

3D графіка та ігрові застосування в Unity

Спеціальність: усі спеціальності університету

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)		
Статус дисципліни	вибіркова		
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Технології створення комп'ютерних ігрових додатків із застосуванням сучасних крос-платформних мов програмування		
Чому це цікаво / треба вивчати (мета)	Курс спрямований на набуття знань про сучасні методи та технології розробки крос-платформних комп'ютерних ігор, а саме: технології анімації та створення ігрового контенту, технології фізичного моделювання об'єктів, технології людино-комп'ютерної взаємодії, графічні технології комп'ютерних ігор і віртуальної реальності, ігрові мобільні технології, сучасні крос-платформні мови програмування, які використовуються на рівнях компіляції, виконання та крос-платформні інтерпретатори, а також формування у студентів професійних умінь і навичок щодо розробки крос-платформних комп'ютерних ігор та створення ігрового контенту за допомогою Unity 3D		
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набуті знання і уміння нададуть: – навички використання сучасного інструментарію для роботи з графікою при проектуванні ігрового 3D-контенту за допомогою Unity 3D; – здатність використовувати особливості відповідних компонентів Unity 3D для роботи з фізикою 3D- об'єктів; можливості інтегрованого середовища розробки MonoDevelop; – навички використання відповідних компонентів Unity 3D для анімації об'єктів при проектуванні ігрових додатків; – навички використання відповідних інструментів Unity 3D для створення крос-платформних комп'ютерних ігор (Windows, Android); про використання відповідних інструментів Unity 3D для роботи з системою подій Unity 3D		
Пререквізити	«Основи програмування», «Основи програмної інженерії», «Алгоритми та структури даних», «Об'єктно-орієнтоване програмування»		
Кореквізити	«Програмування програмного забезпечення для мобільних пристроїв», «Кросплатформне програмування»		
Організація навчання	Види занять: лекції, практичні заняття. Форми здобуття освіти: денна, заочна. Форми контролю: модульний контроль, іспит		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)		
Факультет	Програмної інженерії та бізнесу (№ 6)		
Викладач		ПІБ	Романенков Юрій Олександрович
		Посада	завідувач кафедри 602
		Вчене звання	професор
		Науковий ступінь	доктор технічних наук
		e-mail	romanenko.yu.a@gmail.com
		Персональна сторінка	https://education.khai.edu/lecturer/romanenko-yu-o-602
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/view.php?id=421		
Посилання на робочу програму (силабус)			