



МАСКОТ СМЕНЫ

ТРЕК ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

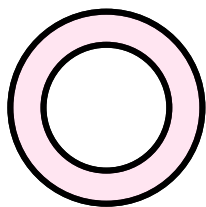


РУКОВОДИТЕЛИ:

ЗЛОБИН МАКСИМ СЕРГЕЕВИЧ
ИВАНОВ ДАНИЛ ВЛАДИМИРОВИЧ

ВЫПОЛНИЛИ:

ИЛЬЯ ПАНТЕЛЕЕВ
ИРИНА АНТОНОВА
НАСОНОВ НИКОЛАЙ
СЕРГЕЙ ЩЕГЛОВ
ИВАН МИНАКОВ



Что такое Маскот?



- **Маскóт-Персонаж-талисман** (от англ. *mascot* «человек, животное или объект, приносящий удачу») — практически любой узнаваемый персонаж, олицетворяющий собой некий коллектив: школу, спортивную команду, сообщество, воинское подразделение, мероприятие или бренд.





- Данный проект решает проблемы малоизвестности смены и непопулярности маскота Alex.

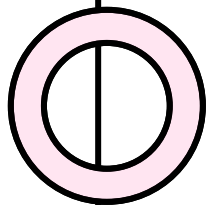




- Целью данного проекта является **создание 2D и 3D маскота смены, который совместит в себе все треки, а также передаст их энергию и дух**

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.

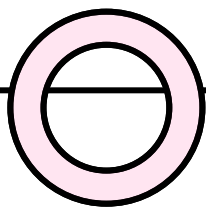




Блок 3

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



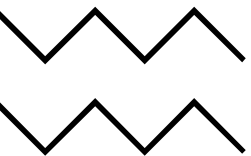


Блок 4



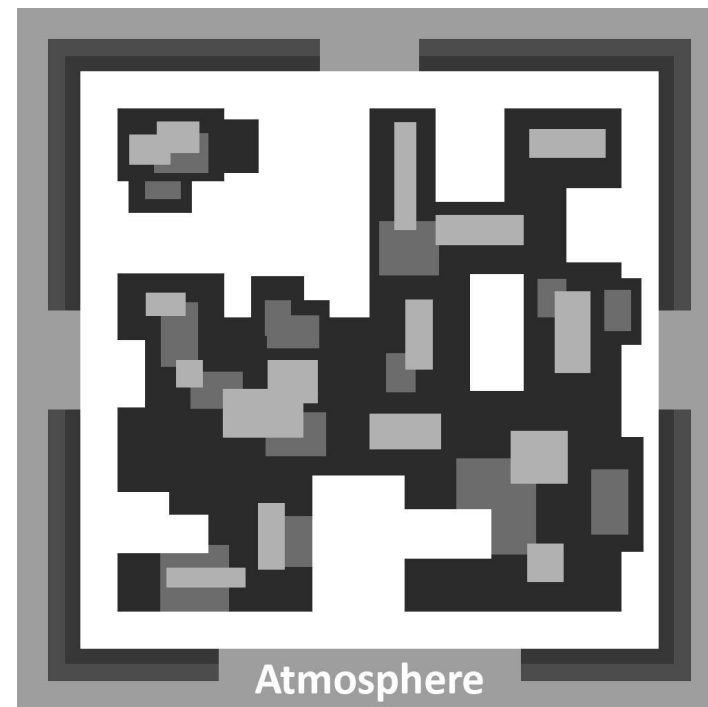
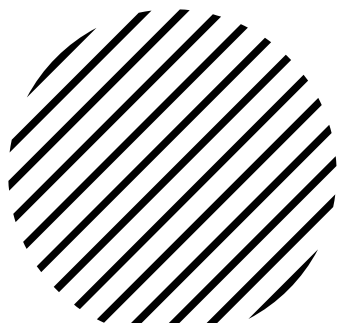
- В этом блоке мы **создали 3D модель Евы**, которая **совместила в себе все треки**, а также **передала их энергию и дух**. Во время выполнения у нас возникли проблемы с покраской 3D модели.

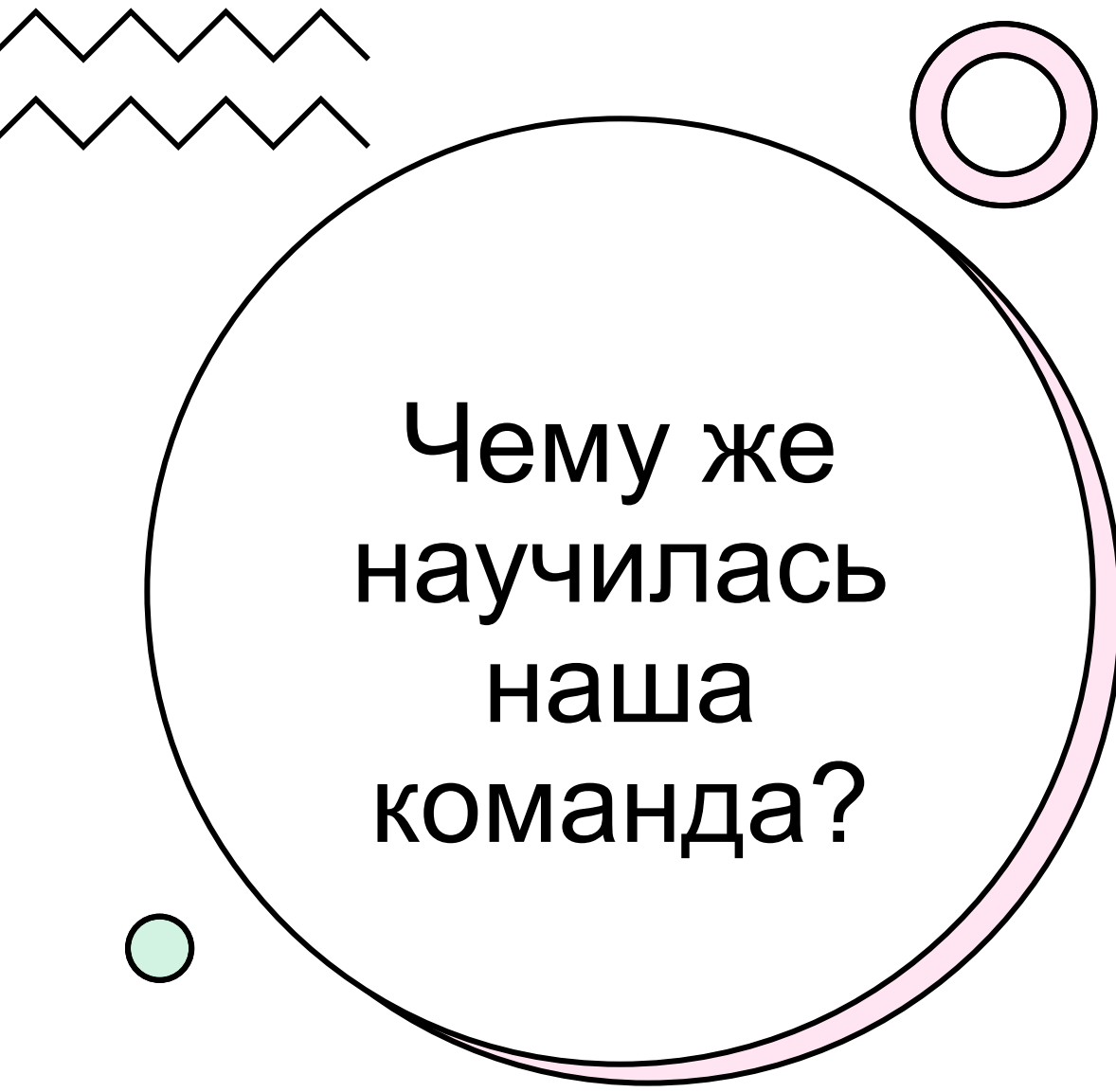




- Мы создали AR приложение и экспортировали модель Евы в него. 3D

Блок 5





Чему же научилась наша команда?

Наша команда научилась:

Дизайн-аналитике;

Скетчингу;

Навыкам работы в графических 2D-редакторах;

Вёрстке печатных материалов;

Разработке несложных 3D-моделей;

Поиску, скачиванию, импортированию в проект 3D-модели из соответствующих репозиторий;

Сборке сцены из готовых материалов;

Разработке скриптов для проекта;

Активации и запуску приложений виртуальной и дополненной реальности, установке их на устройство и тестированию.

Генерации идей;

Работе с информацией;


Экспертизе информации;

Совместному принятию решений;

Координации и согласованию своих действий с другими членами команды;

Самоорганизации;

Защите проекта.





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, текст выступления.

Иван Минаков: Покраска 3D модели.

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