

## عنوان مقاله:

مروری بر شیوه های بهینه سازی مدلسازی سه بعدی برای بازی های کامپیوتری

## محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

## نویسنده:

مریم صلح کننده سردرود - عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران

## خلاصه مقاله:

این تحقیق درباره شیوه های بهینه سازی مدل های سه بعدی برای بازی های کامپیوتری می باشد. سوال اصلی این مقاله این است که از چه شیوه های بهینه سازی می توان در بخش مدلسازی احجام سه بعدی استفاده نمود که هم حجم کمتری داشته باشند و هم بتوانند کانسپت و اصول زیبایی شناسی مطلوب هنرمند خالق آن را رعایت نمایند. هدف اصلی نیز شناسایی شیوه های متنوع بهینه سازی مدلسازی برای بازی می باشد. تحقیقات موردی درباره یک شیوه بهینه سازی و یا نوشته های کلی، درباره بهینه سازی در دیگر بخش های پروسه تولید بازی یا انیمیشن وجود دارد. روش تحقیق تحلیلی- توصیفی می باشد. از این تحقیق چنین می توان نتیجه گرفت که برای رسیدن به کیفیت مطلوب بصری و حجم پایین مدل سه بعدی، بایستی ترکیبی از شیوه های مختلف بهینه سازی را اتخاذ نمود. از نوع شیوه مدلسازی، متریاال دهی تا روش های مدیریت تکسرچینگ این روش ها متغیر می باشد. برخی همچون تصحیح سلوئیت مدل، خلاقانه و بدون پیچیدگی خاصی می باشد و برخی همچون رعایت کوآد بودن نیاز به مهارت زیادی دارد. در این میان، شیوه های بهینه سازی روند مدلسازی را می توان در 8 مورد بهینه سازی خلاصه نمود که 4 روش به شیوه مدلسازی، 3 مدل به تکسپردهی مدل، و یک روش به شیوه متریاال دهی مدل مرتبط می باشد.

## کلمات کلیدی:

مدلسازی سه بعدی، بازی های کامپیوتری، بهینه سازی، زیبایی شناسی بصری، شبیه سازی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895612>

