Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Информационные Системы И Технологии

ЖУРНАЛ ПРАКТИКИ

Студент: Смирнов Константин Андреевич\_\_\_\_\_ Группа: 241-332\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра ФИТ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Отчет принят с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель практики: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ЖУРНАЛ ПРАКТИКИ

ЖУРНАЛ ПРАКТИКИ

### Период практики: январь 2025 – н.в.

Место прохождения практики: Gore Games (Игра D.E.S.P.A)

Позиция: Технический художник (Middle) Unreal Engine 5

Общее количество затраченных часов: 225.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дата | Задача | Сделанные работы |
| 18.01.2025 | Реализация материала прицела | Начало работы над материалом. Просчёт математической модели формы прицела. |
| 25.01.2025 | Реализация материала прицела. Outline, Vitality Bar. | Материал готов и реализован. Принято решение о временном откладывании его интеграции в связи со срочными задачами. Написание документации к ранее написанным (в рамках тестовых заданий) материалам. |
| 28.01.2025 | Реализация материала для Ultimate Bar’а | Начало работы над материалом. Реализация основного функционала. |
| 7.02.2025 | Окончание реализации Ultimate Bar’а. Добавление свечения и заполнения по-элементно. |
| 10.02.2025 | Мастер материал для оружия. | Начало работы над мастер материалом оружия. Оценка целевой производительности. Консультация с арт-отделом (3D художниками), а так же с техническим директором. |
| 15.02.2025 | Первые наработки для тестирования. Тесная работа с художниками для реализации необходимого функционала. |
| 4.03.2025 | Финализирование материала и полишинг совместно с арт-отделом. |
| 15.03.2025 | Материал для энергетической стены. | Начало работы над материалом. Сбор референсов, составление требований и оценка возможностей Unreal Engine. |
| 20.03.2025 | Реализация первого прототипа. Сбор отзывов и правок. |
| 25.03.2025 | Внесение правок в материал. Приостановка работы из-за более актуальных задач. |
| 26.03.2025 | Добавление скинов персонажей на мета-сервер | Используя внутренние инструменты студии, добавил скины (сеты из материалов и текстур) на персонажей, зарегистрировав их на мета-сервере. |
| 4.04.2025 | Материал для кнопки в форме параллелограмма | Начало работы над материалом. Расчёт математической модели параллелограмма в рамках данных координат, размеров и угла наклона. |
| 20.04.2025 | Добавление в материал функциональность Progress-bar – заполнение, основываясь на параметре процента. Заполнение вертикальное и горизонтальное, в зависимости от выбора. |
| 25. 04. 2025 | Разбиение материала на несколько для купирования необходимой логики и избежания переусложнения шейдерного кода. |
| 28.04.2025 | Материал для элемента HUD в форме треугольника. | Начало работы над материалом. Расчёт математической модели модели равнобедренного треугольника в рамках данных координат, размера и угла наклона боковых сторон. |
| 4.05.2025 | Финализирование материала. |
| 15.05.2025 | Материал для кнопки в форме параллелограмма | Сбор фидбека и внесение правок. |
| 20.05.2025 | Материал для HP Bar’а | Начало работы над материалом. Добавление изменения цвета по кривым цвета (внесение этой правки в предыдущие два материала). |