Úvod

Obsah

1 Použité technológie

* 1. Blender
  2. Fl Studio
  3. Unreal Engine 5
  4. Porovnanie s inými technológiami

1. Modelovanie
   1. Modelovacie prostredie
   2. Tvorenie postáv
   3. Modifikátory
   4. Textúrovanie modelu
   5. Finalizovanie Modelu
2. Animácie
   1. Príprava modelov na animovanie
      1. Rigovanie
      2. Weight paint
   2. Tvorba animácií
3. Herné mechaniky
   1. Herné mechaniky hráča
4. Použivatelské rozhranie (UI)
   1. UI
   2. Zvuky
5. Makretingová stratégia
   1. Marketingový plán