

МЕТОДИ ТА ЗАСОБИ ДЛЯ РЕДАГУВАННЯ ВІДЕОІГОР

Складанюк О. О., Майданюк В. П.

*Вінницький національний технічний університет,
м. Вінниця*

Редагування відеоігор є важливою складовою розробки та модифікації ігрових сцен, об'єктів і логіки. Основні методи включають візуальне редагування сцен, скриптове програмування, редагування властивостей об'єктів та використання спеціалізованих інструментів для управління ресурсами гри. Зазвичай це реалізується за допомогою внутрішніх або зовнішніх редакторів, які можуть бути частиною рушія гри або окремими програмами. Важливим методом є скриптинг, який забезпечує поведінкову логіку об'єктів і подій через мови програмування (наприклад, Lua, C#, JavaScript). У сучасних редакторах часто використовується система подій, що спрощує взаємодію між елементами гри без необхідності написання великого обсягу коду [1].

Одним з найпоширеніших способів є редактор сцен, що дозволяє створювати, розміщувати й анімувати об'єкти у віртуальному просторі. Такі редактори підтримують інтерактивне перетягування об'єктів, зміну їх параметрів, а також перегляд змін у реальному часі [2].

Серед засобів для редагування відеоігор виділяють Unity Editor, Unreal Engine Editor, Godot Editor, а також спеціалізовані редактори для 2D-ігор, які надають засоби для редагування тайлів, спрайтів, фізики, колізій, анімацій та інтерфейсу. Крім того, існують інструменти модифікації (modding tools), які дозволяють змінювати комерційні ігри шляхом редагування внутрішніх ресурсів — моделей, текстур, сценаріїв і навіть механік. Це сприяє розвитку спільнот користувачів та розширює життєвий цикл гри [3].

Таким чином, ефективне редагування відеоігор забезпечується комбінацією візуальних інструментів, скриптових засобів та зручного інтерфейсу, що дозволяє розробникам швидко створювати та змінювати контент гри без необхідності прямого втручання у вихідний код рушія.

Література:

1. Касьянов О. Ігрові рушії та редактори сцен. – Київ : Видавництво XYZ, 2022. – 214с.
2. Unity Technologies. Unity Manual. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://docs.unity3d.com>
3. Epic Games. Unreal Engine Documentation. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://docs.unrealengine.com>