

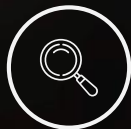
3D játékfejlesztés Unity játékmotorral

Nagy Dániel

Kitűzött célok

Unity játékmotor
megismerése

Játéklogika
implementálása



Háromdimenziós
játékfejlesztés
elméleti áttekintése

Játék
megtervezése

Háromdimenziós játékfejlesztés elméleti áttekintése

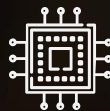
01



Virtuális világ



Animációk



Árnyalóprogram

Unity járákmotor megismerése

02



C#

Játék megtervezése

03



**Animáció,
tartalomkészítés:
Blender**



**Vizualizációs tervek:
Adobe Photoshop**



**C# szkriptek:
Visual Studio
Community 2019**

Játék implementálása

04

Háromdimenziós modellek
elkészítése



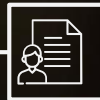
Tesztelés



Szkriptek elkészítése



Dokumentálás



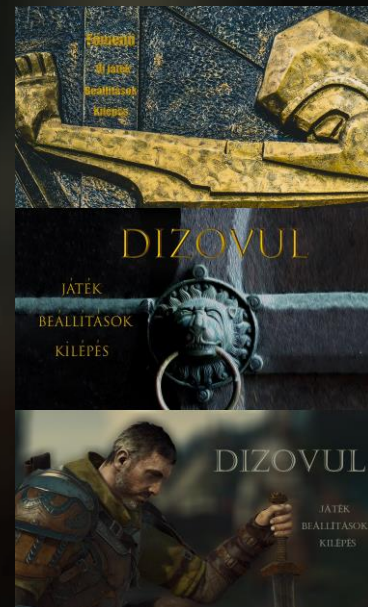
Játékom látványvilágának fejlődése



Karakter



Pálya



Felhasználói
felület



DIZOVUL

JÁTÉK

BEÁLLÍTÁSOK

KILÉPÉS

Továbbfejlesztési lehetőségek



Az ellenséges karakterek
szkriptelésének befejezése



Játék optimalizálása
poligonszám csökkentéssel



Harcrendszer fejlesztése



Tartalom bővítése

**Köszönöm a
figyelmet!**