

Код: 2-л „Проектиране на игри ”

ECTS кредити: 8/7/5

Форма за оценяване: Изпит/ Изпит/Текуща оценка

Седмичен хорариум: 2+0+2+КР

Форма на контрол:

Изпит - тест / Изпит - тест / Текуща
оценка - тестове

Водещо звено:

Катедра: *СОФТУЕРНИ И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ*

ФАКУЛТЕТ ПО ИЗЧИСЛИТЕЛНА ТЕХНИКА И АВТОМАТИЗАЦИЯ

Лектор: доц.д-р Христо Ненов

Катедра: *СОФТУЕРНИ И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ*

тел. 052 383 604

e-mail: h.nenov@tu-varna.bg

Анотация:

Дисциплината “Проектиране на игри” има за цел да запознае студентите с теорията и практиката на процесите по създаването на реалистични 3D игри. В теоретичния курс на дисциплината се разглеждат проблеми като принципи на изграждане на герои; Изграждане на скелетни конструкции; Задаване на поведение на герои; Задаване на логика на анимация и др. Студентите се запознават и с различни техники и технологии за създаване на компютърна анимация и специални ефекти. Практическата част се предоставя под формата на лабораторни упражнения в които се следват определени стъпки:

- Моделиране на герои;
- Работа със скелетни конструкции;
- Оживяване на герои;
- Интегриране на герои в заобикаляща среда

Дисциплината се базира на различни предхождащи я дисциплини, като „Компютърна графика“ , „Мултимедийни системи и технологии“ и „Симулация на физични явления в среда за 3D моделиране“ от учебния план на специалности СИТ и КСТ

Основни раздели на съдържанието:

- Моделиране на герои;
- Поведение на герои;
- Интегриране на герои в заобикаляща среда и анимиране;

Форма на изнасяне на учебното съдържание:

Учебното съдържание се изнася на лекции и упражнения. Различните по тип упражнения и самостоятелни задачи спомагат за усъвършенстването на уменията в областта на 3D моделирането и симулацията на физични явления.