**MINISTERUL EDUCAŢIEI AL REPUBLICII MOLDOVA  
UNIVERSITATEA DE STAT „ALECU RUSSO” DIN BĂLŢI  
FACULTATEA DE ŞTIINŢE REALE, ECONOMICE ȘI ALE MEDIULUI  
CATEDRA DE INFORMATICA (PROGRAMARE)**

**РЕФЕРАТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ „INFORMATICAGENERALĂ”  
РЕДАКТОРЫ И МОДЕЛИРОВАНИЕ 3D ОБЪЕКТОВ**

**Autor:**  
Student grupei IS11Z  
**Jiganov Andrei**  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Conducător științific:**  
**Olesea SKUTNIȚKI**  
magistru, lect. univ.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**BALTI, 2021**

**Содержание:**

**Введение:**

3D моделирование – создание трёхмерных компьютерных изображений и графики. Для создания моделей используются следующий ряд программ: Autodesk Maya, 3ds Max, Blender, в более продвинутых случаях используется ZBrush. Создание модели, представляющей собой соединённые в полигоны вершины лишь первый шаг, так как в конечном результате нас интересует готовая к анимации и последующему импорту в движок модель.

**Процесс планирования и создания готовой модели:**

Первым делом для начала работы необходима идея, которую будет интерпретировать 3D художник, её разработкой может заниматься как сам артист, так и концепт-отдел.

Далее, после определения идеи и концепции персонажа или объекта, мы определяем сложность, стилистику разработки, так как нет смысла делать высоко полигональную модель для проекта в низко полигональной стилистике.

Следующим шагом будет