

عنوان مقاله:

ارایه روشی در جهت بهبود روند طراحی مرحله در بازی های رایانه ای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

سید وحید مصطفوی - دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه ای گرایش طراحی شبیه ساز هوشمند

رضا سلطانی - دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه ای گرایش طراحی شبیه ساز هوشمند

یونس سخاوت - استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز دانشکده چندرسانه ای

بابک دیندار صفا - کارشناس ارشد عمران- زلزله

خلاصه مقاله:

رفتارشناسی بازیکن میتواند اطلاعات ارزشمندی در زمینه طراحی مرحله بازی های رایانه ای در اختیار طراح قرار دهد. از جمله رفتارهای مهم بازیکن در محیط بازی میتوان به رفتار دیداری که بیانگر نحوه نگاه کردن بازیکن به محیط اطراف است اشاره کرد. امروزه با پیشرفت فناوری دستگاه های ردیابی چشم، امکان استخراج و تحلیل این رفتار به صورت دقیق تری فراهم شده است. در این پروژه روشی نوین جهت ارزیابی طراحی مرحله با استفاده از داده های استخراج شده از دستگاه ردیاب چشم و مصورسازی این داده ها ارایه میشود. با مصورسازی رفتار دیداری و تحلیل آن میتوان مشکلات احتمالی در طراحی مرحله را در مراحل اولیه تولید شناسایی و در نتیجه کاهش زمان تولید برآمد. نویسندگان این مقاله بر این باورند که با استفاده از این رویه، میتوان سامانه ی مصورسازی قابل استنادی نسبت به رفتار احتمالی دیداری بازیکن در محیط نهایی بازی به دست آورد. تحلیل گران با استفاده از این داده ی مصورسازی شده، توانایی تصمیم گیری دقیقتری در مورد طراحی مرحله اصلی خواهند داشت.

کلمات کلیدی:

ردیاب چشم، مصورسازی، طراحی مرحله، خوشه بندی، unity

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732279>

