

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ**  
(повне найменування вищого навчального закладу)

**ЩОДЕННИК ПРАКТИКИ**

***виробнича «Проектно-технологічна практика»***

(вид і назва практики)

студента ***Літовки Владислава Анатолійовича***

(прізвище, ім'я, по батькові)

Факультет: ***Дизайн***

Кафедра: ***Мультимедійний дизайн***

освітньо-кваліфікаційний рівень: ***бакалавр***

напрямок підготовки: ***022 Дизайн***

спеціальність: ***Мультимедійний дизайн***

(назва)

**3** курс, група **1**


Студент Літовка Владислав Анатолійович  
(прізвище, ім'я, по батькові)

прибув на підприємство, організацію, установу

Печатка  
підприємства, організації, установи « 10 » серпня 2020 року

  
\_\_\_\_\_  
(підпис)

**ст. викл. Тихомиров І.В.**  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

  
\_\_\_\_\_  
(підпис)


**викл. Кліманов С.В.**  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Вибув з підприємства, організації, установи

Печатка  
Підприємства, організації, установи « 28 » серпня 2020 року

  
\_\_\_\_\_  
(підпис)

**ст. викл. Тихомиров І.В.**  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

  
\_\_\_\_\_  
(підпис)


**викл. Кліманов С.В.**  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)


## Календарний графік проходження практики

№ з/п	Назви робіт	Тижні			Відмітки про виконання
		1	2	3	
<b>I</b>	<b><i>Побудова тривимірної моделі персонажа</i></b>				
1	Розробка ескіз анімаційного персонажа				
2	Визначення топології майбутньої моделі персонажа на підставі ескізу				
3	Побудова моделі персонажа				
<b>II</b>	<b><i>Оснащення</i></b>				
4	Створення та налаштування скелету персонажа				
5	Створення та налаштування допоміжних об'єктів і контролерів				
<b>III</b>	<b><i>Скінінг</i></b>				
6	Налаштування ваг вершин сітки тривимірної моделі персонажа				
7	Перевірка та налаштування деформацій сітки тривимірної моделі персонажа				
8	Створення UV-розгортки моделі персонажа				
9	Створення текстури і матеріалу для персонажа				
10	Створення тестових візуалізацій персонажа в характерних позах				
11	Візуалізація анімації, яка демонструє якість деформації сітки моделі і правильність роботи скелета і керуючих елементів				
12	Візуалізація анімації та підготовка файлів до перегляду				


Керівники практики:


від вищого навчального закладу

  
 \_\_\_\_\_  
 (підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

  
 \_\_\_\_\_  
 (підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

від підприємства, організації, установи

  
 \_\_\_\_\_  
 (підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

  
 \_\_\_\_\_  
 (підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

## Робочі записи під час практики

10.08.2020. Обговорення завдання на літню практику.

11.08.2020. Обговорення ідеї майбутнього персонажа.

12.08.2020. Розробка ескізів анімаційного персонажа.

13.08.2020. Початок створення моделі персонажа.

14.08.2020. Побудова моделі персонажа.

17.08.2020. Продовження етапу моделювання персонажа.

18.08.2020. Кінцевий етап побудови персонажа.

19.08.2020. Створення скелету персонажа.

20.08.2020. Налаштування скелету персонажа.

21.08.2020. Створення та налаштування допоміжних об'єктів та контролерів.

24.08.2020. Налаштування впливу кісток персонажа відносно сітки моделі.

25.08.2020. Налаштування та перевірка деформацій сітки тривимірної моделі персонажа

26.08.2020. Створення UV-розгортки моделі персонажа

27.08.2020. Розробка анімації персонажа, що демонструє якість деформації сітки моделі і правильність вигину кісток в скелеті.

28.08.2020. Візуалізація анімації та підготовка файлів до перегляду.





