**Титульный лист к отчету по лабораторной работе**

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«ЧЕРЕПОВЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт информационных технологий

наименование института (факультета)

Математическое и программное обеспечение ЭВМ

наименование кафедры

Программирование на ассемблере

наименование дисциплины в соответствии с учебным планом

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 3

Исполнитель студент

1ПИб-02-1оп-22 ы

группа

Харламов Денис Алексеевич 1

Фамилия, имя, отчество

Руководитель

Табунов Павел Александрович

Ф.И.О. преподавателя

Оценка

Подпись

1. год

Оглавление

[1. Задание на лабораторную работу: 3](#_Toc165854111)

[2. Ход работы. 3](#_Toc165854112)

[Вывод 12](#_Toc165854113)

1. Задание на лабораторную работу:

Используя методические указания (ч.1) создать стол, создать скатерть, используя физическую симуляцию ткани, наложить текстуры.

# 2. Ход работы.

Создаем куб: Add -> Mesh -> Cube.

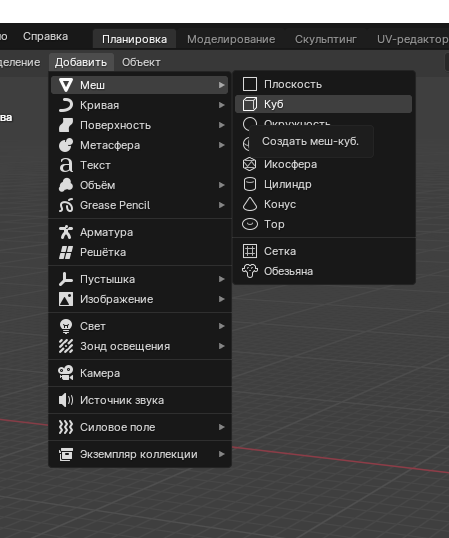


Рисунок 1

Добавляем симметрию,

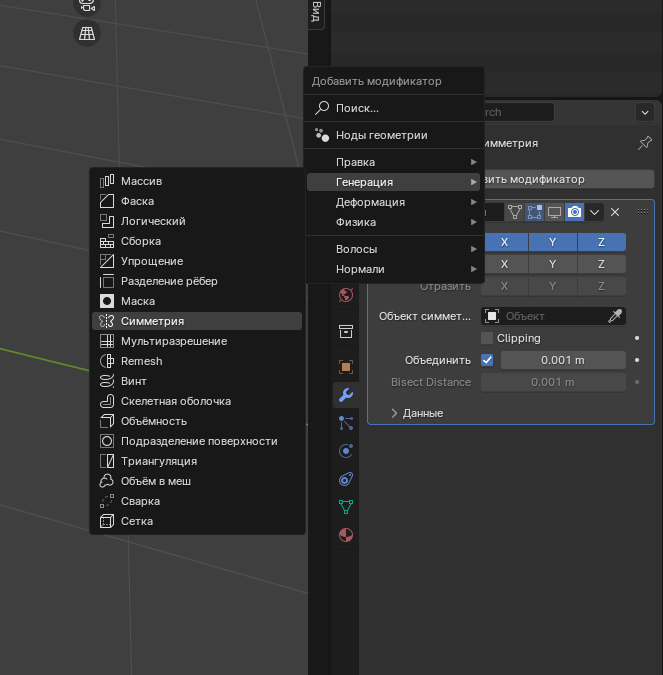


Рисунок 2

Subdivide разделяет выбранные ребра и грани путем разрезания их пополам или более, добавление новых вершин и соответствующее разделение участвующих граней. Он добавляет разрешение сетке, разделяя грани или ребра на более мелкие единицы.

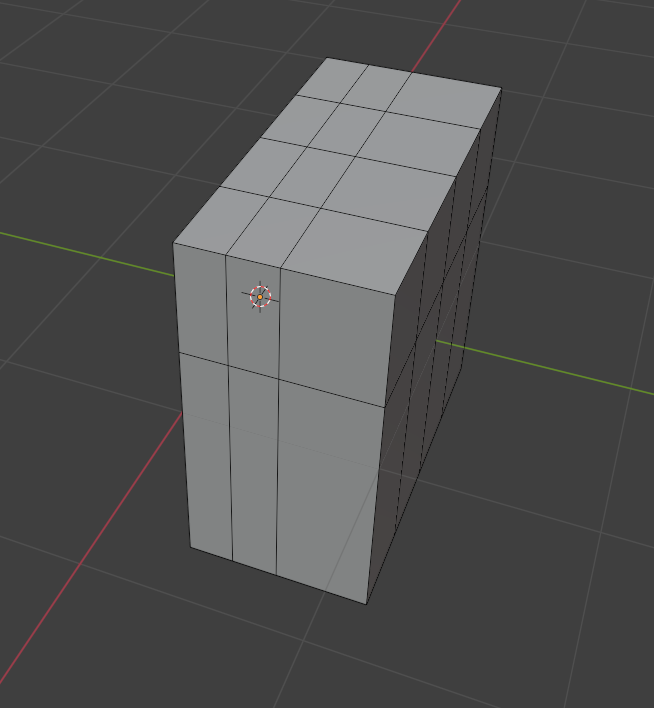


Рисунок 3

Экструдируем шею!!!

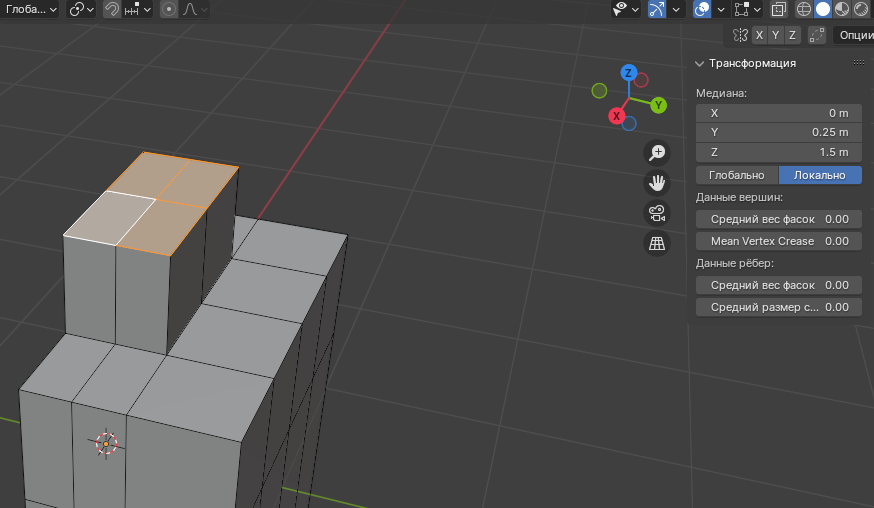


Рисунок 4

Экструдируем тело!!!

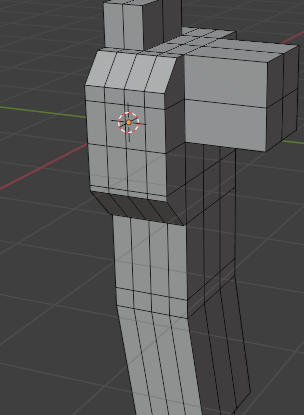
****

Рисунок 5

Экструдируем ногу!!!

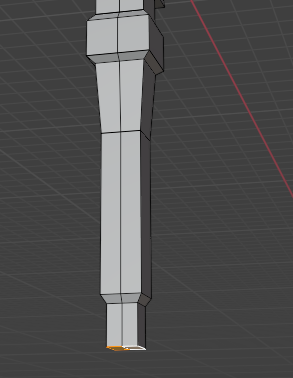
****

Рисунок 6

Заканчиваем экструдировать. Получили модельку человека.

****

Рисунок 7

Создаем арматуру. Распологаем скелет моделки, экструдируя кости.

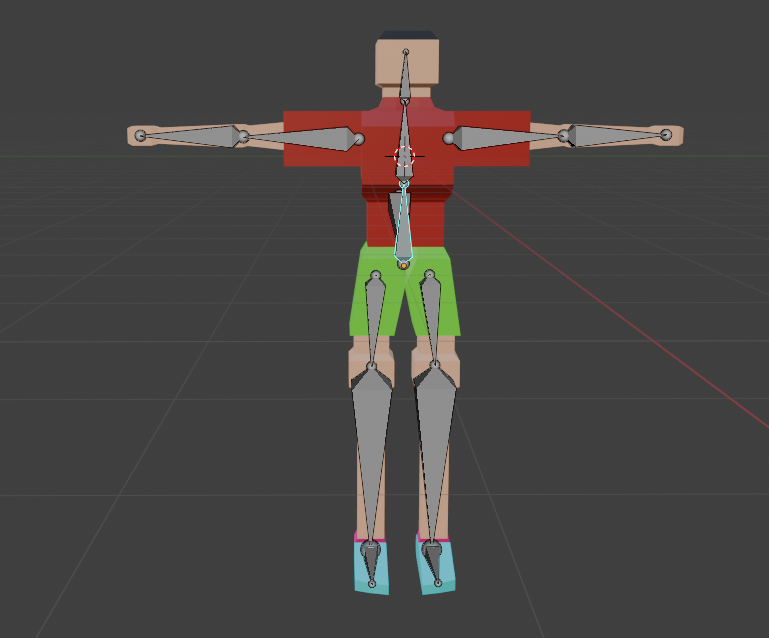
****

Рисунок 8

Распределяем вес для более правильной анимации.

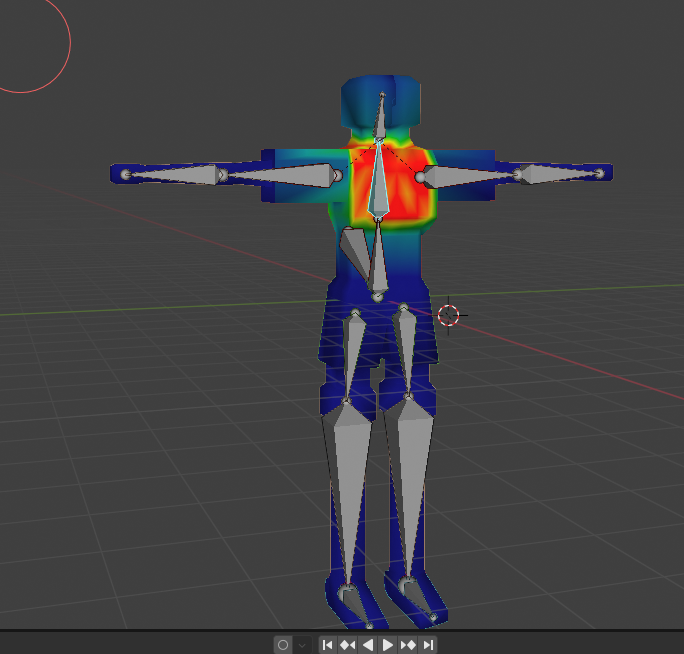
****

Рисунок 9

Создаем анимацию в специальной менюшке. Создаём первую позу.

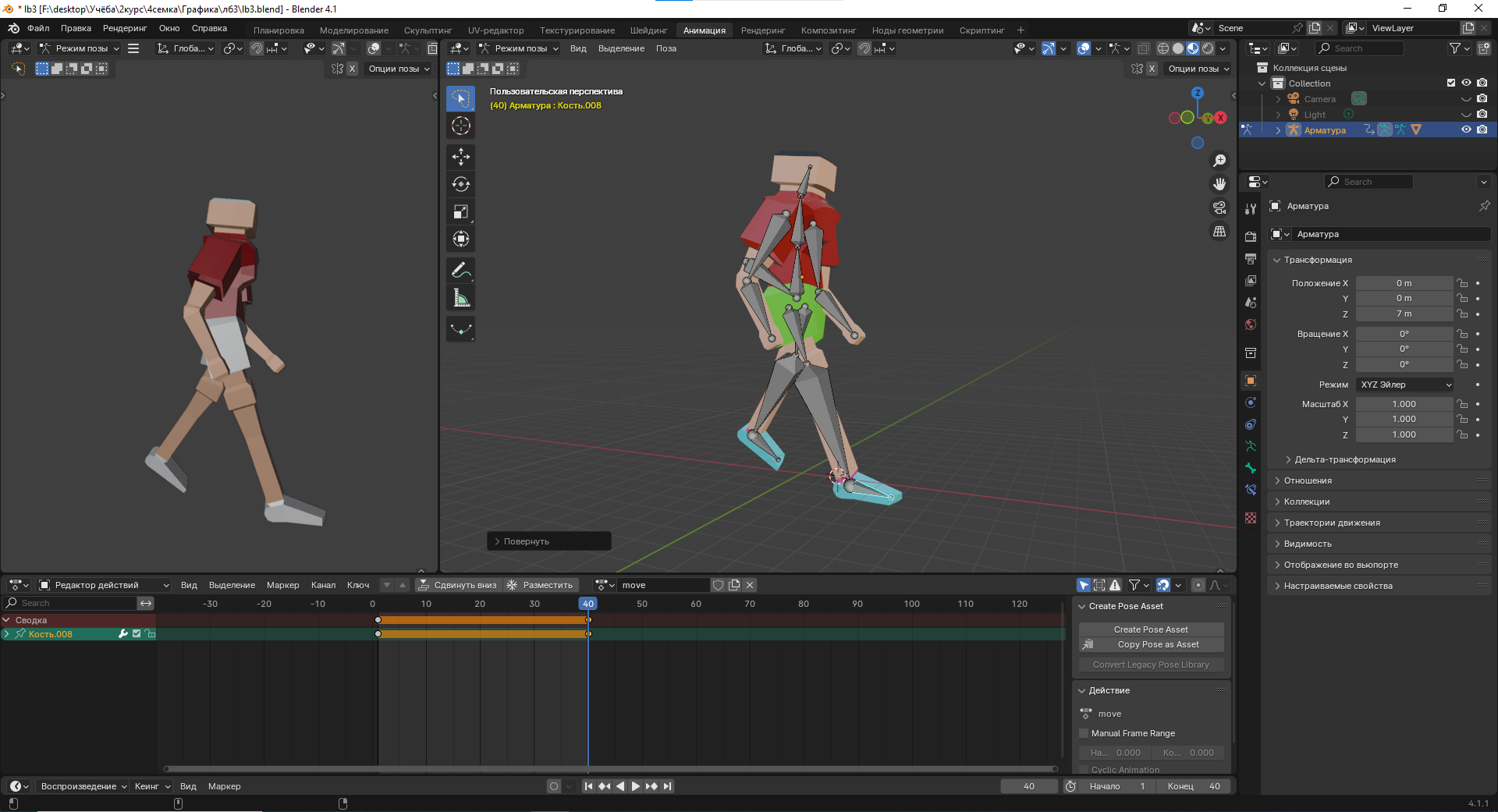
****

Рисунок 10

****

Рисунок 11

Создаём позы и присваиваем им кадры анимации.

****

Рисунок 12

Таким образом создаём остальные анимации.

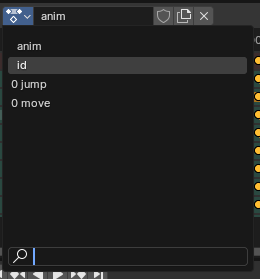
****

Рисунок 13

Вывод

Во время работы я сделал модельку человека, создал анимации его ходьбы, простоя и прыжка.