



ANTON PUDIKOV

EPAM



TOOL



МЫ ЕГО ЗНАЕМ



ОН У НАС ЕСТЬ



ОН НАМ ИНТЕРЕСЕН



...он (наверное) подходит



- ? МАЛО, КТО УМЕЕТ**
- ? НЕТ ПОД РУКОЙ**
- ? ЧТО ЭТО? :/**



**6-YEAR
UNITY
EXP**

3 GAMES

TRAINER

**8+
PROJECTS**

AR

- ? НЕ ПОДХОДИТ**
- ? НЕТ ОПТИМИЗАЦИИ**
- ? СЛОЖНО ИЗУЧИТЬ**

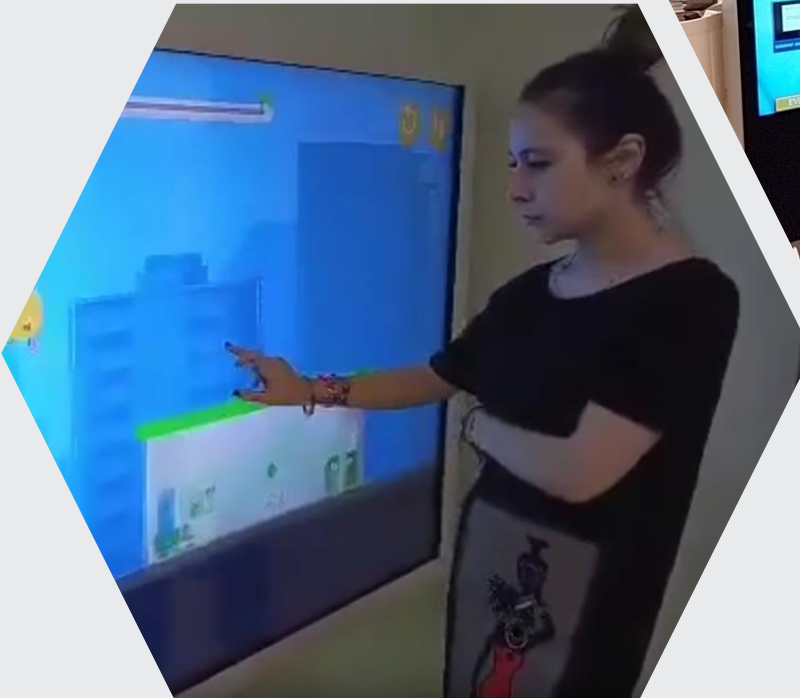




VR



TOUCH





КОММЕРЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ



РЕАЛЬНЫЕ ЗАКАЗЧИКИ



РАЗНЫЕ ПЛАТФОРМЫ



ИГРОФИКАЦИЯ



ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ



НЕИГРОВЫЕ ПРОЦЕССЫ



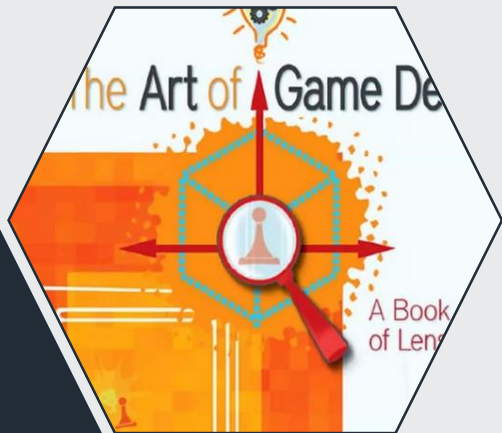
ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ



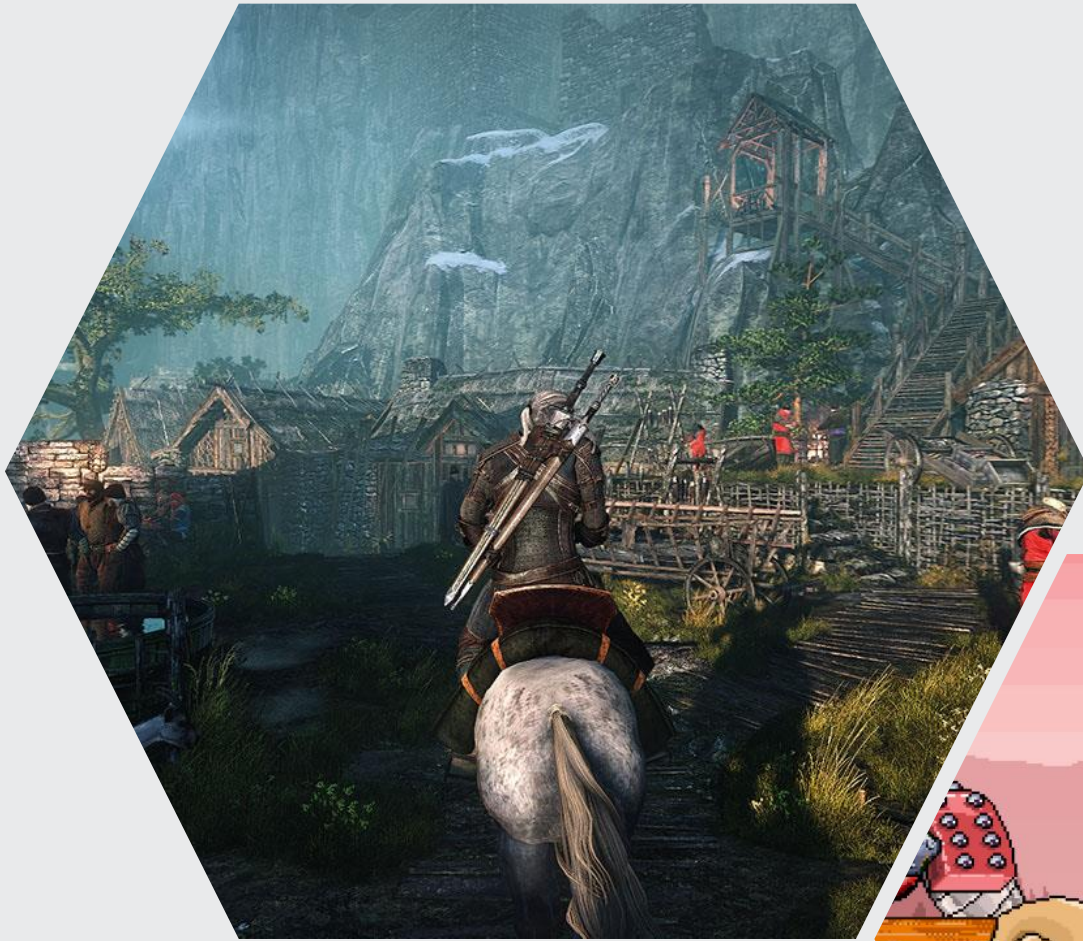
ПОВЫШЕНИЕ ВОВЛЕЧЕННОСТИ

**JESSE
SCHELL**

**THE ART
OF GAME
DESIGN**









LOGIC



PHYSICS



GRAPHICS



ASSETS



UI / UX



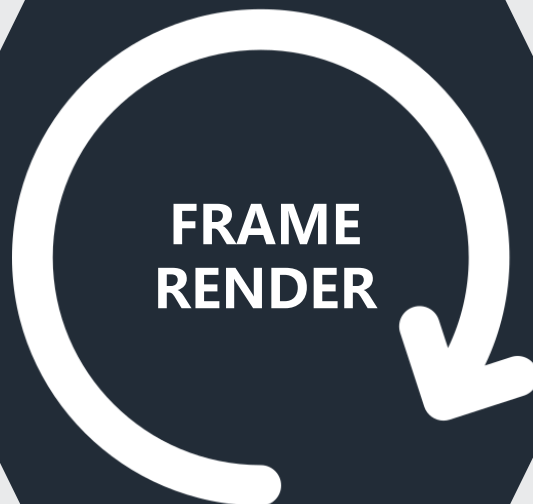
**PRE-
RENDER**



CALCULATE



PREPARE



**FRAME
RENDER**



**POST-
PROCESS**



RENDER



3D - МОДЕЛИ



ТЕКСТУРЫ



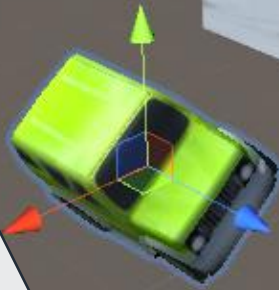
СИСТЕМЫ ЧАСТИЦ





AUGMENTED REALITY

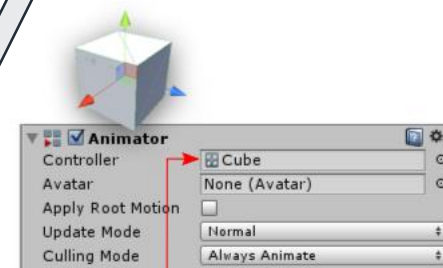
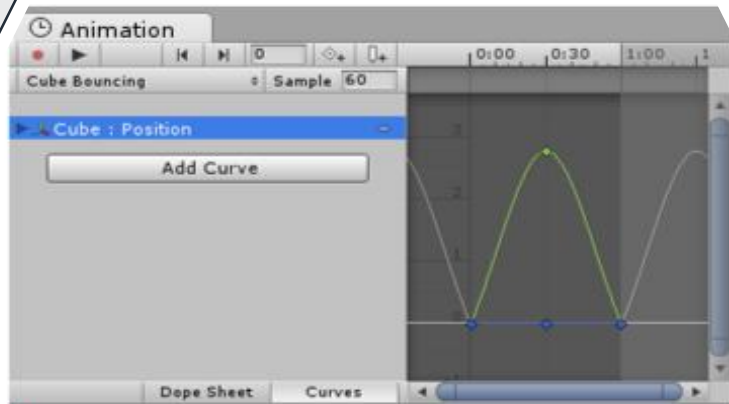
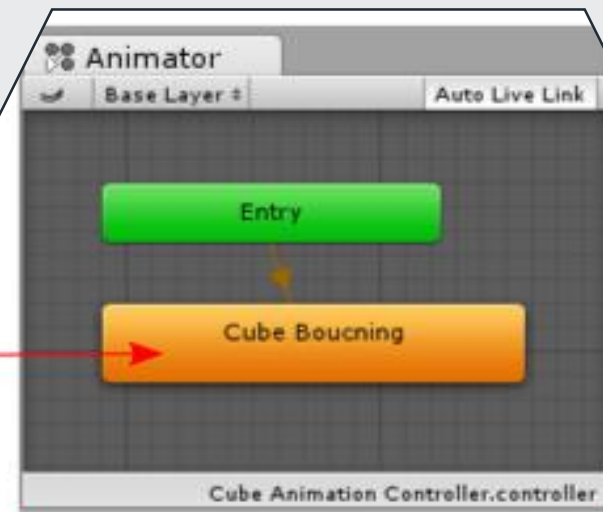
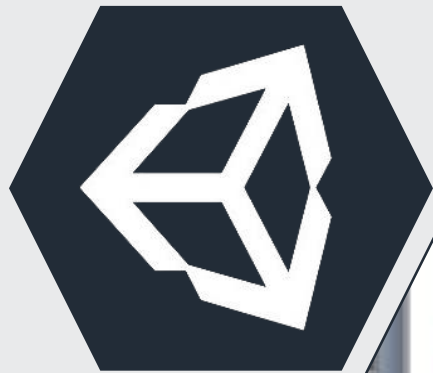
AR







```
val animationX =  
    ObjectAnimator.ofFloat(card, "scaleX", 1F)  
val animationY =  
    ObjectAnimator.ofFloat(card, "scaleY", 1F)  
val set = AnimatorSet()  
set.play(animationX)  
    .with(animationY)  
set.duration = DURATION  
set.interpolator = DecelerateInterpolator()  
set.start()
```



```

private async void Page_Loaded
(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    // Choose the back buffer resolution here
    WriteableBitmap bmp =
        new WriteableBitmap(640, 480);

    // Our Image XAML control
    frontBuffer.Source = bmp;

    device = new Device(bmp);
    meshes = await device.
        LoadJSONFileAsync("monkey.babylon");
    mera.Position = new Vector3(0, 0, 10.0f);
    mera.Target = Vector3.Zero;

    // Registering to the XAML rendering loop
    CompositionTarget.Rendering
        += CompositionTarget_Rendering;
}

```

```

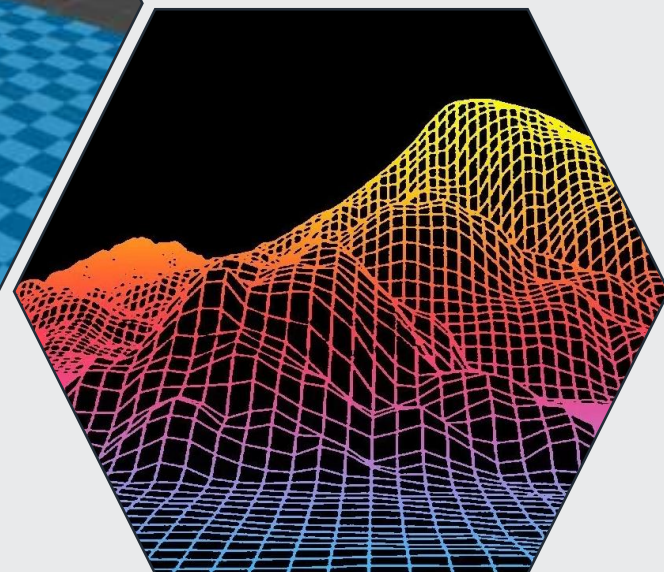
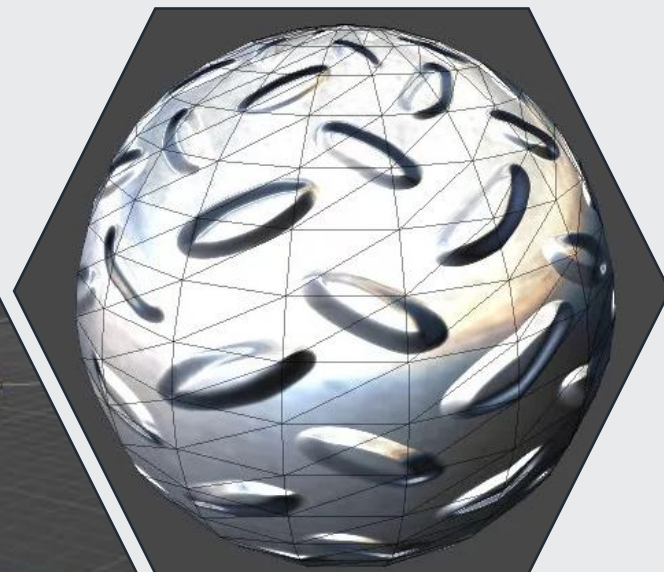
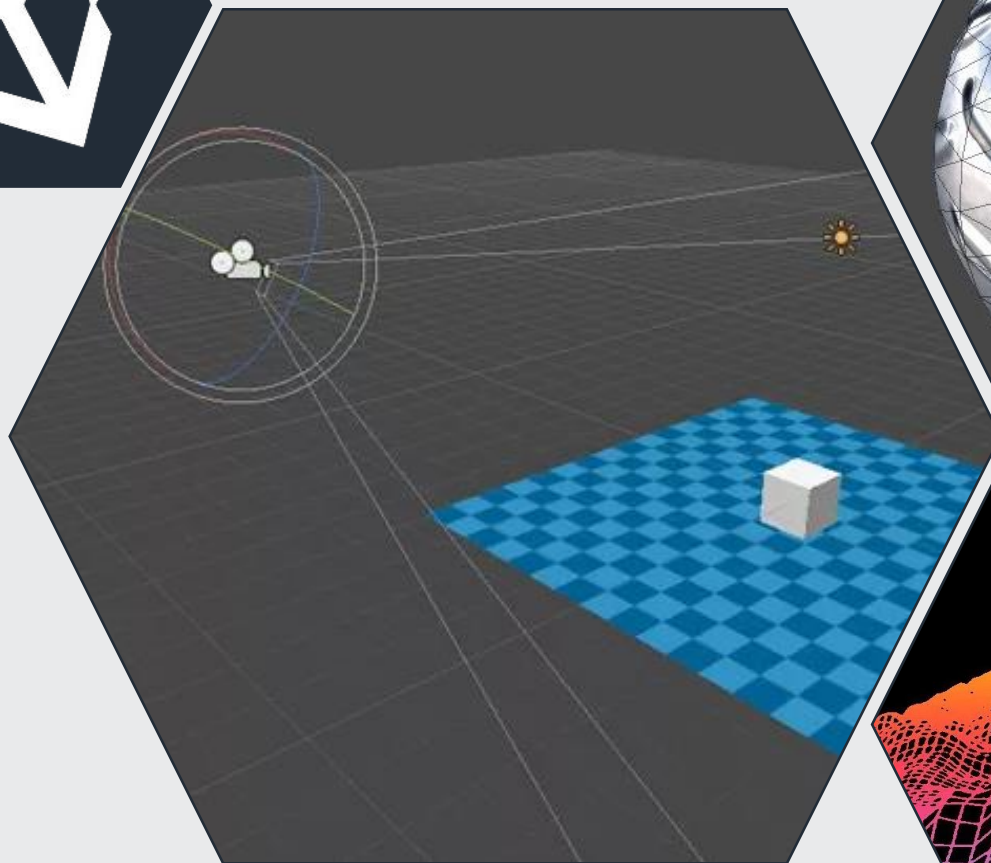
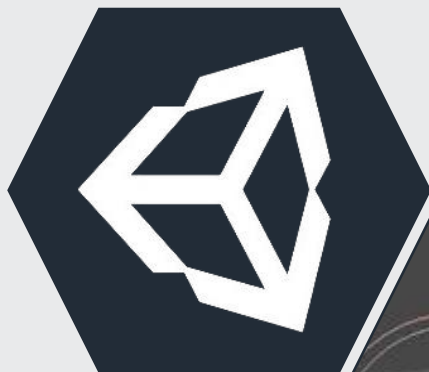
// Rendering loop handler
void CompositionTarget_Rendering
(object sender, object e)
{
    device.Clear(0, 0, 0, 255);

    foreach (var mesh in meshes) {
        // rotating slightly
        mesh.Rotation =
            new Vector3(mesh.Rotation.X + 0.01f,
                        mesh.Rotation.Y + 0.01f,
                        mesh.Rotation.Z);
    }

    // Doing the matrix operations
    device.Render(mera, meshes);
    device.Present();
}

```

DIRECT
X



```

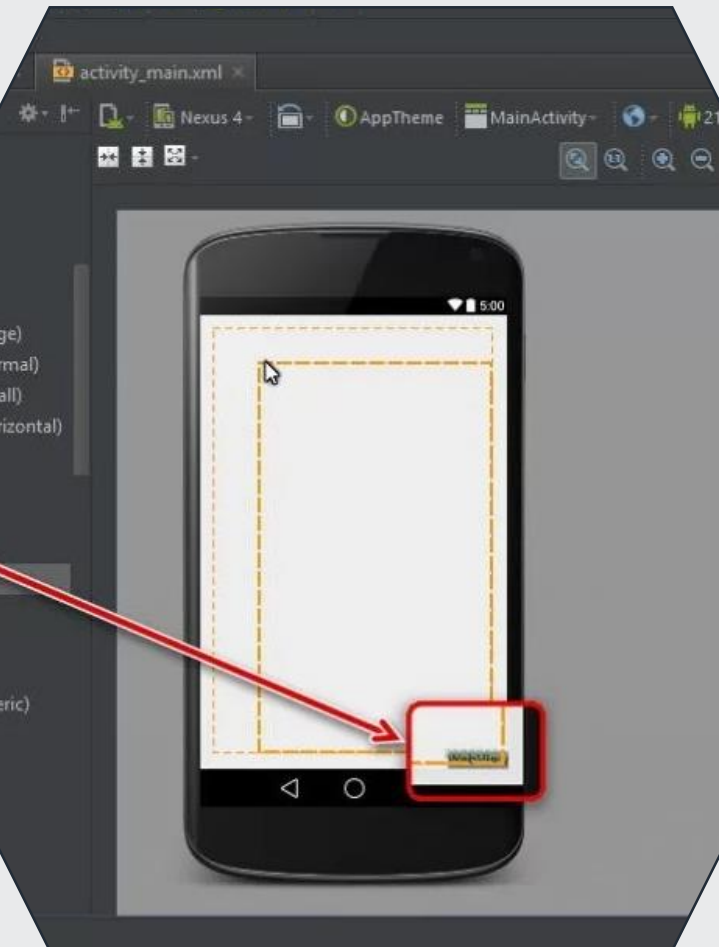
version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@android:color/white" >

    <TabHost
        android:id="@android:id/tabhost"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="fill_parent"
        android:layout_below="@+id/imageView3" >

        <LinearLayout
            android:orientation="vertical"
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="fill_parent" >
            <FrameLayout
                android:id="@android:id/tabcontent"
                android:layout_width="0dp"
                android:layout_height="0dp"
                android:layout_weight="0"/>

            <android.support.v4.view.ViewPager
                android:id="@+id/pager"
                android:layout_width="fill_parent"
                android:layout_height="0dp"
                android:layout_weight="1" >

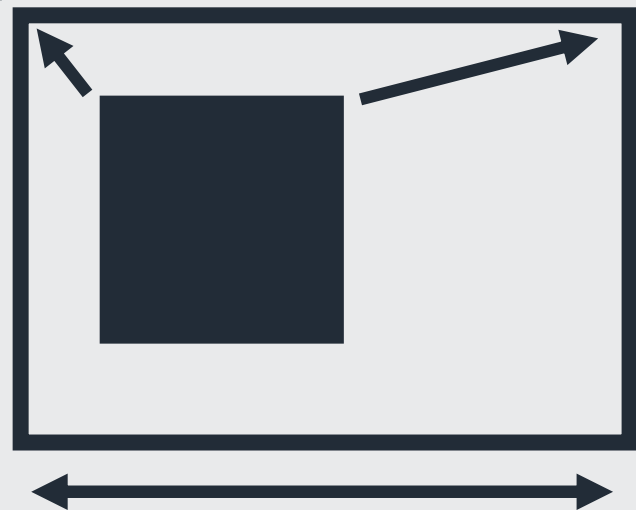
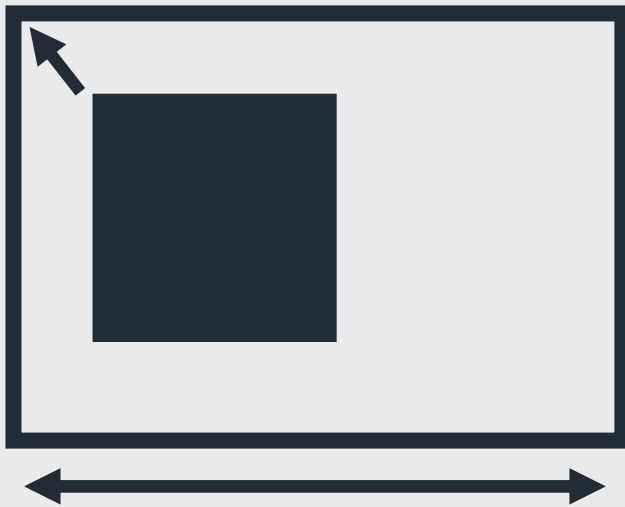
```



UGUI (UNITY UI)



≡ PIVOTS & ANCHORS



Level Select

Level 1

Level 2

Level 3

Level 4

Level 5



000 +

2,500

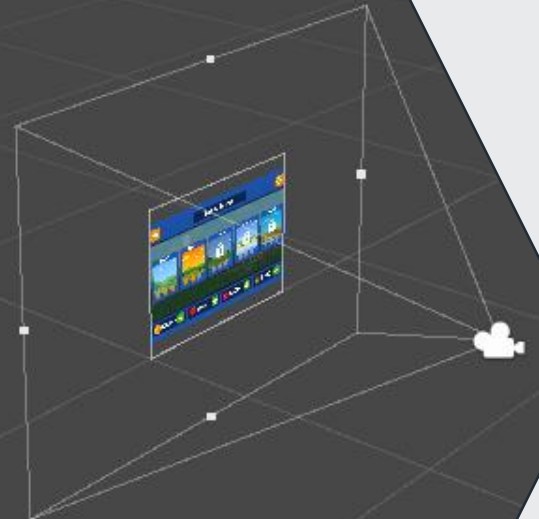
+

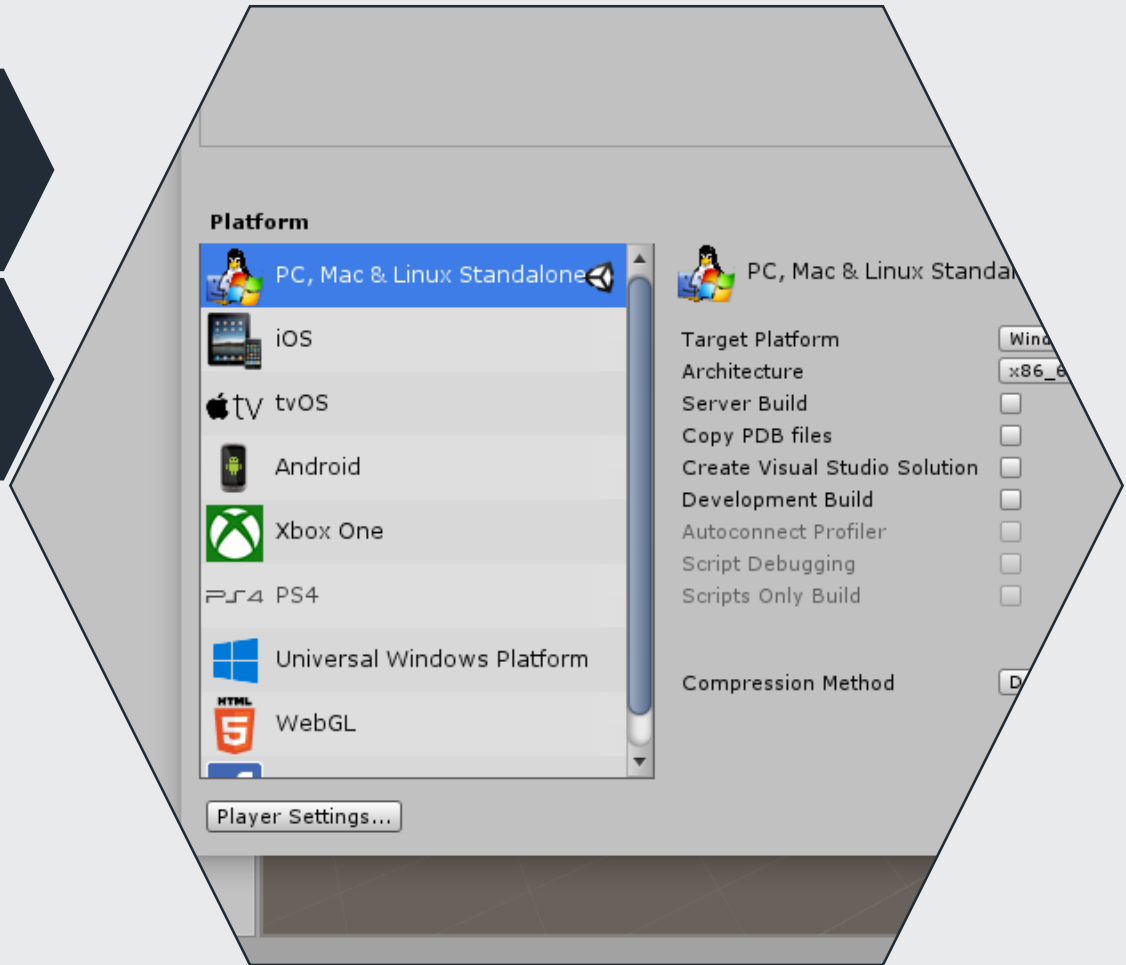
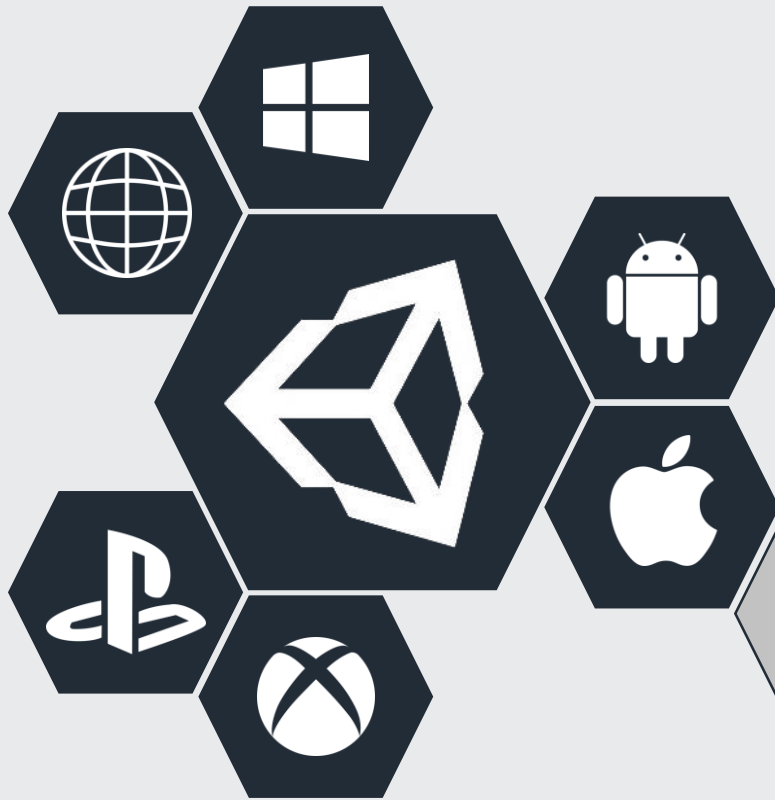
2,500

+

2,500

+

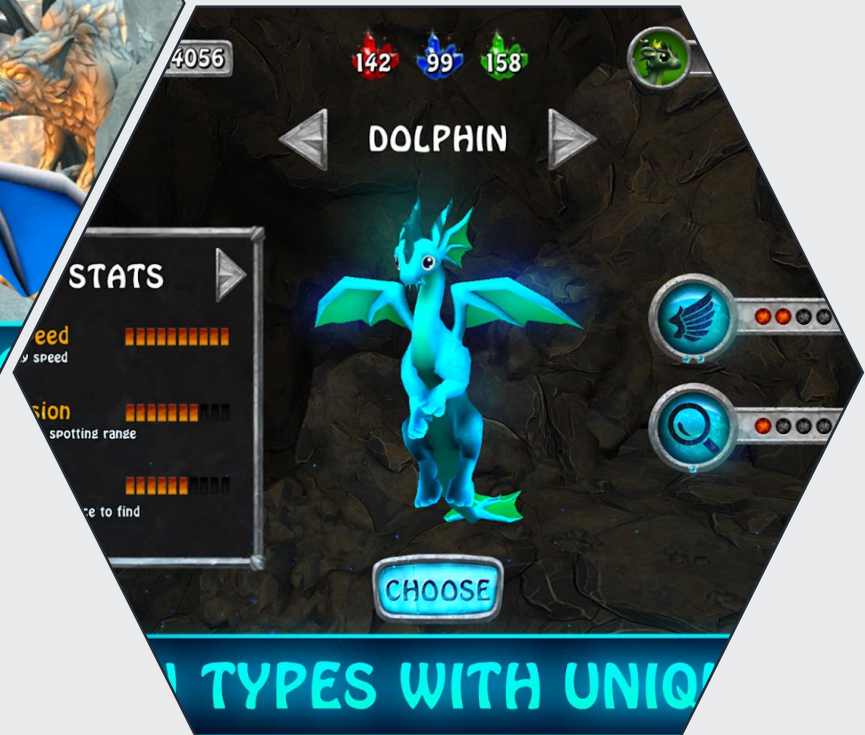




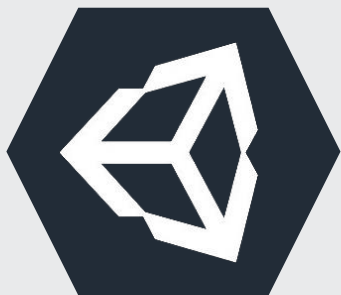


RE 6 HIGHLY DET

DRAGONS DREAMS



1 TYPES WITH UNIQ



ОДИН ОСНОВНОЙ ЦИКЛ



ТЯЖЕЛЫЕ (20+ МБ)



РАСХОДУЮТ БОЛЬШЕ ЭНЕРГИИ



МНОГО ВИЗУАЛА



НЕСТАНДАРТНЫЙ ВВОД



РАСЧЕТЫ В ПРОСТРАНСТВЕ





НЕСКОЛЬКО ПЛАТФОРМ



СКОРЫЙ ДЕДЛАЙН



ХОРОШЕЕ ЖЕЛЕЗО





УПОР НА BACKEND



ОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ



НЕТ ВРЕМЕНИ (ЛЕНЬ) ИЗУЧАТЬ





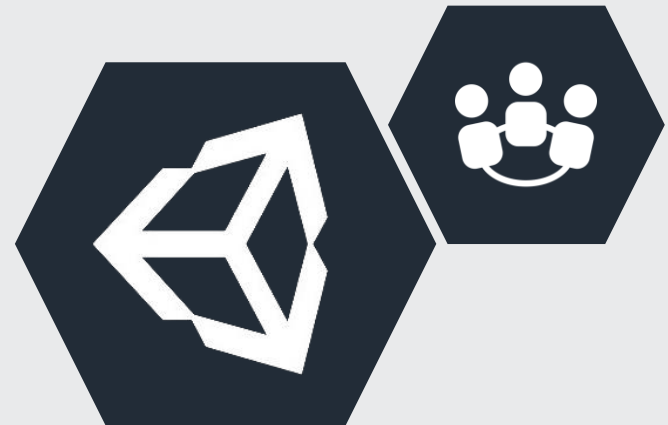
MONO, .NET 4.6, C# 6.0



VISUAL STUDIO, DEBUG, UNIT



КОМПОНЕНТНОСТЬ





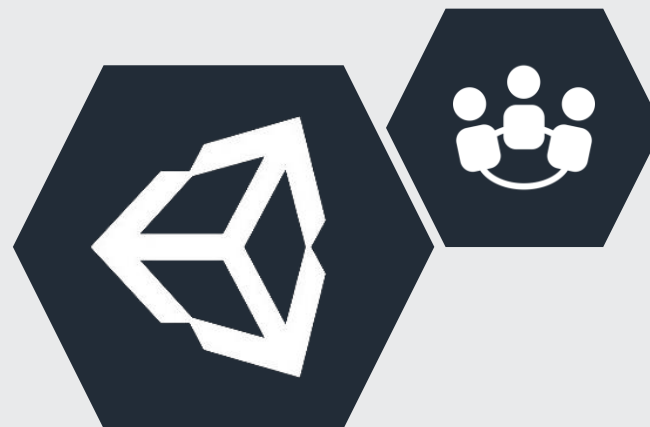
СТРОГАЯ СОБЫТИЙНАЯ МОДЕЛЬ



СПРАВКА И КОМЬЮНИТИ



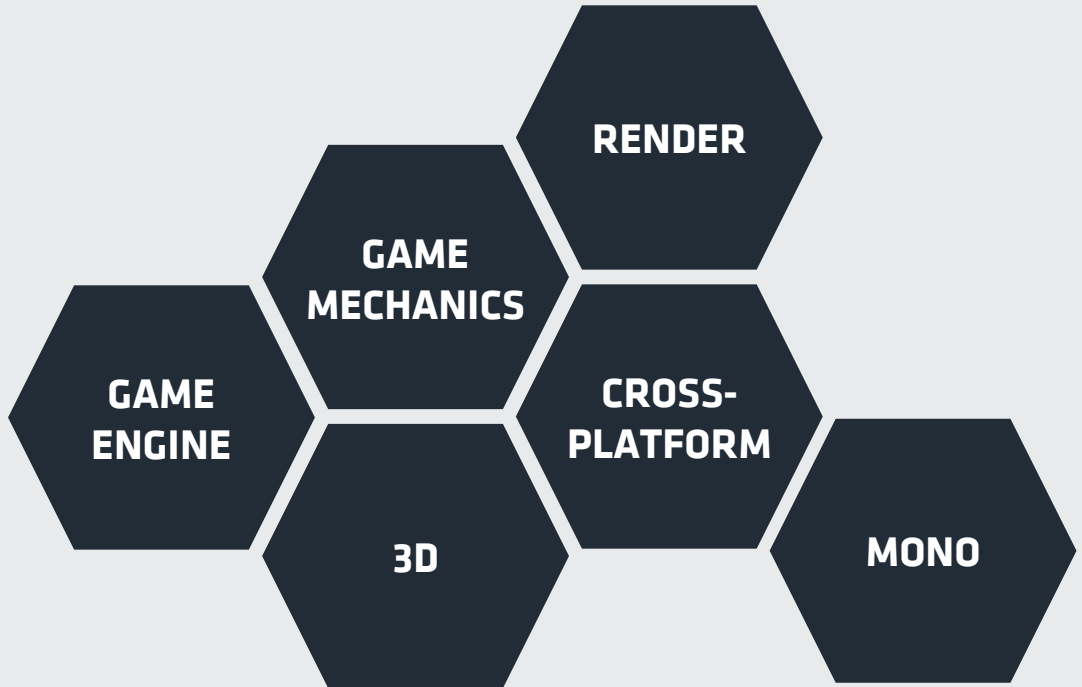
ИОС, DI...



PUDIKOV ANTON



@CATN_CHEESE



2019