Практическая работа №27

Тема: Пластина в графическом редакторе Blender

Цель: Сформировать навыки работы пластины в графическом редакторе Blender

Ход работы

1. Ознакомился с теоретической частью
2. Выполнил задания практической части
3. Оформил отчет по контрольным вопросам

Практическая часть

Задание: Воссоздать лого Blender’a



Рисунок 27.1 – Лого

Вывод: Формировал навыки работы с пластинами в графическом редакторе Blender