

Даус Ю.В. к.геогр.н., доцент кафедри «Технічної кібернетики й інформаційних технологій ім. проф. Р.В.Меркта»

ПАСПОРТ ВИДАННЯ

№	Бібліографія (вихідні дані)	Анотація	Ключові слова
1	Даус Ю.В. Основи розробки ігор. Конспект лекцій. Електронне видання, ОНМУ, 2026. 405 с.	У конспекті лекцій « Основи розробки ігор » розглядаються основні поняття та визначення ігор, типи ігор, поняття ігрології, фіксований, динамічний та культурні рівні та його складові, технології тестування та вплив ігор на суспільство.	Розробка ігор, типи ігор, механічний та динамічний рівень в грі, вплив на суспільство
2	Даус Ю.В. Основи розробки ігор. Методичні вказівки до лабораторних робіт Електронне видання, ОНМУ, 2026. 132с.	У методичних вказівках до практичних робіт з курсу « Основи розробки ігор» розглянуті методи розробки ігор в середовищі Unity 3D, принципи роботи з рухами об'єктів, та взаємодії між фізичними тілами, роботу зі звуками та музикальними треками.	Програмування ігор, середовище Unity 3D, рух об'єктів та фізична взаємодія між ними.
3	Даус Ю.В. Основи розробки ігор. Методичні вказівки до Розрахунково-графічного завдання. Електронне видання, ОНМУ, 2026. 64с.	У методичних вказівках до розрахунково-графічного завдання з курсу « Основи розробки ігор» розглянуті методи розробки ігор в середовищі Unity 3D, принципи роботи з рухами об'єктів, та взаємодії між фізичними тілами, роботу зі звуками та музикальними треками, самостійна розробка гри з звуковими ефектами	Програмування ігор, середовище Unity 3D, рух об'єктів та фізична взаємодія між ними.