



МАСКОТ СМЕНЫ

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 / популярен**

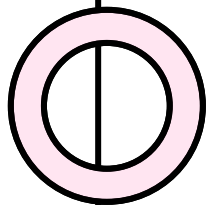




- Целью данного проекта является **создание 2D и 3D маскота смены, который совместит в себе все треки, а также передаст их энергию и дух**

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.





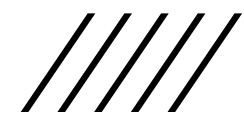
Блок 2

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





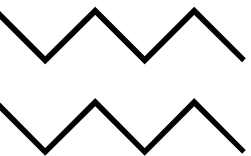
- В этом мы создали **2D модель Евы** по эскизу созданному в 1 ом блоке, по этой 2D модели мы создадим 3D модель в следующем блоке.





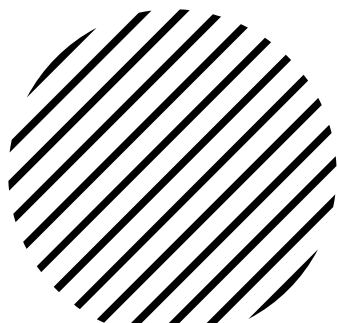
- В этом блоке мы **создали 3D модель Евы**, которая **совместила в себе все треки**, а также **передала их энергию и дух**. Во время выполнения у нас возникли проблемы с покраской 3D модели.






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

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.