

**БИБЛИОТЕКА БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ**

Отдел обслуживания начальных курсов

**Интеллектуальные информационные системы
в игровой индустрии**

библиографический список литературы



МИНСК 2022

УВАЖАЕМЫЕ СТУДЕНТЫ!

Библиотека БГУИР предлагает вашему вниманию библиографический список учебной, справочной и методической литературы по теме «Интеллектуальные информационные системы в игровой индустрии» за 2003 - 2022 гг.

В настоящее время игровая индустрия переживает настоящий бум, являясь одной из самых быстроразвивающихся отраслей в области информационных технологий. Сегодня игры – это не только развлечение, но и движущая сила развития компьютерных технологий, которые впоследствии применяются и в других сферах жизни. Современные персональные компьютеры множеством новшеств обязаны игровой индустрии.

Популярность игр в последние годы привела к увеличению спроса на высококвалифицированных специалистов в этой области. Наш библиографический список для тех, кто не только любит проводить время за компьютерными играми, но и создавать их!

Библиографический список литературы включает источники, имеющиеся в наличии в библиотеке БГУИР и отраженные в [электронном каталоге](#) с указанием шифра хранения. Список расположен в хронологическом порядке. В пределах года – в алфавите авторов и заглавий. Записи включают полное библиографическое описание изданий. Библиографические описания даны в соответствии с ГОСТ 7.1-2003 «Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления».

Сотрудники библиотеки проконсультируют вас по всем вопросам, касающимся выбора литературы по теме «Интеллектуальные информационные системы в игровой индустрии».

Представленную в библиографическом списке литературу можно заказать в [электронном каталоге](#) через личный кабинет читателя. Ознакомиться с литературой можно в студенческих читальных залах № 1 (111 каб. – 2к.) и № 2 (107 каб. – 4к.), и читальном зале для научных работников (106 каб. – 2к.), а получить литературу на дом можно на абонементе основного фонда (104 каб. – 2к.) и на абонементе учебной литературы (103 каб. – 4к.).

ХРОНОЛОГИЧЕСКИЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**2003**

681.3

В48

Вин, Д. Искусство Web-дизайна / Д. Вин. – Санкт-Петербург : Питер, 2003. – 224 с.

2005

681.3

К67

Корнилов, Е. Н. Программирование шахмат и других логических игр / Е. Н. Корнилов. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2005. – 272 с.

2006

681.3

Р64

Розенцвейг, Г. Macromedia Flash 8: создание игр с помощью ActionScript / Г. Розенцвейг. – Москва : ДМК, 2006. – 576 с.

2007

681.3

К43

Кирсанов, Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. – Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2007. – 368 с.

53

К64

Конгер, Д. Физика для разработчиков компьютерных игр / Д. Конгер ; пер. с англ. А. С. Молявко. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 520 с.

2013

681.3

Д33

Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх: технологии "игрового" аудио для непрограммистов / А. А. Деникин. – Москва : ДМК Пресс, 2013. – 696 с.

681.3

М91

Мур, Т. Разработка игр для iPhone и iPad / Т. Мур. – Санкт-Петербург : Питер, 2013. – 224 с.

681.3

С95

Сырых, Ю. А. Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0 / Ю. А. Сырых. – 2-е изд. – Москва : Вильямс, 2013. – 368 с.

681.3

Ц55

Цехнер, М. Программирование игр под Android / М. Цехнер. – Санкт-Петербург : Питер, 2013. – 688 с.

2014

681.3

Л21

Ламмерс, К. Шейдеры и эффекты в Unity. Книга рецептов / К. Ламмерс; пер. с англ. Е. А. Шапочкина; под ред. В. В. Симонова. – Москва : ДМК Пресс, 2014. – 274 с.

2016

ЭБ

И60

Индустрия компьютерных игр [Электронный ресурс]: электронный ресурс по учебной дисциплине : 1-40 05 01-12. – Минск : БГУИР, 2016. – (Кафедра вычислительных методов и программирования). – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

681.3

Л59

Линовес, Д. Виртуальная реальность в Unity / Д. Линовес; пер. с англ. Р. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2016. – 316 с.

Содержание: <http://megapro/MegaPro/Download/MObject/1528>

681.3

Т60

Торн, А. В. Искусство создания сценариев в Unity / А. В. Торн ; пер. с англ. Р. Н. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2016. – 360 с.

681.3

Т60

Торн, А. В. Основы анимации в Unity / А. В. Торн; пер. с англ. Р. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2016. – 176 с.

681.3

Х70

Хокинг, Дж. Unity в действии: мультиплатформенная разработка на C# / Хокинг Дж.; пер. с англ. И. Разумайкиной. – Санкт-Петербург : Питер, 2016. – 336 с.

681.3

Я82

Ясницкий, Л. Н. Интеллектуальные системы: учебник / Л. Н. Ясницкий. – Москва : Лаборатория знаний, 2016. – 221 с.

2017

681.3

Г53

Глейзер, Д. Многопользовательские игры. Разработка сетевых приложений / Д. Глейзер, С. Мадхав. – Санкт-Петербург : Питер, 2017. – 368 с.

681.3

Д45

Дикинсон, К. Оптимизация игр в Unity 5 / К. Дикинсон ; пер. с англ. Р. Н. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2017. – 306 с.

681.3

П14

Паласиос, Х. Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх / Х. Паласиос; пер. с англ. Р. Н. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2017. – 272 с.

ЭБ

T38

Технология проектирования интеллектуальных систем [Электронный ресурс]: электронный ресурс по учебной дисциплине: 1-40 03 01. – Минск : БГУИР, 2017. – (Кафедра интеллектуальных информационных технологий). – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

2018

681.3

D71

Доусон, М. Изучаем C++ через программирование игр / М. Доусон. – Санкт-Петербург : Питер, 2018. – 352 с.

681.3

M97

Мэтиз, Э. Изучаем Python: программирование игр, визуализация данных, веб-приложения / Э. Мэтиз. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : Питер, 2018. – 496 с.

2019

681.3

K89

Кукин, Д. П. Индустрия компьютерных игр. Лабораторный практикум: пособие / Д. П. Кукин, Т. А. Рак, О. О. Шатилова. – Минск : БГУИР, 2019. – 60 с. – (Кафедра вычислительных методов и программирования).

Содержание: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/35488/1/Kukin_2019.pdf

681.3

T60

Торн, А. Основы анимации в Unity / А. Торн; пер. с англ. Р. Рагимова. – Москва : ДМК Пресс, 2019. – 176 с.

Содержание: <http://megapro/MegaPro/Download/MObject/1530>

2021

681.3

Л25

Ларкович, С. Н. Unity на практике: создаём 3D-игры и 3D-миры / С. Н. Ларкович. – Санкт-Петербург : Наука и техника, 2021. – 272 с.

Содержание: <http://megapro/MegaPro/Download/MObject/1436>

85.15

У97

Уэйншенк, С. 100 главных принципов дизайна / С. Уэйншенк. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 256 с.

Содержание: <http://megapro/MegaPro/Download/MObject/591>

2022

681.3

Ш44

Шелл, Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Шелл Дж.; пер. с англ. – Москва : Альпина Паблишер, 2022. – 640 с.

Содержание: <http://megapro/MegaPro/Download/MObject/1439>