Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

«Владимирский государственный университет

имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

**(ВлГУ)**

**Кафедра информационных систем и программной инженерии**

Лабораторная работа №8

по дисциплине

"Графическое моделирование"

Выполнил:

ст. гр. ПРИ-117

Емельянов Д.В.

Принял:

Монахова Г.М.

Владимир, 2020 г.

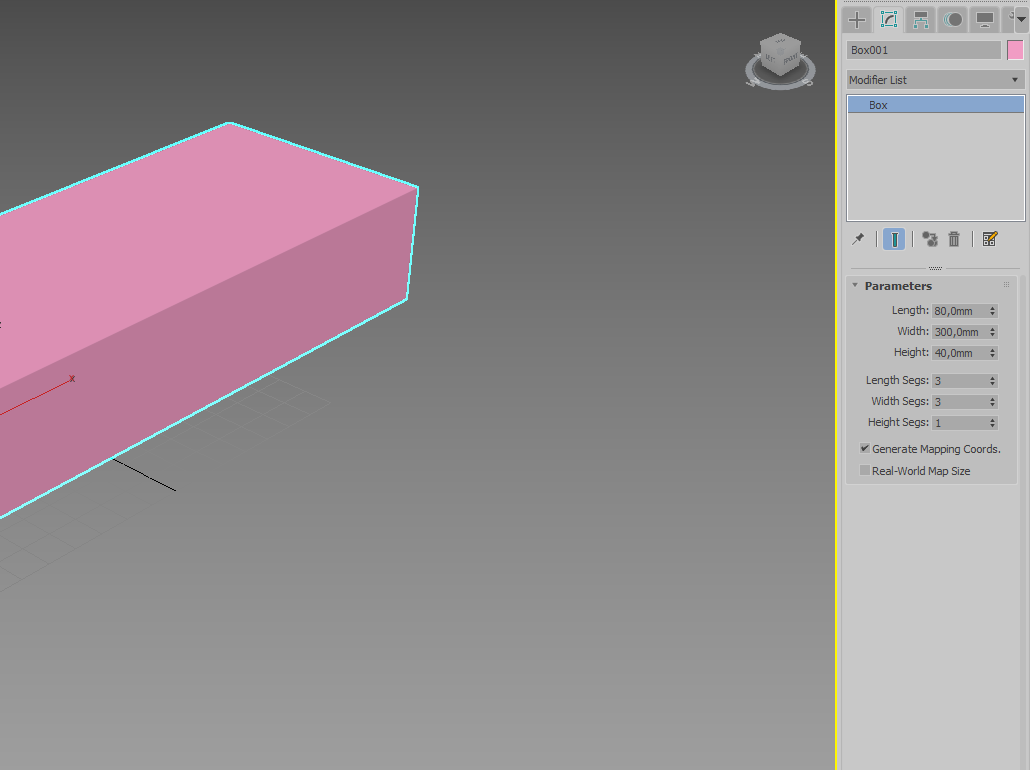
**Цель работы**

Изучение основных приемов создания трехмерных объектов с помощью полигонального моделирования.

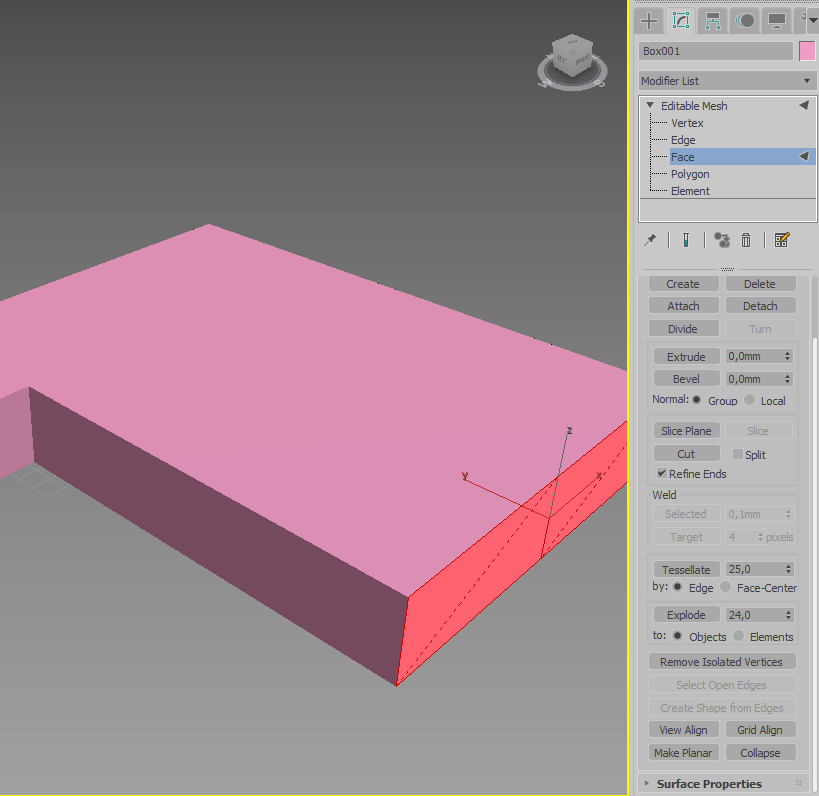
**Выполнение работы**

**Часть 1. Истребитель**

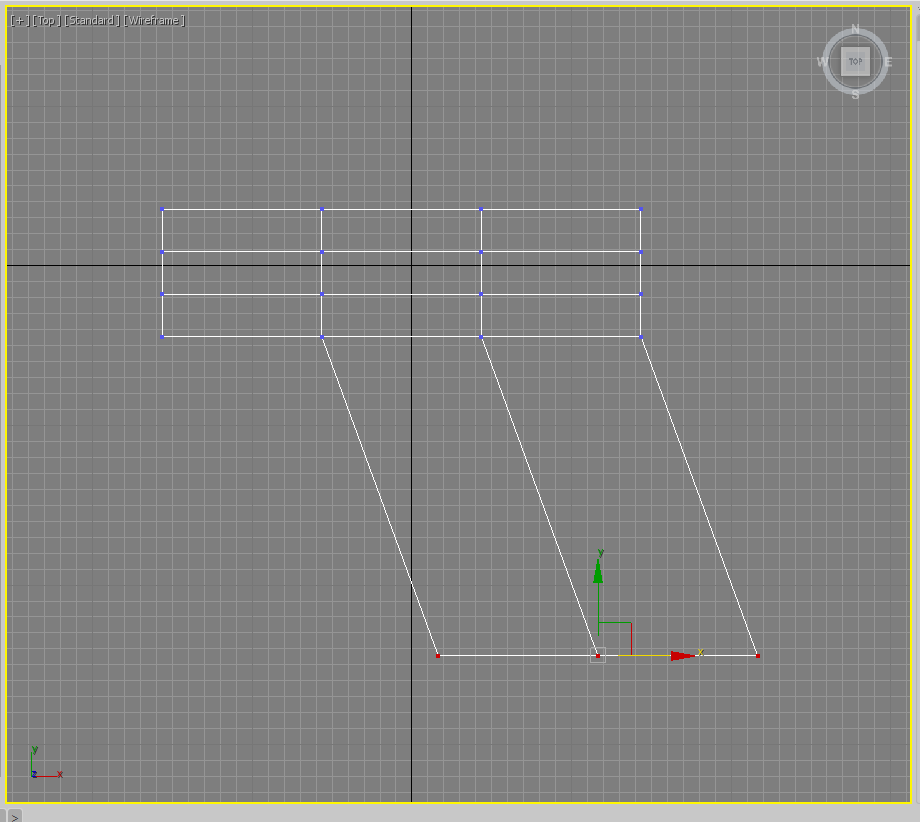
Создаем параллелепипед с сегментами и параметрами из методички



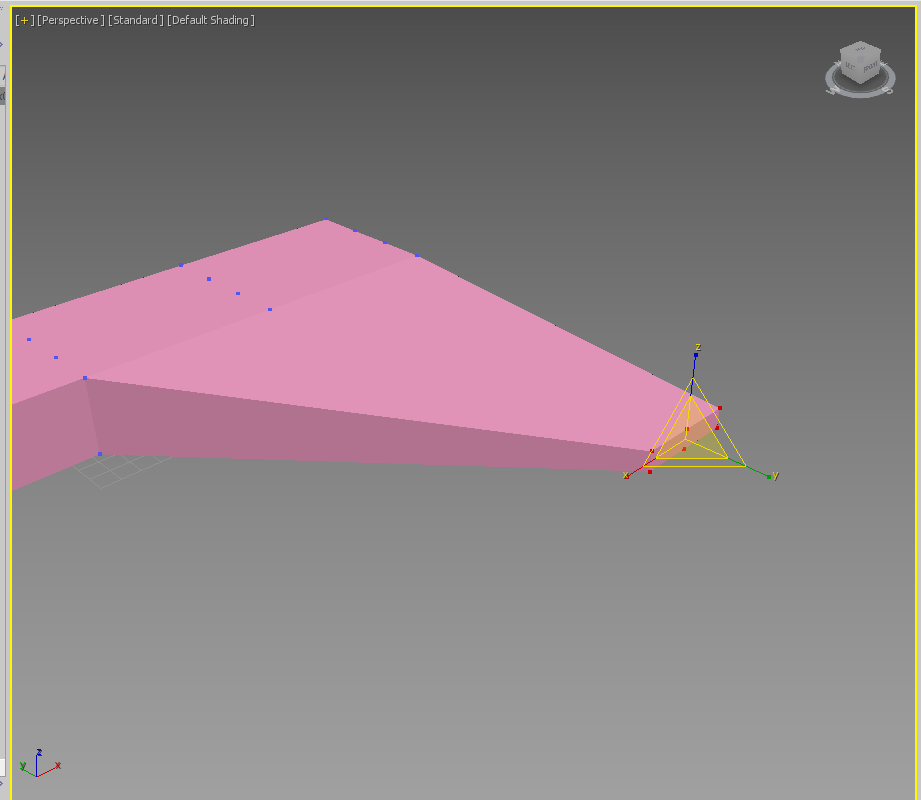
Выдавливаем сегменты по бокам



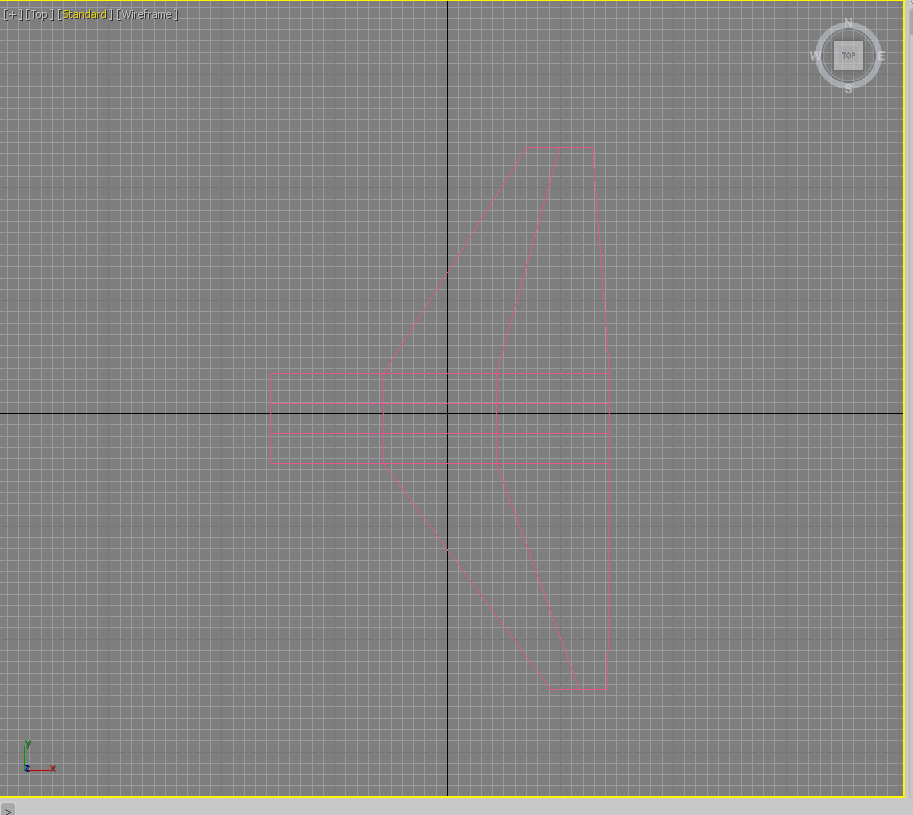
Выделяем точки и оттягиваем их назад



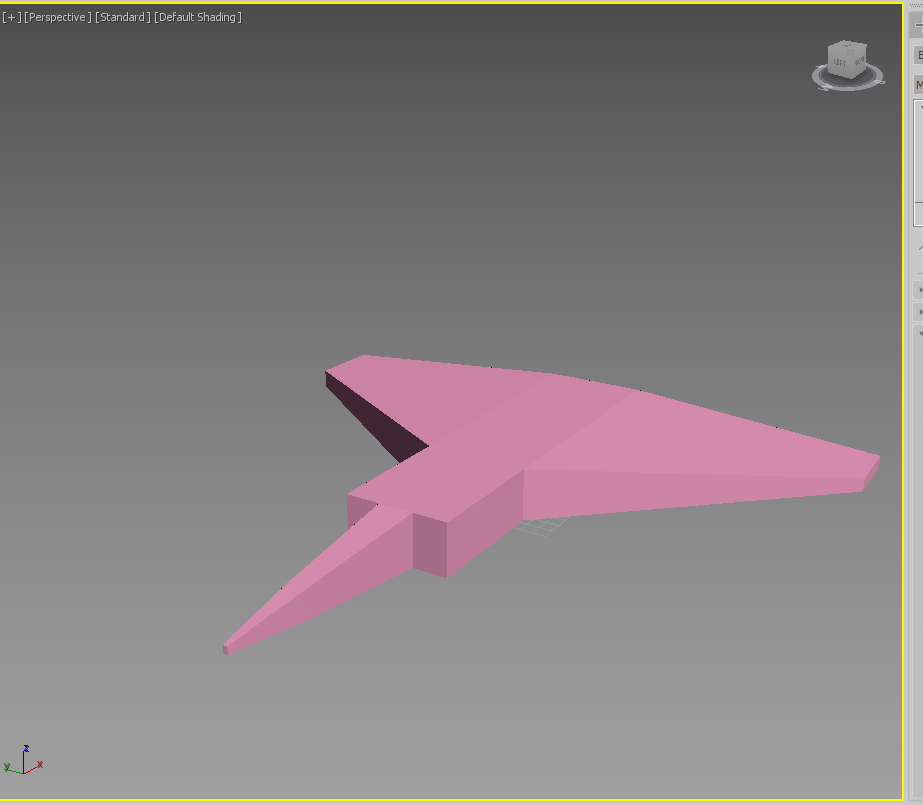
Делаем узкое крыло, изменяя масштаб вершин



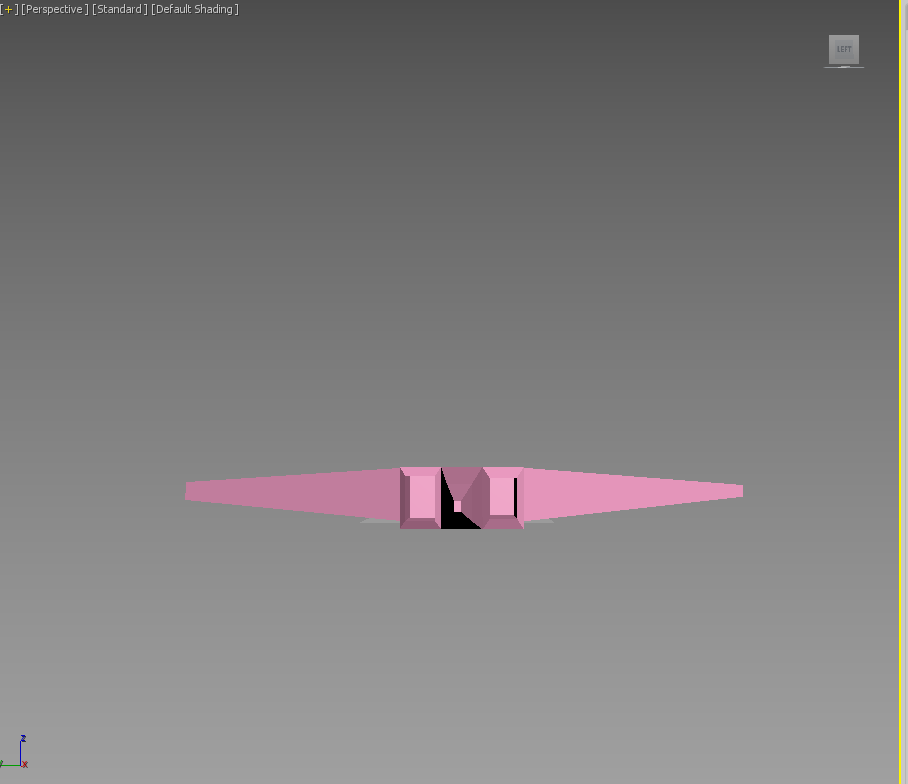
Таким же образом создаем второе крыло



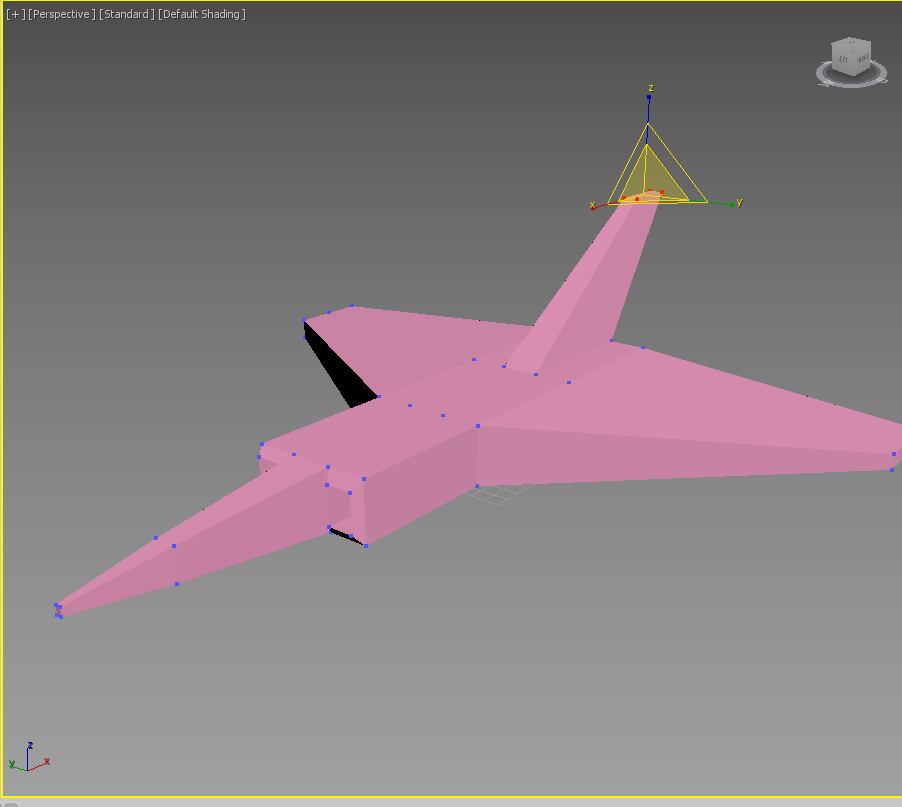
Создаем носовую часть самолета, вытягивая и сужая кончик носа



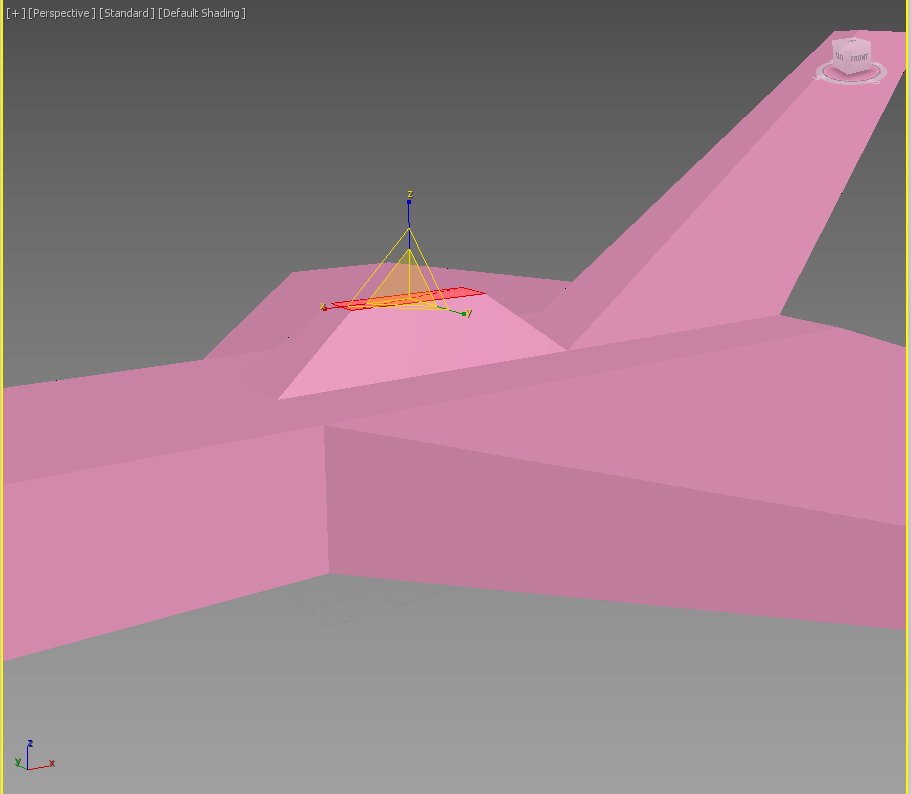
Создаем сопла, с помощью вытягивания, сужения и выдавливания назад



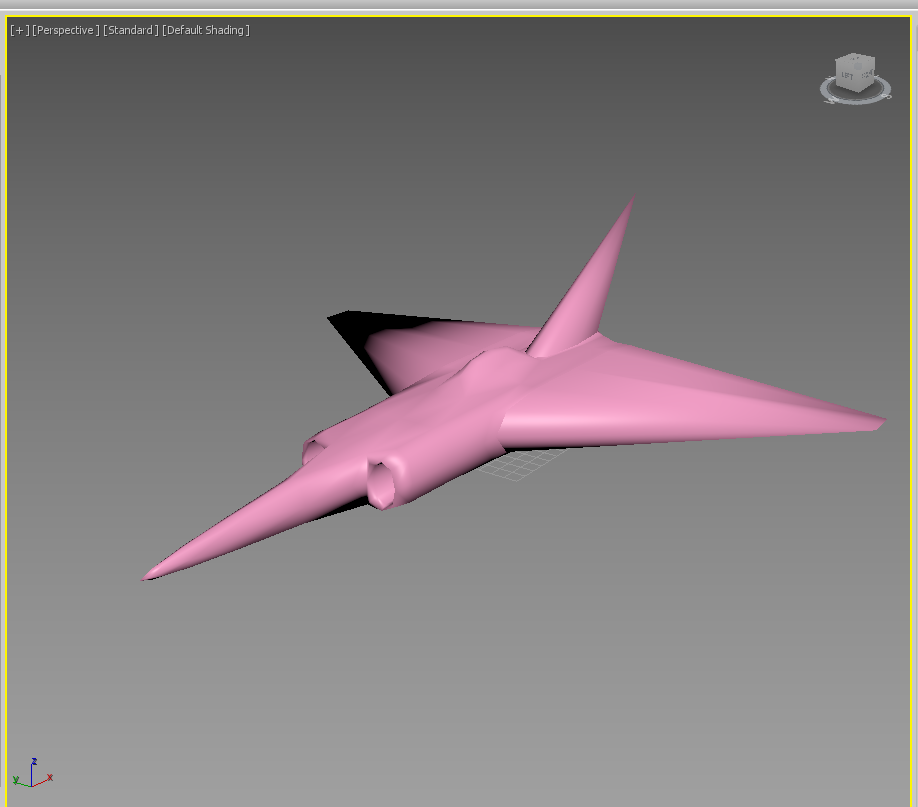
Создаем хвостовую часть, как крылья



Создаем кабину истребителя

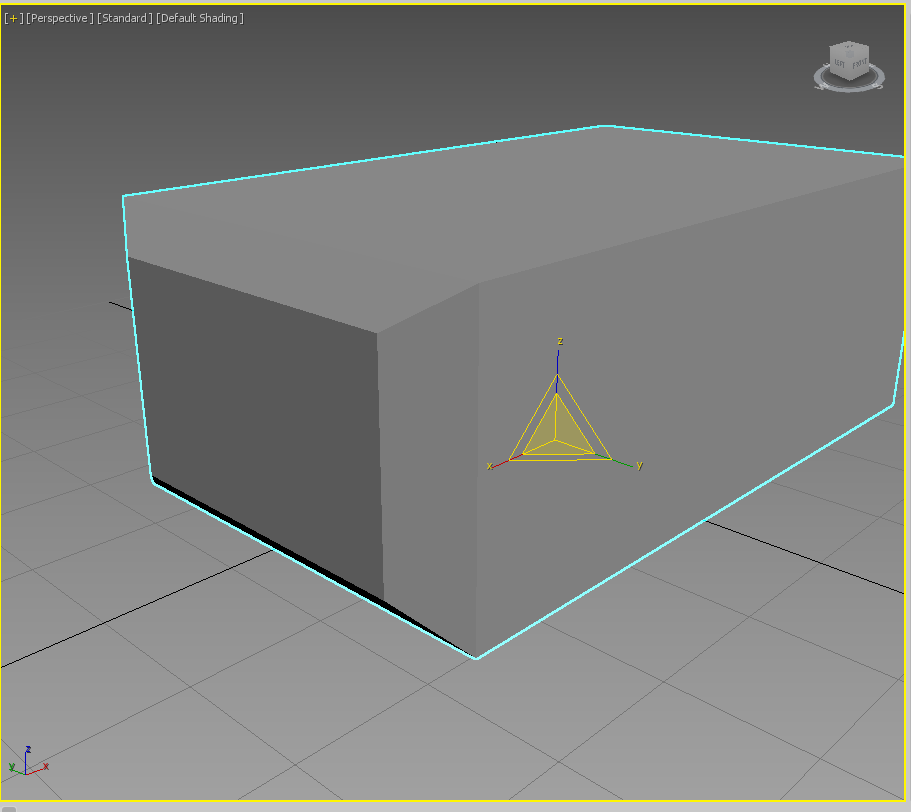


Применяем на модель модификатор MeshSmooth и получаем конечный результат

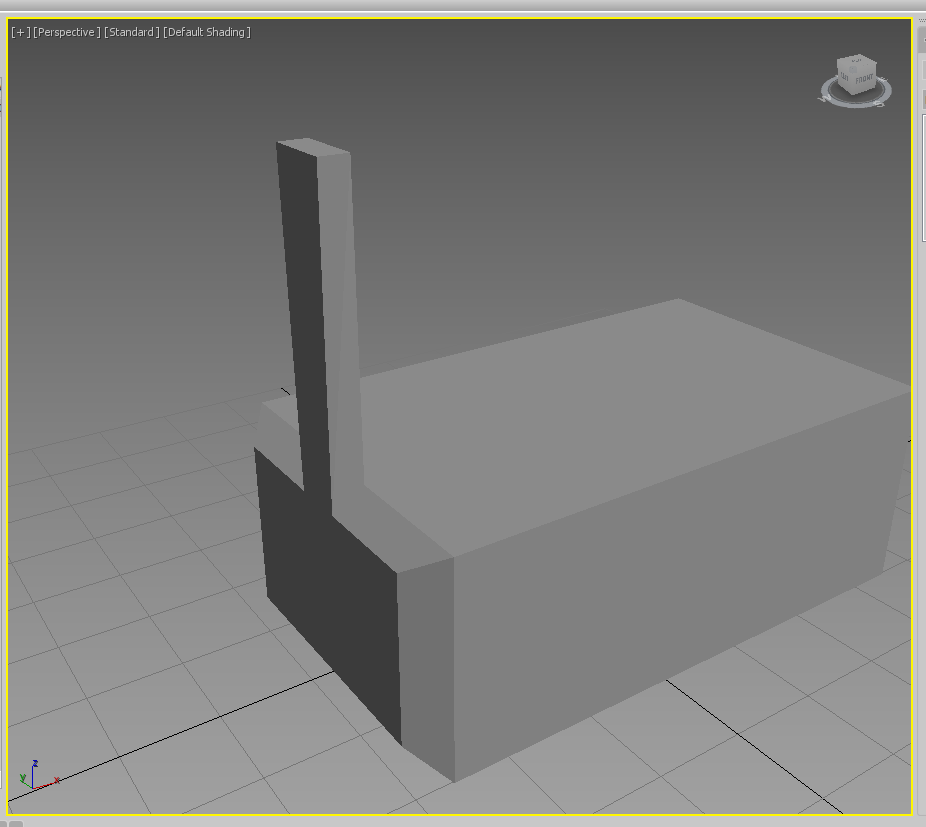


**Часть 2. Лебедь**

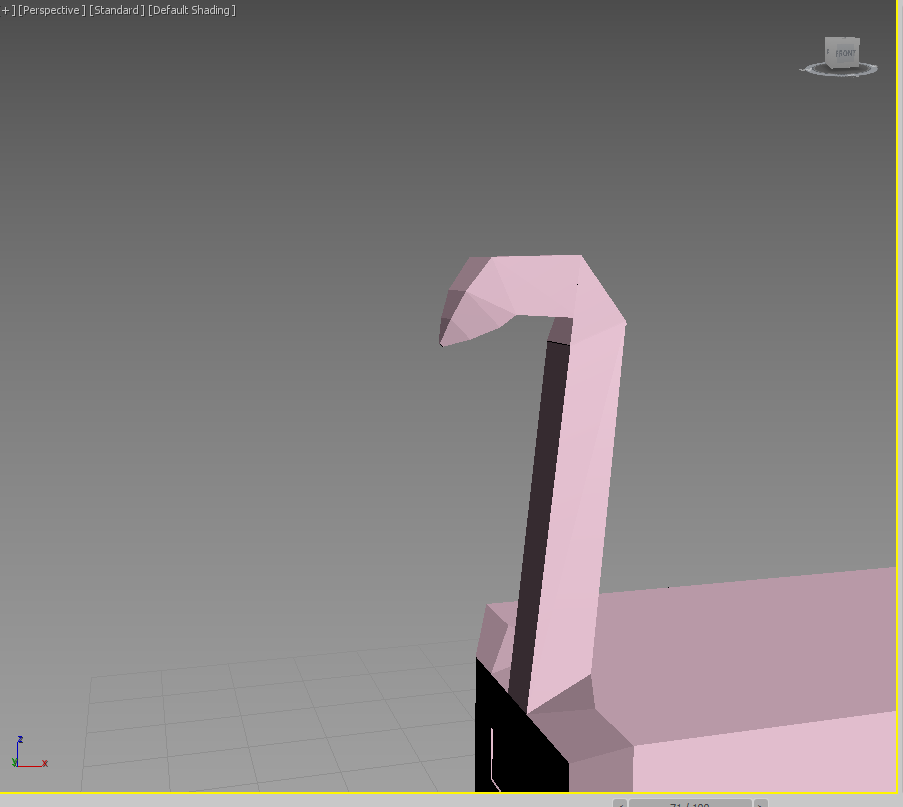
Создаем параллелепипед, добавляем на боковые грани 2 сегмента, первую часть вытягиваем и сужаем



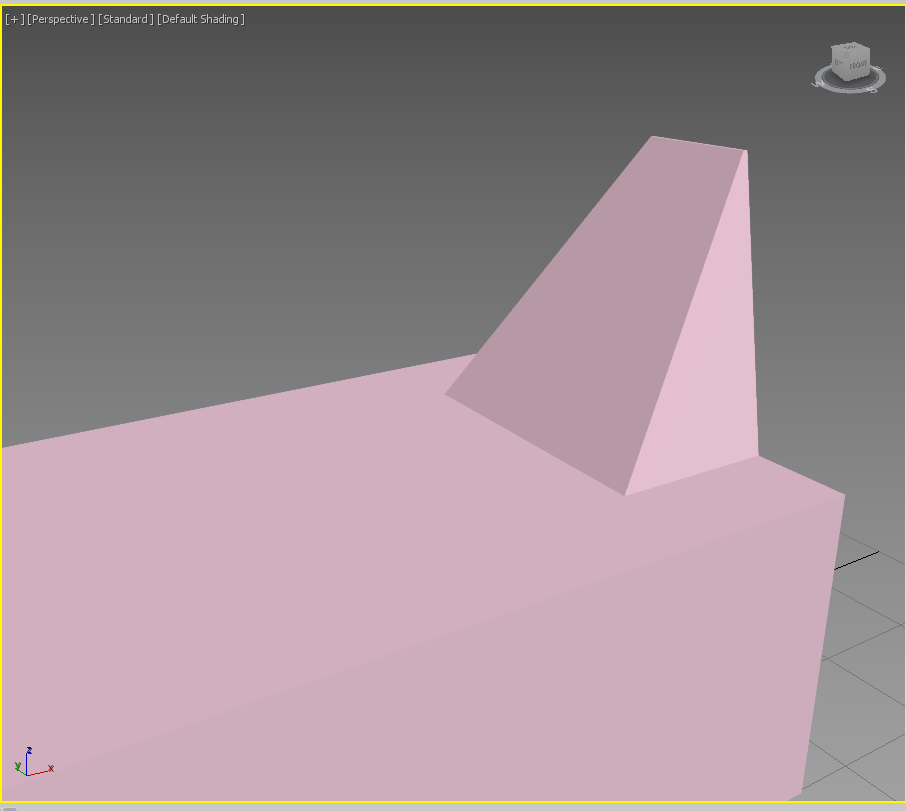
Создаем шею, выдавливая часть полигонов



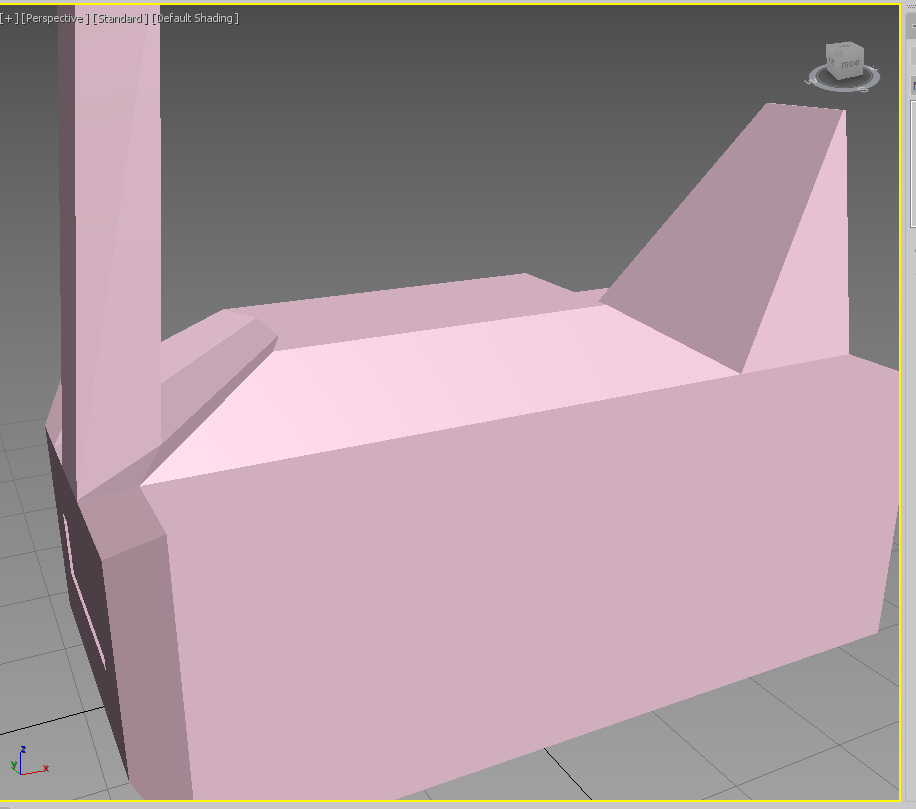
Оформляем шею, создавая изгиб



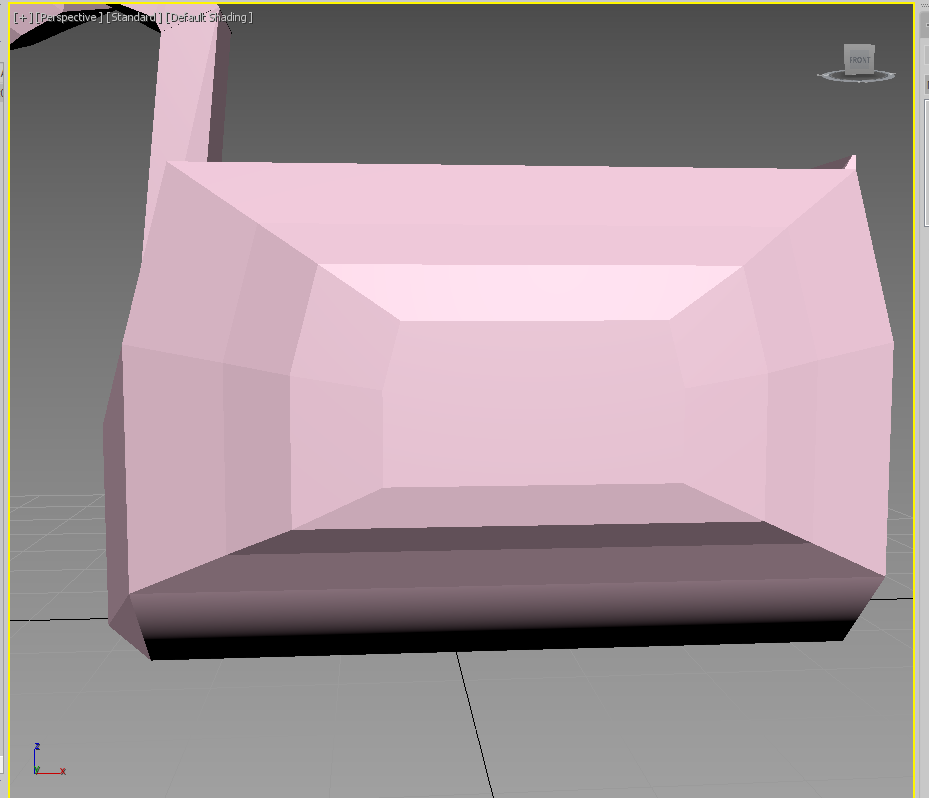
Создаем хвост лебедя



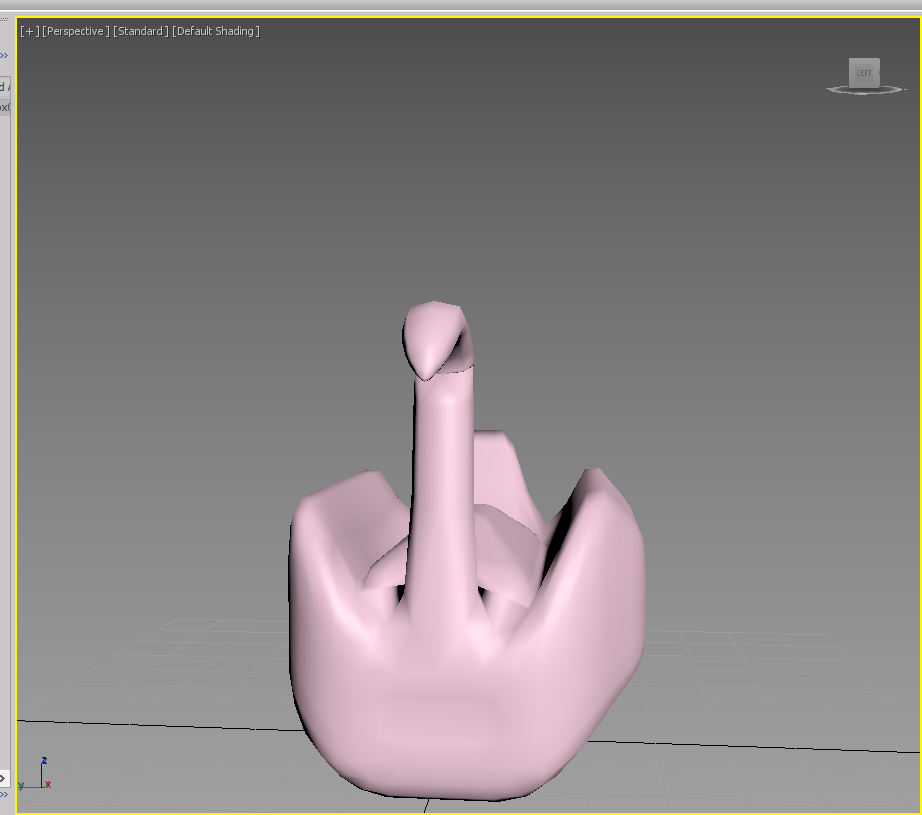
Создаем спину лебедя



Создаем крылья лебедя



Применяем модификатор MeshSmooth и получаем конечный результат



**Вывод**

Изучил основные приемы создания трехмерных объектов с помощью полигонального моделирования.