NGI ILMIY TADQIQOTLAR NAZARIYASI* 6.9 (2023): 115-117.
16. SHARAFATDIN, Bawetdinov. "SES REJISSYORI SYOMKA WAQTINDA MIKROFON MENEN ISLEWI." *Journal of Culture and Art* 1.7 (2023): 3-7.
17. Bawetdinov, Sharafatdin Kazimbekovich. "TEATR VA KINODA MUXIT VA MAKONNI BELGILOVCHI MUSIQA." *Oriental Art and Culture* 4.4 (2023): 89-93.
18. Kazimbekovich, Sharafatdin Bawetdinov. "KINO NAZARIYASI VA G'OYALARINING FALSAFIY FENOMENOLOGIYASI." *Oriental Art and Culture* 4.2 (2023): 404-409.

19. КЫДЫРБАЕВ, Исламбек. "ЁШ ТОМОШАБИНЛАР ТЕАТРИДА ОВОЗ РЕЖИССЁРИ TUTGAN ЎРНИ (ҚОРАҚАЛПОҚ ЁШ ТОМОШАБИН ТЕАТРИ МИСОЛИДА)." Journal of Culture and Art 1.2 (2023): 127-132.