

Každá počítačová hra většího rozsahu používá pro vytvoření svého obsahu specializovaný editor. Toto platí především pro 3D hry. Editor umožňuje nejen sestavovat výsledné scény z herních objektů, ale i nastavovat těmto objektům různé vlastnosti důležité pro daný typ hry. Objekty mohou např. podléhat fyzikální simulaci, být důležité z pohledu umělé inteligence, mít ve virtuálním světě konkrétní roli a pod. Tato práce se zabývá vytvořením editoru objektů a scén pro 3D hru založenou na knihovně Nebula Device. Pomocí konfiguračních souborů je aplikace schopná vytvořit jednoduché grafické uživatelské rozhraní propojené se skriptovacími editačními funkcemi v jazyku Lua. Pro uložení konfigurace editoru byla použita technologie XML, vytvoření uživatelského rozhraní zabezpečuje knihovna MFC. Aplikace zobrazuje i jinak neviditelné herní objekty (kamery a zdroje světla), umožňuje označit a manipulovat s objekty pomocí myši přímo v scéně. Podporuje tři pracovní módy: editaci scény, editaci prototypu a herní mód.