**UNICORN COLLEGE**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2014 Jan Veselý**

**UNICORN COLLEGE**

**Katedra informačních technologií**



**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Vývoj technologií počítačových her**

**Autor BP: Jan Veselý**

**Vedoucí BP: ing. David Hartman Ph.D.**

**2015 Praha**

### ZADÁNÍ

|  |  |
| --- | --- |
| Jméno a příjmení | Jan Veselý |
| Název bakalářské práce v češtině | Vývoj technologií počítačových her |
| Název bakalářské práce v angličtině | Technology development of computer games |
| Studijní program | Systémové inženýrství a informatika |
| Studijní obor | Management ICT projektů |
| Vedoucí bakalářské práce | Ing. David Hartman Ph.D. |

Cíl závěrečné bakalářské práce

Cílem bakalářské práce je podat přehled technologií používaných pro vývoj počítačových her spolu s historickým přehledem jejich vývoje. Historický přehled popíše důležité milníky v těchto technologiích a ke každému poskytne příklad počítačové hry tento milník reprezentující. V neposlední řadě práce poskytne přehled aktuálně používaných herních systémů zvaných "engine". V praktické části bude přiblížen herní engine Unity případně další související technologie.

Celý popis bude proložen praktickými příklady přibližující práci s daným enginem.

Práce bude také obsahovat prototyp komplexnější hry, kde bude brán zřetel na řešení samotné technologie hry a nikoliv na zařazení zajímavého příběhu. Tématem bude funkční prototyp počítačové hry Mario.

Osnova

Úvod

Technologie minulosti

Herní Engine

Srovnání herních enginů

Unity

Závěr

Přílohy

Základní literatura

­Jason Gregory, Jeff Lander and Matt Whiting. Game Engine Architecture. United States: Taylor & Francis Inc, 2009.

ISBN: 978­1568814131

­Michelle Menard. Game Development With Unity. Clifton Park, New York: Cengage Learning, 2011. ISBN: 9781435456587

­Jirkovský Jan a kolektiv. Game Industry. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN: 978­80­904387­1­2

­Tristan Donovan. Replay: The History of Video Games. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010. ISBN: 9780956507204

### Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci na téma vývoj technologií počítačových her vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím výhradně odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou v práci citovány a jsou také uvedeny v seznamu literatury a použitých zdrojů.

Jako autor této bakalářské práce dále prohlašuji, že v souvislosti s jejím vytvořením jsem neporušil autorská práva třetích osob a jsem si plně vědom následků porušení ustanovení § 11 a následujících autorského zákona č. 121/2000 Sb.

|  |  |
| --- | --- |
| V……………………. dne ……….. | …….…………………………… |

### Poděkování

Děkuji vedoucímu bakalářské práce ing. Davidovi Hartmanovi Ph. D. za účinnou metodickou, pedagogickou a odbornou pomoc a další cenné rady při zpracování mé bakalářské práce.



**Vývoj technologií počítačových her**

**Technology development of computer games**

### Abstrakt

...   
Unity engine je platforma, která rozšiřuje možnosti vývojářů. Jako plně podporovanou platformu ji vývojáři mohou použít k tvorbě her na platformy jako jsou například iPhone, Mac a Windows.

Klíčová slova: vývoj, hry, engine, unity 3D, game-design

### Abstract

...   
The Unity engine is platform agnostic and expands the reach for developers. As a fully supported deployment platform, developers can now use Unity to drive development of the best games on iPhone, Mac and Windows.

Keywords: development, games, engine, unity 3D, game-design

Obsah

[ZADÁNÍ 8](#_Toc406962633)

[Čestné prohlášení 9](#_Toc406962634)

[Poděkování 10](#_Toc406962635)

[Abstrakt 12](#_Toc406962636)

[Abstract 12](#_Toc406962637)

[Úvod 14](#_Toc406962638)

[1. Historie 15](#_Toc406962639)

[2. Engine 16](#_Toc406962640)

[2.1 Renderování grafiky 16](#_Toc406962641)

[2.2 Kalkulace fyziky 17](#_Toc406962642)

[Závěr 18](#_Toc406962643)

[Seznam použitých zdrojů 19](#_Toc406962644)

[Seznam obrázků 20](#_Toc406962645)

### Úvod

Videoherní průmysl (častěji nazývaný herní průmysl) je odvětví průmyslu zabývající se tvorbou a prodejem videoher. Tato práce se zabývá především tvorbou počítačových her. To zahrnuje desítky specializovaných profesí (příkladem může být herní návrhář, programátor, grafik). Dějiny videoher sahají téměř sedm desetiletí do minulosti. Staly se součástí americké populární kultury, a ačkoliv v Československu se tento trend začínal uchytávat až po roce 1989, tak i tak se stal jedním z nejrychleji rostoucích průmyslových odvětví v Česku. Jeho obrat dosahuje 2,5 miliardy Kč a stále roste.

Zprvopočátku byly na poli herního průmyslu největším problémem technologie. Programování bylo převážně o psaní nízko úrovňové optimalizaci tj. psaní kódu, který na cílové platformě počítačů poběží rychle. Nicméně v posledních patnácti letech se i do průměrných domácností dostali relativně výkonné počítače. Nyní již herní studia, jakožto společnosti zabývající se vývojem her, cílí na obrovské množství hráčů s dostačenými výpočetními zdroji. Při vývoji her je nyní primárním cílem jednoduše učinit kód funkční a co nejvíce uspokojit konečným produktem původní projektovou vizi.

Každé větší herní studio si vytvořilo a udržuje svůj vlastní, herní engine. V této práci se technologiím těchto frameworků budeme věnovat. Zejména hernímu enginu Unity. Dále pak technologiím, které v dnešní době s vývojem her buď přímo anebo nepřímo souvisí. Příkladem mohou být nástroje pro tvorbu spritů, editace zdrojového kódu, nebo tvorbu 3D grafiky. Cílem této práce tedy je, předat ucelené informace začínajícím herním vývojářům. Souhrnně podat informace o dějinách vývoje technologií počítačových her. Mým vedlejším cílem je také to, aby si čtenáři postupem času udělali obrázek o tom, která projektová role má své odpovídající výstupy. A jak tyto výstupy finálně zapadají do vývoje her.

# Historie

# Engine

Herní engine je softwarový framework navrhnutý pro tvorbu video her. Vývojáři je využívají pro tvorbu her pro herní konzole, mobilní zařízení a osobní počítače. Je to nejzákladnější jádro moderní hry, které navenek nabízí API pro komunikaci s ním. Rozsah funkcí se u různých enginů liší a můžeme tak nalézt jak jednoduché knihovny starající se o vykreslení, tak i rozsáhlé enginy s vlastním vývojářským prostředím. Mezi základní funkčnosti, které engine nabízí patří:

1. 2D a 3D renderování grafiky,
2. kalkulace fyziky,
3. ovládání zvukových stop,
4. animace,
5. umělá inteligence.

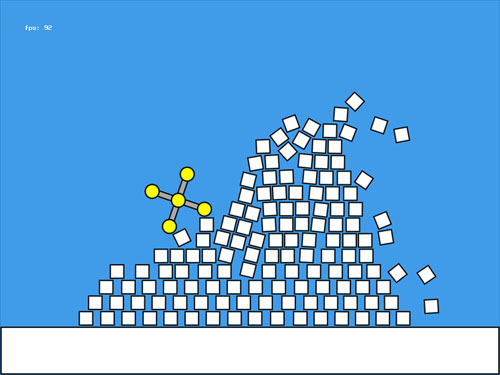
Některé herní firmy vyvíjejí vlastní engine, jiné používají engine jiných firem.

Příklady Enginů:

* Unreal Engine,
* Cry Engine,
* FrostBite Engine,
* Unity
  1. Renderování grafiky   
       
     Renderování je jedno z mnoha odvětvích počítačové grafiky. Renderování je proces generování obrazu z připraveného 2D nebo 3D modelu. Je to jinými slovy způsob vizualizace dat. Data si lze představit jako parametry popisující reálný či imaginární svět s jeho objekty a vlastnostmi těchto objektů. Úkolem syntézy obrazu je vytvořit z tohoto počítačového modelu obraz, který je pokud možno nerozeznatelný od fotografie definovaného objektu v reálném světě. Každý grafik nebo hráč počítačových her pocítil významnost tohoto oboru počítačové grafiky. Grafika her se za posledních deset let posunula obrovským skokem kupředu. Se správným hardwarem lze renderovat grafiku na takové úrovňi, že ji již nelze od reality rozeznat.
  2. Kalkulace fyziky

Kalkulace fyziky jako takové bývá jedna z nejsložitějších a hardwarově nejnáročnějších úloh v počítačích. Fyzika vyžaduje hlavně procesorový výkon a jako taková se právě podle požadované procesorové výkonnosti dělí v zásadě na dva typy. Jeden typ frameworků kalkuluje vysoce precizní fyziku. Tu používají převážně vědci a pokročilejší animátoři filmů. Nás zajímá především fyzika na nižší úrovňi neboť herní požadavky by se měli cílit na většinový podíl trhu a to jsou právě uživatelé středně výkonných počítačů

**Obrázek 1: Fyzika**



Zdroj: http://www.paradeofrain.com/

### Závěr

### Seznam použitých zdrojů

Seznam použité literatury je zpracován podle platných standardů. Doporučenou citační normou je ISO 690. Pro bakalářskou práci teoretického charakteru by seznam použitých literárních zdrojů měl obsahovat 20 titulů, pro bakalářskou práci výzkumného charakteru pak přibližně 10 titulů. Menší počet titulů může být za určitých okolností považován za důvod pro nepřipuštění bakalářské práce k obhajobě. V závislosti na zpracovávaném tématu doporučujeme v bakalářské práci využít alespoň dva cizojazyčné zdroje. Vyvarujte se citací z nepodložených zdrojů (buďte například opatrní při citacích z Wikipedie).

Všechny použité zdroje MUSÍ být řádně citovány!

### Seznam obrázků

Obrázek 1: Fyzika ................................................................................................................................................. 12

#### Seznam příloh