

Студ. Е.В. Мацкевич  
Науч. рук. ассист. Е.С. Сахонь  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ «НОMING»

Noming – это игра в жанре приключение-выживание в необычном сеттинге. Главный герой – спичка, которая потеряла свой дом. Раз в десять лет на остров Забытых попадают забытые всеми вещи и проходят свой путь. У каждого он свой, и спички не стали исключением.

Основная задача игры – показать ценность семьи и дома через призму одиночества. На протяжении всей игры спичка будет скитаться в поисках своего дома и пытаться выжить.

Говоря о риге, невозможно не упомянуть об инверсной кинематике. **Инверсная кинематика** – процесс определения параметров связанных подвижных объектов для достижения необходимой позиции, ориентации и расположения этих объектов.

Система Cinemachine – это набор инструментов для создания динамических, умных, не требующих программирования камер, создающих лучшие кадры на основе композиции сцены и взаимодействия объектов в ней, что позволяет настраивать, разрабатывать, экспериментировать и задавать поведение камеры в реальном времени.

Cloth можно использовать только со Skinned Mesh Renderer, но это не означает, что при использовании простых объектов также должны экспортировать FBX с информацией о скине в Max.

Ткань может воспринимать внешние воздействия, но совсем не будет оказывать влияние на внешнее твердое тело, другими словами, Физическое моделирование тканевой системы является односторонним.

В Universal Render Pipeline постобработка встроена непосредственно в процесс рендеринга, обеспечивая высокую производительность.

Разработчикам доступны такие эффекты, как сглаживание, глубина резкости, размытие в движении, проекция Панини, блеск, искажение линзы, хроматические аберрации, цвето- и тонокоррекция, виньетка, зернистость и 8-битный дизеринг.