## Studijų programa: Programų sistemų inžinerija

## Valstybinis kodas: 6211BX011

## **II pakopos baigiamojo projekto tema pirmo kurso magistrantams**

|  |  |
| --- | --- |
| Pavadinimas | Procedūrinė animacija trimačiame kompiuteriniame žaidime |
| Title | Procedural Animation in a 3D Video Game |
| Vadovas | Šarūnas Packevičius |
| Vadovo el. paštas | sarunas.packevicius@ktu.lt |
| Kūrėjas | Maksimas Irician |
| Kūrėjo el. paštas | maksimas.irician@ktu.edu |
| Aprašymas | Darbo tikslas yra sukurti trimatį kompiuterinį žaidimą kuriame 3D modelių animacijos būtų visos atliktos žaidimo vykdymo laiku programiškai.  Darbe bus atliekamas tyrimas animacijų realizacijos ir naudotų metodų tam realizuoti. Bus atliekamas realizacijos palyginimas su kitais metodais animuoti 3D modelius. |
| Kūrimo techninė įranga | Asmeninis kompiuteris ( Windows operacine sistema ) |
| Kūrimo programinė įranga | Godot  Blender  Programinės kalbos:   * gdscript * C++ * C# |
| Annotation | The goal of the project is to create a demo for a 3D game where all game animations will be done procedurally.  The procedural animation realization and the methods used to achieve it will be analyzed, as well as compared against other 3D animation methods. |
| Užsakovas | Šarūnas Packevičius |
| Užsakovo įstaiga | KTU |
| Kalba | LT |