МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Институт фундаментальных наук

**ОТЧЕТ**

«Теория»

студента 1 курса, группы ФИТ-211

Жандарова Семёна

Направление 020302 – «Фундаментальная информатика и информационные технологии»

Руководитель:

Иванов К.С.

Работа защищена

«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

“\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г

Кемерово 2022

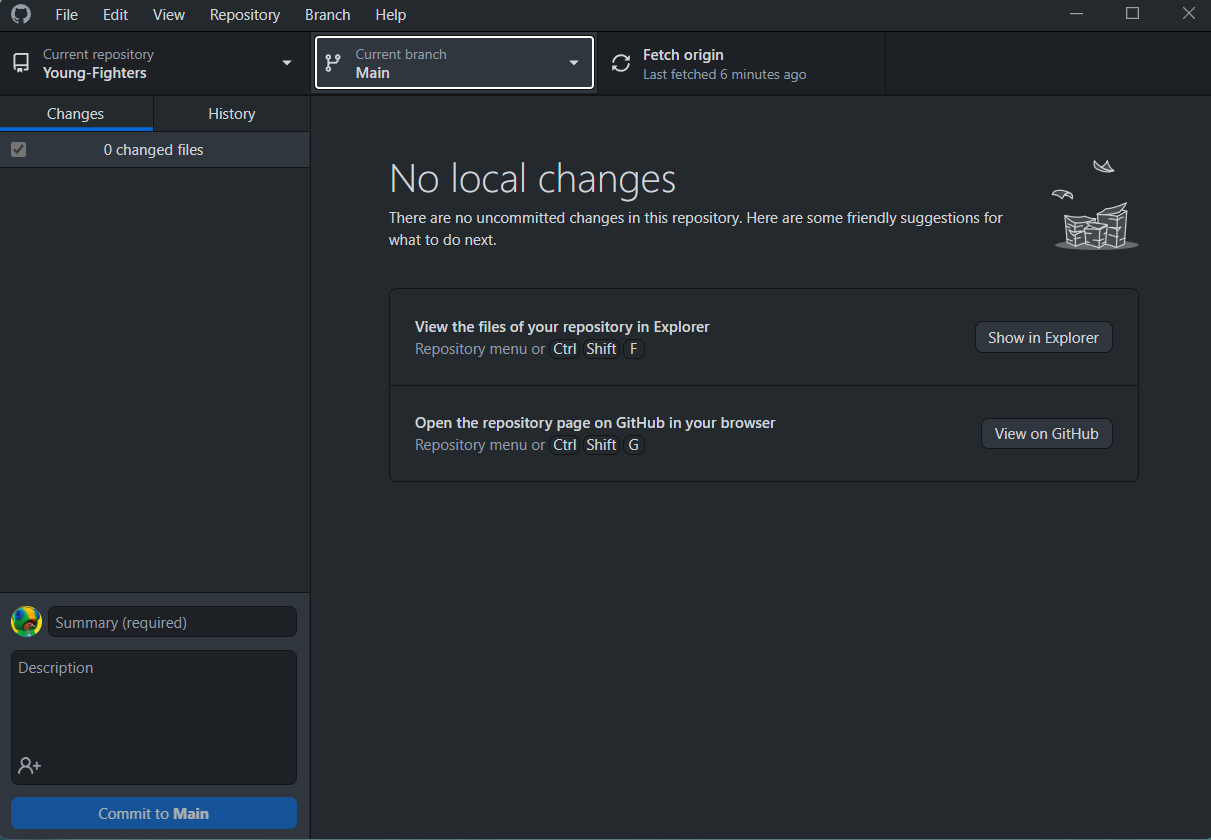
**1.Первоначальная настройка Git**

Так как с работой в Git я уже ознакомлен, то сразу приступил к созданию нового репозитория для нашего будущего проекта.

Первым делом я добавил в созданный репозиторий коллегу (Елизавету). Для того чтобы она могла независимо от меня загружать прочие файлы в Git.  
После я создал две новые ветки под названием Zhandarik и Elizabet. В которые мы с коллегой будем загружать файлы соответственно.

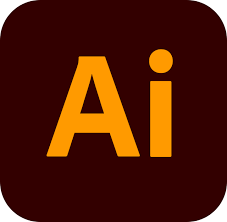
Также у нас есть и главная ветка, в которую мы будем делать запросы на интеграцию изменений из наших веток в основную. В основной ветке, под названием Main, будет находиться весь наш будущий проект.

С настройкой Git мы закончили. Теперь я скачал приложение “GitHub Desktop”.

**GitHub Desktop** - это визуальный инструмент, позволяющий вам управлять Local Repository (Локальный репозиторий) на вашем компьютере. Это приложение гораздо упрощает работу с Git, так как у него есть свой интерфейс.

С помощью GitHub Desktop всего лишь с помощью одной кнопки я клонировал репозиторий из Git к себе на рабочий стол. Ещё очень легко загружать файлы.

Для ознакомления: <https://frontips.ru/ustanovka-github-desktop-i-ego-bazovoe-ispolzovanie/>



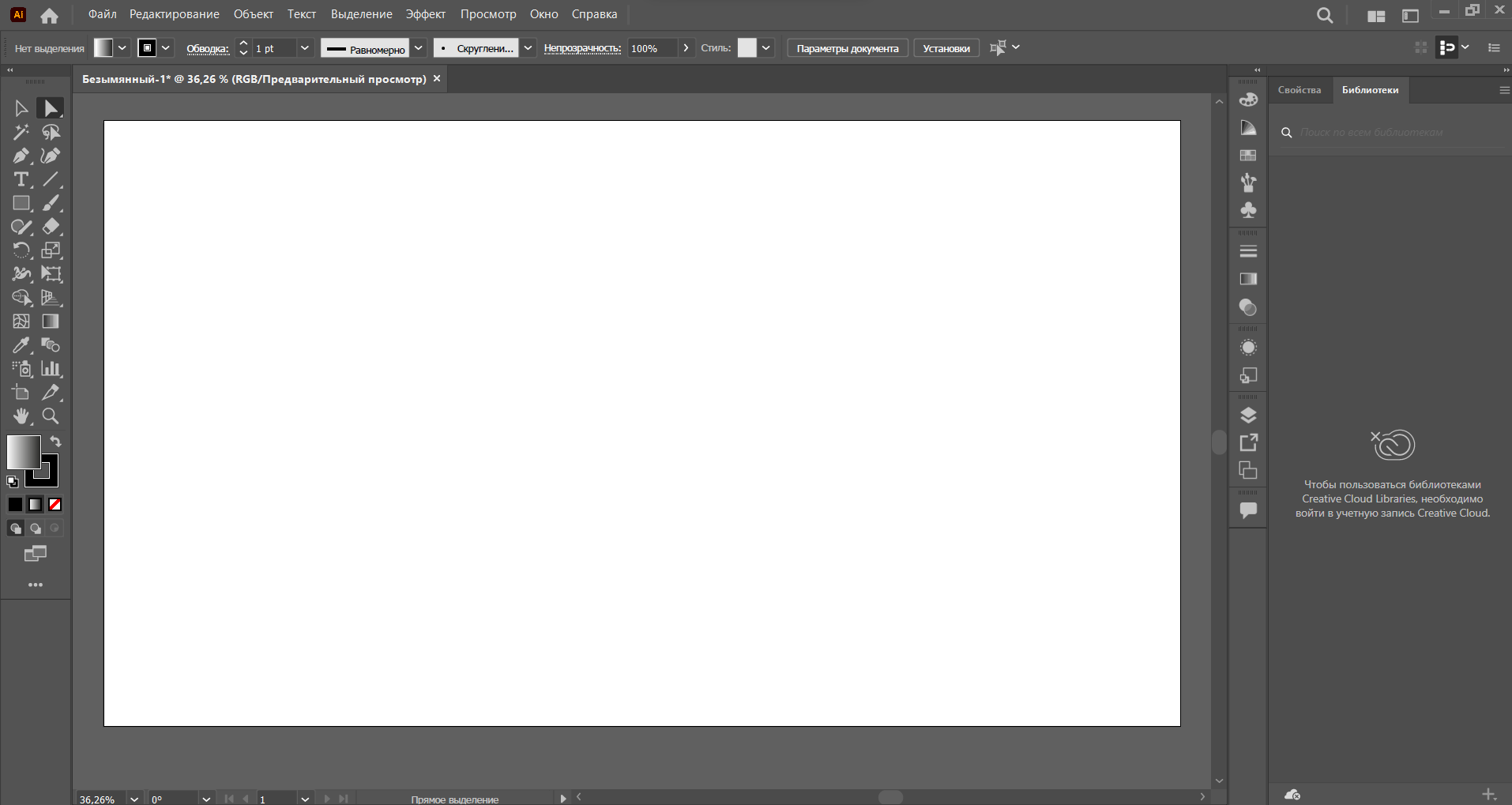
**2. Adobe Illustrator**

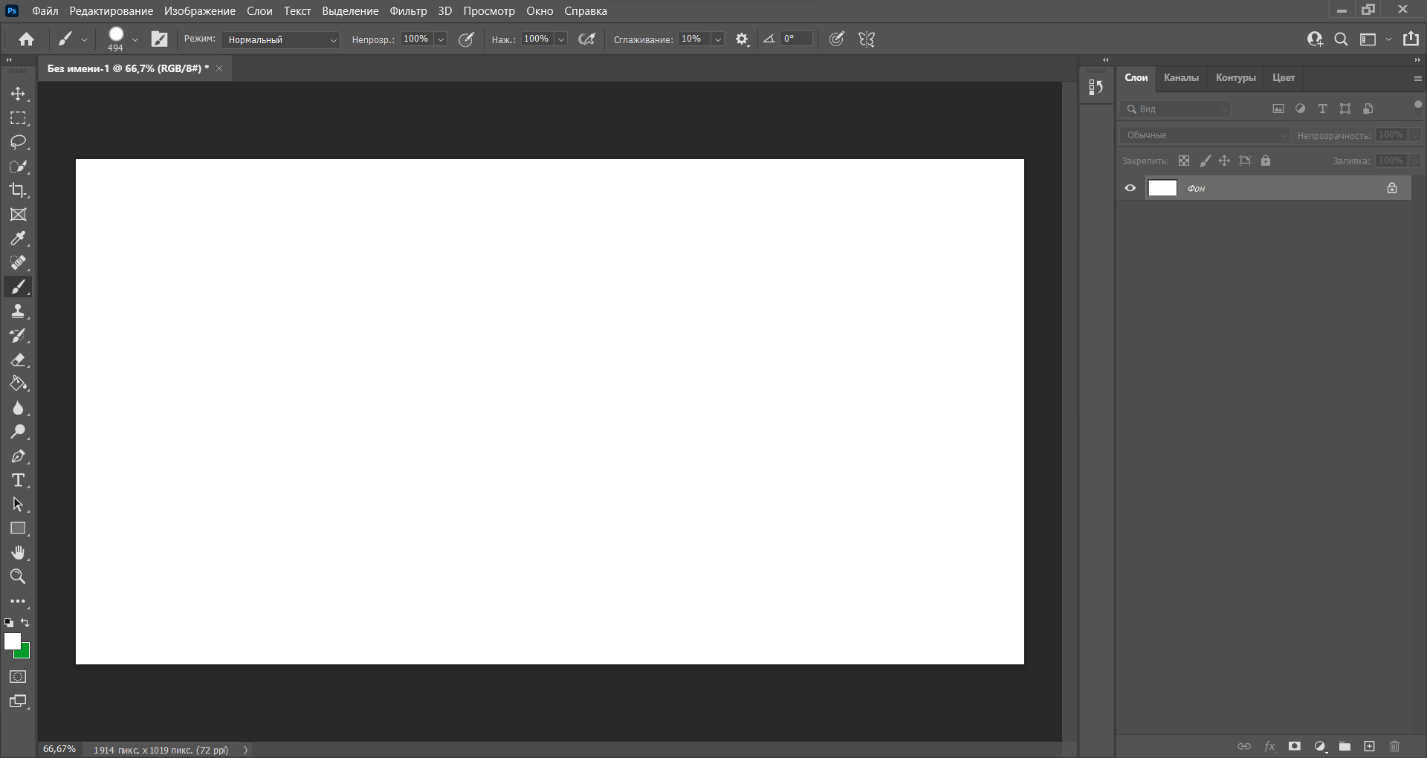
Adobe Illustrator – это программа, созданная для работы с векторной графикой. С помощью Adobe Illustrator дизайнеры создают красочные иллюстрации, иконки, паттерны, логотипы, различные макеты для печати и многое другое.

Векторные изображения состоят из кривых линий, которые образуют геометрические объекты. Такая графика создается программой при помощи математических формул. Создание векторной иллюстрации чем-то напоминает создание аппликации – вы накладываете друг на друга формы и отрезаете половинку круга, чтобы, к примеру, сделать дольку апельсина.

Фишка векторной графики в том, что как ни растягивай такое изображение – оно останется четким в абсолютно любом масштабе. Растровое изображение (например, фотография) при сильном приближении покажет вам зазубренные края и точки – пиксели. А вот если вы попробуете приблизить векторную иллюстрацию, она будет масштабироваться бесконечно.

У Adobe Illustrator достаточно простой интерфейс, и уже немного знакомый мне. Потому что он похож на интерфейс Adobe Photoshop с которым я уже работал. В интерфейсе Adobe Illustrator можно разобраться методом “тыка”. Но всё же лучше и быстрее, что сейчас для нас важно, будет посмотреть какие-либо видеокурсы.

Сравнение интерфейса Adobe Illustrator и Adobe Photoshop:



**План работы на следующую неделю:**

1. Изучить функционал Adobe Illustrator и его возможности.
2. Посмотреть несколько видеоуроков по созданию текстур для 2d игры.
3. Попрактиковаться в рисовании, и создание наброска начальной локации игры.
4. Освоить как экспортировать нарисованные текстуры из Adobe Illustrator в Unity.