

Дисципліна	РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР
Кафедра	Комп'ютерних наук та інженерії програмного забезпечення
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Мета	формування у здобувачів вищої освіти компетенцій щодо практичного використання технології розробки комп'ютерних ігор в середовищі Unity 3D.
Зміст (теми) дисципліни	<p>Тема 1. Комп'ютерна гра як об'єкт розробки.</p> <p>Тема 2. Цикл розробки комп'ютерної гри.</p> <p>Тема 3. Розробка ігрової моделі.</p> <p>Тема 4. Основи роботи в Unity 3D.</p> <p>Тема 5. Робота з компонентами Unity 3D для роботи з фізикою 3D об'єктів.</p> <p>Тема 6. Розробка та використання скриптів в Unity 3D.</p> <p>Тема 7. Робота з аудіо-компонентами Unity 3D.</p> <p>Тема 8. Анімація об'єктів в Unity 3D.</p>