



Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ

ВЫСШАЯ ШКОЛА
информационных технологий
и информационных систем

Искусственный интеллект в компьютерных играх





- Систематизированное представление о современном комплексе задач, методов и стандартах разработки компьютерных игр для различных платформ, а также сопутствующих технологиях
- Использование возможностей игрового движка Unity для решения задач разработки игровых приложений

Основные темы

- Введение в разработку игр
- Введение в разработку на Unity
- Скриптование в Unity
- Материалы и шейдеры
- Системы освещения
- Импорт ресурсов в проект
- Работа со звуком
- Анимация и частицы
- Интегрированный редактор ландшафтов
- Искусственный интеллект в играх
- Оптимизация разработанного приложения и подготовка к реализации

- Получить знания о технологиях разработки компьютерных игр
- Иметь представления о способах распространения и монетизации игр, предназначенных для розничной реализации
- Освоить различные подходы к проектированию и непосредственно разработке игр
- Изучить специфику разработки приложений ориентированных для запуска на различных платформах
- Получить опыт практической разработки игровых приложений
- Изучить специфику разработки с использованием высокоуровневых движков, в частности игровой движок Unity

Рекомендуемая литература

- Алекс Дж. Шампандар; Искусственный интеллект в компьютерных играх, изд. Вильямс, 2007.
- Стюарт Рассел, Питер Норвиг; Искусственный интеллект. Современный подход, изд. Вильямс, 2007.
- Matt Smith, Chico Queiroz; Unity 4.x Cookbook, PACT Publishing, 2013
- Alan Thorn; Learn Unity for 2D Game Development, Apress, 2013
- Aung Sithu Kyaw, Clifford Peters, Thet Naing Swe; Unity 4.X Game AI Programming, PACT Publishing, 2013