

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВО «СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ВОДНОГО ТРАНСПОРТА»

КАФЕДРА «ЭКОНОМИКА ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ДОКЛАД НА ТЕМУ: «СОЗДАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»

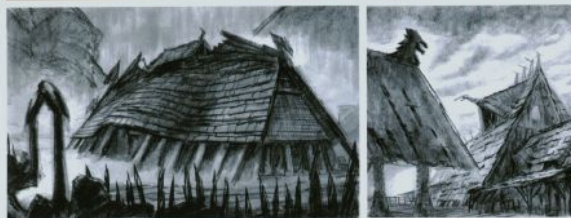
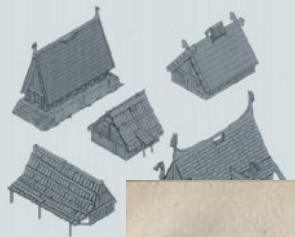
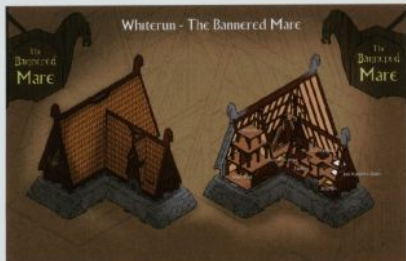
---

Выполнила: Голубева А.М.  
Руководитель: Фюттик И.Г.

# Этапы создания игры

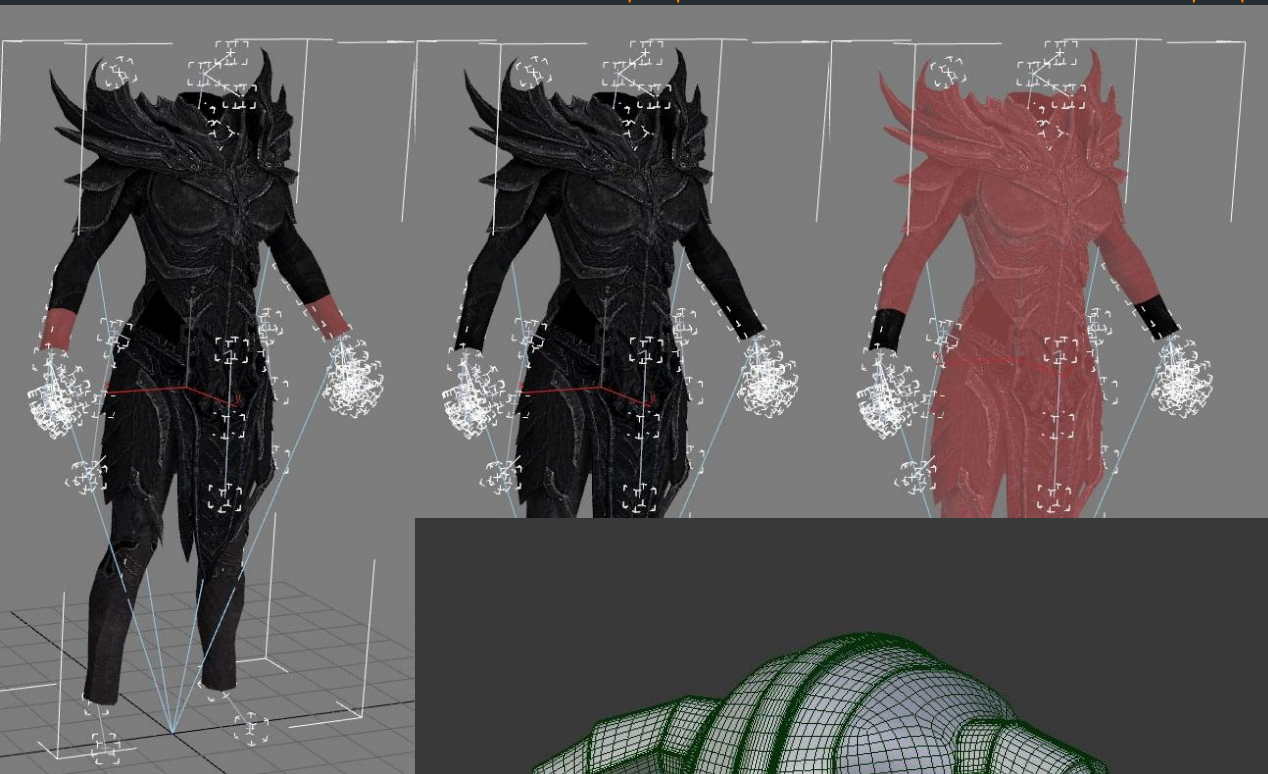
1. Идея. Образы. Эскизы.
2. Создание 3D моделей
3. Развертка UVs и наложение игровых текстур
4. Игровой «движок»
5. Работа с «движком»

# Идея. Образы. Эскизы.

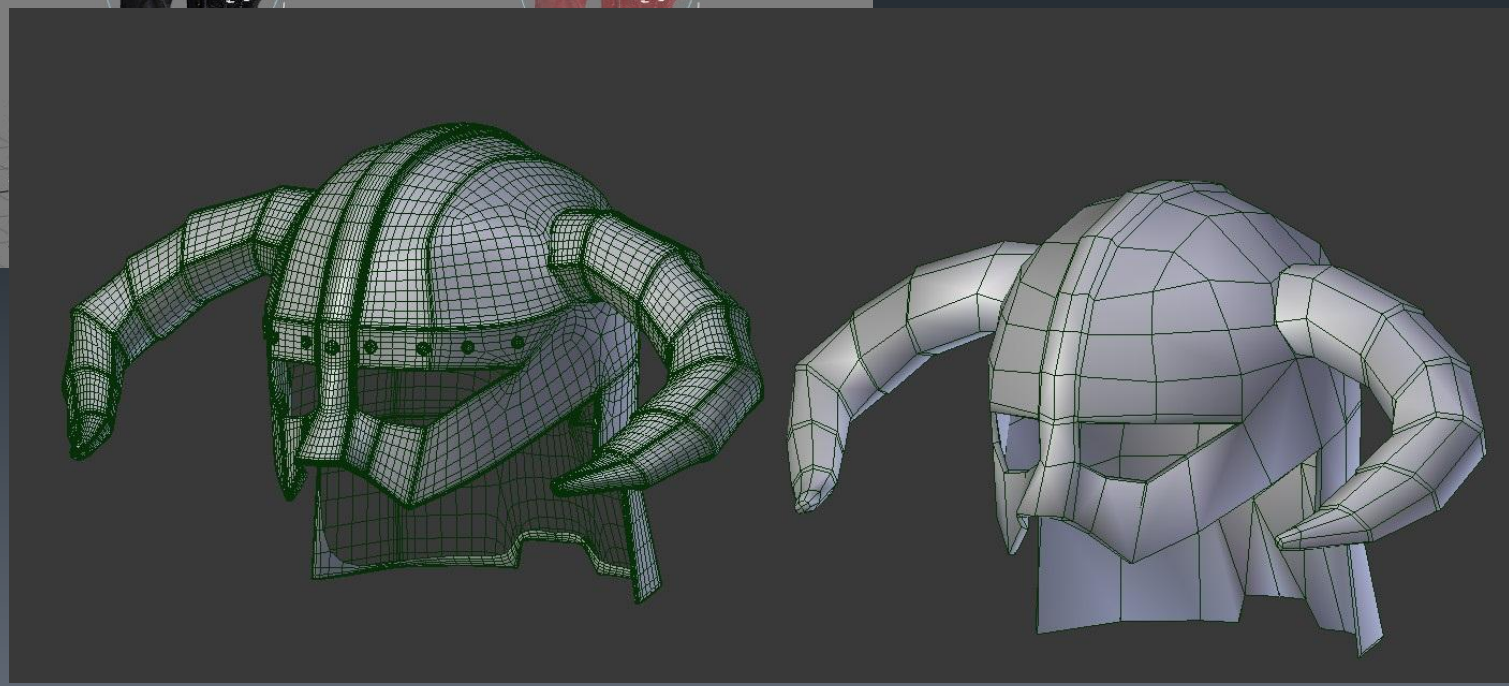


# Создание 3D моделей

4

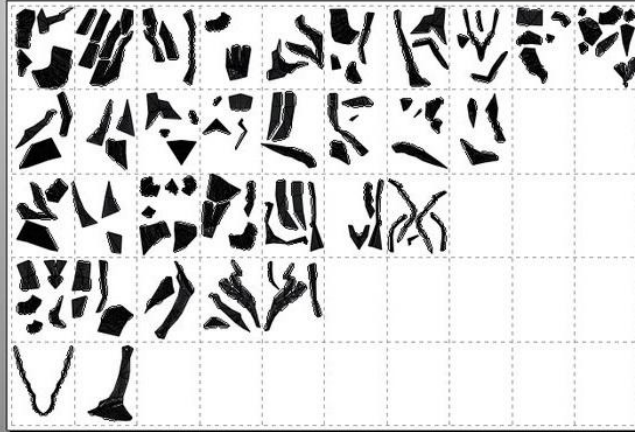


3D MAX  
ZBrush



# Развертка UVs и наложение

5





# Работа с «движкой»



Конец