

## عنوان مقاله:

بررسی چالشهای پردازش نور و تصویر در موتور های بازی سازی

## محل انتشار:

پنجمین همایش بین المللی مهندسی فناوری اطلاعات، کامپیوتر و مخابرات ایران (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

مصطفی عبدالهیان دهکردی - گروه مهندسی کامپیوتر، دانشگاه فنی و حرفه ای، تهران، ایران،

شایان بیگی - دانشجوی کارشناسی مهندسی کامپیوتر، دانشکده فنی پسران شهرکرد، تهران، ایران

## خلاصه مقاله:

افرادی که تازه وارد حوزه بازی سازی میشوند، اول از همه به دنبال یک موتور بازی سازی خوب می باشند، در این مقاله قصد داریم به سوالات این افراد پاسخ دهیم و آنها را در رسیدن به موتور دلخواهشان راهنمایی کنیم. در این مقاله، پس از بررسی کامل موتور های بازی سازی یونیتی و آنریل انجین، ویژگی های هر موتور را ارائه، و شناسایی موتور ایده آل را برای خواننده مقدور می سازیم. در کل پس از خواندن این مقاله مجاب خواهید شد که اگر تازه میخواهید شروع به بازی سازی کنید، یا یک تیم ۲ یا ۳ نفره هستید و یا قصد ساخت یک بازی نه چندان بزرگ را دارید، سراغ یونیتی بروید. اما اگر به فکر ساخت یک بازی بزرگ با گرافیک بالا، با یک تیم ۸ یا ۹ نفره و همچنین خواهان استفاده از فناوری های روز هستید، بهتر است به سمت انجین قدرتمندتر آنریل بروید.

## کلمات کلیدی:

موتور بازی سازی، یونیتی، آنریل

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1402518>

