

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МЕХАНИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра веб-технологий и компьютерного моделирования

Аннотация к дипломной работе:

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ С ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Комаровский
Павел Николаевич

Научный руководитель:
кандидат техн. наук,
доцент Дерюшев А.А.

Минск, 2020

РЕФЕРАТ

Дипломная работа содержит: 49 страниц, 18 рисунков, 1 таблицу, 2 приложения, 5 использованных литературных источников.

Ключевые слова: ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, UNREAL ENGINE, СЮЖЕТ, ТРИГГЕРЫ, ТЕКСТУРЫ, ОПТИМИЗАЦИЯ, ИГРОВОЙ ДВИЖОК, BLUEPRINT, РАЗРАБОТКА.

Объектом исследования являются игры в виртуальной реальности, игры в жанре хоррор.

Целью дипломной работы является изучить технологии для разработки игр в виртуальной реальности и провести анализ для выбора технологий, которые наиболее подходят для создания игр в виртуальной реальности. Разработка игрового приложения в виртуальной реальности.

В результате исследования получены следующие результаты:

- Рассмотрены преимущества и недостатки различных игровых движков;
- описаны технологии разработки игровых приложений;
- разработана игровое приложение в виртуальной реальности;
- проведён анализ конкурентов;
- предложены варианты дальнейшего развития проекта.

Область применения в первую очередь индустрия развлечений. Игра нацелена на охват игроков со всего мира.

Дипломная работа выполнена автором самостоятельно.

THE ABSTRACT

The thesis contains: 49 pages, 18 figures, 1 table, 2 annexes, 5 used literature.

Keywords: GAME APPLICATION, VIRTUAL REALITY, UNREAL ENGINE, PLOT, TRIGGERS, TEXTURES, OPTIMIZATION, GAME ENGINE, BLUEPRINT, DEVELOPMENT.

The object of research are games in virtual reality, games in the genre of horror. The aim of the thesis is to study technologies for developing games in virtual reality and to analyze to select the technologies that are most suitable for creating games in virtual reality. Development of a gaming application in virtual reality.

As a result of the study, the following results were obtained:

- The advantages and disadvantages of various game engines are considered;
- technologies for developing gaming applications are described;
- developed a game application in virtual reality;
- analysis of competitors;
- suggested options for further development of the project.

The scope is primarily the entertainment industry. The game aims to reach players from all over the world.

Thesis is performed by the author independently.