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. Захаров
(подпись) И.О. Фамилия)

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 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. Создание 2D-спрайтов для персонажей** ***Описание ситуации.*** В проекте необходимо разработать качественные и стилистически согласованные спрайты для персонажей, которые будут использоваться в игровом процессе. Заказчик предъявляет требования к уникальности персонажей, их выразительности и соответствию общей художественной концепции игры. ***Проблема.*** Команда сталкивается с необходимостью быстро и эффективно создать разнообразные 2D-спрайты для нескольких персонажей, при этом соблюдая заданный художественный стиль и технические ограничения платформы. В процессе работы возникают сложности с обеспечением единообразия стиля, а также с оптимизацией графики для плавной работы игры на целевых устройствах. Недостаточное внимание к деталям или несогласованность в стиле могут негативно сказаться на восприятии игры и пользовательском опыте. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, создать набор 2D-спрайтов для игрового персонажа, который будет использоваться в игре. Это включает в себя соблюдение художественного стиля, создание различных поз и анимаций. *Подзадача 1.* Исследование стиля игры 1. Изучить визуальные характеристики аналогичных игр (например, стиль, цветовая палитра, форма). 2. Определить, какие элементы делают персонажа уникальным. *Подзадача 2.* Создание эскизов 1. На основе собранной информации нарисовать несколько эскизов персонажа с разных ракурсов. 2. Обсудить эскизы с коллегами для получения обратной связи. *Подзадача 3.* Рисование спрайтов 1. Использовать графический редактор (например, Adobe Photoshop, Krita или Aseprite) для создания окончательных спрайтов. 2. Обратить внимание на детали, такие как выражение лица и одежда. *Подзадача 4.* Анимация спрайтов 1. Создать анимации для различных действий (бег, прыжок, атака, смерть) с использованием созданных спрайтов. 2. Убедиться, что анимации плавные и логичные. *Подзадача 5.* Создание презентации

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>
1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие работу над заданиями из рабочего окна программного продукта.
2. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF
3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче
При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки прототипа игры
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Мультяшный герой в стиле комиксов — позы: стоя, бег, прыжок, атака.
Стиль: Карикатурный, яркий.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Фэнтезийный воин — позы: стойка, атака мечом, блок, урон.
Стиль: Средневековая фантазия.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Постапокалиптический боец — позы: бег, стрельба из лука, уклонение.
Стиль: Графический, мрачный</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Киберпанк-андроид — позы: стоя, взлом системы, боевой режим.
Стиль: Неоновый, футуристический</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Ретро-игровой персонаж (8-бит) — позы: ходьба, прыжок, атака.
Стиль: Пиксель-арт</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Мистический маг — позы: чтение заклинания, атака магией, защита щитом.
Стиль: Эпический фэнтези</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Инопланетянин — позы: исследование поверхности, бег, использование гаджета.
Стиль: Научная фантастика</td></tr>
<tr><td>8</td><td>Супергерой в стиле комиксов — позы: полет, бросок объекта, стойка боевого режима.
Стиль: Яркий и динамичный</td></tr>
<tr><td>9</td><td>Древний воин из мифологии — позы: боевой прием, защита щитом, уязвимость.
Стиль: Античный стиль</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Детский персонаж (мультфильм) — позы: играется с мячом, бежит за другом, радуется.
Стиль: Мультяшный и милый.</td></tr>
<tr><td>11</td><td>Ведьма на метле — позы: летит впереди, читает заклинание, уклоняется от врага. Стиль: готический фэнтези</td></tr>
<tr><td>12</td><td>Пират — позы: держит карту, стреляет из пистолета, стоит на корабле. Стиль: приключенческий стиль 18 века</td></tr>
<tr><td>13</td><td>Робот-охранник — позы: патрулирование, атака лазером, остановка на месте. Стиль: техно-футуризм.</td></tr>
<tr><td>14</td><td>Дикий зверь (тигр или волк) — позы: рычание, бежит за добычей, сидит на месте с настороженностью. Стиль: реалистичный или</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>мультяшный хардкор.</td></tr>
<tr><td>15</td><td>Классический ниндзя — позы: скрытное движение, бросок сюрикена, стойка готовности к бою. Стиль: японский киберпанк/мифология самураев и ниндзя.</td></tr>
<tr><td>16</td><td>Морской капитан — позы: командование командой, стреляет из пушки или держит компас. Стиль: историческая морская тематика</td></tr>
<tr><td>17</td><td>Футуристический гонщик — позы: стартовая позиция, ускорение на трассе, авария или маневр уклонения от препятствий. Стиль: киберспорт/гонки будущего.</td></tr>
<tr><td>18</td><td>Маленький робот-помощник — позы: поднимает предметы, помогает герою или стоит в режиме ожидания. Стиль: милый техно-стиль для детей или казуальных игр</td></tr>
<tr><td>19</td><td>Древний египетский бог или фараон — позы: благословение народа или борьба с врагами в стиле древних мифов и символов Египта.</td></tr>
<tr><td>20</td><td>Пустынный кочевник — позы: идет по пескам с оружием и палаткой; стиль этнический и приключенческий</td></tr>
<tr><td>21</td><td>Механический гигант — позы: стояние в боевой стойке и атака руками-манипуляторами; стиль индустриальный футуризм</td></tr>
<tr><td>22</td><td>Магическая девочка/мальчик с крыльями — позы: летание вверх и вниз; использование магии; стиль аниме</td></tr>
<tr><td>23</td><td>Герой в стиле стимпанк — позы: исследование механических устройств; бой с паровыми механизмами</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Дракон или мифическое существо человекоподобного типа — боевые и спокойные позиции</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Классический рыцарь в доспехах — стойки защиты и атаки; стиль средневековья</td></tr>
<tr><td>26</td><td>Путешественник во времени (стимпанк + будущее) — разные эпохи в одном образе</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Космический космонавт в скафандре— позиции исследования поверхности планеты и экстренной эвакуации</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Маленький фермер или деревенский житель— сцены работы на ферме и отдыха.</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Пиратский капитан со шляпой— командная позиция и бой на палубе.</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Механик или инженер— рабочие сцены у станков или ремонт техники.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Древний бог или мифологическое существо— величественные статичные сцены и динамичные бои</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.2.</td><td>Кейс-задача № 2. Разработка фона для уровня игры
Описание ситуации.
В рамках текущего проекта команда разработчиков создает платформер-игру с ярким и запоминающимся визуальным стилем. В процессе работы возникла необходимость создать уникальный и гармоничный фон для одного из уровней, который должен подчеркнуть атмосферу и стиль игры, а также обеспечить хорошую читаемость игровых элементов.
Проблема.
На этапе разработки дизайна уровня команда столкнулась с рядом проблем:
• Необходимость подобрать фон, который не будет отвлекать игрока от игрового</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
	процесса, но при этом создаст нужную атмосферу. • Важно соблюсти стилистическую целостность с остальными элементами игры (цветовая палитра, стиль графики). • Необходимо подготовить несколько вариантов фона для последующего тестирования. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, создать многослойный фон для 2D-игры с динамической прокруткой. Фон должен создавать эффект глубины и соответствовать стилю. *Подзадача 1.* Определение темы уровня 1. Исследовать визуальные элементы, которые должны быть включены в фон. 2. Создать концептуальные зарисовки. *Подзадача 2.* Создание слоев фона 1. Определить количество слоев (например, дальний план, средний план и передний план). 2. Нарисовать каждый слой, учитывая перспективу и детали. *Подзадача 3.* Рисование слоев 1. Использовать графический редактор для создания каждого слоя, добавляя текстуры и детали, чтобы сделать фон более реалистичным. 2. Применить различные техники рисования (например, градиенты, текстуры). *Подзадача 4.* Тестирование фона 1. Проверить, как слои взаимодействуют друг с другом при движении. 2. Собрать обратную связь и внести коррективы, если это необходимо. *Подзадача 5.* Создание презентации 1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие работу над заданиями из рабочего окна программного продукта. 2. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF 3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для разработки прототипа игры** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке
1	Пустынный каньон при рассвете — красочные скалы, тёплое освещение и редкие растения по краям каньона (естественная палитра).
2	Магический город на облаках — воздушные замки, мосты между облаками и светящиеся фонари ночью (фэнтези стиль).
3	Зимний лес при заходе солнца — снежные деревья, мягкий свет солнца за горизонтом, создающий теплую атмосферу контрастом к холоду снега (теплые оттенки).
4	Пейзаж в стиле сюрреализма — необычные формы, плавающие острова или гигантские часы среди облаков (вдохновение Дали).
5	Город будущего со стеклянными небоскребами, летающими платформами и футуристическими транспортными средствами (стиль «утопия»).

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	
	6	Древний египетский пейзаж — пирамиды, сфинксы и песчаные дюны под ярким солнцем дня или заката (желтые оттенки).
	7	Фон в стиле кибер-нуар — темные улицы города, неоновые вывески и дождь под фонарями (черно-синий стиль).
	8	Загадочный лес при рассвете — мягкое освещение, туман и силуэты деревьев на фоне солнца восхода.
	9	Городская улица ночью со светящимися вывесками, движущимися машинами и прохожими (в стиле аниме).
	10	Морской берег во время шторма — волны, грозовые тучи и молнии на горизонте.
	11	Фон в стиле стимпанк-кибер — сочетание индустриальных элементов и высоких технологий (например, механические роботы).
	12	Пейзаж в стиле постмодернизма — необычные формы зданий, яркие контрасты цветов и асимметрия.
	13	Фон в стиле анимационного мультфильма — яркие цвета, мультяшные формы и персонажи на заднем плане (например, мультяшный город).
	14	Древний руинованный храм среди джунглей, покрытый лианами и мхом.
	15	Фон в стиле стимпанк-готики — мрачные здания, витражи и паровые машины под серым небом.
	16	Пейзаж на луне или другой планете с необычной поверхностью и двумя солнцами/двумя лунами на небе.
	17	Фон в стиле минимализма — абстрактные формы и мягкие цвета для спокойной атмосферы.
	18	Заброшенная фабрика или завод с ржавыми механизмами и граффити на стенах.
	19	Городской пейзаж в стиле футуристического мегаполиса с летающими машинами.
	20	Фон в стиле японской гравюры или традиционной живописи (сакура, пагоды).
	21	Постапокалиптический город с разрушенными зданиями и зарослями травы.
	22	Магический лес с светящимися грибами и волшебными существами.
	23	Фон в стиле стимпанк с паровыми машинами, шестеренками и индустриальными элементами.
	24	Средневековый замок на фоне туманного утреннего неба.
	25	Фон космической станции или космического пространства с планетами и звездами.
	26	Подводный мир с коралловыми рифами, плавающими рыбами и светящимися водорослями.
	27	Фон в стиле ретро-пиксель-арт с городским пейзажем 80-х годов.
	28	Пустыня с оазисом и закатным небом, создающая ощущение приключения.
	29	Заснеженная горная местность с ледяными скалами и северным сиянием на небе.
	30	Тропический лес с яркими цветами и солнечными лучами, пробивающимися сквозь листву.
	31	Фон в стиле киберпанк с неоновыми огнями и городским пейзажем ночью.
2.3.	**Кейс-задача № 3. Создание пользовательского интерфейса (UI)**	

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>
Описание ситуации.
Важной частью проекта является разработка удобного и эстетически привлекательного пользовательского интерфейса, который обеспечит игрокам легкий доступ к управлению, информации о состоянии персонажа и настройкам игры. UI должен быть интуитивно понятным, соответствовать стилистике игры и быть адаптивным под разные разрешения экранов.
Проблема.
Необходимо создать дизайн элементов UI (кнопки, панели, индикаторы), который гармонично впишется в стилистику игры.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать интерфейс для игры, включая кнопки, меню и индикаторы. Интерфейс должен быть удобным и эстетически привлекательным.
Подзадача 1. Изучение практик дизайна UI
1. Исследовать лучшие практики и примеры интерфейсов в популярных играх.
2. Определить, какие элементы интерфейса необходимы для игры.
Подзадача 2. Определение элементов интерфейса
1. Составить список всех элементов, которые должны быть включены в интерфейс (например, кнопки, меню, индикаторы здоровья).
2. Создать концептуальные макеты.
Подзадача 3. Создание макетов
1. Использовать графический редактор для создания макетов интерфейса, учитывая расположение элементов и цветовую палитру.
Подзадача 4. Рисование элементов интерфейса
1. Создать окончательные графические элементы интерфейса, используя выбранные цвета и шрифты.
2. Убедиться, что элементы легко воспринимаются и интуитивно понятны.
Подзадача 5. Создание презентации
1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие работу над заданиями из рабочего окна программного продукта.
2. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF
3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче
При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки прототипа игры
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Разработать минималистичный интерфейс для мобильной приключенческой игры с одной рукой</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Создать футуристический UI для научно-фантастической RPG с анимациями и эффектами</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Проектировать классический интерфейс для платформера в стиле ретро 8-битных игр.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Разработать адаптивный UI для VR-игры, учитывающий особенности</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

№ п/п	Виды работ	
		виртуальной реальности.
	5	Создать мультиязычный интерфейс для глобальной онлайн-игры с возможностью быстрого переключения языков.
	6	Проектировать интерфейс для квеста с элементами киберпанка и неоновыми акцентами.
	7	Разработать UI для симулятора управления космическим кораблем с множеством панелей и индикаторов.
	8	Создать стильный и современный UI для мобильной головоломки с минимальным количеством элементов.
	9	Проектировать интерфейс для мультиплеерного шутера с быстрым доступом к оружию и экипировке.
	10	Разработать UI в стиле стимпанк для приключенческой игры с механическими элементами.
	11	Создать интерфейс для образовательной игры, ориентированной на детей дошкольного возраста.
	12	Проектировать UI для игры в жанре выживание на острове с множеством настроек и информации.
	13	Разработать интерфейс для спортивной игры с динамическими элементами и статистикой в реальном времени.
	14	Создать UI в стиле киберспортивных турниров — яркий, насыщенный, с таймерами и счетчиками.
	15	Проектировать интерфейс для симулятора фермы с возможностью настройки внешнего вида элементов.
	16	Разработать UI в стиле стимпанк-арт с использованием рукотворных шрифтов и декоративных элементов.
	17	Создать минималистичный HUD (head-up display) для шутера от первого лица на ПК.
	18	Проектировать интерфейс для мобильной RPG с системой квестов и инвентарем.
	19	Разработать UI в стиле постапокалипсиса — грязный, ржавый, разрушенный дизайн элементов.
	20	Создать интерфейс для карточной онлайн-игры с анимациями при смене карт и эффектами победы/поражения.
	21	Проектировать UI в стиле японской анимации (аниме) — яркие цвета, крупные шрифты, стилизованные элементы.
	22	Разработать интерфейс для платформенной игры с фокусом на простоту навигации и быстром доступе к управлению.
	23	Создать дизайн пользовательского меню со встроенной системой обучения новичков в игре-симуляторе.
	24	Проектировать UI в стиле киберпанк-кисти — темные тона, неоновые подсветки, голографические элементы.
	25	Разработать интерфейс для стратегии в реальном времени (RTS) с множеством панелей управления и мини-картой.
	26	Создать стильный UI для визуальной новеллы — крупные иллюстрации, диалоговые окна, выборы игрока.
	27	Проектировать интерфейс для аркадного гонщика — быстрый доступ к настройкам автомобиля и трассе.
	28	Разработать UI в стиле фэнтези — рунические символы, деревянные панели, магические эффекты.

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>29</td><td>Создать адаптивный UI под разные размеры экранов (от смартфона до большого монитора) без потери функциональности.</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Проектировать пользовательский интерфейс со встроенной системой достижений и наград за прогресс игрока.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Разработать минималистичный HUD для симулятора полета на дельтаплане или параплане.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.4.</td><td>
Кейс-задача № 4. Анимация объектов в игре
Описание ситуации.
В рамках текущего проекта команда разработчиков создает сцену для новой игры. В этой сцене необходимо реализовать анимацию различных объектов: движущихся персонажей, окружающей среды, интерактивных элементов и эффектов. Анимации должны быть плавными, реалистичными и соответствовать стилистике игры. Важно обеспечить правильную синхронизацию анимаций с игровым процессом и взаимодействиями игрока.
Проблема.
Необходимо создать анимации для нескольких объектов.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, создать анимацию для игровых объектов, таких как враги или предметы, чтобы сделать игру более динамичной и интересной.
Подзадача 1.Определение объектов для анимации
1. Выбрать объекты, которые будут анимированы (например, враги, NPC, предметы).
2. Определить, какие действия или состояния должны быть анимированы (например, движение, атака, разрушение).
Подзадача 2.Создание спрайтов для состояний объекта
1. Разработать спрайты для каждого состояния объекта, учитывая различные позы и действия.
2. Использовать графический редактор для создания четких и выразительных изображений.
Подзадача 3.Использование инструментов анимации
1. Применять инструменты анимации для создания анимаций на основе спрайтов.
2. Убедиться, что анимации плавные и соответствуют логике игры.
Подзадача 4. Экспорт анимации
1. Экспортируйте анимацию.
2. Разместите анимации в облачном сервисе и прикрепите ссылку в отчет для просмотра результата.
Подзадача 5. Создание презентации
1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие работу над заданиями из рабочего окна программного продукта.
2. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF
3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче
При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки прототипа игры
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.
</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

Номер варианта	Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке
1	Реализация анимации движущегося NPC с плавными переходами между состояниями.
2	Разработка системы анимации для открывающейся двери с эффектом плавного открытия.
3	Реализация анимации прыжка персонажа с учетом физики и плавных переходов.
4	Создание анимации мигания и моргания для NPC для повышения реалистичности.
5	Создание анимации вращающихся объектов (например, вентиляторов или механизмов).
6	Анимация взаимодействия игрока с интерактивными элементами (например, нажатие кнопки).
7	Разработка системы анимаций для врагов с разными поведениями (бег, атака, уязвимость).
8	Создание анимаций для предметов инвентаря (подъем, использование, сброс).
9	Создание анимаций для движущихся платформ и лифтов внутри уровня.
10	Реализация анимации разрушения стен или объектов при столкновении.
11	Анимация персонажа в режиме диалога (жесты, мимика).
12	Анимация падающих предметов с эффектом гравитации и вращения.
13	Анимация механических устройств: шестеренки, рычаги, лифты.
14	Анимация взаимодействия между несколькими объектами (например, рычаг активирует механизм).
15	Реализация плавных переходов между различными позами персонажа (сидеть — стоять — бежать).
16	Реализация анимированных плакатов или вывесок на зданиях.
17	Анимация разрушения объектов при попадании пуль или снарядов.
18	Создание эффекта «пульсации» у энергетических источников или магических артефактов.
19	Создание эффектов свечения и сияния вокруг магических предметов или героев.
20	Анимация взаимодействия игрока с объектами через рукопожатия или обмен предметами.
21	Создание эффектов магического портала с мерцанием и вращением элементов сцены вокруг него.
22	Анимация взаимодействия нескольких NPC в сцене: разговоры, обмен предметами, совместные действия.
23	Реализация анимации прыжка персонажа с учетом физики и плавных переходов.
24	Создание анимации вращающихся объектов (например, вентиляторов или механизмов).
25	Создание анимаций для предметов инвентаря (подъем, использование, сброс).
26	Реализация анимации разрушения стен или объектов при столкновении.
27	Анимация падающих предметов с эффектом гравитации и вращения.
28	Реализация плавных переходов между различными позами персонажа

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>(сидеть — стоять — бежать).</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Создание эффекта «пульсации» у энергетических источников или магических артефактов.</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Создание анимаций для движущихся платформ и лифтов внутри уровня.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Реализация анимации движущегося NPC с плавными переходами между состояниями.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.5.</td><td>Кейс-задача № 5. Разработка визуального стиля и графических элементов для 2D-игры
Описание ситуации.
В рамках подготовки к выпуску новой 2D-игры команда проекта поставила задачу создать уникальный и запоминающийся визуальный стиль, который подчеркнет атмосферу и сюжет игры. В игре предполагается использование различных графических элементов: персонажей, фонов, интерфейса, объектов окружения, эффектов и анимаций. Важно обеспечить согласованность всех элементов в едином стиле, чтобы повысить привлекательность и узнаваемость проекта.
Проблема.
Необходимо определить концепцию визуального стиля, разработать дизайн-проект графических элементов с учетом выбранной концепции, создать набор графических ресурсов.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать концепцию визуального стиля игры и подготовить основные графические элементы.
Подзадача 1. Исследование и выбор технологии
1. Проанализировать жанр и сюжет игры для определения подходящего стиля.
2. Создать дизайн-концепцию (визуальную доску или moodboard), отражающую выбранную стилистику.
Подзадача 2. Разработка прототипа
1. Разработать эскизы или прототипы ключевых графических элементов: персонажей, фонов, интерфейса.
Подзадача 3. Разработка персонажей и окружения
1. Создайте концепт-арты главного персонажа и нескольких второстепенных персонажей.
2. Опишите их характеристики, способности и роль в игре.
3. Подготовьте спрайты для анимации (например, ходьба, прыжок, атака)
4. Создайте концепт-арты различных уровней или локаций в игре.
5. Определите элементы окружения: платформы, препятствия, фоновые элементы.
6. Разработайте тайлы для построения уровней (например, плитки для пола, стен, объектов).
Подзадача 4. Создание элементов для игры
1. Создать финальные версии выбранных элементов в нужных разрешениях с учетом требований к качеству и оптимизации.
Подзадача 5. Создание презентации
1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие работу над заданиями из рабочего окна программного продукта.
2. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF
3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче</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
	При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для разработки прототипа игры** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке
1	Мультяшный стиль — платформер для детей. Яркие, выразительные персонажи и окружение, простая анимация.
2	Ретро-пиксель арт — классическая аркада. 8-битные графические элементы, ностальгия по старым играм.
3	Минимализм — головоломка для взрослых. Простые формы, ограниченная палитра, фокус на логике.
4	Винтажный стиль — приключенческая RPG. Стиль старых комиксов 50-х годов, атмосферные сцены.
5	Акварель — казуальная симуляция фермы. Мягкие переходы цветов, уютная атмосфера.
6	Стимпанк — стратегия в стиле альтернативной истории. Металлические текстуры, индустриальные механизмы.
7	Фэнтези — ролевая игра с магией. Яркие магические эффекты, сказочные персонажи.
8	Постапокалипсис — шутер или выживание. Разрушенные города, суровая палитра, атмосфера опасности.
9	Киберпанк — экшен или приключение в будущем. Неоновые огни, футуристические технологии и городские пейзажи.
10	Аниме-стиль — боевик или визуальная новелла.ю Яркие персонажи с характерными чертами японской анимации.
11	Карандашный скетч — художественный квест. Эффект ручной работы, мягкие линии и тени.
12	Винтажные плакаты — стратегия или симулятор эпохи прошлого. Ретро-графика с яркими цветами и типографикой начала XX века.
13	Карикатурный мультфильм — файтинг или платформер. Карикатурные пропорции персонажей, юмористическая стилистика.
14	Плоский дизайн (flat design) — мобильная головоломка. Простые формы без теней и объемов, яркая палитра.
15	Граффити-арт — уличный экшен или приключение. Уличная эстетика с яркими красками и граффити-элементами на стенах города.
16	Черно-белая мультяшность — классический мультфильм. Монохромные изображения с выразительными линиями для платформера или квеста.
17	Неоновые цвета 80-х — ретро-футуризм в шутере или аркаде. Глитч-эффекты, яркие неоновые огни на темных фонах.
18	Гравюра или ксилография — историческая стратегия или приключение. Стиль старинных гравюр с детализацией линий.
19	Ретро-футуризм — научная фантастика в стиле прошлого века. Технологии будущего по представлению прошлого.
20	Укиё-э (японские гравюры) — приключения или квесты в японском стиле. Традиционные японские мотивы и пейзажи.

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	
	21	Песочный рисунок — детская образовательная игра. Эффект песочной анимации для спокойных игр.
	22	Японская иллюстрация (сакура, кимоно) — визуальный роман или симулятор жизни. Эстетика традиционной японской культуры.
	23	Модерн (геометрия + яркие цвета) — головоломка или платформер. Современные формы и минимализм.
	24	Комиксовый стиль (черные контуры + насыщенные цвета) — экшен или файтинг. Драматичные тени и динамичные сцены.
	25	Графический роман (контрасты + тени) — детектив или приключение. Атмосферные иллюстрации с сильным светотеневым контрастом.
	26	Мультяшный стиль — платформер для детей. Яркие, выразительные персонажи и окружение, простая анимация.
	27	Винтажный стиль — приключенческая RPG. Стиль старых комиксов 50-х годов, атмосферные сцены.
	28	Стимпанк — стратегия в стиле альтернативной истории. Металлические текстуры, индустриальные механизмы.
	29	Аниме-стиль — боевик или визуальная новелла.ю Яркие персонажи с характерными чертами японской анимации.
	30	Карикатурный мультфильм — файтинг или платформер. Карикатурные пропорции персонажей, юмористическая стилистика.
	31	Модерн (геометрия + яркие цвета) — головоломка или платформер. Современные формы и минимализм.
3.	Систематизация собранного нормативного и фактического материала.	
4.	Оформление отчета о прохождении практики.	
5.	Защита отчета по практике.	

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