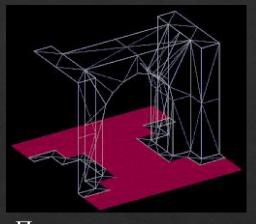
Концепт непрерывного мира в игровой разработке

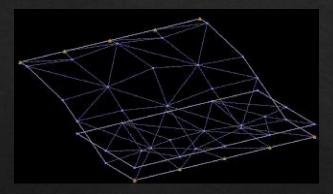
Обзор:

- Концепции
- Террейн
- Игровые объекты

Основные трехмерные элементы местности

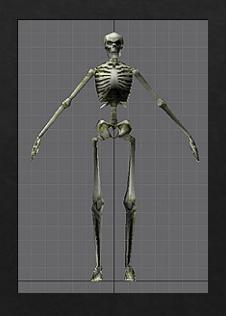


Плитка



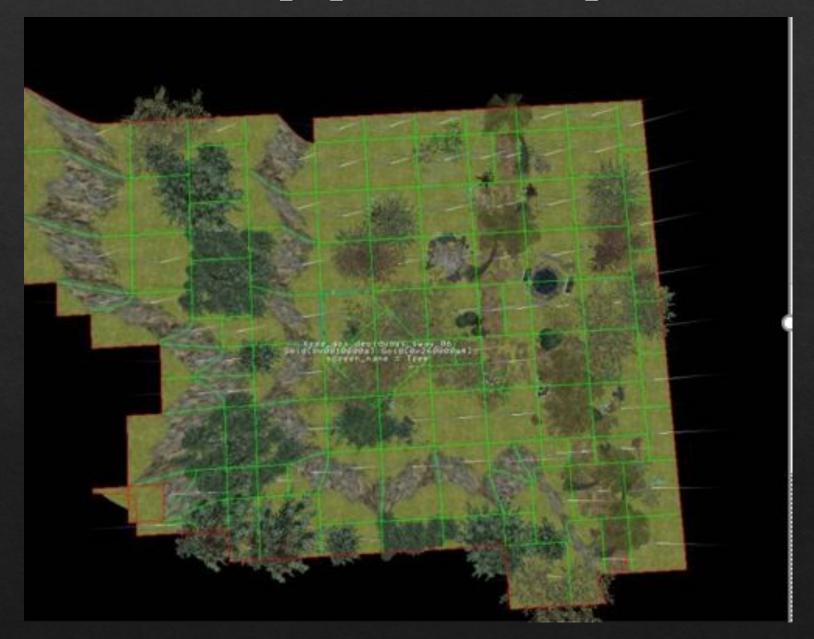
Осадная дверь





игровой объект

Непрерывный мир



Механика движка

♦ Позиция =ID узла + х, у, z(относительно начала узла)

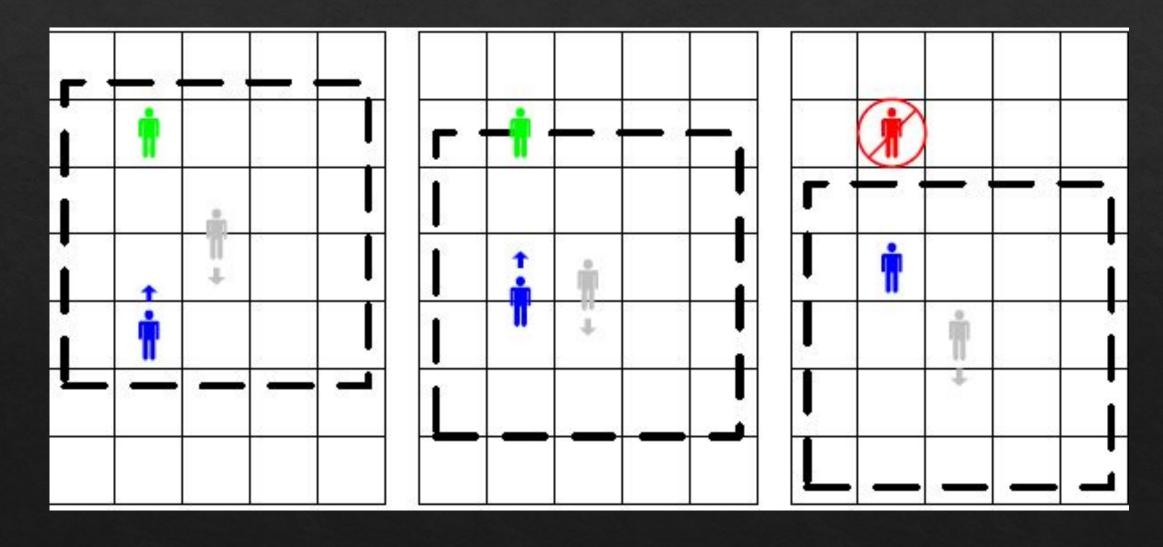








Уход за границы обработки





Скриншоты без/с отрисовкой



