МАСКОТ СМЕНЫ

ТРЕК ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

РУКОВОДИТЕЛИ:
ЗЛОБИН МАКСИМ СЕРГЕЕВИЧ
ИВАНОВ ДАНИЛ ВЛАДИМИРОВИЧ

ВЫПОЛНИЛИ:
ИЛЬЯ ПАНТЕЛЕЕВ
ИРИНА АНТОНОВА
НАСОНОВ НИКОЛАЙ
СЕРГЕЙ ЩЕГЛОВ
ИВАН МИНАКОВ

Проблема

- Данный проект решает **проблему малоизвестности смены и непопулярности смены**, маскот **А** **популярен**

- Целью данного проекта является **создание 2D и 3D маскота смены**, который **совместит** в себе **все треки**, а также **передаст их энергию и дух**

Цель

Постановка задачи проекта:

Блок 1: Создание **эскиза маскота** смены.

Блок 2: Освоение работы в **Photoshop, Unity, Blender**.

Блок 3: Создание **2D** модели **маскота**.

Блок 4: Создание **3D** модели **маскота**.

Блок 5: Создание **AR приложения**.

Блок 1

- В этом блоке мы придумали **маскот смены** – подружку Алекса, **Еву**, а также создали её эскиз.

Блок 2

- В данном блоке мы **изучили** нужные принципы работы в **Photoshop, Blender, Unity,** они нам пригодятся для выполнения следующих блоков.

Блок 3

- В этом мы с**оздали 2D модель Евы** по эскизу созданному в 1 ом блоке, по этой 2D модели мы создадим 3D модель в следующем блоке.

Блок 4

- В этом блоке мы **создали 3D модель** Евы, которая **совместила** в себе **все треки**, а также **передала их энергию и дух.** Во время выполнения у нас возникли проблемы с покраской 3D модели.

- Мы **создали AR приложение** и **экспортировали 3D модель** Евы **в VR.**

Блок 5

Чему же научилась наша команда?

- Наша команда научилась работать в Unity, Photoshop, Blender, научились раскрашивать и создавать 3D модели, реализовывать AR и VR приложения, также мы научились работать в команде и узнали что такое Маскот.

Роли в команде

Ирина Антонова: Текст выступления, эскиз маскота смены, написание задач.

Сергей Щеглов: Unity, создание 3D модели, AR, VR приложения.

Насонов Николай: Презентация, покраска 3D модели.

Иван Минаков: Покраска 3D модели.

Илья Пантелеев: Написание задач и цели, создание первого AR приложения.