**ПАСПОРТ ПРОЕКТА**

ФИО Баранов Артём Алексеевич \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Класс 11»А»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель Селянко Ольга Николаевна **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |
| --- | --- |
| Предмет/направление | Информатика/информационные технологии |
| Тема | Воксельный движок для компьютерных игр |
| Тип проекта | Исследовательский |
| Проблема | Как можно увеличить производительность и снизить вес игр с улучшением качества картинки? |
| Продукт | Тестовая модель воксельного движка на языке C++ |
| Цель | Исследование преимуществ применения воксельных движков в проектировании системы компьютерной игры. |
| Задачи | 1. Изучить информацию о воксельных движках; 2. Теоретически исследовать возможные области применения движков; 3. Рассмотреть возможности применения этих движков на примере нескольких игр; 4. Разработать тестовую модель воксельного движка и выставить его на онлайн репозиторий «GitHub» |
| Ресурсы | 1. **[Электронный ресурс]** (Temofeev.ru: Пишем собственный воксельный движок)<https://temofeev.ru/info/articles/pishem-sobstvennyy-vokselnyy-dvizhok/> 2. **[Электронный ресурс]** (Кирилл Нмбро: Альтернатива полигональной графике?)<https://zen.yandex.ru/media/id/5d4f557c9515ee00b4ee2b6b/alternativa-poligonalnoi-grafike--5d515e6404af1f00ad056d27> 3. **[Электронный ресурс]** (itProger: Что такое воксельная графика?) <https://itproger.com/news/2-5d-chto-takoe-vokselnaya-grafika> 4. **[Электронный ресурс]** (Блог Everypixel Studio: Полигон в графике – Что такое полигональная графика?) <https://орфографика.рф/raznoe/poligon-v-grafike-chto-takoe-poligonalnaya-grafika-blog-everypixel-studio.html> |
|  |  |
|  |  |