**TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***



**BÁO CÁO THỰC TẬP TỐT NGHIỆP**

Giảng viên hướng dẫn :

Sinh viên thực hiện :

Mã sinh viên :

Lớp :

Khóa :

**Hà Nội,**

**MỤC LỤC**

**Contents**

[I. Nội dung kĩ thuật đã tìm hiểu được 3](#_Toc191108933)

[1. Game engine Unity 3](#_Toc191108934)

[2. Cấu tạo 1 vật thể 3D 4](#_Toc191108935)

[3. Tối ưu hiệu năng với đồ họa và code 5](#_Toc191108936)

[4. Ánh sáng và đổ bóng trong game 7](#_Toc191108937)

[5. Vật lý trong game 3D 9](#_Toc191108938)

[6. Ngôn ngữ C# và framework .NET 11](#_Toc191108939)

[II. Nội dung thực tập và kết quả đạt được 12](#_Toc191108940)

[1. Giới thiệu tổng quan game 12](#_Toc191108941)

[2. Công cụ sử dụng trong sản phẩm 13](#_Toc191108942)

[3. Một số kỹ thuật sử dụng 14](#_Toc191108943)

[4. Quy trình làm việc của dự án 15](#_Toc191108944)

[III. Kết luận 17](#_Toc191108945)