

# PV255 – 1: Úvod, organizace

JIŘÍ CHMELÍK

SEMESTR: PODZIM 2015

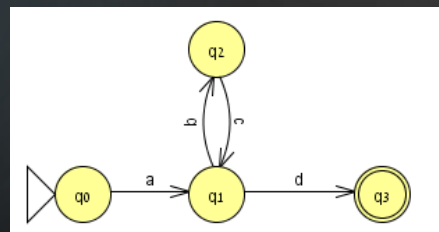
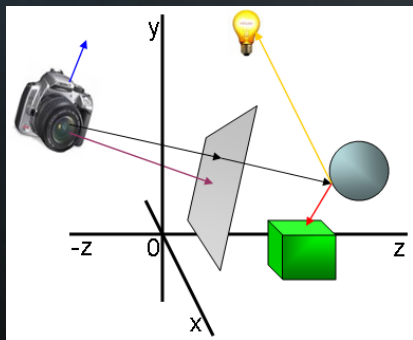
# Cíle předmětu

- ▶ Seznámení s oblastí vývoje digitálních her:
  - ▶ Jak navrhnout koncept jednoduché digitální hry
  - ▶ Jak navrhnout a vytvořit audio-vizuální obsah hry
  - ▶ Jak navrhnout a implementovat potřebné herní mechaniky
  - ▶ Jak sestavit a publikovat vlastní digitální hru
- ▶ Získat praxi s tvorbou her

# Vývoj her

## Vaření, řízení a vývoj her

Teorie



Praxe



Abychom dosáhli dobrých výsledků, potřebujeme obojí

# O čem budeme mluvit

Jednotlivé fáze tvorby hry:

- ▶ Dnešní přednáška – pohled z praxe:
  - ▶ návrh,
  - ▶ typy her, hráčů,
  - ▶ tvorba obsahu,
  - ▶ testování,
  - ▶ ...
  - ▶ vydání
- ▶ Jak v těchto oblastech aplikovat inženýrské znalosti:
  - ▶ Programování, počítačová grafika
  - ▶ Stavový automat, umělá inteligence, matice, statistika, shadery, ...

# O čem budeme mluvit

22. 9.	Udělat si hru	Matouš Ježek, Trickster Art
29. 9.	Přehledová	Petr Kolář, Bohemia Interactive
6. 10.	Návrh	Vladimír Geršl, Fun 2 Robots
13. 10.	Grafika ve hrách	
20. 10.	Osvětlení	
27. 10.	Shadery a efekty	Jan Zelený, Bohemia Interactive
3. 11.	Fyzika ve hrách	
10. 11.	Animace	Štěpán Kment, Bohemia Interactive
17. 11.	Státní svátek – bez přednášky	
24. 11.	Rozhraní	
1. 12.	Umělá inteligence	
8. 12.	Produkce	Zdeněk Záhora
15. 12.		

# O čem mluvit nebudeme

- ▶ Jak vytvářet 2D a 3D grafiku, zvuky, animace, příběh, ...
  - ▶ Předměty PB009, VV035, VV036, VV050, VV051, ...
- ▶ Jak programovat (obecně):
  - ▶ Předměty PB161, PB162, ...
  - ▶ Cvičení
- ▶ Jak používat prostředí Unity či jiné herní / vývojové prostředí
  - ▶ Unity se budeme věnovat na cvičeních...
- ▶ Psychologické aspekty her:
  - ▶ Vliv hraní her: závislosti; vliv na paměť, postřeh,... násilí ve hrách; „gamifikace“
  - ▶ „Herní“ předměty na jiných fakultách...
- ▶ ...
- ▶ Jak dohrát tu či onu hru ;-)

# Organizace

- ▶ Přednášky – teorie
- ▶ Cvičení – tvorba v Unity, spolupráce v týmu, **konzultace** projektů
- ▶ v Isu MU:
  - ▶ studijní materiály, organizační pokyny
  - ▶ budou přidávány postupně...
- ▶ Účast:
  - ▶ na přednáškách nepovinná, nahrávají se (bez záruky)
  - ▶ na cvičeních povinná
- ▶ Ukončení – kolokvium (jediné možné):
  - ▶ účast
  - ▶ průběžná tvorba a **prezentace** projektu
  - ▶ **Semestrální projekt – hra**

# Organizace – projekt

- ▶ Týmový projekt – tři až čtyř-členné týmy
- ▶ Cílem je vyvinout a publikovat vlastní hru během jednoho semestru
- ▶ Povinné použití version control – Git
- ▶ Kontrolované fáze :
  - ▶ Design, prototyp (4. cvičení)
  - ▶ „vertical slice“ (10. cvičení)
  - ▶ Release (konec zkouškového období)
- ▶ Více informací na cvičeních
  
- ▶ Dotazy – mailem, fórum na Isu, fórum na webu...
  
- ▶ Dotazy k následující přednášce:
  - ▶ [sli.do/jchmelik](https://sli.do/jchmelik)



# Matouš Ježek: Udělat si hru

- ▶ 2007 – 2009: FI MUNI
- ▶ 2K Czech, Trickster Arts
- ▶ [www.erric.cz](http://www.erric.cz)