**Теми практичних занять до модуля**

**B.2. Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)**

дисципліни «Технології проектування комп’ютерних ігор: Game design & development»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Пр. #** | **Тема практичного заняття** | **Посилання** | **Активності та/або ключові терміни** |
| **1** | Розробка концептів образів, геометрії та створення скелету персонажів. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 1 етапом реалізації проекту |
| **2** | Засоби надання траєкторії руху рухомим частинам скелета персонажа. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 2 етапом реалізації проекту |
| **3** | 3-D моделювання в 3ds Max. Особливості інтерфейсу 3ds Max. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 3 етапом реалізації проекту |
| **4** | Види моделювання, модифікатори і скрипти. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 4 етапом реалізації проекту |
| **5** | Відображення 2D-текстур на тривимірному об’єкті за допомогою UV-розгортки. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 5 етапом реалізації проекту |
| **6** | Застосування світла та візуалізації в комп’ютерній грі. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 6 етапом реалізації проекту |
| **7** | Використання матеріалів для створення текстур. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 7 етапом реалізації проекту |
| **8** | Створення дизайну інтер'єру в комп’ютерній грі. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 8 етапом реалізації проекту |
| **9** | Принципи створення віртуальних рівнів (локацій). | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 9 етапом реалізації проекту |
| **10** | Анімація персонажів гри та створення ігрових ефектів. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 10 етапом реалізації проекту |
| **11** | Засоби та методи обробки звуку в AutoDesk Maya. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 11 етапом реалізації проекту |
| **12** | 8.2.12. Технологія для задання руху персонажів і управління тривимірною моделлю персонажа «Motion Capture». | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Презентація виконання завдань за 12 етапом реалізації проекту |
| **13** | Презентація та обговорення створеного дизайну комп’ютерних ігор. Презентація групових проектів. | <http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=826> | Тестування |