



# Проект «Жилой квартал».

Над проектом работала команда «Радужный тапок»

Участники:

Вика Зырянова

Шорикова Мария

# Содержание:

- Проблема
- Цель работы
- Идея
- Этапы работы
- Результат проекта
- Как можно усовершенствовать проект?
- Чему научились?



# Проблема

Гуляя по нашему городу многие туристы и горожане проходили около Литературного квартала. И много кто проходил мимо по разным причинам. Кому-то не хватала денег и времени, что бы зайти на экскурсию, а кто-то просто не имеет возможности.

Из-за того, что информационные таблички не установлены многие люди проходят мимо не удосужившись посмотреть историю этих домов.



# Цель работы

Цель нашего проекта  
ознакомить туристов и  
жителей нашего города о  
краткой истории домов в  
«Литературном квартале» и  
рассказать о нескольких  
фактах об этом историческом  
месте.



**Дом-музей Ф.М.Решетникова**

# Идея

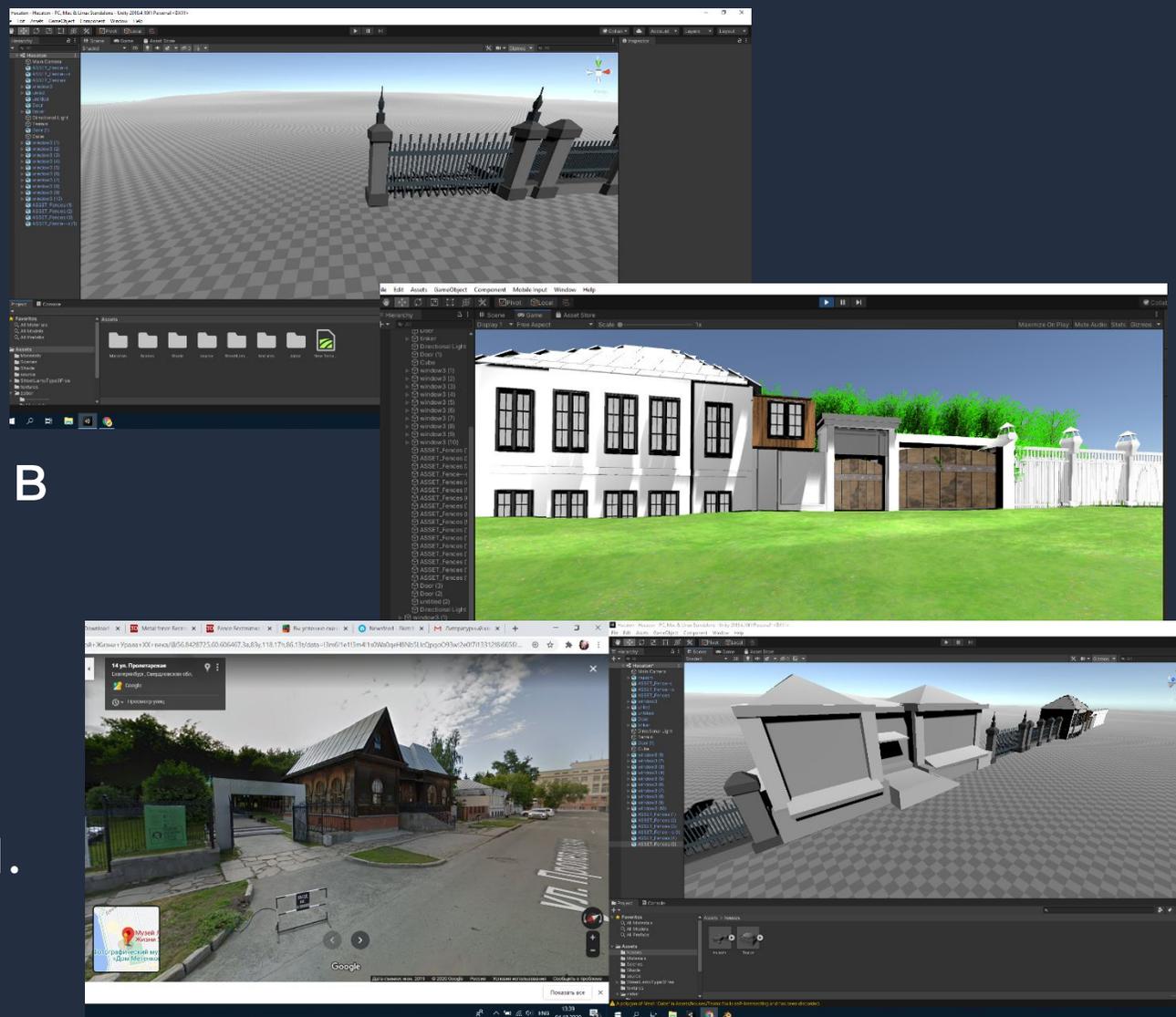
Наша идея состояла в том, что бы воссоздать несколько улиц с по которым можно будет ходить от первого лица. Когда игрок будет подходить к дому рядом будет табличка с краткой историей дома. Возможно в будущем мы сможем добавить какие-то головоломки и задания связанные с историей «Литературного квартала». Таким образом это игра будет не только познавательной, но и интересной.



Карта «Литературного квартала»

# Этапы работы

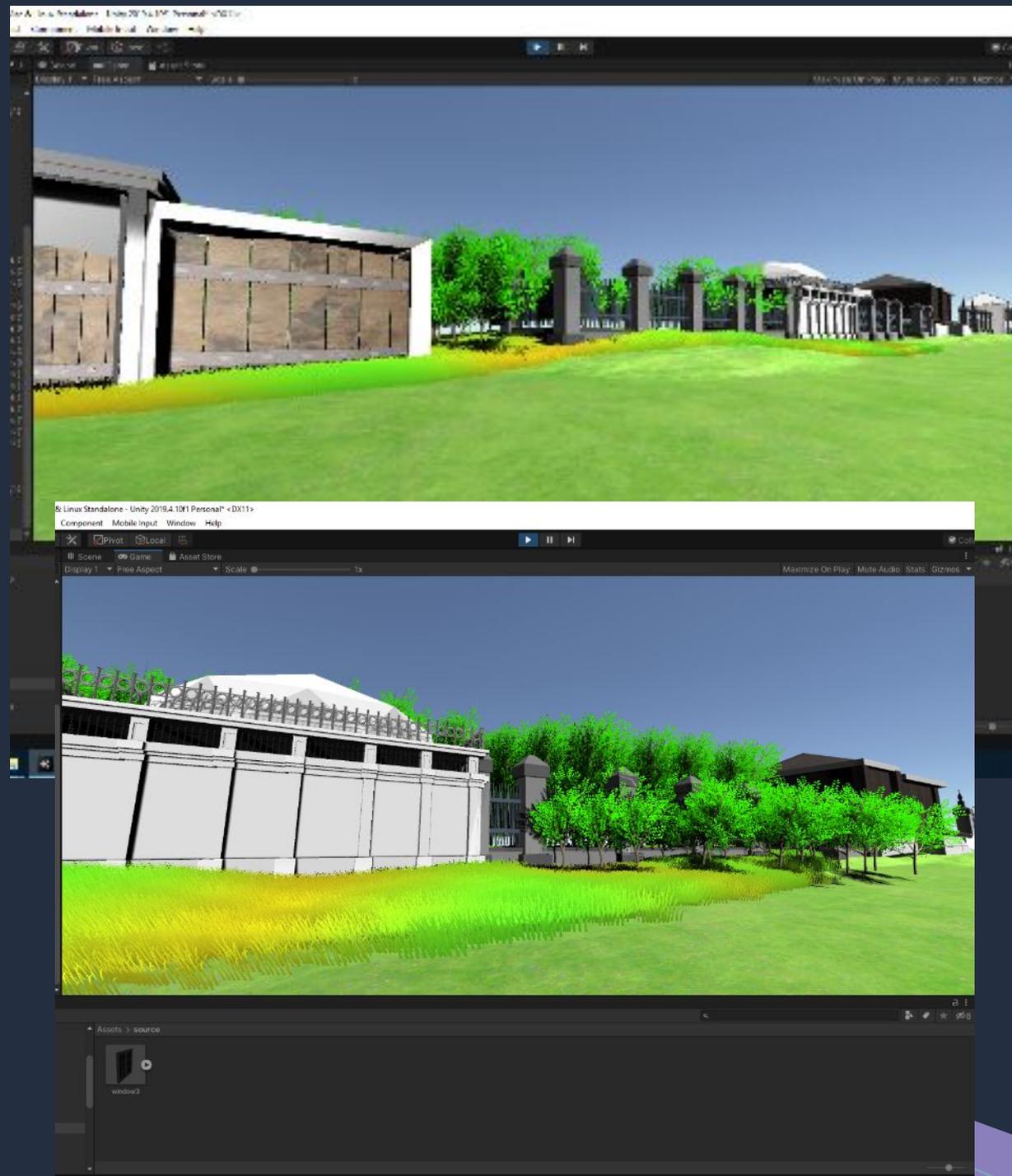
Мы начали создавать модельки в приложении Blender и экспортировать их в Unity. В Unity мы так же создавали окружение и соединяли модельки, накладывая на них текстуры.



# Результат проекта

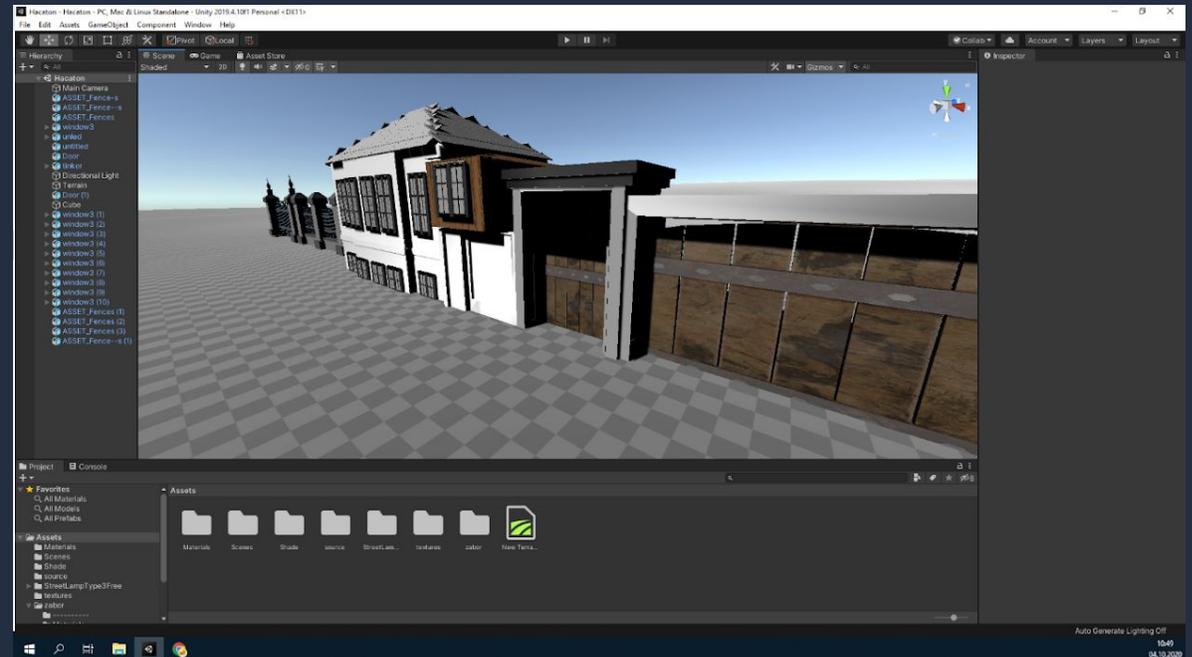
Мы смогли воссоздать одну из улиц «Литературного квартала».

Рядом с домами которые мы создали мы установили таблички с краткой историей этих архитектурных объектов.



# Как можно усовершенствовать проект?

Многое мы не смогли доделать в проекте из за малого количества времени на создание. В будущем мы хотим добавить ещё несколько улиц и создать мини игры по истории «Литературного квартала», что бы информация усваивалась лучше.



Чему научились?



Мы смогли работать с графическими редакторами как Unity и Blender, научились создавать 3D модели, скачивание 3D объектов и разрабатывать начального этапа игры.



Спасибо за внимание!

