

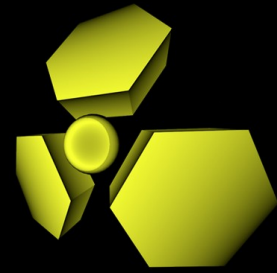


KOŁO NAUKOWE TWÓRCÓW GIER

POLYGON

POLITECHNIKA WARSZAWSKA

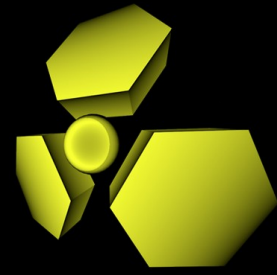
Minikurs



Jak zacząć?

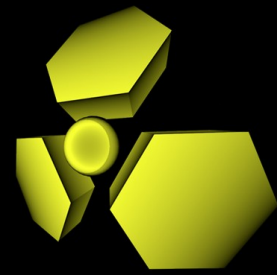
Grzegorz „Dagenoth” Mazur

Jak zacząć?



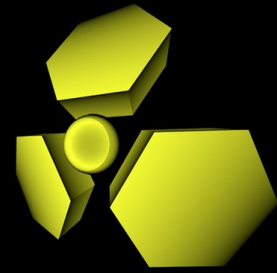
- Chcesz zacząć robić gry...
- ...naucz się samodzielnie szukać ;)
- Dużo czytaj (fachowa literatura, tutoriale, artykuły)
- Jeszcze więcej rób
- Jak najwięcej pracuj z innymi ludźmi – gamedev to praca zespołowa!
- Pokazuj dookoła swoje (niekoniecznie wybitne) efekty pracy.

Rysowanie



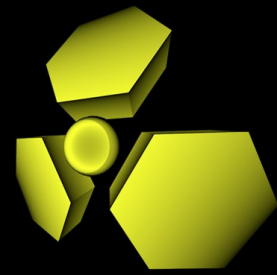
- Gromadź inspiracje! (obrazy, filmy, muzyka)
- Dużo śpij i śnij o projektach ;)
- Narzędzia: można zacząć od ołówka, potem koniecznie tablet
- Rysuj wszystko co widzisz wokół siebie
 - 5-10 minutówki
- Studiuj anatomię ludzi i zwierząt, sylwetki i figury
- Przećwicz zasady perspektywy i teorię kolorów

Rysowanie



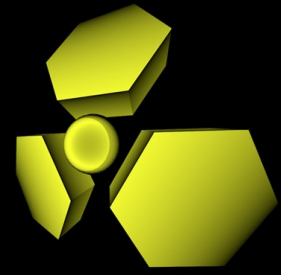
- Gdy opanujesz podstawy, a to co rysujesz zaczyna być czytelne...
- ... zacznij pracę nad stylistyką i kolorem – eksperymentuj w poszukiwaniu własnego stylu.
- Chwal się postępami :)

Programowanie



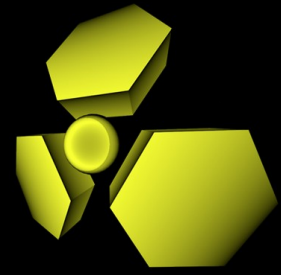
- Wybierz język programowania, najlepiej C++ ;)
- Podstawy opanuj z pomocą książek, rozwijaj się z artykułów i tutoriali
- Dużo programuj, jak najwięcej eksperymentuj
- Czytaj programy innych
- Poznaj powszechnie stosowane algorytmy i struktury danych
- Poznaj i stosuj wzorce projektowe – WAŻNE!
- Programuj z innymi :)

Programowanie



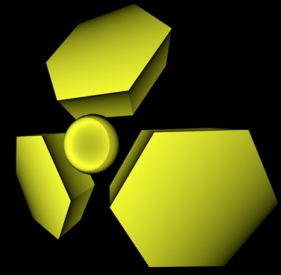
- W przypadku problemów, pomocy szukaj w internecie, pisz na forach.
- Od początku korzystaj z debuggera
- Grafika 3D? Opanuj najpierw podstawy matematyczne.

IDE



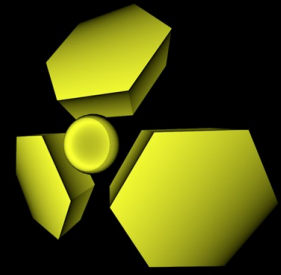
- MS Visual Studio
 - Darmowa wersja „Express”
- Eclipse
- Code::Blocks
- XNA

API / Biblioteki



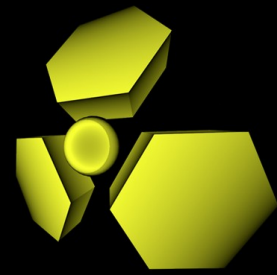
- Allegro – polecam na początek
- SDL
- ClanLib
- XNA Framework
- Graficzne:
 - OpenGL
 - DirectX
- Dźwiękowe:
 - OpenAL

Przykładowe silniki

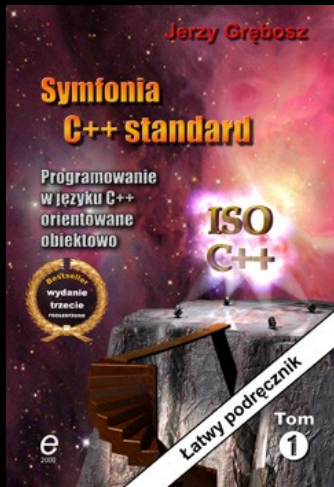


- Graficzne:
 - Ogre3D
- Gier:
 - CryEngine ;)
 - Panda 3D
 - Irrlicht
- Fizyczne:
 - PhysX
 - Havoc
 - ODE

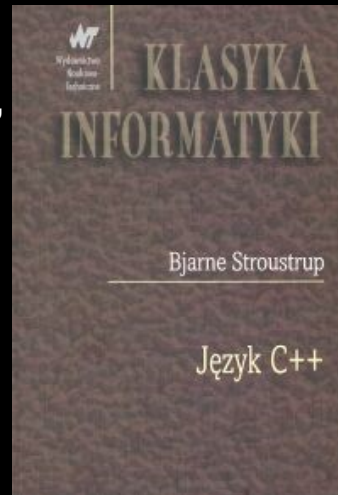
Książki



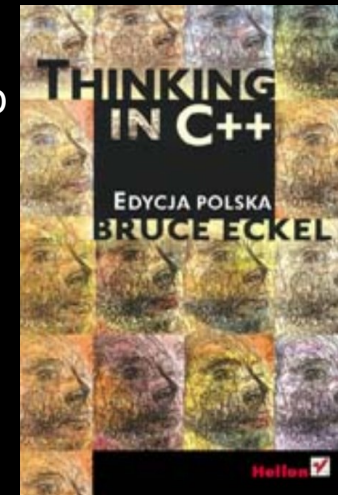
- Podstawowa literatura do nauki C++:



Symfonia C++,
Jerzy Grębosz,
Edition 2000

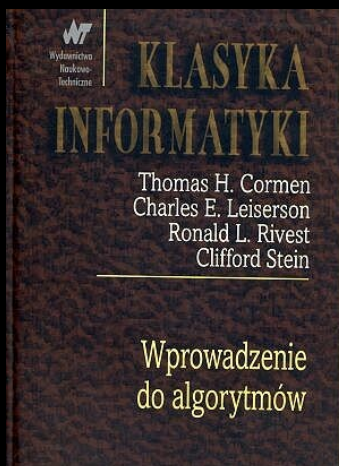


Język C++,
Bjarne Stroustrup
WNT

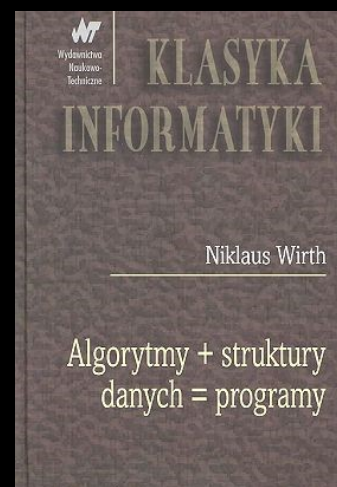


Thinking in C++,
Bruce Eckel,
Helion

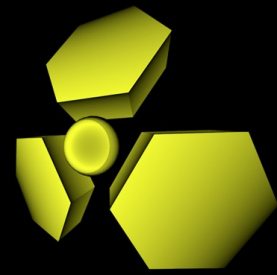
- Algorytmy, struktury danych:



Wprowadzenie
do algorytmów,
T.H.Cormen,
C.E.Leiserson,
R.L. Rivest,
C.Stein,
WNT

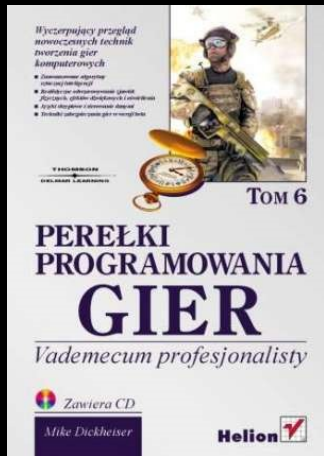


Algorytmy +
struktury danych
= algorytmy,
Niklaus Wirth,
WNT

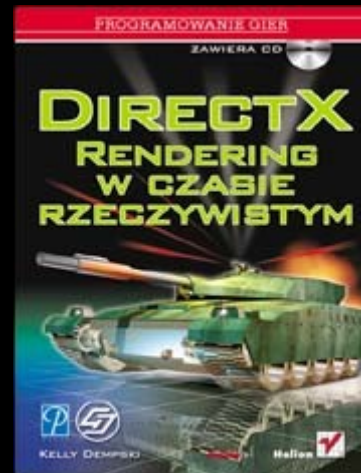


Książki

- Literatura typowo „growa”:



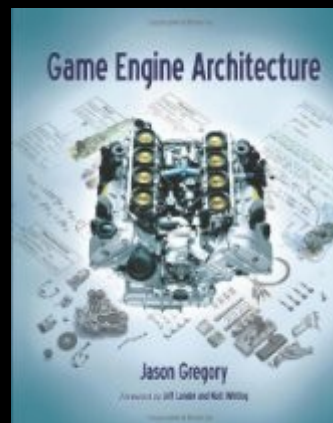
Perłki programowania gier
Polska: tomy 1,2,3,6
Helion



DirectX. Rendering w
czasie rzeczywistym,
Kelly Dempki,
Helion

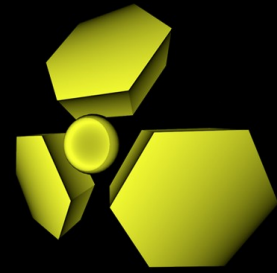


OpenGL.
Programowanie gier,
Helion

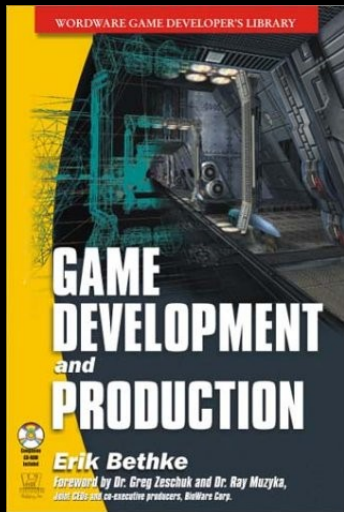


Game Engine Architecture,
Jason Gregory,
A K Peters

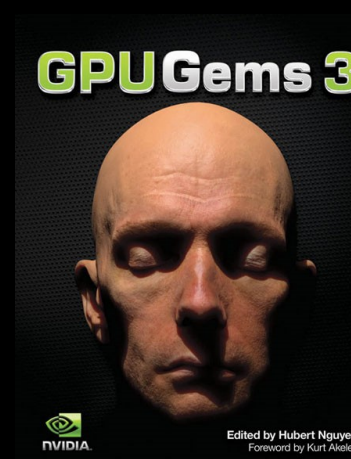
Książki



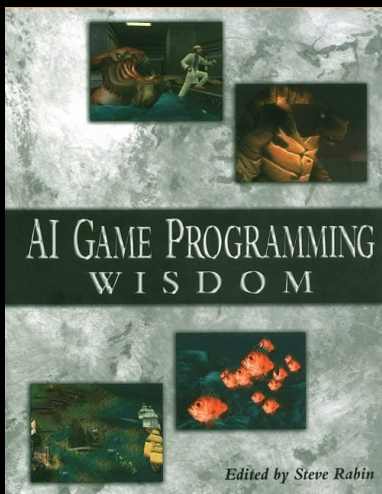
- Inne książki:



Game Development and Production
Erik Bethke,
Wordware Publishing, Inc.

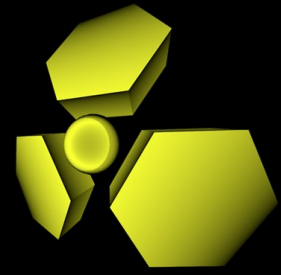


GPU Gems,
nVidia



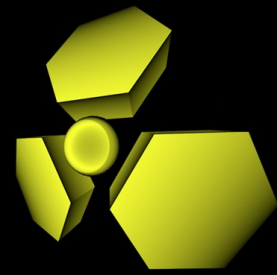
AI Game Programming Wisdom,
Steve Rabin,
Charles River Media

Internet



- www.google.pl
- www.gamedev.pl
- www.gamedev.net
- www.gamasutra.com
- www.devmaster.net <--- silniki
- www.cplusplus.com/reference/
- www.max3d.pl
- www.conceptart.org
- www.deviantart.org

Przedmioty na EiTI



- PROBE, ZPR – nauka C++
- AISDI, AAL – algorytmy, struktury danych
- GKOM – ogólnie o grafice komputerowej
- PGK – programowanie gier komputerowych
- IW (mniej), MSI (bardziej) – sztuczna inteligencja
- POBR, ROB – przetwarzanie/rozpoznawanie obrazów