Автор: adm
11.02.14 05:54 -

30 января этого года вышла новая версия GamePlay3D — разрабатываемого BlackBerry кроссплатформенного набора компонентов с открытым исходным кодом для создания десктопных и мобильных игр.

Поддерживаемые платформы:

- Microsoft Windows
- Apple MacOS X
- GNU/Linux
- Apple iOS
- Google Android
- BlackBerry

Фреймворк написан на C++, распространяется под лицензией Apache 2.0. Поддерживаемые IDE: Visual Studio, XCode, Eclipse CDT, а также все поддерживающие систему сборки CMake.

Основные возможности:

- Система визуализации, написанная на OpenGL (ES).
- Набор встроенных шейдеров и возможность загрузки написанных самостоятельно.
- Граф сцены с возможностью добавления следующих типов нодов: источники света, камеры, модели, системы частиц и физические объекты для расчёта столкновений.
- Декларативная система описания сцены (источники частиц, физические объекты и источники звука в трёхмерном пространстве).
- Поддержка ландшафтов с картой высот, уровнями детализации и несколькими поверхностными слоями.
- Простая система визуализации шрифтов и спрайтов (правда, юникод пока не поддерживается).
- Для моделирования физики используется движок Bullet.
- Декларативная система описания пользовательского интерфейса с поддержкой тем.
- Расширяемая система анимации с поддержкой скелетной анимации.
- 3D-аудиосистема с поддержкой OGG и WAV.
- Математическая библиотека с полной поддержкой векторных преобразований и отсечения невидимых частей для 3D-объектов.

- Поддержка мыши, клавиатуры, тачскринов, жестов и геймпадов.
- Возможность написания скриптов на Lua с автоматической генерацией биндингов.
- AI с машиной состояний.

Для ассетов используется собственный формат .gpb, для перекодировки в который существует специальная утилита. Для 3D редактора Blender одним из контрибьюторов был написан плагин для более удобного экспорта.

>>> Загрузить с github

3d , gamedev , gameplay3d

Read more http://feedproxy.google.com/~r/org/LOR/~3/XGUXOwdGUms/10162653