ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЖИТОМИРСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

**ЩОДЕННИК ПРАКТИКИ**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Технологічна\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(вид і назва практики)

студента \_\_\_\_\_ПІБ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові)

Інститут, факультет: інформаційно-комп’ютерних технологій

Кафедра: комп’ютерних наук

освітній ступінь: бакалавр

спеціальність: 122 «Комп’ютерні науки»

2-й рік навчання, група \_КН-2\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Студент\_\_\_\_ПІБ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові)

прибув на підприємство, організацію, установу :

 Державний університет «Житомирська\_політехніка»\_\_\_\_\_

Печатка

підприємства, організації, установи „\_9**\_” \_\_\_\_**січня**\_ 2024** **року**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ зав. каф. КН, PhD Марина ГРАФ\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (підпис) (посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Вибув з підприємства, організації, установи:

 Державний університет «Житомирська\_політехніка»\_\_\_\_\_

Печатка

Підприємства, організації, установи “\_\_22\_**” \_\_\_**січня**\_\_\_ 2024\_** року

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_ зав. каф. КН, PhD Марина ГРАФ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (підпис) (посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

**Календарний графік проходження практики**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  № з/п | Назви робіт | Тижні проходження практики | Відмітки про виконання |
|  | 1 | 2 |  |
|  | 2 | 3 | 4 | 8 |
| 1. | Знайомство з інтерфейсом Autodesk Maya. | Х |  | Виконано |
|  | Створення об'єктів. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 2. | Модифікатори Extrude, Bevel, прив'язка | Х |  | Виконано |
|  | і вирівнювання об'єктів. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 3. | Модифікатори UV-Editor. | Х |  | Виконано |
|  |  |  |  |  |
| 4. | Створення лов-полі моделей і хай-полі | Х |  | Виконано |
|  | моделей дорожнього циліндру. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 5. | Запікання матеріалів і процедурних текстур | Х |  | Виконано |
|  | в програмі Substance Painter. |  |  |  |
| 6. | Накладання базових текстур в програмі, |  | Х | Виконано |
|  | генераторів, масок. |  |  |  |
| 7. | Створення лов-полі моделей і хай-полі |  | Х | Виконано |
|  | моделей настільного годинника. |  |  |  |
| 8. | Накладання базових текстур в програмі, |  | Х | Виконано |
|  | генераторів, масок, ефекту скла, світла. |  |  |  |
| 9. | Експорт всіх текстур з програми. |  | Х | Виконано |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 10. | Імпорт моделей та текстур в програми |  | Х | Виконано |
|  | Marmoset Toolbag для рендеру. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Керівники практики:

від вищого навчального закладу \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_ Марина ГРАФ \_\_\_

 (підпис) (прізвище та ініціали)

від кафедри комп’ютерних наук
науковий керівник: \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_ Марина ГРАФ \_\_\_

 (підпис) (прізвище та ініціали)

**Робочі записи під час практики**

|  |
| --- |
| 9.01.2023 – Вступна лекція. Розглядаємо які та як встановити потрібні |
| програми для роботи під час технологічної практики. |
| Ознайомлюємося з інтерфейсом програми 3ds Max. Розглядаємо  |
| поняття обєкти,сплайн, підоб'єкти, стек модифікаторів, модифікатори  |
| Extrude, Bevel. |
|  |
| 10.01.2023 – Створюємо першу модель за допомогою примітивів та  |
| анімуємо її. |
|  |
| 11.01.2023 – Створюємо за допомогою сплайнів об'єкт - фанерна  |
| конячка. |
|  |
| 12.01.2023 – Створюємо анімацію конячки в 3ds Max та створюємо |
| послідовність спрайтів. |
|  |
| 13.01.2023 –Знайомство з модифікаторами Edit Mesh, Edit Poly,  |
| FFD, Unwrap UVW. Створюємо об'єкт "Будиночок гоблінів", |
| розфарбовуємо його, створюємо текстурну розгортку, запікаємо  |
| текстури та конвертуємо для Unity 3D. |
|  |
| 16.01.2023 – Створюємо модель мурахи-демона. |
|  Вивчаємо можливості Edit Poly та Edit Mesh. |
|  |
| 18.01.2023 – Застосовуємо систему Biped в модель демона. Прив'язуємо  |
| модель до кісток. Змушуємо модель ходити, бігати та стрибати. |
|  |
| 19.01.2023 – Знайомство з програмою ZBrush. Інтерфейс програми,  |
| використання пензлів для ліплення об'єктів, використання інструменту  |
| Z-Spheres, Polypaint, Masking. |
|  |
| 20.01.2023 – Підбиття підсумків. Консультація з підготовки до захисту  |
| звіту з проведеної практики. Початок оформлення звіту та заповнення  |
| щоденника практики. |
|  |
| 21.01.2023 – Поліпшення вигляду персонажа та накладення текстури.  |
| Підготовка моделі, створеної в програмі ZBrush для подальшого  |
| використання в анімації та іграх. Оформлення звіту практики. |
|  |
| 22.01.2023 – Захист практики. |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Відгук і оцінка роботи студента на практиці**

Державний університет «Житомирська політехніка»

(назва підприємства, організації, установи)

|  |
| --- |
|  Під час проходження практики студент ПІБ |
| набув практичні навички роботи з програмами  |
| моделювання Autodesk Maya, Substance Painter, Marmoset Toolbag. |
|  Створював моделі комп’ютерного персонажа та першу найпростішу |
| анімацію. Створив 3д модель за допомогою сплайнів та |
| послідовність спрайтів анімації. Також студент створив модель |
| будиночку та запік для нього текстури, створив лов-полі модель |
| демона-мухари та прив’язав його до кісток. Підготувив модель до |
| анімації та створив анімацію ходіння, бігу та стрибків. |
|  Також створив комп’ютерного персонажа в програмному забезпечені |
| ZBrush та підготувив до використання моделі для інший програм. |
|  Студент ПІБ плідно працював |
| протягом всієї практики, відвідував всі лекції та практичні заняття. |
| Також студент здавав всі домашні завдання вчасно, та був активним |
| на практичних заняттях. Студент ПІБ |
| заслуговує на позитивну оцінку високого рівня. |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Науковий керівник

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Граф\_\_ \_\_М. С.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (підпис) (прізвище та ініціали)

Печатка

 «22» \_\_\_\_ січня\_\_\_\_\_\_ 2024 року

**Відгук осіб, які перевіряли проходження практики**

|  |
| --- |
|  Практика пройшла успішно за планом. |
| Під час проходження практики студент ПІБ |
| набув практичні навички роботи з програмами |
| моделювання 3ds Max та ZBrush. |
|  Студент ПІБ заслуговує на оцінку |
| високого рівня. |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Висновок керівника практики від вищого навчального закладу про проходження практики** |
|  Студент ПІБ виконав технологічну  |
| практику вчасно та в повному обсязі. |
|  Отримав позитивний відгук керівника що перевіряв проходження  |
| практики. |
|  Студент ПІБ отримає оцінку високого  |
| рівня. |
|  |
|  |
|  |
|  |

Дата складання заліку „\_22\_\_”\_\_\_\_ січня\_\_\_\_\_\_\_ 2023 року

Оцінка: за національною шкалою\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (словами)

кількість балів \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (цифрами і словами)

Керівник практики від вищого навчального закладу

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_ Граф М.С.\_\_\_

 (підпис) (прізвище та ініціали)