Disynergy
Страница материала ↗
EXQT
Готовые ответы — на EXQT
Доступ к ответам приобретается отдельно.
Найти ответы ↗

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет Информационных технологий
(наименование факультета/ института)

Направление подготовки /специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной _____
(наименование профиля/специализации)

реальности

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
Информационных технологий
Университета «Синергия»

Захаров А.В.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВЕННУЮ ПРАКТИКУ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

обучающегося группы_____ _____.
(Шифр и № группы) (Ф.И.О. обучающегося)

Место прохождения практики:

_____
(наименование Профильной организации/ профильного структурного подразделения Образовательной организации)

Срок прохождения практики: с «___» _____ 20__ г. по «__» _____20__ г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Содержание индивидуального задания на практику:

№ п/п	Виды работ
1.	Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов.
2.	Выполнение определенных практических кейсов-задач, необходимых для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам производственной практики (технологической (проектно-технологической) практики) (вид практики, тип практики)
	Критерии оценивания выполнения заданий по практике: каждая кейс-задача состоит из 5-ти подзадач – каждая подзадача может быть оценена от 0 до 2 баллов (0 баллов – отсутствует ответ, 2 балла – полностью выполненное задание, 1 балл – в зависимости от недочетов (полноты) в ответе на подзадачу). Итого общее количество баллов, которое можно заработать за выполнение одной кейс-задачи составляет 10 баллов. Минимальное количество баллов, которое необходимо набрать для получения положительной оценки по практике составляет 50 баллов.
2.1.	**Кейс-задача № 1. Разработка компонентов геймплея для RPG-игры** ***Описание ситуации.*** Студия разработки компьютерных игр специализируется на создании RPG с видом камеры от третьего лица. В качестве базового сеттинга используются времена средневековья с добавлением элементов фэнтези. Аватар игры бывший рыцарь, лишившийся имения и путешествующий с целью заработка своими боевыми навыками. Первоначальные значения персонажа уровень жизни 100, уровень атаки 1-5 (без использования оружия), уровень защиты 1-5 (без использования щита). Уровень жизни персонажа может быть увеличен с повышением уровня (изменение уровня складывается из очков опыта – полученного от боевых столкновений и наградой за выполненные задания) или уменьшен (негативное поведение в населенных пунктах, провал задания, проигрыш в боевом столкновении). Основные механики персонажа складываются из перемещения (в том числе бега 1,3 от основной скорости перемещения и подкрадывания 0,7 от обычной скорости), атакой оружием ближнего боя, защитой с помощью щита, дальней атакой (расстояние до 10 ближних позиций), использование лечащего зелья (восстановление 10% от здоровья), зелья ускорения атаки (в 2 раза чаще нанесение урона на 30 секунд) и зелья усиления урона (шанс повышения уровня повреждений до 50 % от текущего при условии состояния здоровья не менее 80% до 1 минуты). Экипировка, зелья и главный ресурс – золото добываются с поверженных врагов, могут быть найдены в тайниках и приобретены (а также проданы) у торговцев в населенных пунктах. Там же могут быть получены и сданы за вознаграждение задания. В качестве врагов задействованы разбойники, враждебная охрана отдельных замков, дикие звери. ***Проблема.*** Первоначальная концепция не учитывает ряд ключевых особенностей жанра, не обладает механиками взаимодействия персонажей и не позволяет создать первоначальный прототип. ***Ключевое задание.*** Разработать недостающие компоненты игры (описать их в виде элементов диздока), техническое задание для художников и создать фрагменты геймплея. *Подзадача 1.* Разработке неигровых персонажей 1. Разработать для текущего набора врагов характеристики (жизнь, урон, защита, способы атаки) также провести градацию внутри типа врага (разбойник-лучник, разбойник-меченосец, и т.д.) не менее трех разновидностей. 2. Прописать размер области реакции врагов на аватара. 3. Разработать боссов для каждого из описанных врагов. *Подзадача 2.* Разработка ассетов 1. Разработать виды и особенности экипировки персонажа (не менее пяти на каждый вид) со стоимостью у торговца и объемом, занимаемым в переносном инвентаре. 2. Разработать размер инвентаря и способ взаимодействия персонажа с инвентарем

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	(интерфейс снятия/использования элементов из инвентаря) *Подзадача 3.* Разработка игрового персонажа 1. На основании предложенного сеттинга и базового лора игры создать первоначальные задачи для персонажа (2-3 квеста от первого поселения) разработать концепцию уровня. 2. Создать схему уровня с указанием размещения врагов и лута. *Подзадача 4.* Создание технического задания для АРТ-отдела 1. На основании предыдущих подзадач разработать технические задания для художников с использованием референсов (при использовании ИИ необходимо указать платформу генерации изображения и промты для генерации). 2. ТЗ должны быть раздельными для окружения, персонажей врагов, экипировки и интерфейса инвентаря. *Подзадача 5.* Прототипирование игровых механик 1. Используя игровой движок и стандартное представление объектов в нем (без учета графики игры, но с определением жанра). 2. Создать и продемонстрировать работу механик ближнего и дальнего боя аватара с врагом с учетом нанесения урона и защиты. 3. В качестве результата использовать видеозапись с рабочего экрана в игровом движке (разместить на облачном сервисе с предоставлением ссылки в отчете), а также скриншот системы нодов для механики или программного кода. 4. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.
2.2.	**Кейс-задача № 2. Презентация прототипа игры** ***Описание ситуации.*** В джем конкурсе на создание прототипа игры – платформера для консолей существуют ограничения-требования. Целевой аудиторией игры являются дети в возрасте от 5 до 9 лет. Сеттинг и лор игры должен основываться на известном мультипликационном фильме или сериале. Должна быть возможность участия двух игроков на одном экране (компаньоны или соперники на усмотрение разработчиков). ***Проблема.*** Необходимо разработать концепцию игры и представить ее для отборочной комиссии. ***Ключевое задание.*** Разработать концепт-документов для игры, питч-документ для презентации с демонстрацией элементов геймплея. *Подзадача 1.* Разработка концепции игры 1. Выбрать основу для будущей игры. Основываясь на сюжете фильма или сериала разработать сюжет игры (задачи игроков, миссии, возможности, противники и т.д.). учитывая целевую аудиторию составить диалоговую систему обучения игрока, объяснения целей миссии и элементам управления. 2. Разработать систему вознаграждения игрока. *Подзадача 2.* Описание графических элементов 1. Используя референсы разработать систему платформ и графическое оформление игры. Возможно представление схематически с использованием обозначений и элементов мультипликации. 2. Разработать элементы анимации персонажей. 3. Результат представить в отчете в качестве ссылки на рабочий проект, размещенный в облачном сервисе) *Подзадача 3.* Разработка механик игры 1. Разработать основные механики игры. Указать уникальную особенность игры (допускается комбинация деконструкций элементов известных игр). *Подзадача 4.* Прототипирование механик 1. Разработать демонстрацию в игровом движке элементов геймплея (допускается без использования конечной графики). Результат представить в виде ссылки на видеофайл, размещенный на облачном сервисе. *Подзадача 5.* Создание концепт-документа и питч-документа 1. На основании выполненных ранее подзадач создать и оформить для презентации концепт-

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>документ и питч-документ.</td></tr>
<tr><td>2.3.</td><td>
Кейс-задача № 3. Создание мультимедийных учебных материалов
Описание ситуации.
Команда разработчиков участвует в тендере на создание компьютерной игры для школьников на закрепление полученных знаний по определенной дисциплине. Предлагаемые жанры: симуляция, графическо-текстовая новелла, приключения. Для прототипа можно выбрать определенную тематику из курса дисциплины. Экономическая составляющая отсутствует (заложен тендер на разработку, необходимо указать стоимость на разработку прототипа). Регион распространения – Российская Федерация. Целевая аудитория в соответствии с приложением к кейс-заданию.
Проблема.
Нет определения платформы игры, жанра, описания механик. Технологии поощрения игрока, процедур проигрыша и выигрыша в игре. Нет выбранного графического оформления игры.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать концепт-документ и питч-документ. Представить питч-документ для утверждения в разработку. Разработать техническое задание для художников и аниматоров с референсами. Продемонстрировать пример геймплея.
Подзадача 1. Определение механики симулятора
1. Определить способы подачи материала и возможность проверки полученных знаний.
Подзадача 2. Концепция мультимедийного приложения
1. Выбрать концепцию графического оформления игры, его составных элементов и разработать базовое техническое задание для художников и аниматоров с использованием референсов (в случае использования сгенерированных изображений указать платформу и подробное описание промта).
Подзадача 3. Прототипирование мультимедийного продукта
1. Разработать ключевые механики, используемые в игровом процессе, в том числе возможность проверить знания игроков по определенной дисциплине.
2. Разработать интерфейс взаимодействия игрока с игрой, сохранения достижений и возможность разделения материала на темы, разделы и т.п.
Подзадача 4. Мультимедийное представление продукта
1. Подготовить видеозапись прототипа игры, используя игровые движки (возможно отсутствие предполагаемой графики или использование свободно распространяемых ассетов). В видеозаписи должны демонстрироваться механики геймплея и инструменты проверки знаний игроков. В отчете необходимо прикрепить ссылку на видеозапись, размещенную на облачном сервисе.
Подзадача 5. Подготовка к презентации продукта
1. По результатам выполненных задач составить концепт-документ с описанием содержательной части игры, игровых механик, референсами к техническому заданию для художников, аргументацией выбора тематики и художественного оформления для прототипа.
2. Подготовить к защите питч-документ иллюстрирующий основные идеи для реализации проекта и видео геймплея.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки симулятора
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.
<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Дисциплина</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Алгебра 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Геометрия 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Информатика (программное обеспечение)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>География (физическая география мира)</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Биология 5 класс (общие понятия)</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Физика (механика)</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Химия 8 класс</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>8</td><td>Основы безопасности жизнедеятельности</td></tr>
<tr><td>9</td><td>История древнего мира</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Литература (родная литература)</td></tr>
<tr><td>11</td><td>История средних веков</td></tr>
<tr><td>12</td><td>История 17 век</td></tr>
<tr><td>13</td><td>История 18 век</td></tr>
<tr><td>14</td><td>Биология 6 класс (ботаника)</td></tr>
<tr><td>15</td><td>Биология 7 класс (зоология)</td></tr>
<tr><td>16</td><td>Биология 8 класс (анатомия)</td></tr>
<tr><td>17</td><td>География (география России)</td></tr>
<tr><td>18</td><td>Физика (термодинамика)</td></tr>
<tr><td>19</td><td>Физика (электричество)</td></tr>
<tr><td>20</td><td>Физика (оптика)</td></tr>
<tr><td>21</td><td>Информатика (алгоритмизация и языки программирования)</td></tr>
<tr><td>22</td><td>Литература (зарубежная литература)</td></tr>
<tr><td>23</td><td>Алгебра 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Геометрия 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Информатика (программное обеспечение)</td></tr>
<tr><td>26</td><td>География (физическая география мира)</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Биология 5 класс (общие понятия)</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Физика (механика)</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Химия 8 класс</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Основы безопасности жизнедеятельности</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Иностранный язык</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.4.</td><td>
Кейс-задача № 4. Трехмерное моделирование игровых объектов
Описание ситуации.
Для трехмерной компьютерной игры в жанре RPG, создается серия новых локаций, имеющая отдельный сеттинг, отличительный от оригинального сюжета игры. Для наполнения локации требуются дополнительные объекты, которые ранее не использовались в игровом процессе.
Проблема.
Требуется разработать элементы окружения, используемые на новой локации в игре, в соответствии с их назначением и предполагаемым сеттингом.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, создать трехмерную модель игрового объекта для компьютерной игры, который будет использоваться в игровом процессе. Для формирования внешнего вида объекта необходимо использовать указания по сеттингу в Вашем варианте задания.
Подзадача 1. Исследование и концепция:
1. Проведите исследование по сеттингу локации, где может применяться данный объект. Определите стилевое направление (реализм, стилизация, фэнтези и т.д.).
2. Создайте концепт-арт для объекта в соответствии с Вашим вариантом задания. Это может быть простая эскизная работа, которая иллюстрирует форму, цвет и детали.
Подзадача 2. Создание модели:
1. Используйте программное обеспечение для 3D-моделирования (например, Blender, Maya, 3ds Max) для создания модели.
2. Обратите внимание на полигональную сетку: оптимизируйте количество полигонов, чтобы модель была эффективной для использования в игре.
3. Создайте высокополигональную версию модели.
Подзадача 3. Текстурирование:
1. Создайте текстуры для модели, используя такие программы, как Substance Painter или Photoshop.
2. Обратите внимание на UV-развёртку: правильно разложите UV-координаты, чтобы текстуры легли на модель без искажений.
Подзадача 4. Импорт в игровой движок:
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	1. Подготовьте модель для экспорта в игровой движок (Unity, Unreal Engine и др.). 2. Проверьте, как ваша модель выглядит в игровом движке, и внесите необходимые коррективы. Подзадача 5. Презентация работы: 1. Создайте презентацию с помощью Microsoft PowerPoint, Google презентаций, Prezi или другого сервиса или программного обеспечения, в которой опишите процесс работы над моделью, используемые инструменты и технологии. В содержательной части презентации отразите этапы работы, в соответствии с подзадачами данного кейса, их краткое описание и результат. 2. Включите скриншоты модели на разных этапах. 3. Сохраните презентацию в формате pptx или pdf, и прикрепите в качестве отчета по кейс-заданию. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для создания трехмерного объекта** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Наименование ассета	Номер варианта	Наименование ассета
1.	Меч двуручный (сеттинг - Фэнтезийное королевство)	17.	Кирка (сеттинг - Мир подводных цивилизаций)
2.	Лук и стрелы (сеттинг - Темное фэнтези)	18.	Лопата (сеттинг - Заброшенный космический корабль)
3.	Деревянный щит (сеттинг - Постапокалиптический мир)	19.	Книга раскрытая (сеттинг - Фэнтезийное королевство)
4.	Хижина (сеттинг - Мир подводных цивилизаций)	20.	Кубок для напитков (сеттинг - Город, затерянный во времени)
5.	Мост через реку (сеттинг - Мир, где искусственный интеллект правит)	21.	Зонтик в раскрытом виде (сеттинг - Постапокалиптический мир)
6.	Цветок (сеттинг - Фэнтезийное королевство)	22.	Шкаф с открывающимися дверцами и полками (сеттинг - Темное фэнтези)
7.	Сундук (сеттинг - Темное фэнтези)	23.	Кресло-качалка (сеттинг - Постапокалиптический мир)
8.	Фонарь на столбе (сеттинг - Город, затерянный во времени)	24.	Факел (сеттинг - Город, затерянный во времени)
9.	Коробка с инструментами – простая форма с несколькими деталями (сеттинг - Киберпанковый мегаполис)	25.	Ножницы (сеттинг - Фэнтезийное королевство)
10.	Печка или камин – простая форма для создания элементов интерьера (сеттинг - Мир сказок и легенд)	26.	Секира с гравировкой на лезвие (сеттинг - Фэнтезийное королевство)
11.	Бочка (сеттинг - Фэнтезийное королевство)	27.	Маяк (сеттинг - Острова в облаках)
12.	Лавка деревянная (сеттинг - Темное фэнтези)	28.	Церковь (сеттинг - Колония на другой планете)
13.	Качели на детской площадке (сеттинг - Постапокалиптический мир)	29.	Аптечка – простая форма ящика с текстурами (сеттинг - Постапокалиптический мир)
14.	Деревянный забор с опорами (сеттинг - Древний Египет с магией)	30.	Зелье – простая форма полупрозрачной емкости с цветной жидкостью внутри (сеттинг - Древний Египет с магией)

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>15.</td><td>Топор металлический с деревянным топорищем
(сеттинг - Постапокалиптический мир)</td><td>31.</td><td>Офисный стул – простая форма с текстурами (сеттинг - Постапокалиптический мир)</td></tr>
<tr><td>16.</td><td>Молот
(сеттинг - Темное фэнтези)</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.5.</td><td>
Кейс-задача № 5. Генерация изображения персонажа для игры с помощью нейросетей
Описание ситуации
Создайте уникальный персонаж для видеоигры, используя нейросети для генерации изображений. Персонаж должен быть хорошо проработан и соответствовать тематике игры, чтобы привлечь игроков и улучшить игровой опыт. Вам необходимо создать описание персонажа, которое поможет художнику или генератору изображений создать визуализацию.
Проблема.
В соответствии с общим представлением о персонаже, представленным в Вашем варианте задания, следует более подробно разработать концепцию и описание персонажа и получить сгенерированные искусственным интеллектом изображения для использования в качестве референсов в техническом задании для арт-отдела.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, определить основные характеристики персонажа. Создать детальное описание внешности, одежды и аксессуаров. Разработать предысторию и мотивацию персонажа. Оценить взаимодействие персонажа с игровым миром и другими персонажами. Подготовить данные для нейросети, включая текстовые описания и референсы.
Подзадача 1.
1. Исследование: Изучите существующие персонажи в играх схожей тематики и определите, что делает их уникальными.
2. Концепция: Определите характеристики персонажа (раса, класс, возраст, пол, роль в игре и т.д.).
3. Детализация: Опишите внешность, одежду, аксессуары и особенности персонажа.
Подзадача 2.
1. Предыстория: Напишите краткую биографию и мотивацию персонажа, чтобы понять его поведение и цели.
2. Взаимодействие: Опишите, как персонаж будет взаимодействовать с игровым миром и другими персонажами.
Подзадача 3.
1. Подготовка данных: Создайте текстовые описания и соберите визуальные референсы для обучения нейросети.
Подзадача 4.
1. Генерация изображения: Используйте нейросеть для создания визуализации персонажа на основе подготовленных данных.
Подзадача 5.
1. Презентация: Подготовьте текстовое описание и визуальные результаты процесса генерации изображения с последующими изменениями и дополнениями в запросе для нейросетей в соответствии с примером, представленном ниже.

Пример описания персонажа для генерации изображения
1. Концепция персонажа
• Имя: Элиан
• Раса: Полуэльф
• Класс: Маг-стихийник
• Возраст: 120 лет (выглядит на 25)
• Пол: Женский
2. Внешность
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>

Рост: 170 см
Телосложение: Стройное, но мускулистое
Цвет волос: Длинные, волнистые волосы цвета заката (оранжево-красные)
Цвет глаз: Ярко-зеленые с золотыми вкраплениями
Кожа: Светлая с легким сиянием

3. Одежда и аксессуары

Одежда: Легкое платье из ткани, переливающейся, как вода, с элементами, напоминающими листья и цветы.
Аксессуары: На шее у нее кулон в форме капли воды, на запястье — браслет из природных материалов.
Обувь: Легкие сандалии из кожи.

4. Предыстория
Элиан родилась в лесу, где природа и магия переплетаются. С молодых лет она обучалась искусству магии стихий, чтобы защитить свой дом от темных сил. Её главная цель — восстановить баланс в мире, который был нарушен.
5. Взаимодействие
Элиан взаимодействует с природой, вызывая дождь или создавая защитные барьеры из растений. Она может общаться с духами леса и находить общий язык с другими персонажами, используя свои магические способности.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для генерации изображения персонажа с помощью нейросети
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Базовое описание персонажей для генерации</th><th>Номер варианта</th><th>Базовое описание персонажей для генерации</th></tr>
<tr><td>1.</td><td>Воин-эльф: Высокий, с длинными белыми волосами, носит легкие доспехи и использует лук. У него острые уши и зеленые глаза, полные мудрости.</td><td>17.</td><td>Космический пилот: Человек в скафандре с шлемом, готовый к полету. У него смелый взгляд и уверенность.</td></tr>
<tr><td>2.</td><td>Темный маг: Мужчина средних лет с черной мантией и капюшоном, скрывающим его лицо. В руках он держит посох с красным кристаллом.</td><td>18.</td><td>Футуристический ниндзя: Персонаж в черной одежде с технологическими аксессуарами. У него скрытный стиль и ловкость.</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>Киборг-охотник: Полуживое существо с металлическими конечностями и встроенным оборудованием. У него короткие волосы и защитные очки.</td><td>19.</td><td>Сирена: Женщина с хвостом рыбы, с длинными волосами и загадочным взглядом. У нее голос, который завораживает.</td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Дворф-кузнец: Невысокий и мускулистый, с бородой и шлемом. Носит кожаный фартук и всегда держит молот в руках.</td><td>20.</td><td>Стражник: Мужчина в доспехах с мечом и щитом, охраняющий крепость. У него серьезное выражение лица.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Принцесса: Молодая женщина с длинными золотыми волосами, в роскошном платье и короне. У нее добрый взгляд и нежная улыбка.</td><td>21.</td><td>Целитель: Женщина в белом одеянии, с травами и бальзамами. У нее добрый взгляд и спокойный характер.</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>Морской разбойник: Мужчина с татуировками, в кожаной куртке и треуголке. У него грубый вид и меч на поясе.</td><td>22.</td><td>Психопаты: Человек с неадекватным поведением, в рваной одежде и с безумным взглядом. У него странные аксессуары.</td></tr>
<tr><td>7.</td><td>Скелет-воин: Персонаж без плоти, в доспехах, с мечом в руках. У него пустые глазницы, из которых исходит свет.</td><td>23.</td><td>Техномаг: Персонаж с магическими и технологическими способностями, в одежде с элементами киберпанка. У него загадочный взгляд.</td></tr>
<tr><td>8.</td><td>Зомби: Человек с разорванной</td><td>24.</td><td>Робот-солдат: Военный робот с</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>одеждой и бледной кожей. У него выпадающие зубы и неестественная походка.</td><td></td><td>мощным вооружением и защитной броней. У него металлический корпус и красные глаза.</td></tr>
<tr><td>9.</td><td>Монах: Человек в простом одеянии, с длинными волосами и бородой. У него спокойный взгляд и мудрость в глазах.</td><td>25.</td><td>Путешественник во времени: Персонаж с элементами разных эпох, носит часы и имеет множество аксессуаров. У него любопытный взгляд.</td></tr>
<tr><td>10.</td><td>Охотник на вампиров: Женщина с длинным плащом, в руках у нее крест и кол. У нее решительный взгляд и боевой дух.</td><td>26.</td><td>Ловкий вор: Мужчина в темной одежде, с легкими движениями и ловкостью. У него хитрый взгляд и готовность к действию.</td></tr>
<tr><td>11.</td><td>Демон: Существо с рогами и крыльями, с красной кожей и огненными глазами. Носит доспехи и имеет устрашающий вид.</td><td>27.</td><td>Герой-исследователь: Человек с рюкзаком и картой, готовый к приключениям. У него оптимистичный взгляд и дружелюбие.</td></tr>
<tr><td>12.</td><td>Рыцарь: Мужчина в блестящих доспехах, с гербом на щите. У него благородное выражение лица и уверенная поза.</td><td>28.</td><td>Кибернетический воин: Человек с механическими частями тела и высокими технологиями. У него агрессивный вид и боевой настрой.</td></tr>
<tr><td>13.</td><td>Пиратка: Женщина с повязкой на глазу, в кожаной куртке и штанах. У нее меч и карта с сокровищами.</td><td>29.</td><td>Суперзлодей: Персонаж в темном костюме с устрашающими аксессуарами. У него зловещая улыбка и план по захвату мира.</td></tr>
<tr><td>14.</td><td>Шпион: Мужчина в классическом черном костюме, с солнцезащитными очками. У него скрытный характер и ловкость.</td><td>30.</td><td>Маг-целитель: Женщина с магическими способностями, в длинном платье и с волшебной палочкой. У нее добрый и заботливый взгляд.</td></tr>
<tr><td>15.</td><td>Ученый: Женщина с лабораторным халатом, очками и научными приборами. У нее любознательный взгляд и аккуратная прическа.</td><td>31.</td><td>Оборотень: Человек с животными чертами, с острыми зубами и когтями. У него дикий и агрессивный вид.</td></tr>
<tr><td>16.</td><td>Гном: Невысокий, с бородой и шляпой, носит тяжелые доспехи и всегда с молотом в руках.</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>Систематизация собранного нормативного и фактического материала.</td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Оформление отчета о прохождении практики.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Защита отчета по практике.</td></tr>
</table>

Обучающий(ая)ся индивидуальное задание получил(а):

_____ _____

(Ф.И.О.) (Подпись)

«___»_____ 20__г.[1]

[1] В соответствии с календарным учебным графиком указывается дата первого дня практики.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru