**Unreal Engine 4**

Актуальность: -

Практическая значимость: Развлечения

Цель: Изучение одного из самых продвинутых игровых движков и 3D моделирования

Задачи:

1. Понять устройство работы игровых движков
2. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности
3. Организовать совместную работу команды

Конечный результат:

Полностью работоспособная 3D игра

**Распределение по ролям и задачи**

1. Андрианов Александр Евгеньевич: Кодинг, построение игры по блупринтам. Объединить готовые части проекта в цельный продукт.
2. Беломытцев Владислав Романович: Кодинг, создание и проработка отдельных механик игры(перемещения персонажа, взаимодействие с предметами).
3. Искандиров Марат Ринатович: Работа программах создания 3D моделей и зарисовки текстур; Создание анимаций для моделей и мира игры.
4. Соболев Дмитрий Сергеевич: Работа с аудио частью игры(реализация звукового сопровождения мира игры, звуки взаимодействия персонажа с миром, «Эмбиент»)

**План-график работы**

**До 04.03.2021** Понять устройство работы игровых движков. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности

**До 18.03.2021** Сделать наработки по будущей игре

**До 15.04.2021** Создать первый прототип проекта(альфа)

**До 01.05.2021** Создать полностью рабочую версию игры(бета)

**До 08.05.2021** Протестировать и исправить все возможные ошибки

**До 13.05.2021** Выпустить релизную версию игры

**До 27.05.2021** Защитить проект