Образовательное учреждение

Профессиональная образовательная организация

«Пример титульного листа»

Титульный лист

По дисциплине: «Технология экранного доступа»

На тему: «Домашняя работа»

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Выполнил:**  Студент (-ка) P4150    Холмецкий Александр Евгеньевич |
|  | **Преподаватель**:  Ковалев Никита Александрович |
|  |  |

Санкт-Петербург, 2025

**СОДЕРЖАНИЕ**

[**ВВЕДЕНИЕ** 3](#_Toc209707127)

[**1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТА** 4](#_Toc209707128)

[**2.3 Анализ рисков** 4](#_Toc209707129)

[**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** 6](#_Toc209707130)

# **ВВЕДЕНИЕ**

В условиях стремительного развития технологий *возрастает* значение визуального контента как ключевого средства связи между пользователем и цифровым продуктом. Это *обуславливает* стабильный спрос на визуальные элементы, *созданные* с помощью технологий трехмерного моделирования. 3D-графика стала неотъемлемой частью интерактивных систем, *обеспечивающая* реалистичную или стилизованную визуализацию объектов, пространства и различных спецэффектов в цифровой среде. Одной из наиболее требовательных сфер к визуальной части *является* индустрия видеоигр. В условиях высокой конкуренции на рынке видеоигр, где проекты *конкурируют* не только по механикам и интерактиву, но и по визуальной, стилистической целостности, а также технической оптимизации, разработчикам необходимо *акцентировать* внимание на визуальной составляющей, которая является одним из ключевых аспектов, *определяющих* степень вовлеченности пользователя.

Вместе с ростом требований к визуальному контенту *развиваются* и инструменты для его создания, *совершенствуется* программное обеспечение для моделирования, текстурирования и анимации, а также *появляются* специализированные приложения, *способствующие* росту объема производимого цифрового контента.

На этом фоне особую актуальность *приобретают* стилизованные 3D-модели, *сочетающие* в себе художественную стилистику и техническую оптимизацию, которая *необходима* для интеграции в различные проекты. Такие модели *позволяют* не только *передать* уникальную визуальную атмосферу, соответствующую общей концепции продукта, но и *обеспечивают* совместимость с различными игровыми движками.

# **1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТА**

В настоящее время 3D-моделирование **представляет** собой одну из наиболее востребованных областей для распространение цифрового контента. 3D моделирование **включает** в себя процесс разработки трехмерных моделей и сцен в виртуальном пространстве с применением специализированных программных инструментов. 3D-модель – это математическое отображение объекта в трехмерном пространстве при помощи компьютерной графики, которую можно **осматривать** и **манипулировать** ею. Оно **является** одним из ключевых и наиболее динамично развивающийся отраслью мировой экономики, где инновации в сфере технологий **являются** незаменимой частью, **обеспечивая** конкурентоспособность отрасли и удовлетворение ожиданий пользователей.

# **2 Анализ рисков**

Любой проект требует тщательного анализа рисков, планирования и эффективного управления. Данный проект не исключение, во многих аспектах он зависит от программного пакета Blender. Несмотря на все преимущества, которые были описаны выше, графический редактор имеет и недостатки, которые в свою очередь могут нести определенные риски.

Одним из основных источников риска при разработке проекта через графический редактор Blender, является нестабильность программы. Несмотря на частые обновления и оптимизацию процессов, Blender может быть нестабильным, что может проявляться в частых вылетах при работе с большим количеством полигонов. Эта ситуация может возникнуть из-за несовместимости программы с определенным оборудованием или сторонними аддонами, а также из-за наличия ошибок в самой программе. Наиболее распространенное проявление таких ошибок является обновление самой программы, когда модификации перестают работать из-за несоответствия версий

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В результате прохождения преддипломной практики были достигнуты поставленные цели и решены ключевые задачи, предусмотренные в рамках проектной деятельности.

В ходе работы были проанализированы актуальные тенденции в сфере 3D-моделирования, а также визуальные и стилистические особенности жанра стимпанк. Были проведены исследования целевой аудитории в результате определен вектор стилистического и технического направления. На основе полученных данных была разработана концепция проекта, нарисованы чертежи локации, эскизы, а также были разработаны модели для взаимодействия: керосиновая лампа, кульман с увеличительной линзой, письменный стол с письмами, анимационная капсула с эффектом жидкости и анимированной сферой внутри, ящик с зеркалом и аптечкой в санитарной зоне, кузня для работы с металлом, паровой двигатель с поршнями, а также мелкие модели сделанные для наполнения сцены, которые сочетают в себе элементы стимпанка и футуризма.