

حامد باجلان

Subject:

مف هیم بازی سازی

Year:

Month:

Day:

بازی سازی: Game Development هنر ساخت بازی هست

که شامل طراحی، تست، توسعه و انتشار افزاینده‌های بازی می‌گردد.

توسعه چیست؟ تقویری هستند برای ایجاد نوعی بافت استفاده

می‌گردد این بافت در زمینه تصویر پس‌زمینه محصولات مدل‌های سه‌بعدی

بازی سازی استفاده می‌گردد.

10

هر بازی سازی که بخواهد بازی بسازد باید حتما در مورد مکانیک بازی

پاداش‌ها تعامل بازیکنان و طراحی مراحل فکر کند.

15 فیلتر بافت Texture Filtering و درجهٔ تراشیدگی

به بعدی و طراحی‌های سه‌بعدی کاربرد زیادی دارد

فیلتر بافت Bilinear و Trilinear: برای بافت پر تصویر دوی بعدی همراه

20

پاداده‌ها و غیره

فیلتر بافت Anisotropic Filtering: بافت بافت‌ها به طرز حادتری

افزایش می‌یابد و این کیفیت در فضاها و فرآیندهای مختلف حفظ می‌شود

ZEYTOON



REDMI NOTE 9S

AI QUAD CAMERA