

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ТРИВИМІРНИХ СЦЕН ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Скляр В.О., Сімонова О.Г.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків*

Актуальність роботи обумовлена розвитком комп'ютерних ігор. Розробка графічного контенту ігрових локацій в комп'ютерній грі вимагає зусиль команди розробників, дії якої необхідно координувати і контролювати. Тому було вирішено провести аналіз всіх етапів створення ігрової локації, щоб скоротити терміни розробки за рахунок можливості паралельної роботи, зменшення часу контролю і кількості помилок на окремих етапах розробки.

Було проведено дослідження з приводу розробки ігрових локацій для комп'ютерних ігор та розроблена методика, яка дозволить зменшити час на розробку як ігрової локації, так і самої гри.

Створення ігрових локацій залежить від їх характеру і обсягу роботи, рівня складності, кваліфікації співробітників. При цьому реалізація кожного з етапів розробки істотно відрізняється.

Організація технологічного процесу в цій галузі необхідна для злагодженої роботи команди розробників, підвищення якості кінцевого результату, для планування і дотримання графіка виконання робіт. Розроблена методика надає гнучку систему внесення змін на різних етапах розробки графічного контенту та дозволяє мінімізувати витрати часу і ресурсів, істотно скоротити терміни розробки і підвищити її якість.

Розроблену методику можна застосовувати, як для розробки локацій комп'ютерних ігор, так і для ігор інших ігрових платформ. Її застосування дозволяє зменшити час контролю і кількості помилок на окремих етапах розробки локації.