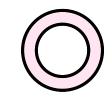




ТРЕК ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ



РУКОВОДИТЕЛИ: ЗЛОБИН МАКСИМ СЕРГЕЕВИЧ ИВАНОВ ДАНИЛ ВЛАДИМИРОВИЧ



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



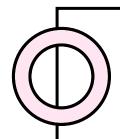
•Данный проект решает проблему малоизвестности смены и непопулярности смены, маскот и популярен



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

Цель





Постановк а задачи проекта:

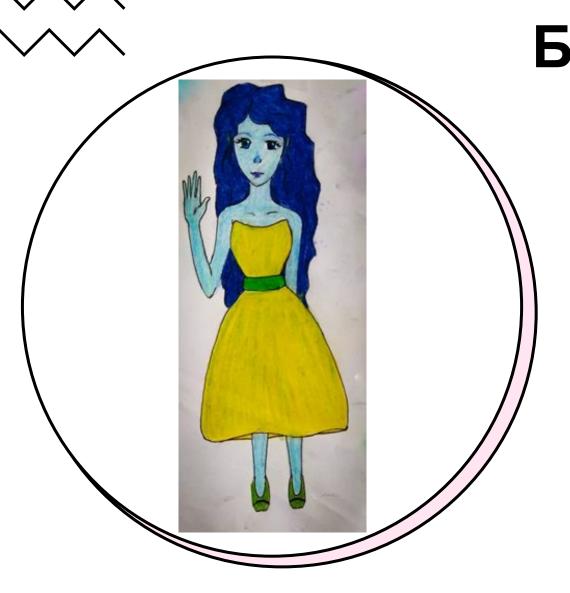
Блок 1: Создание **эскиза маскота** смены.

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.



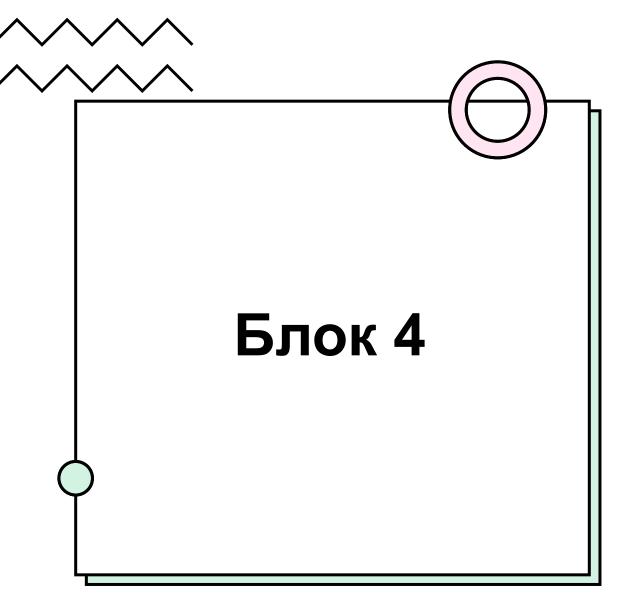








•В этом мы создали 2D модель Евы по эскизу созданному в 1 ом блоке, по этой 2D модели мы создадим 3D модель в следующем блоке.



•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.





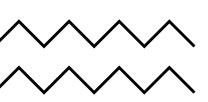
• Мы создали AR приложение и экспортировали 3D модель Евы в VR.

Блок 5





• Наша команда научилась работать в Unity, Photoshop, Blender, научились раскрашивать и создавать 3D модели, реализовывать AR и VR приложения, также мы научились работать 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.