

Петрозаводский государственный университет Институт математики и информационных технологий Кафедра Информатики и математического обеспечения

Лашко Григорий Максимович 22207

Создание игры на мобильные устройства с помощью unity

Направление подготовки бакалавриата 09.03.04 Программная инженерия Профиль направления подготовки бакалавриата “Системное и прикладное программное обеспечение”

Научный руководитель: к.т.н., доцент кафедры ИМО, С. А. Марченков

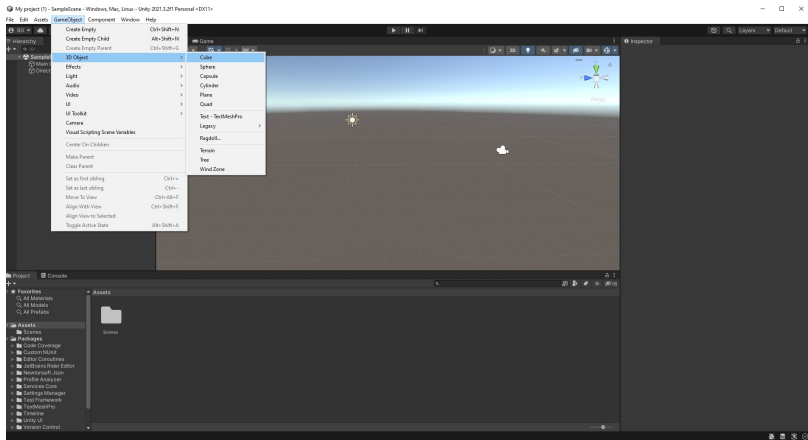
1. приобрести навыки и опыт работы с Unity;
2. повысить свою квалификацию по ходу работы с C, BLENDER;
3. закрепить имеющиеся навыки во время работы с:
 - языками разметки: LaTeX, Beamer.
 - языком программирования: C.
 - Программы для 3d моделирования BLENDER.
 - веб-сервисом для хостинга: GitHub.

Задачи

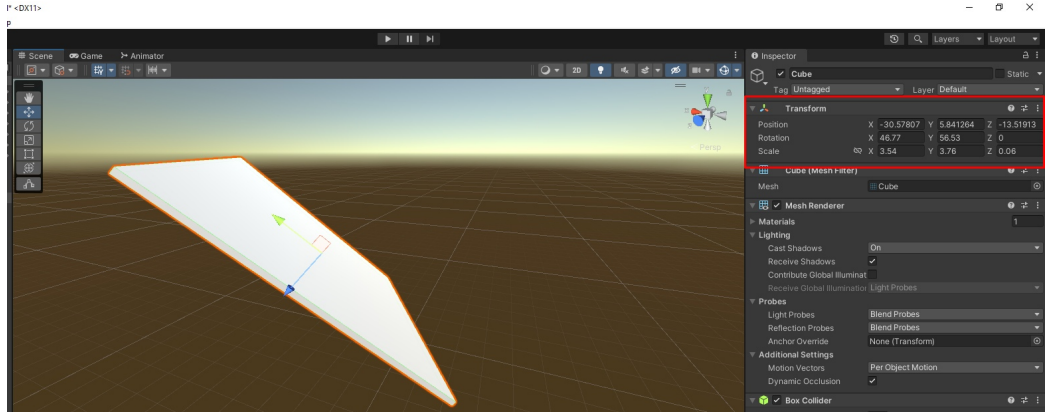
- создание примерной структуры игры: уровень, препятствия, предметы;
- создание коллизии на предметы(там где она должна быть);
- создание скриптов и анимации перенос их на объекты игрового мира ;
- создание красивых 3d моделей в BLENDER ;
- перенос моделей в unity;
- отправление документации и кода на репозиторий GitHub;



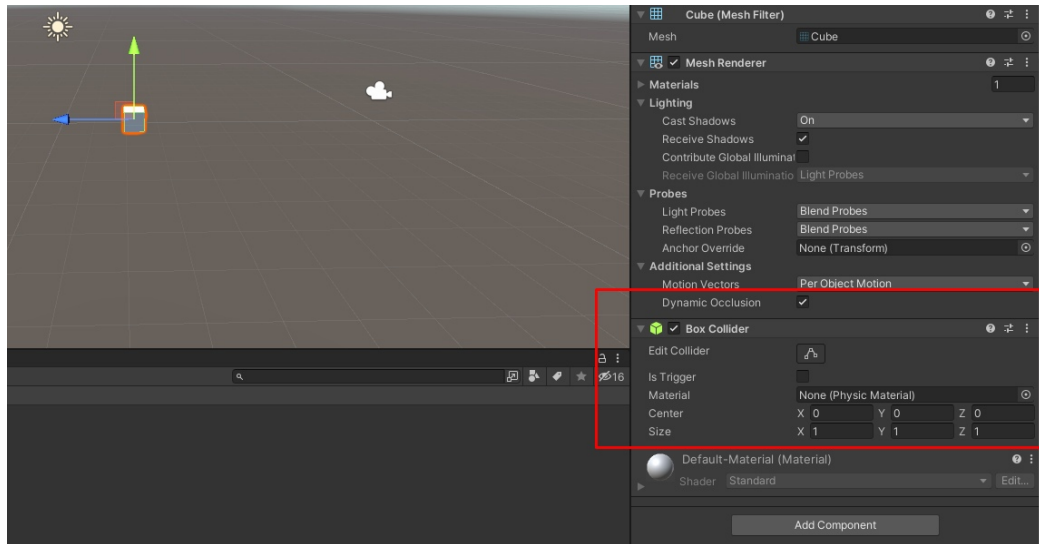
Создание сцены



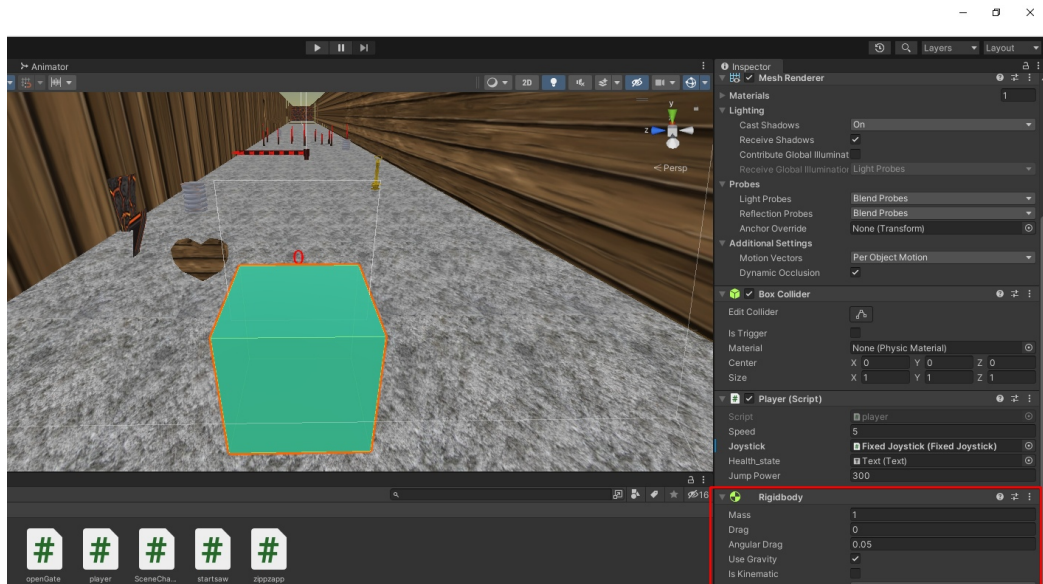
Создание сцены



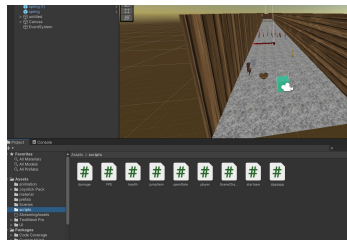
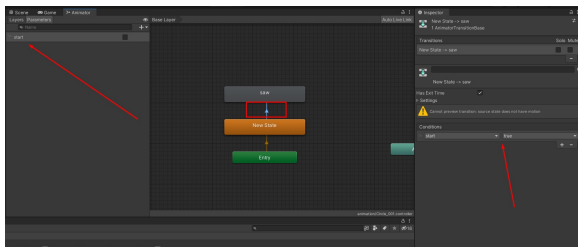
Создание коллизии



Создание коллизии

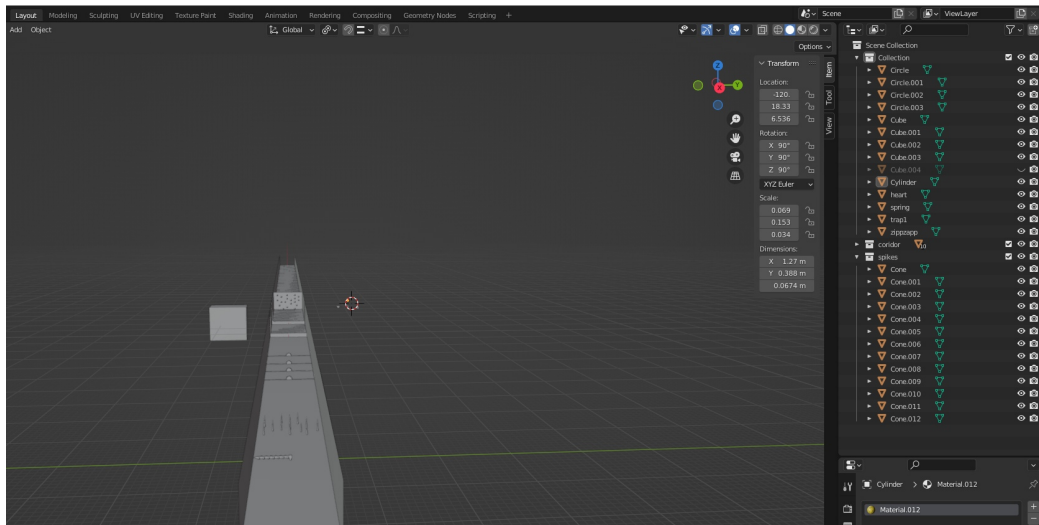


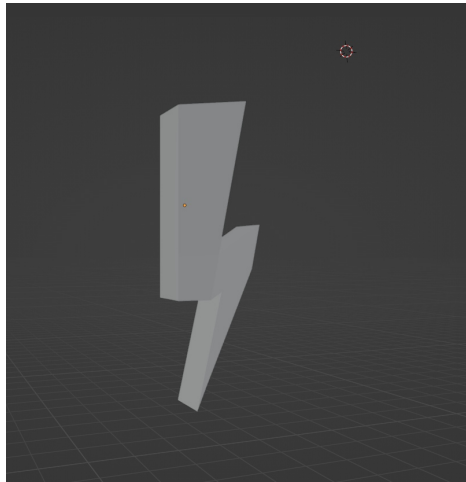
создание скриптов и анимации



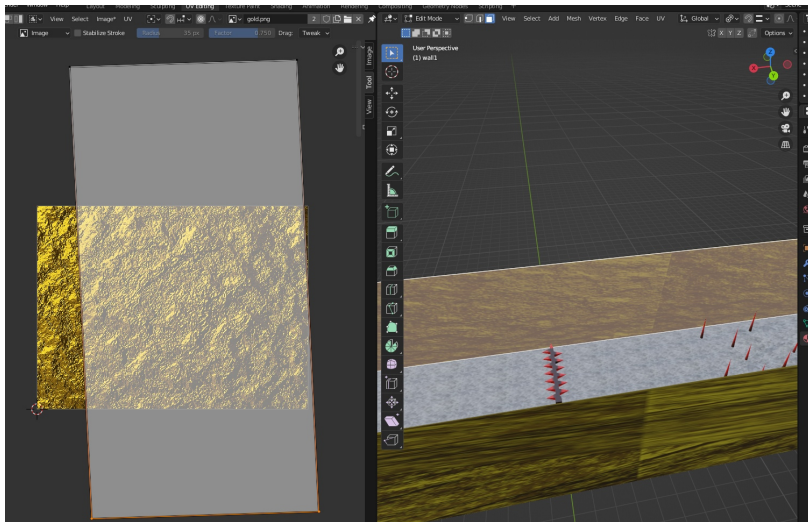
создание красивых 3d моделей

Работаем в BLENDER

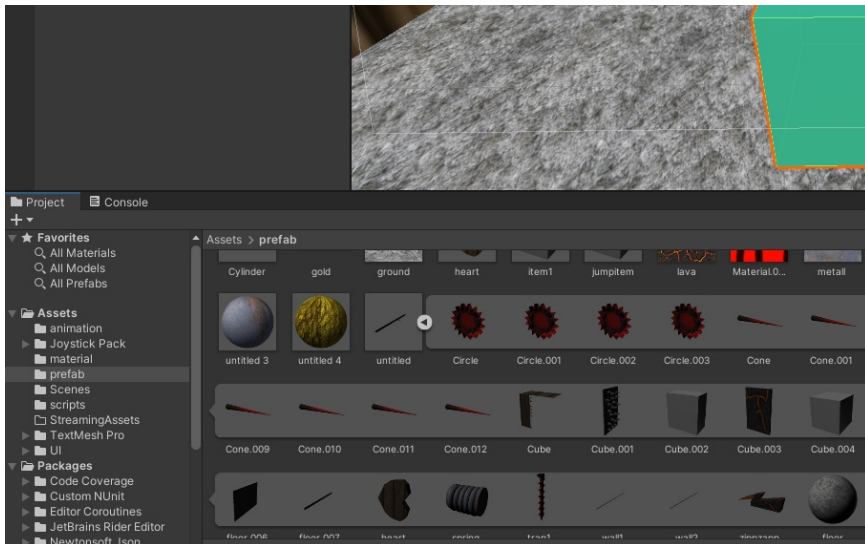




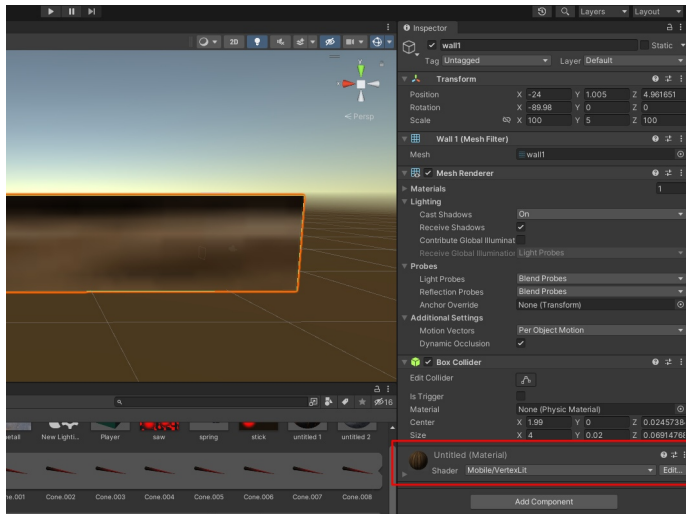
Накладываем текстуры



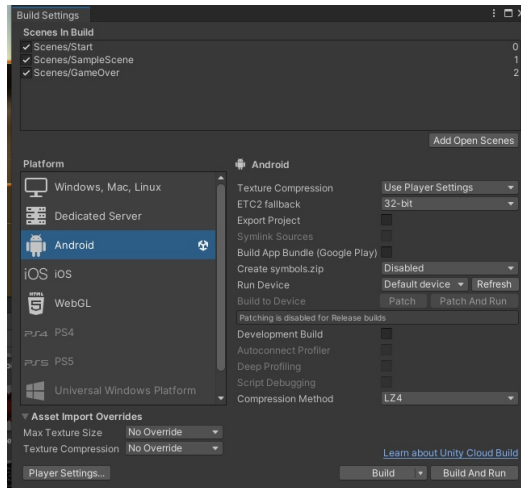
Импортируем модели в unity



Оптимизация



Сборка арк файла



Заключение

Спасибо за внимание

Выполненные задачи:

- создана примерная структура игры: уровень, препятствия, предметы;
- создана коллизия на предметы(там где она должна быть);
- созданы скрипты и анимации, и перенос их на объекты игрового мира ;
- созданы красивые 3d модели в BLENDER ;
- перенос моделей в unity;