Семинар: разработка игровых движков

14 марта 2013 состоится очередной технологический семинар посвященный разработке игровых движков

Аннотация

Семинар будет посвящен индустрии компьютерных игр и основным проблемам и технологиям с которыми приходится иметь дело профессионалам в этой области. Краткий план семинара:

- Самопрезентация докладчика.
- Игровая индустрия, как самостоятельная и достаточная весомая часть мирового IT (некоторые метрики).
- Игры, какие бывают (блокбастеры, казуальные, независимые), модели взаимодействия с игроком и монетизации (сюжетные, massive онлайн, сессионные, f2p и т.д.).
- Что представляет из собой структура крупной геймдев компании. Чем крупные отличаются от мелких.
- Какие этапы проходит игра от идеи до позиции на виртуальном прилавке (какие роли есть в команде, кто за что отвечает, жизненный цикл приложения).
- Какое место занимают разработчики. Какие бывают основные роли разработчиков и за что они отвечают (какой род задач решают).
- Особенности работы и разработки в сфере геймдев. Разработка в постоянно меняющихся условиях. Какие задачи приходится им решать, на примере задачи реверсивной баллистики и feature groups.
- Понятие движок, как технологическое сердце любой игры. Небольшой обзор популярных свободных и проприетарных движков (сходства и различия).
- Чем отличаются движки для “больших” и “маленьких” игр, из каких основных компонентов они состоят, какие требования к ним выдвигаются. Особенности разработки кроссплатформерного движка.
- Как сделать свою первую игру? С чего начать? Как придумать идею? Показать что любой программист в одиночку может сделать что-то действительно стоющее.

О докладчике

Андрей Коротков – в течение 12 лет интересуется разработкой игр, начинал еще с ZX Spectrum. За этот период, в качестве хобби, было создано немало независимых игр, некоторые из которых издавались, а некоторые - получали различные награды, например от Independent Game Developers Contest. Также в качестве хобби занимается разработкой открытого кроссплатформерного игрового движка.

Работал над большими коммерческими проектами, например в компании Wargaming (самая крупная и успешная геймдев компания на постсоветском пространстве), а также над околоигровыми проектами связанными с интерактивной 3D графикой реального времени (например 3D геоинформационная система, разработки в области дополненной реальности и машинного зрения).

На данный момент занимается продюсированием игровых и околоигровых проектов в компании 2Nova Interactive. Постоянно находится в курсе всего самого интересного в этой теме.

Информация

- Место проведения: СПбАУ, НОЦ, ауд. 206 Время: 14/03/2013, 18 часов.
- Схема прохода: http://spbau.ru/main/contacts
- Контактный телефон: +7 921 305 20 83 (Кринкин Кирилл)
- Twitter: @setalks
- Google group: se-talks@googlegroups.com

Приглашаются все желающие. Для прохода в здание АУ отправьте заявку не позднее чем за 4 часа через форму регистрации.

play engines,, seminars,, setalks,, graphics

From:
http://wiki.osll.ru/ - **Open Source & Linux Lab**

Permanent link:
http://wiki.osll.ru/doku.php/etc:blog:%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D1%85_%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%BA%D0%BE%D0%B2

Last update: **2013/03/12 11:26**