

## ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПСЕВДО-3D ГРАФИКИ

Псевдотрехмерность – компьютерный термин, который употребляется в основном по отношению к компьютерным играм или игровым технологиям, графика которых пытается имитировать трёхмерное игровое пространство, однако при этом не является трёхмерной [1].

Псевдотрехмерная графика – двухмерная графика, создающая иллюзию трехмерности, или трехмерная графика, имеющая в себе двухмерные элементы.

Среди особенностей реализации псевдотрехмерной графики можно выделить следующее:

- компактность кода. Реализация псевдотрехмерной графики занимает сравнительно малое количество строк относительно полноценной трехмерной графики;

- использование Ray Casting’а. Ray Casting, или же бросание лучей – технология, обычно применяемая в трехмерной графике. Несмотря на то, что в данном примере программа имеет двухмерную графику, нам необходимо использовать Ray Casting для отрисовки окружения.

Преимуществами псевдотрехмерной графики являются:

- простота и компактность реализации;
- стилизация, выделяющаяся на фоне подавляющего большинства других выходящих проектов.

К недостаткам можно отнести отсутствие современного движка, специализированного на реализации псевдотрехмерной графики.

Таким образом, можно сказать, что главными особенностями реализации технологии являются использование Ray Casting’а и компактность кода, а также то, что, несмотря на отсутствие специализированного движка, подобную графику можно реализовать как в движках двумерной графики, так и в движках трехмерной графики, через использование спрайтов.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Псевдотрёхмерность [Электронный ресурс]. / Свободная энциклопедия Википедия. – 2022. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Псевдотрёхмерность>. – Дата доступа: 30.03.2022 г.