

А. С. Савостьянов (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Н. А. Аксенова**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ «NEVERLAND»

В рамках данного проекта был разработан графический дизайн умений персонажа для интерактивной 2D игры, а также исследованы инструменты для их реализации: Adobe Photoshop и Unity.

Основными задачами проекта были:

1. Разработка графического дизайна умения.
2. Выбор цветовой палитры для обозначения ключевых деталей умения.
3. Создание анимации появления способности.
4. Создание анимации использования способности.
5. Создание визуальных эффектов способности.

Для создания способности был использован графический редактор Adobe Photoshop CS6. Размер способности в данном проекте составляет 15x8 px, графический дизайн показан на рисунке1.



Рисунок 1 – Графический дизайн способности

В ходе работы была выбрана палитра из 3 цветов, все цвета были выбраны желтого и оранжевого оттенка. Было выбрано именно 3 цвета так как один основной, второй подчёркивает разгорание пламени и 3 отвечает за динамику пламени.

После того как сама способность готова, нужно нарисовать её появление и анимацию использования персонажем. Для того что бы сделать первое, нужно покадрово удалять фрагменты способности из уже готовой анимации, тем самым делая эффект того, что она появляется.

Что бы картина была полной, способность должна не появляться из неоткуда, а её должен использовать заданный персонаж. Для этого было нарисовано 7 кадров анимации использования способности персонажем, после этого была произведена синхронизация анимации появления способности с анимацией использования этой способности. После того как эти 2 анимации были синхронизированы по таймингу, были созданы визуальные эффекты, а именно была создана ударная

волна от способности при её выпуске и некоторые дополнительные эффекты в анимации её использования рисунок 2-3.



Рисунок 2 – Спрайты для анимации использования способности

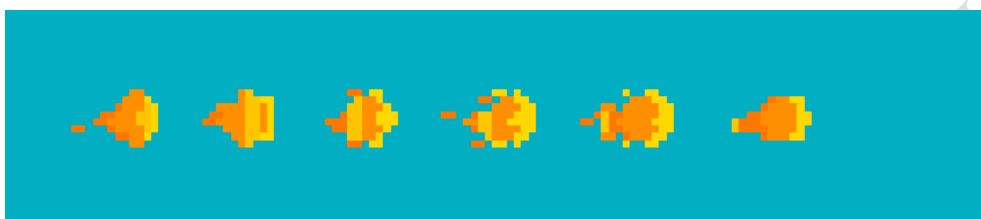


Рисунок 3 – Спрайты для способности

В результате выполнения данной работы, был детально изучен процесс создания графического дизайна умений и их анимации, а также были разработаны дополнительные визуальные эффекты и нарисованы анимации появления и использования.

Е. Н. Семененко (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **А. В. Воружев**, канд. техн. наук, доцент

ПОДДЕРЖКА РАБОТЫ ЯДРА LINUX В ОС MICROSOFT

Windows Subsystem for Linux – слой совместимости для запуска Linux-приложений в ОС Windows 10. В рамках сотрудничества компаний Майкрософт и Canonical стало возможным использовать оригинальный образ ОС Ubuntu 14.04 для непосредственного запуска поверх WSL множества инструментов и утилит из этой ОС без какой-либо виртуализации. WSL предоставляет интерфейсы, во многом совместимые с интерфейсами ядра Linux; однако подсистема WSL была полностью разработана корпорацией Майкрософт и не содержит в себе каких-либо исходных кодов ядра Linux. WSL запускает многие не модифицированные приложения, работающие в пространстве пользователя, в частности, оболочку bash, утилиты sed, awk, интерпретаторы языков программирования Ruby, Python, и т. д.