

Tchernobyl Jumper

Guillaume Collin - Mathieu Mathurin - Martin Grogan

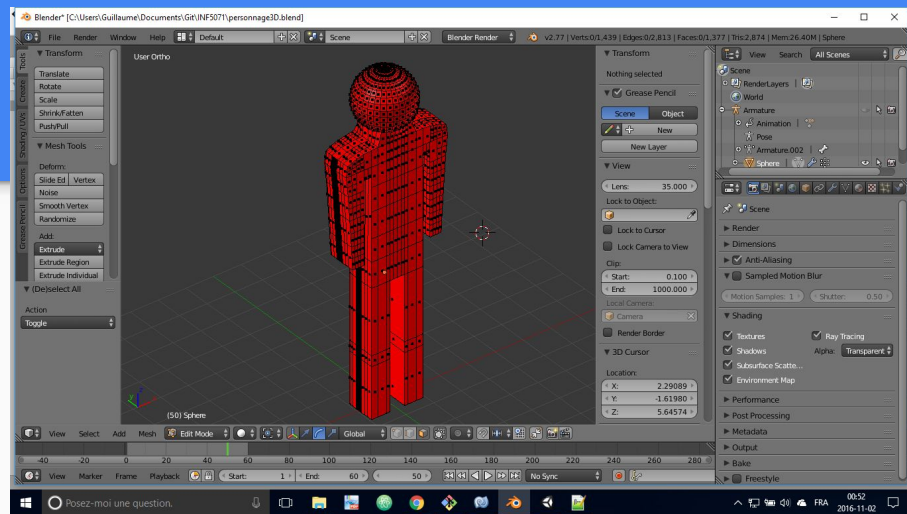
Introduction

- Platformer vertical
- Icy Tower
- Unity (C#)
- Division tâches



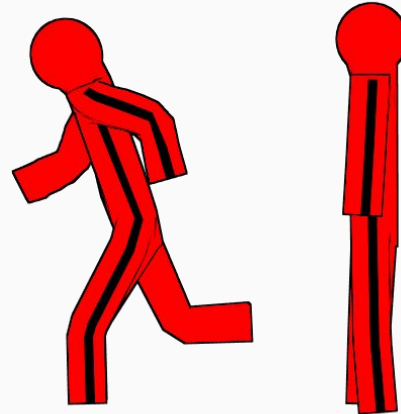
Modélisation

- À partir d'une sphère
- Temps inversement proportionnel à la qualité



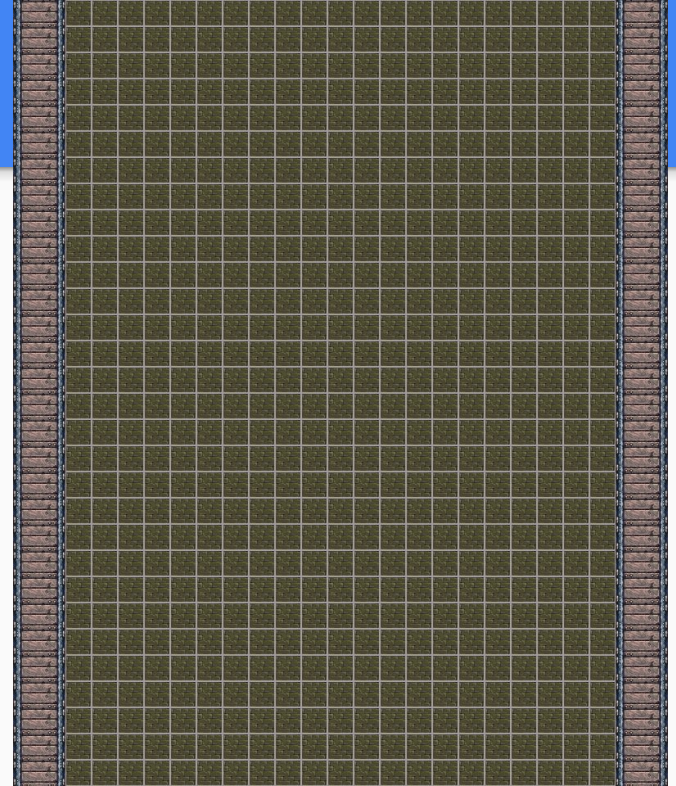
Animation

- Rigging dans blender
- Skinning automatique
- Génération de sprites
- Animateur dans Unity



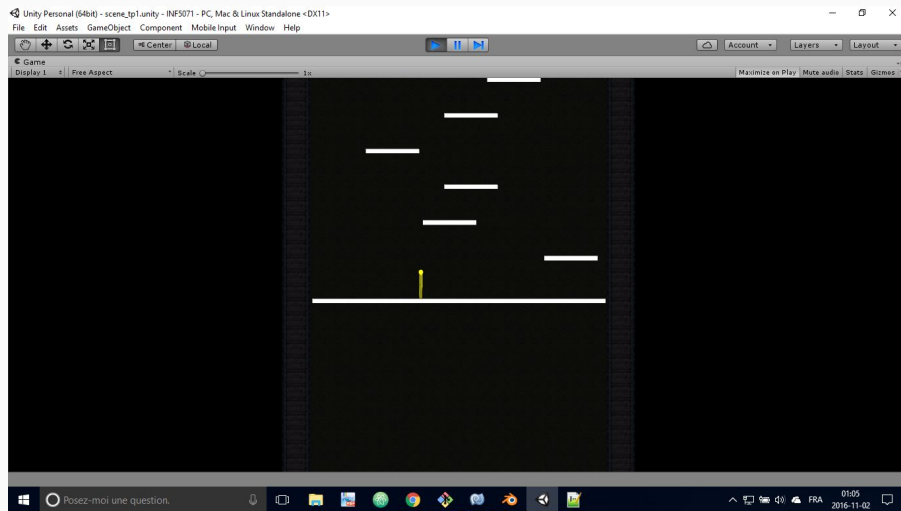
Textures et couleurs

- Background Unity
- Couleur Blender



Caméra et projections 2D

- Projection orthographique
- Plusieurs couches



Plateforme

- Génération procédurale des plateformes
- Mise en tampon du niveau
- Textures?
- Prochaine étape

Démonstration