

Р. А. Мельников, Н. Б. Осипенко

(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

СОЗДАНИЕ ANDROID-ИГРЫ НА БАЗЕ ИГРОВОГО ДВИЖКА UNITY3D

Современные компьютерные игры признаются одной из областей искусства, наряду с театром и кино. Действительно ведь большое количество людей творческих профессий участвуют в создании игры. Например: программист, дизайнер уровней, дизайнер персонажей, сценарист, композитор, 3d-моделер – вот далеко не весь список необходимых специалистов. Ни для кого не секрет, что игры уже давно стали неотъемлемой частью жизни для многих людей. Мы уже пришли к тому, что видеоигры стали выпускаться даже на мобильные устройства, что в последнее время стало набирать популярность наравне с играми, выпускаемыми для персональных компьютеров. Поэтому освоение такого широко распространенного явления, как разработка «Видеоигры» на мобильное Android-устройство является актуальным.

Процесс создания Android-игры на игровом движке Unity3d делится на 3 этапа. На **первом** этапе необходимо изучить и освоить основные средства создания и редактирования сцены. На **втором** этапе познакомиться с процессом создания шейдеров и внедрения их в сцену. На **третьем** этапе овладеть экспортом готовой сцены в APK-файл.

В докладе характеризуются особенности создания трехмерных сцен, их редактирования, средств случайной генерации ландшафта, а так же написания различного рода шейдеров и конвертации игры в совместимый с Android формат файла APK.

В процессе работы было получено представление, опыт и знания [1–4] о том, как создается Android-игра на базе игрового движка Unity3d с применением технологий C#, CG и средств редактора игрового движка Unity. В дальнейшем планируется расширение функционала игры, добавление новых возможностей, а так же возможность взаимодействия игрока с окружающим миром.

ЛИТЕРАТУРА

1 Погружение в скрипты игрового движка Unity3d, ч. 1. [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/post/128711>. – Дата доступа: 20.12.2014.

2 Погружение в скрипты игрового движка Unity3d, ч. 2. [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/post/128948>. – Дата доступа: 20.12.2014.

Материалы XIX Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 21–23 марта 2016 г.

3 Smith, M. Chico Queiroz Unity 4 Cookbook / M. Smith. – PASCIT publishing, 2013. – 386 с.

4 Албахари, Д. С# 5. 0. Справочник. Полное описание языка / Дж. Албахари. – ООО "И.Д. Вильямс", 2016. – 1040 с.