

А. Г. Хвостов, С. В. Киргинцева
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

СОЗДАНИЕ И ГЕНЕРАЦИЯ ОБЪЕКТОВ ИГРЫ „MINECRAFT“ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ UNITY

Работа по реализации физики и генерации объектов в Unity3D для прототипа игры „Minecraft“ представляет собой комплексный исследовательский процесс, нацеленный на создание интерактивного и аутентичного игрового мира [1–3]. В результате были достигнуты следующие основные результаты: интеграция физики, генерация объектов, эффективность физического моделирования в Unity3D, гибкость генерации объектов (рисунок 1). Это позволяет создать увлекательный и качественный игровой опыт, ориентированный на взаимодействие с виртуальным миром. Полученные результаты вдохновляют на дальнейшие исследования в области разработки игр и технологий виртуальной реальности.

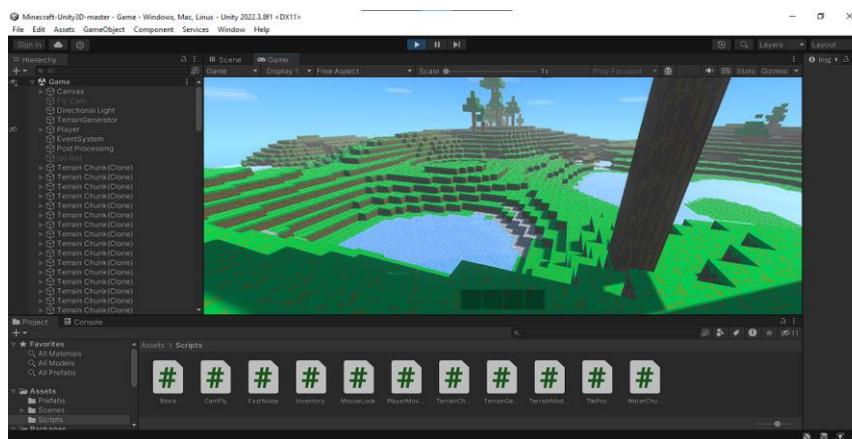


Рисунок 1 – Игра после генерации объектов

Литература

- 1 Sue, Blackman. Unity for Absolut Beginners / Blackman Sue. – М. : Apress, 2013. – 598 с.
- 2 Васильев, А. Н. Программирование на C# для начинающих. Основные сведения / А. Н. Васильев. – М. : Эксмо, 2018. – 592 с.
- 3 Тюкачев, Н. А. C#. Основы программирования / Н. А. Тюкачев, В. Г. Хлебостроев. – М. : Лань, 2017. – 272 с.