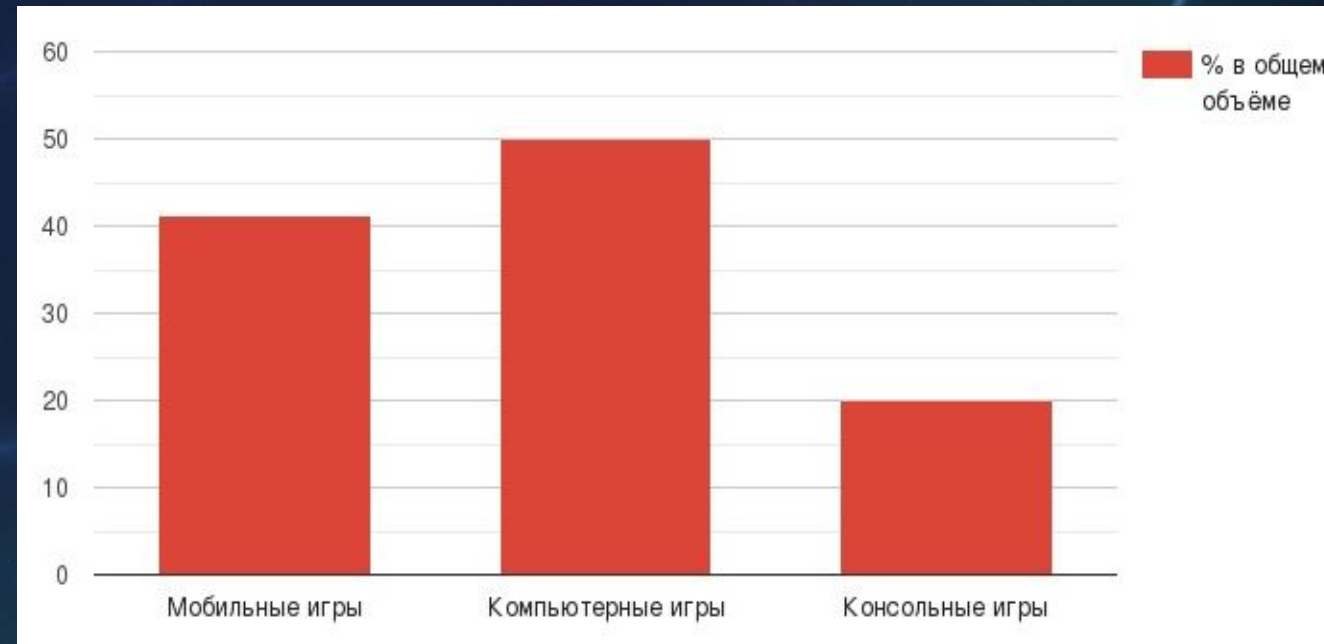


Создание компьютерной игры

Выполнил:
Степанов Стас 10А

Актуальность

- В 21 веке видеоигры - очень популярный досуг практически всех возрастов. Объем российского рынка видеоигр составил 163,4 млрд руб.
- Самая востребованная платформа для российских пользователей это персональные компьютеры - **81,9 млрд руб**
- Самыми быстрорастущими были мобильные игры - **67,1 млрд руб**
- Рынок консольных игр остается наименее популярным в России - **14,4 млрд руб**
- Просмотрев статистику, делаем вывод, что игры в России имеют большой спрос.
- Причиной увеличения объема рынка видеоигр в 2020 году является карантин, происходящий из-за COVID-19.

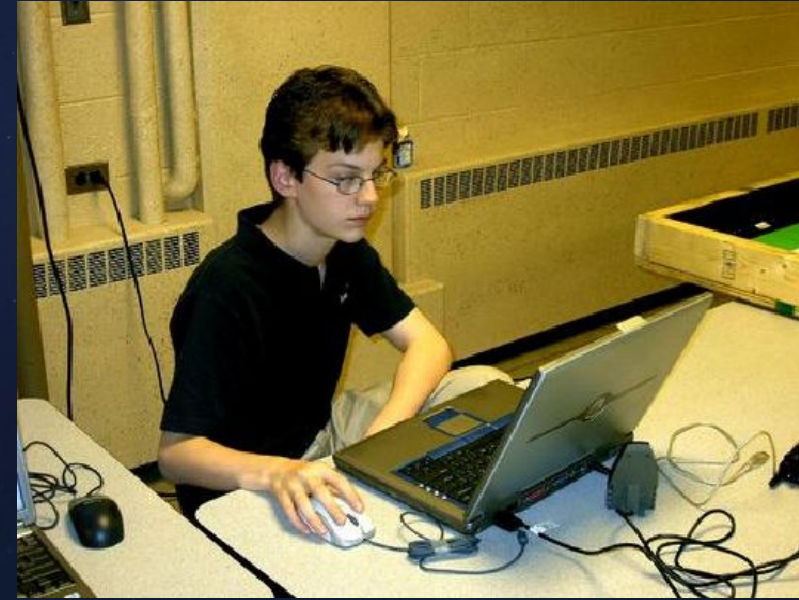


Гипотеза

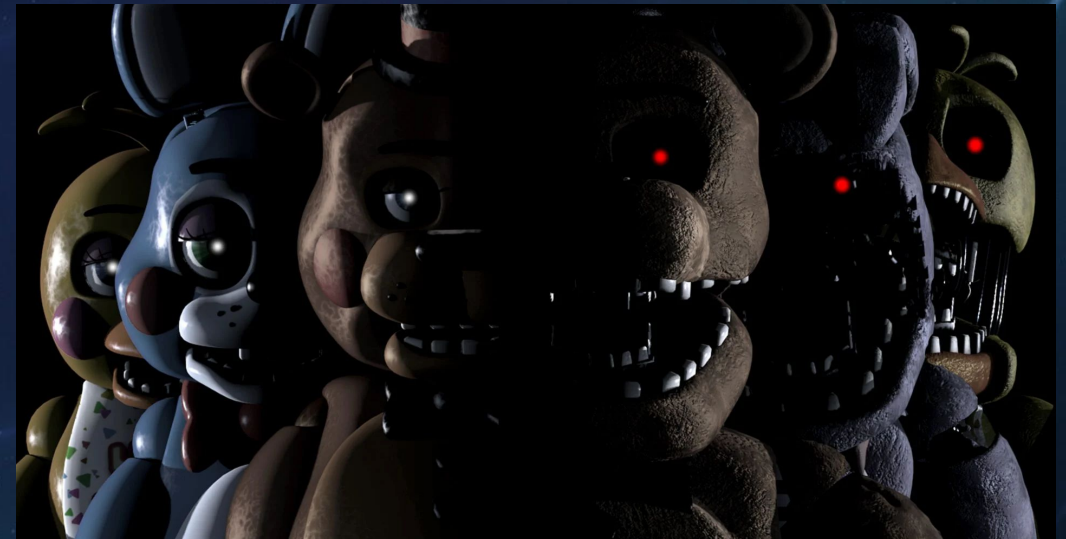
- любой человек, ни разу не работавший с моделированием и кодом, сможет создать игру.

Цель

- постараться создать игру, используя гайды интернета, показать процесс создания инди-игры на подобии уже популярной, которая заинтересует сверстников и не только.



Идея создания игры



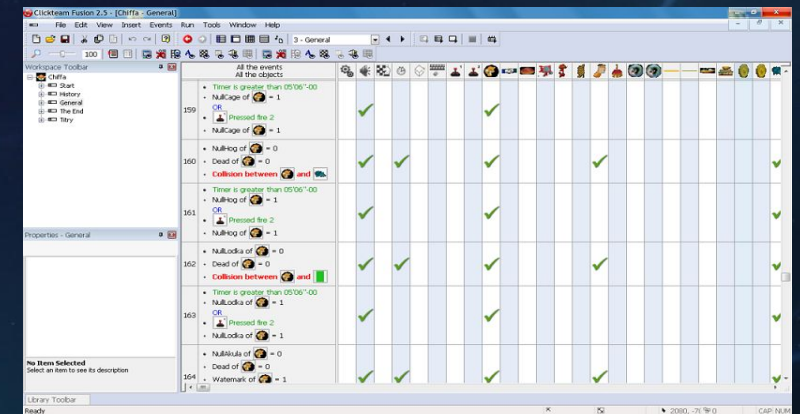
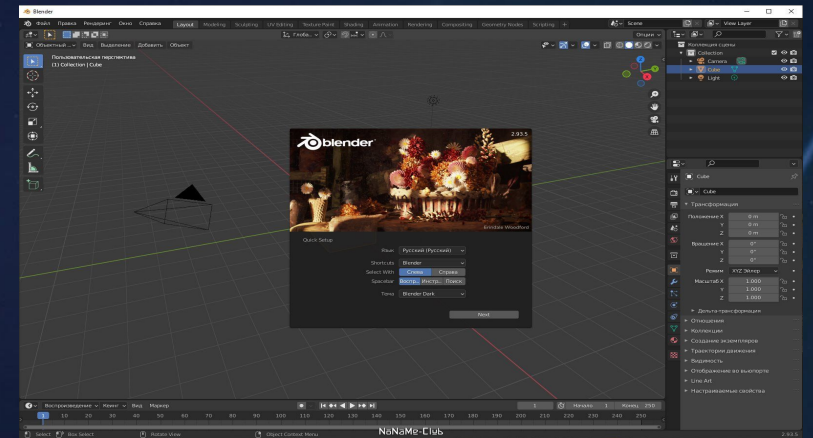
Идея создания игры

- Point-and-click (Управление мышью);
- Хоррор-игра;
- Присутствие 3D-моделей;
- Запрограммированное движение изображений;

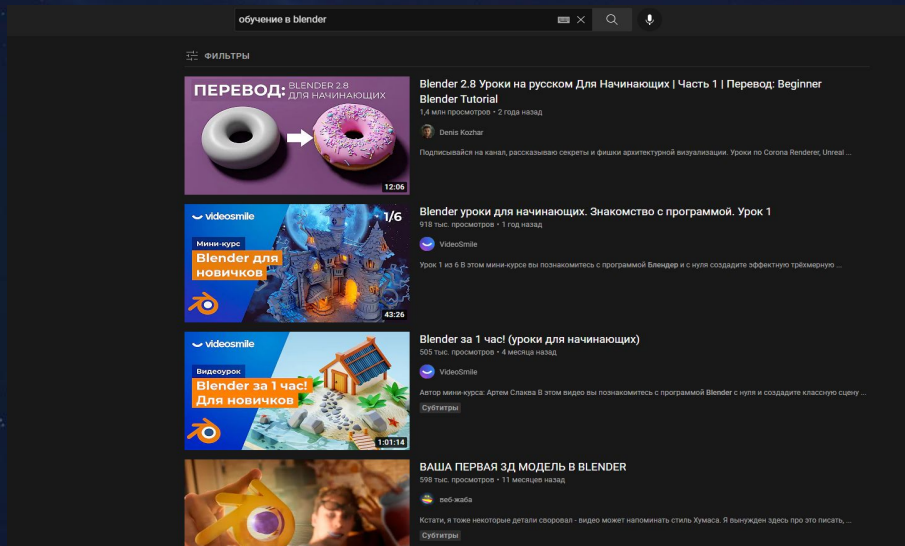


Программы для создания

- **Blender** - свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации
- **Clicteam Fusion** - популярная среда разработки 2D игр, которая использует интерфейс визуального программирования. Основная аудитория этого конструктора – любители, для которых создание игр – хобби.
- **Adobe Photoshop** - многофункциональный графический редактор, разрабатываемый и распространяемый компанией Adobe Systems



Базовое обучение ПО

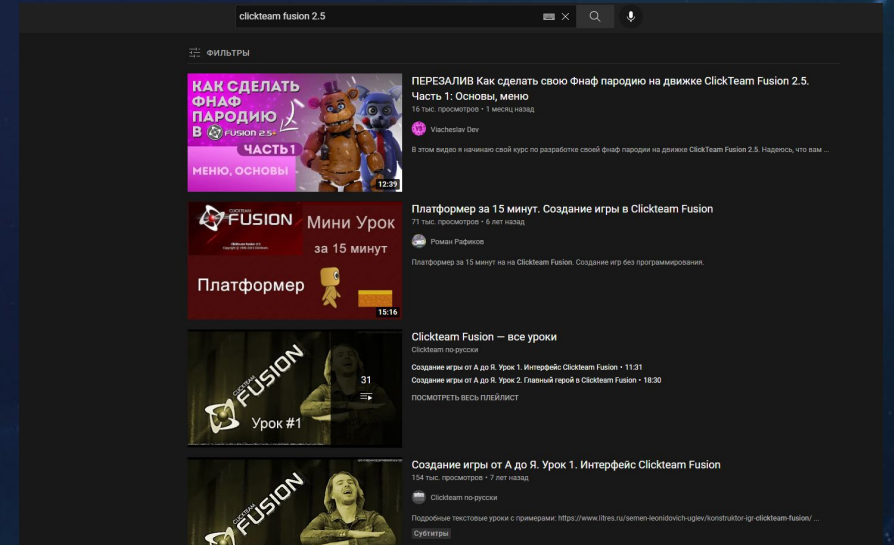


Blender

Около 3-4 часов на обучение + практика

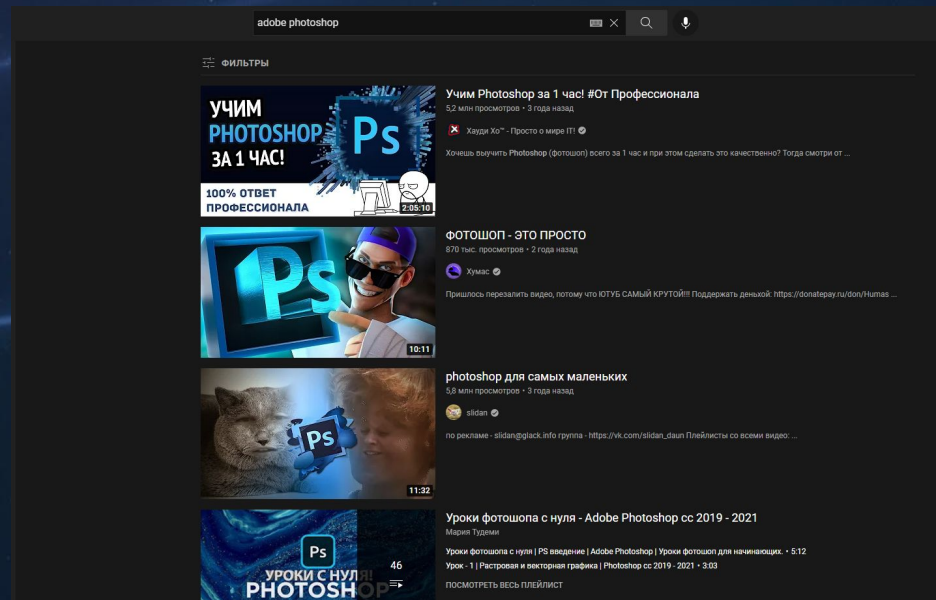
Photoshop

Около 2 часов + практика + помощь друга



Clickteam Fusion

Около 1,5 часов (пока без практики)



Мои результаты

