



МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ВЫСШАЯ ШКОЛА ПЕЧАТИ И МЕДИАИНДУСТРИИ

*Институт Принтмедиа и информационных технологий
Кафедра Информатики и информационных технологий*

направление подготовки

09.03.02 «Информационные системы и технологии»

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 1

Дисциплина: Компьютерная графика

Тема: Введение в шейдеры

Выполнил: Вышегородских Виктор Егорович, студент группы: 211-728

(Фамилия И.О.)

Дата, подпись _____
(Дата) (Подпись)

Проверил: _____
(Фамилия И.О., степень, звание) (Оценка)

Дата, подпись _____
(Дата) (Подпись)

Замечания:

Москва

2023

В результате работы были получены общие сведения о шейдерах и их написании в игровом движке Unity3D.

На основе теоретического материала был написан и доработан шейдер: в отличие от примера из теоретического материала данный шейдер принимает две текстуры, после чего «накладывает» их друг на друга.

На основе шейдера был создан и настроен материал.

В Unity3D была создана и настроена сцена. Добавили на сцену сферу, применили к ней созданный ранее материал на основе доработанного шейдера.

Исходный код шейдера:

Скриншоты итоговой сцены в игровом движке Unity3D: