

ДОДАТОК А
ГРАФІЧНИЙ МАТЕРІАЛ

СТРІЛЕЦЬКІ ТРЕНАЖЕРИ

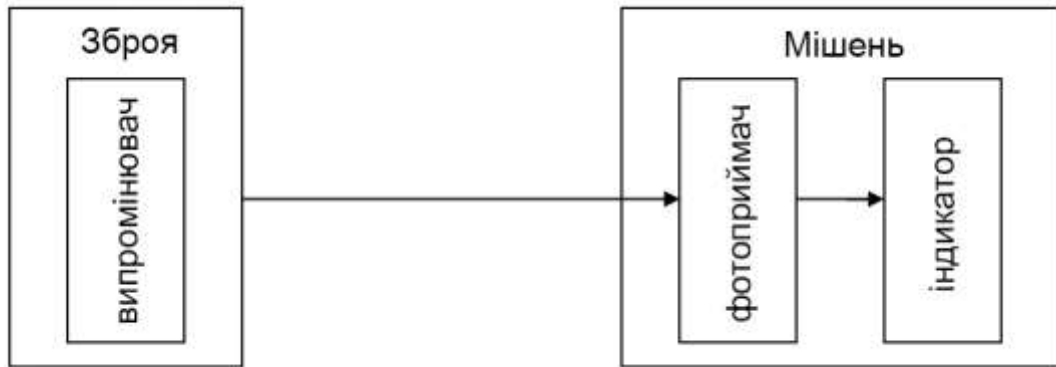


Рисунок А.1 – Схема тренажерів, що не визначають місце влучання



Рисунок А.2 – Класифікація тренажерів за способом формування мішенної обстановки

СТРІЛЕЦЬКІ ТРЕНАЖЕРИ



Рисунок А.3 – Лазерний стрілецький тренажер на основі одного фотоприймача



Рисунок А.4 – Канал прийому стрілецького тренажера на основі одного фотоелемента

ЗОВНІШНЯ БАЛІСТИКА

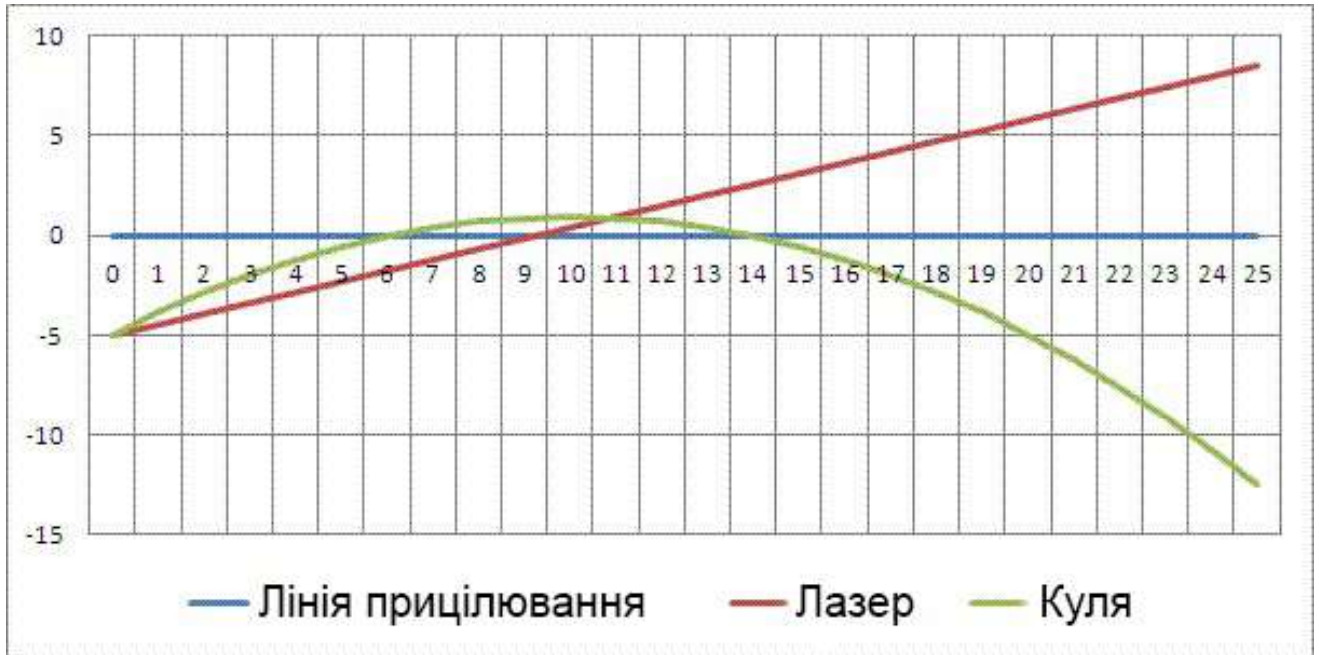


Рисунок А.5 – Порівняння лінії прицілювання, траєкторії польоту кулі і напрямку променя лазера

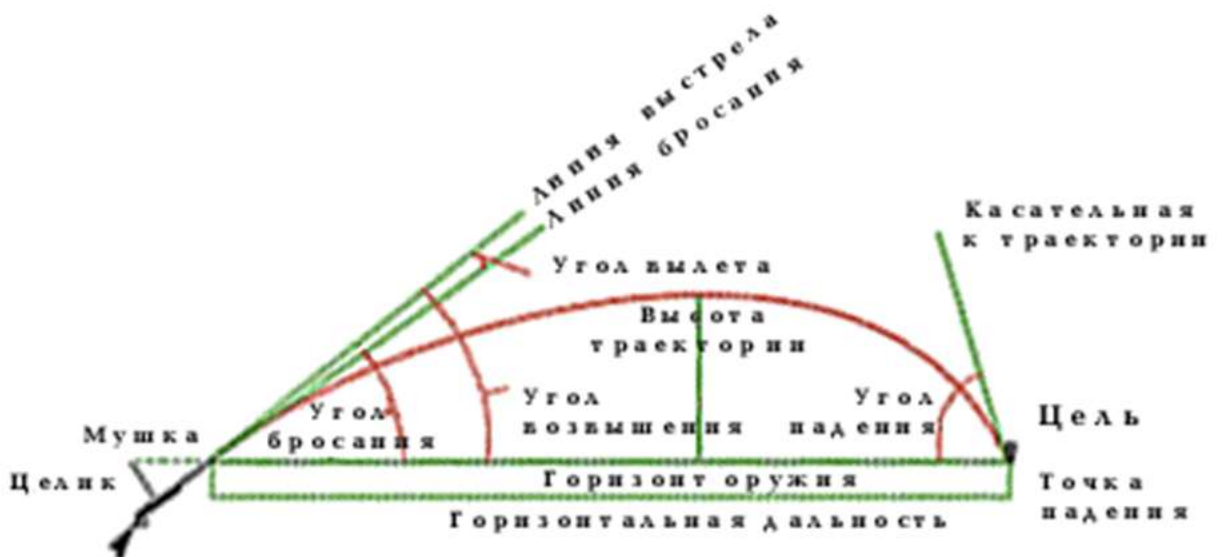


Рисунок А.6 – Траєкторія польоту кулі і її елементи

ІГРОВІ ДВИЖКИ

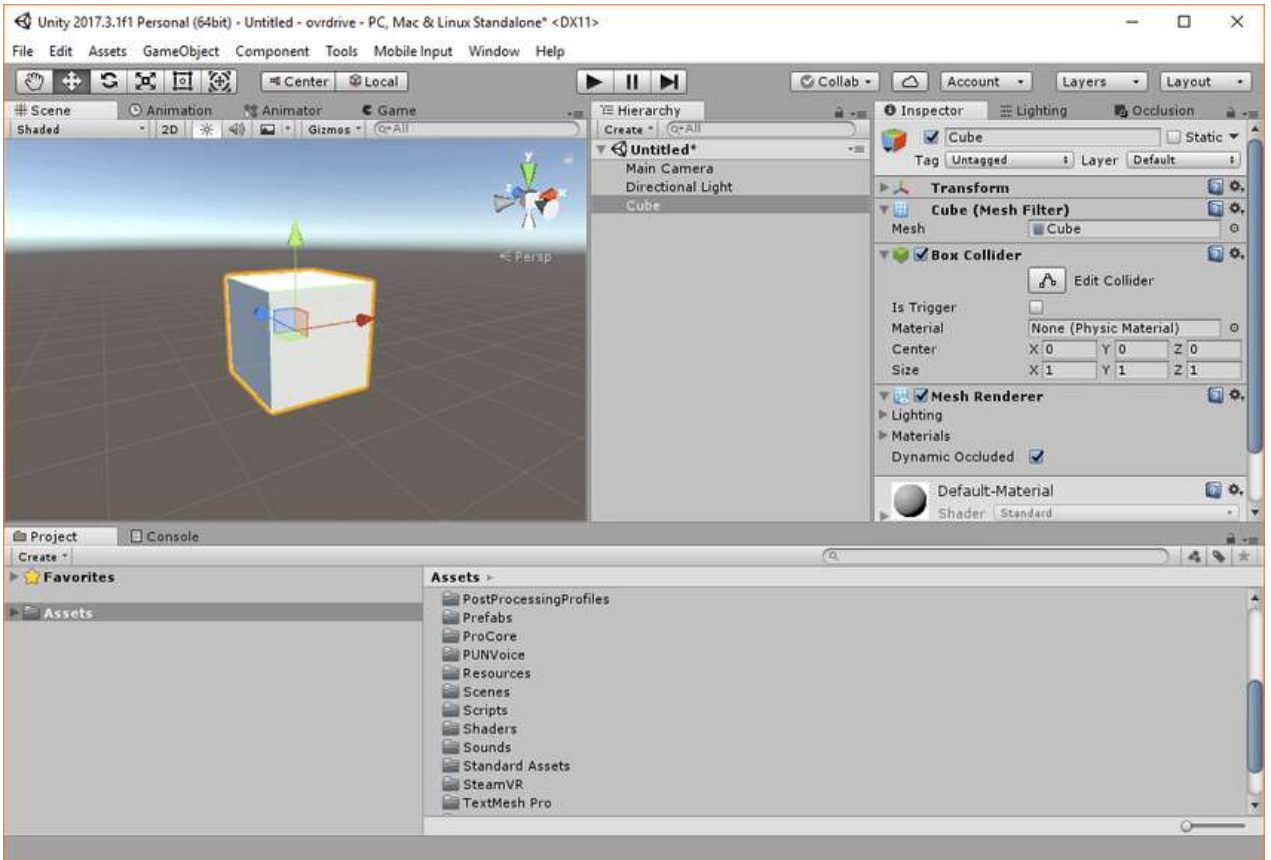


Рисунок А.7 – Інтерфейс Unity3d

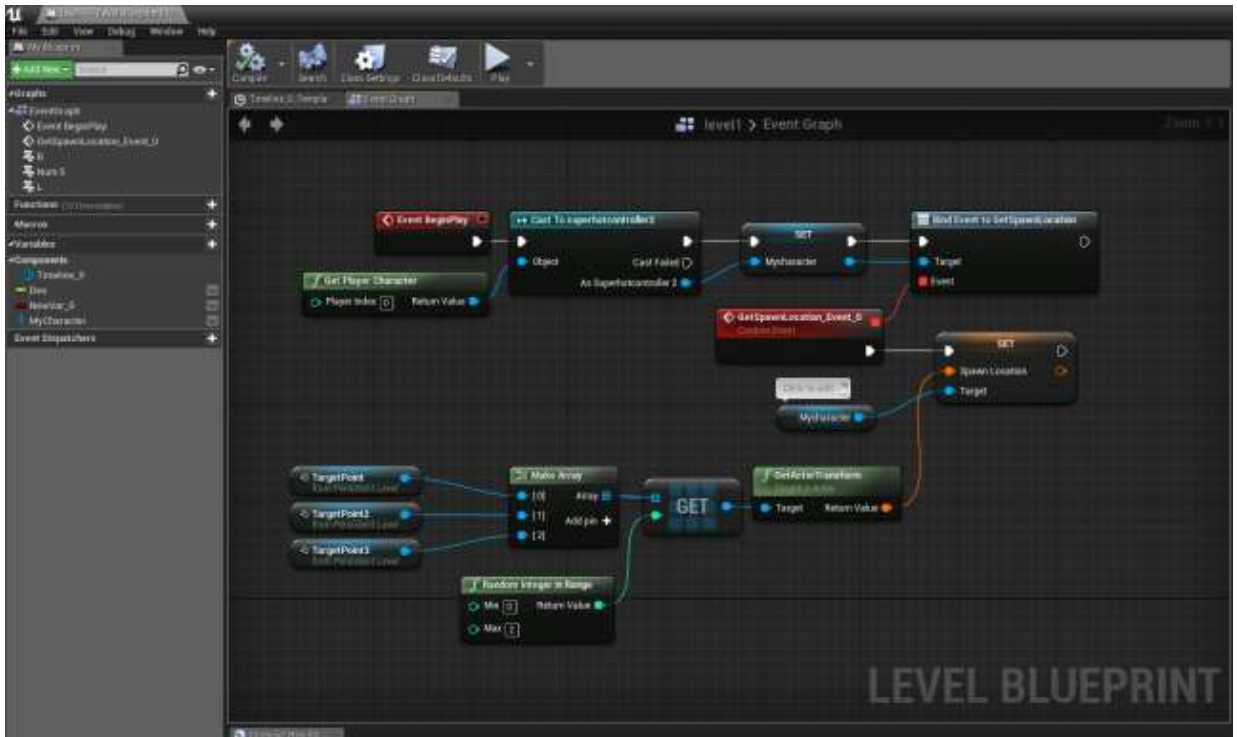


Рисунок А.8 – Система візуального скриптування Blueprints в Unreal Engine

ПРОГРАМИ ДЛЯ 3D МОДЕЛЮВАННЯ

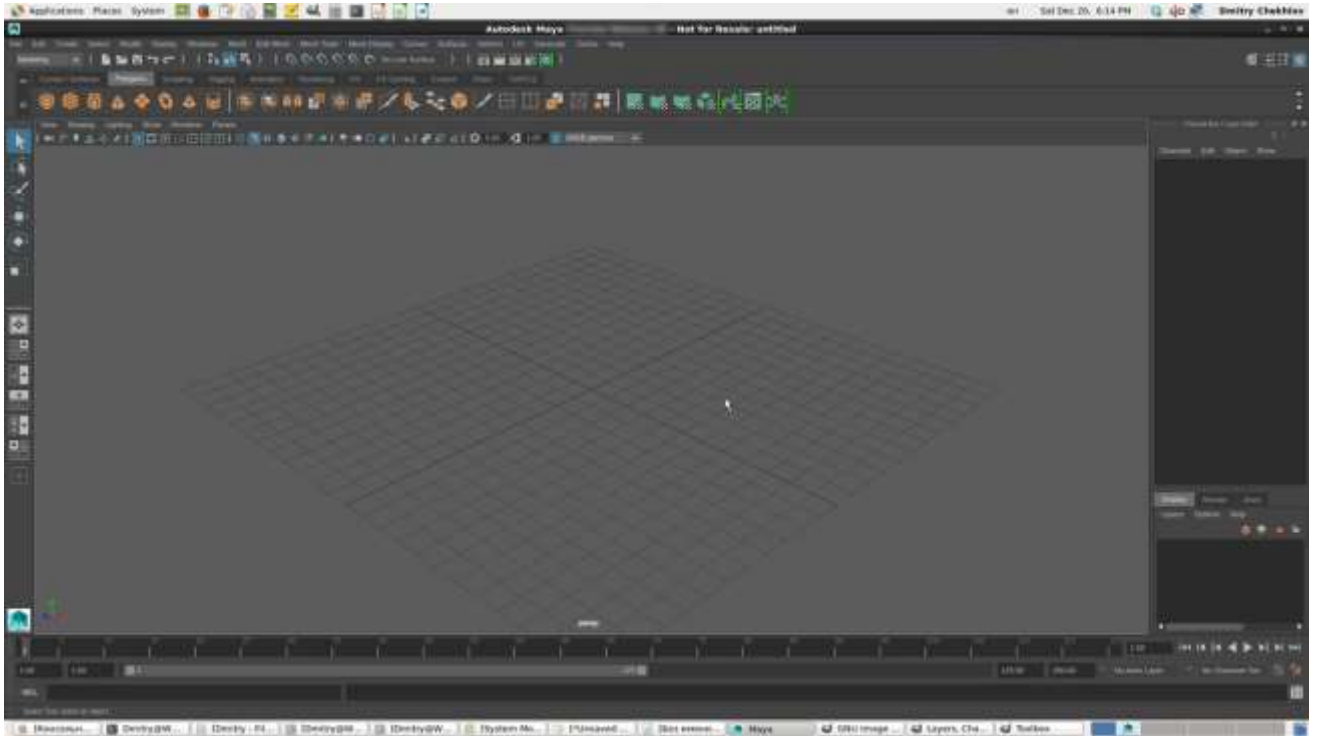


Рисунок А.9 – Інтерфейс Мауа

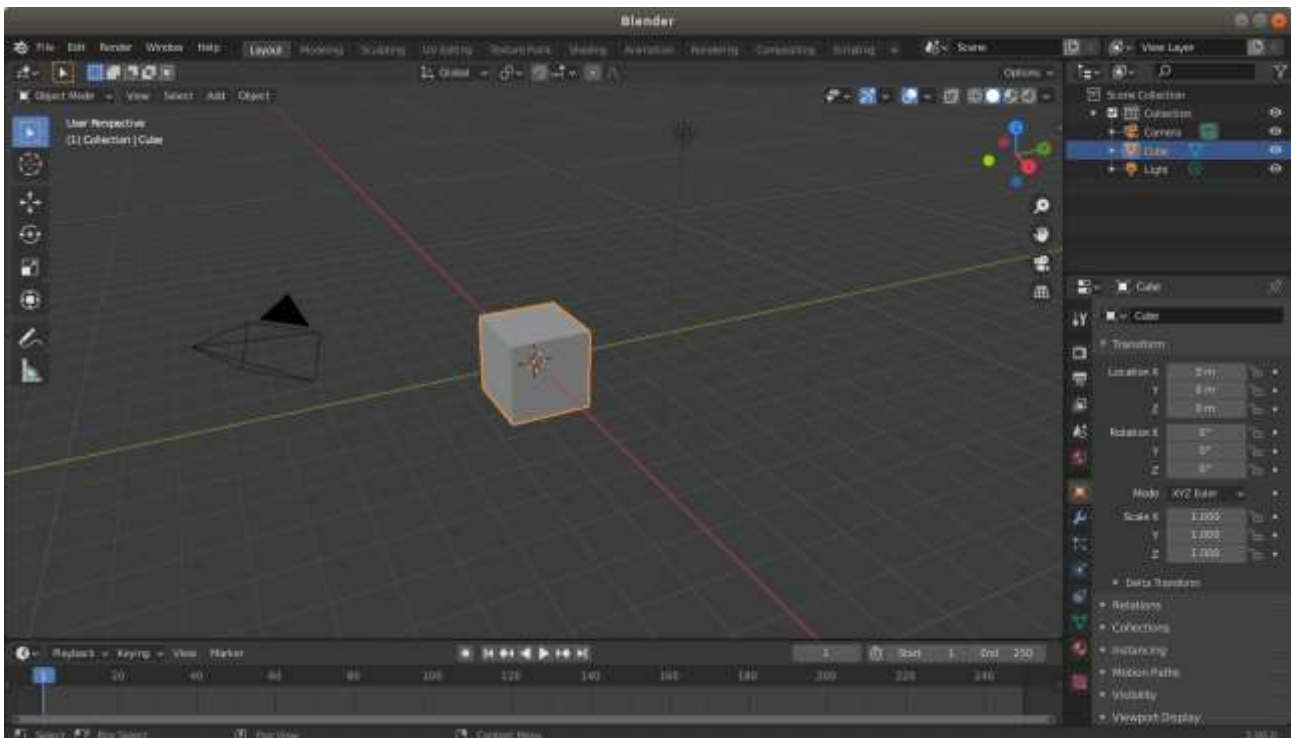


Рисунок А.10 – Інтерфейс Blender v2.8

ПРОГРАМИ ДЛЯ 3D МОДЕЛЮВАННЯ

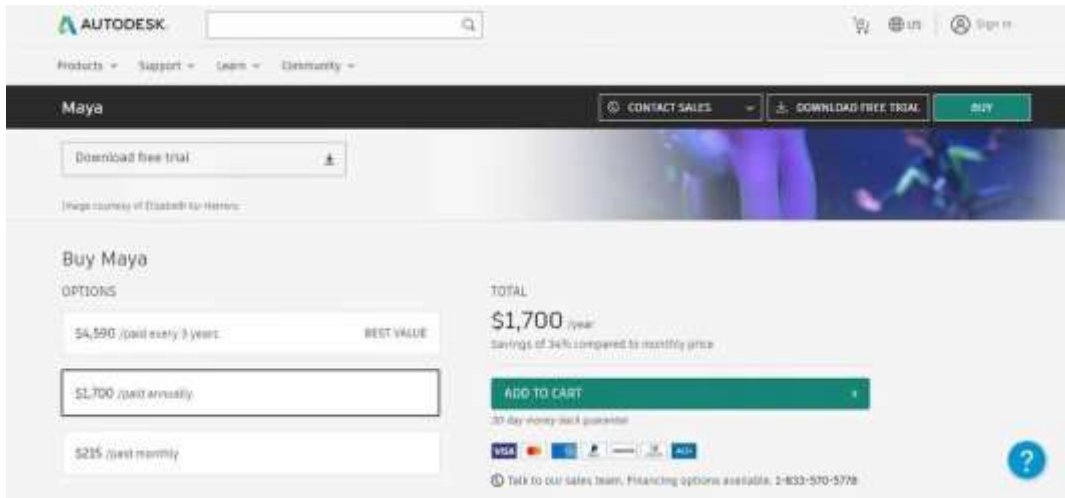


Рисунок А.11 – Сторінка онлайн-магазину Мауа



Рисунок А.12 – Сторінка безкоштовного завантаження Blender

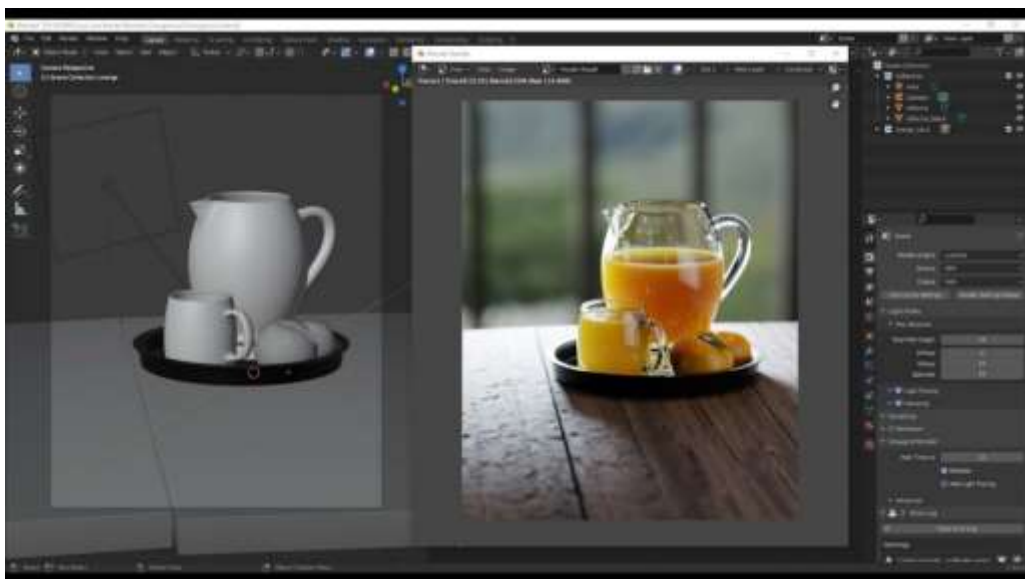


Рисунок А.13 – Візуалізація Blender v2.8

ІМПОРТУВАННЯ АССЕТІВ



Рисунок А.14 – Набір ассетів Modular Industrial Area у Epic Library

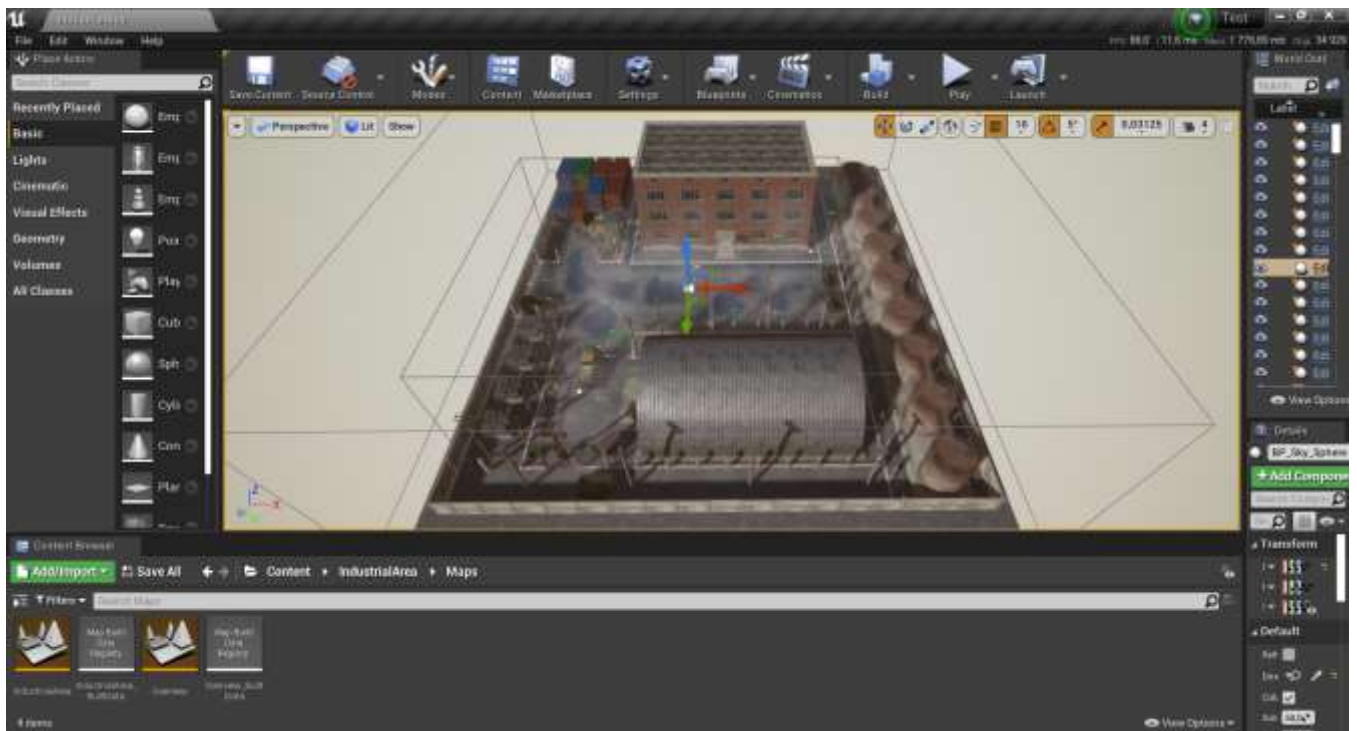


Рисунок А.15 – Рівень Industrial Area

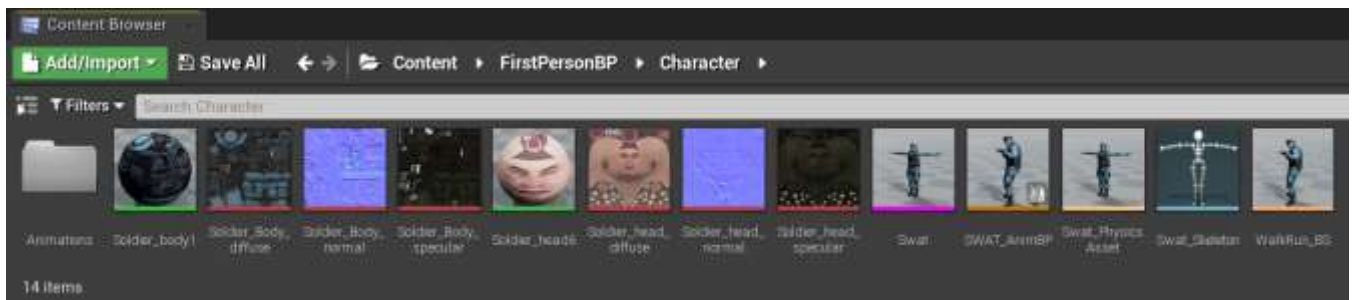


Рисунок А.16 – Панель ассетів персонажу-мішені Swat

НАЛАШТУВАННЯ АНІМАЦІЙ

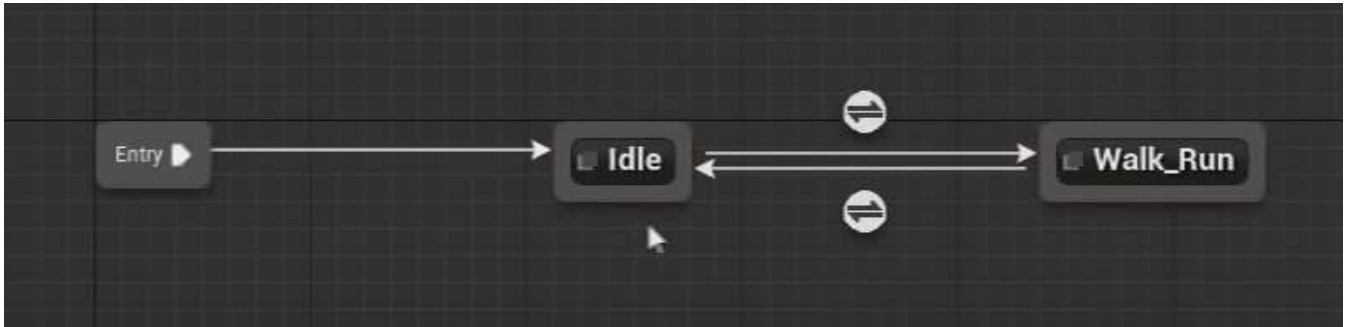


Рисунок А.17 – State Machine Walk_Run



Рисунок А.18 – Blend Space WalkRun_BS

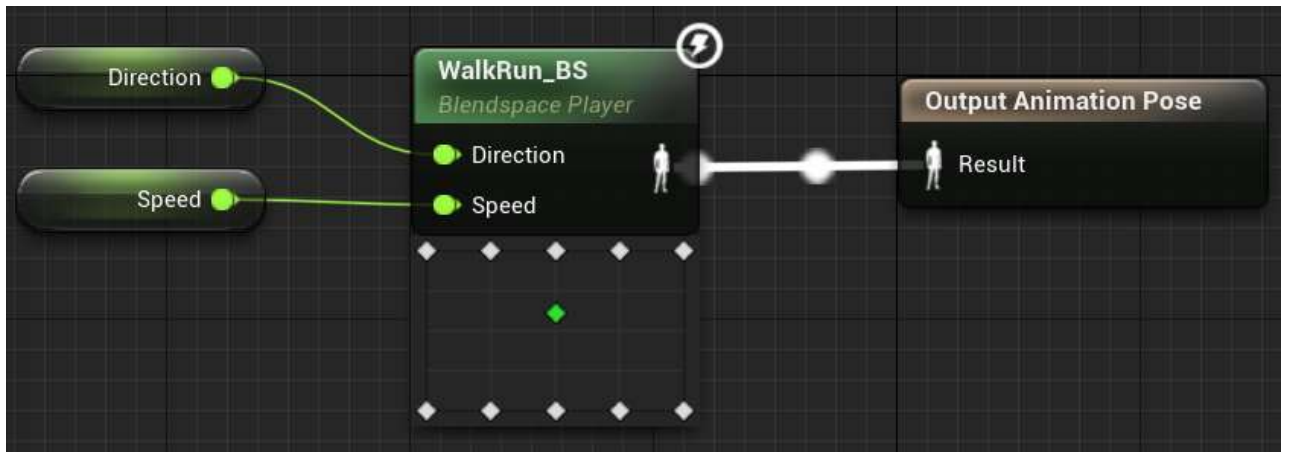


Рисунок А.19 – Стан Walk_Run

РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО СЮЖЕТУ

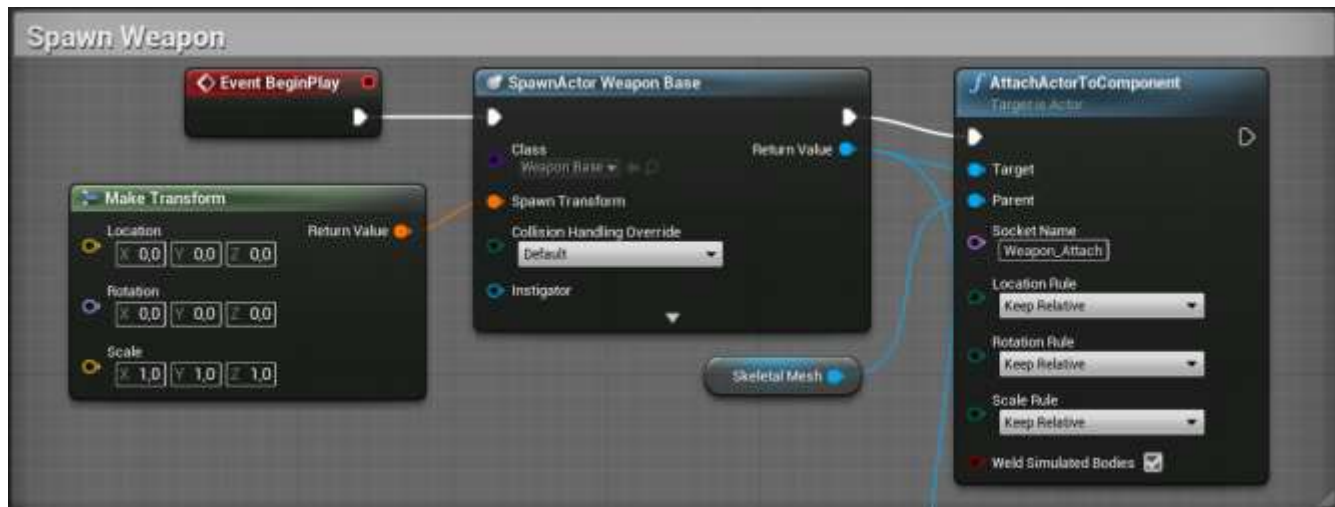


Рисунок А.20 – Скрипт додавання зброї у сокет під час запуску рівня



Рисунок А.21 – Розташування персонажів-мішеней Alien та Alien2

РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО СЮЖЕТУ

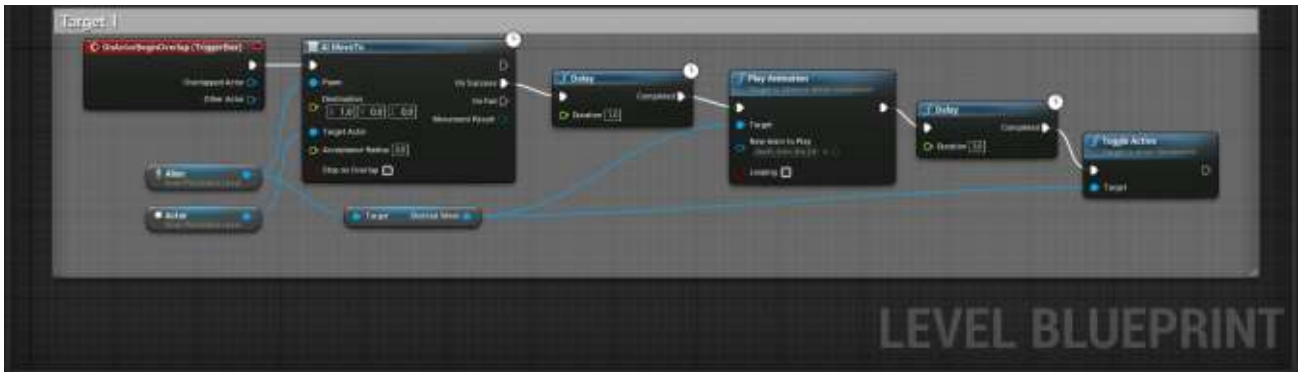


Рисунок А.22 – Скрипт для роботи персонажу-мішені Alien

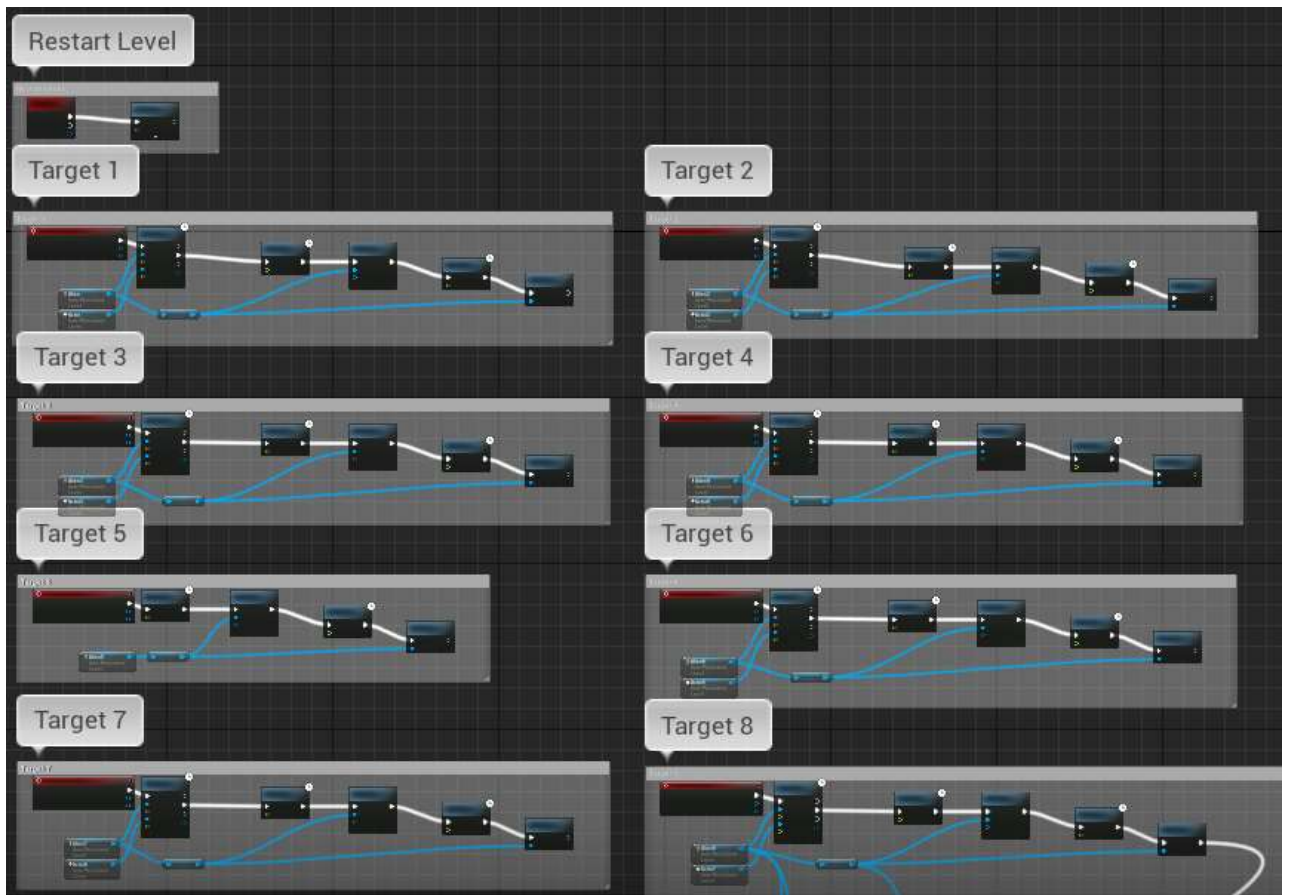


Рисунок А.23 – Скрипти у Level Blueprint

РОЗРОБКА АНІМАЦІЙНОГО СЮЖЕТУ

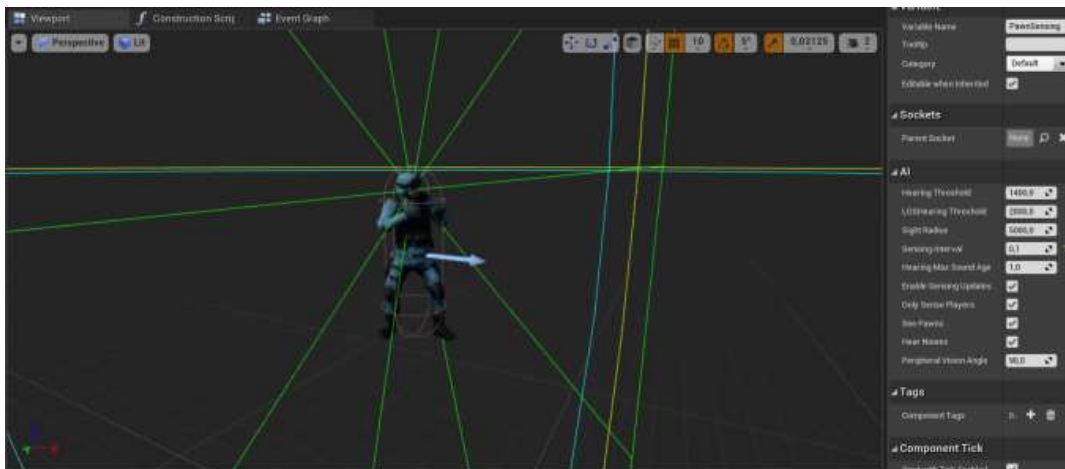


Рисунок А.24 – Персонаж-мішень Alien з увімкненим PawnSensing

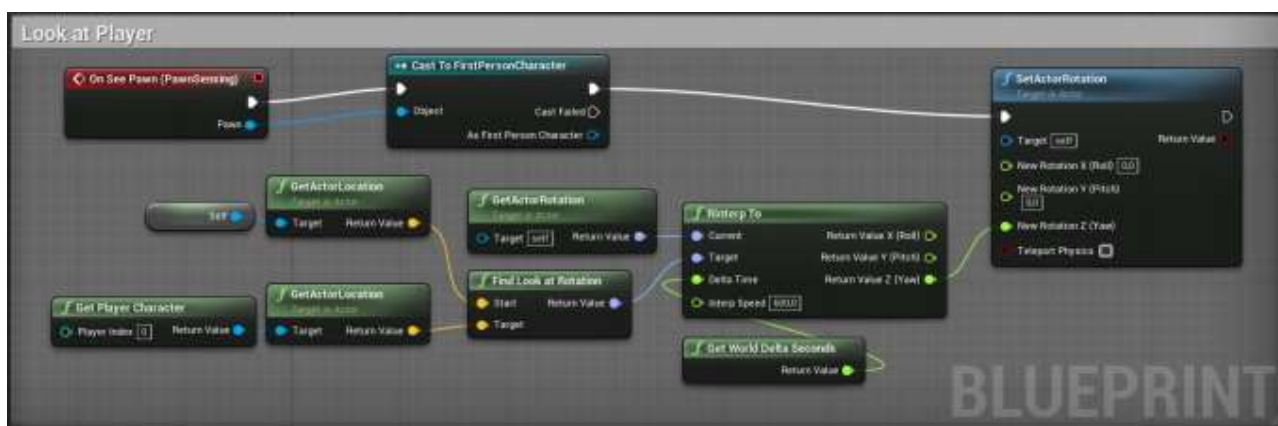


Рисунок А.25 – Скрипт повертання Alien у сторону ігрового персонажа



Рисунок А.26 – Персонаж-мішень завжди «дивиться» на гравця

Додаток Б

Перв. примен.	формат	Позначення	Найменування	Кіл.	Прим.	
Справ. №	A4		<i>Текстові документи</i>			
	A4		Пояснювальна записка	1	85 с.	
				<i>Графічна частина</i>		
	A4		Стрілецькі тренажери	2	Дод. А	
	A4		Зовнішня балістика	1	Дод. А	
	A4		Ігрові движки	1	Дод. А	
Подп. И дага	A4		Програми для 3Д моделювання	2	Дод. А	
	A4		Імпортування асетів	1	Дод. А	
	A4		Налаштування анімацій	1	Дод. А	
	A4		Розробка анімаційного сюжету	3	Дод. А	
Взам. инв. №						
Инв. № дубл.						
Подп. и дата						
Инв. № подл.	Розроб.	Логвінов	Мультимедійний стрілецький тренажер з інтерактивним анімаційним сюжетом. Відомість атестаційної роботи	Літ.	Лист	Листів
	Перев.	Карташов		У		1
Н контр.	Олейніков	ХНУРЕ Кафедра МІРЕС				
Затв.	Карташов					

