

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МОЭВМ**

**ОТЧЕТ
ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ №4
по дисциплине «3D Компьютерная графика»
Тема: ЛАНДШАФТ.**

Студент гр. 5304

Лянгузов А.А.

Преподаватель

Герасимова Т.В.

Санкт-Петербург
2019

Введение

Цель работы:

Создать ландшафт.

Задание:

Создать ландшафтную плоскость, выполняющий роль некоторого препятствия для падающих(катящихся) объектов, смоделированных ранее. Разместить на ней разнообразные деревья.

Ход работы

1. Создана сцена.

Assets -> Create -> Scene

2. На сцену добавлен объект Terrain.

GameObject -> 3D Object -> Terrain.

3. Объекту Terrain добавлена текстура.

Предварительно текстура была добавлена в качестве asset к проекту.

В инспекторе Terrain -> Paint Texture-> Edit Terrain Layers->Create Layer.

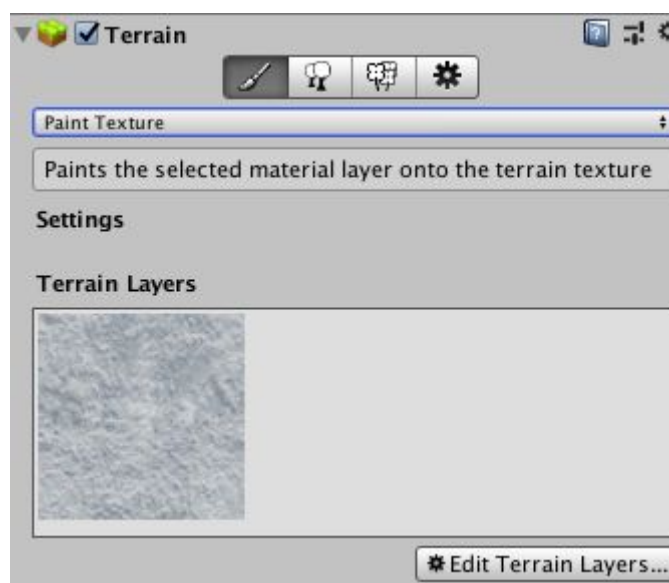


Рисунок 1 – добавление текстуры.

4. Придание Terrain формы.

В инспекторе Terrain ->Set Height

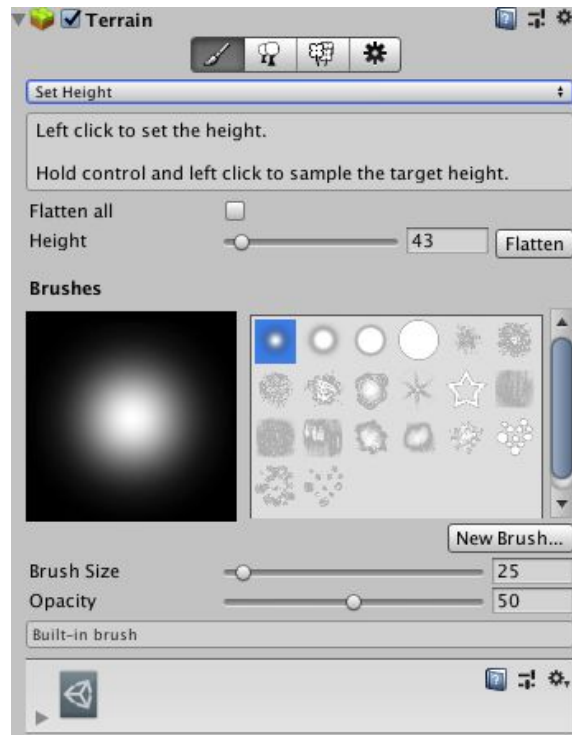


Рисунок 2 – Придание Terrain формы.

5. Добавление деревьев

Предварительно деревья были добавлены как asset к проекту.

В инспекторе Terrain ->Paint Trees.

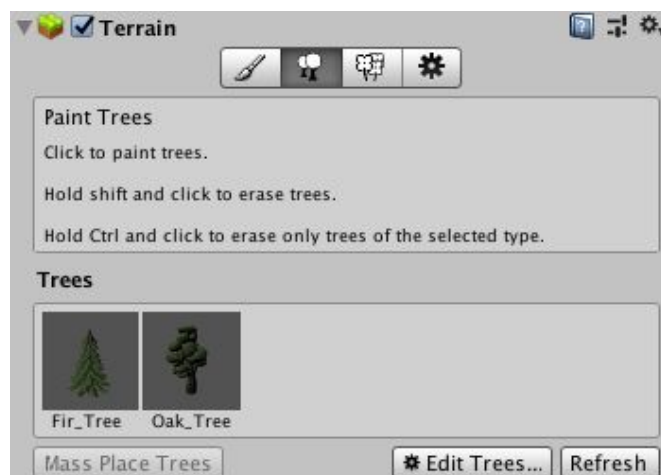


Рисунок 3 – Добавление деревьев

Результат работы программы:

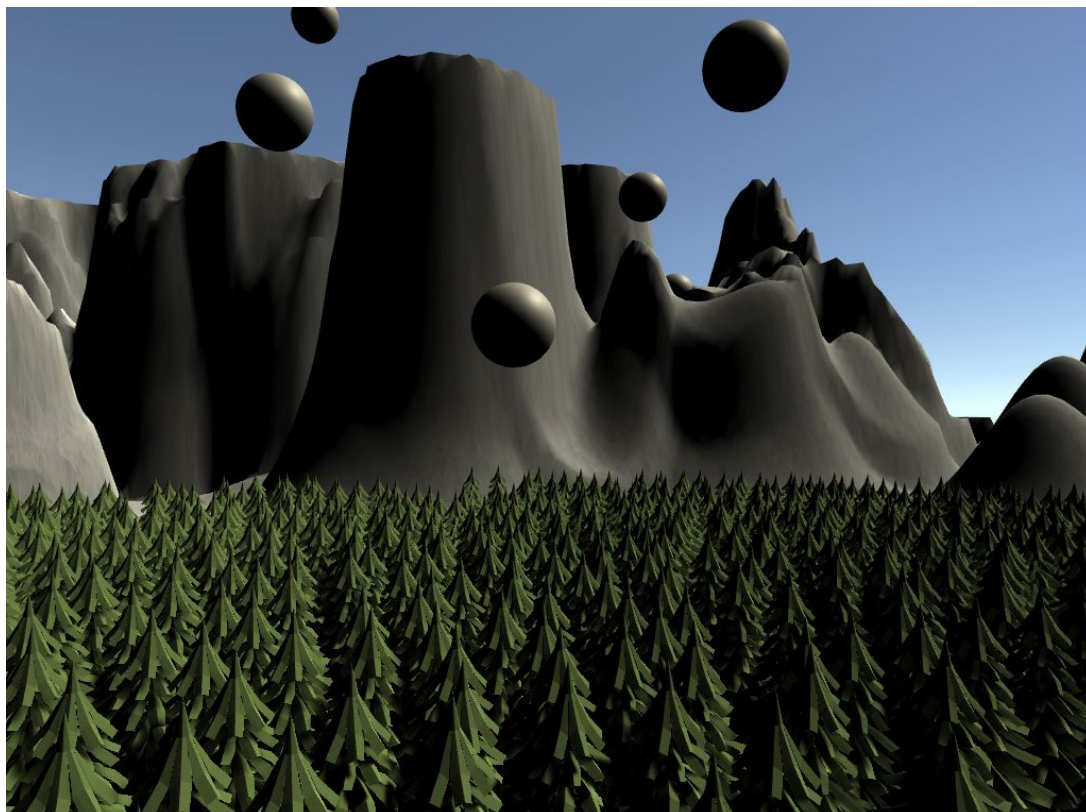


Рисунок 4 – Результирующая сцена.

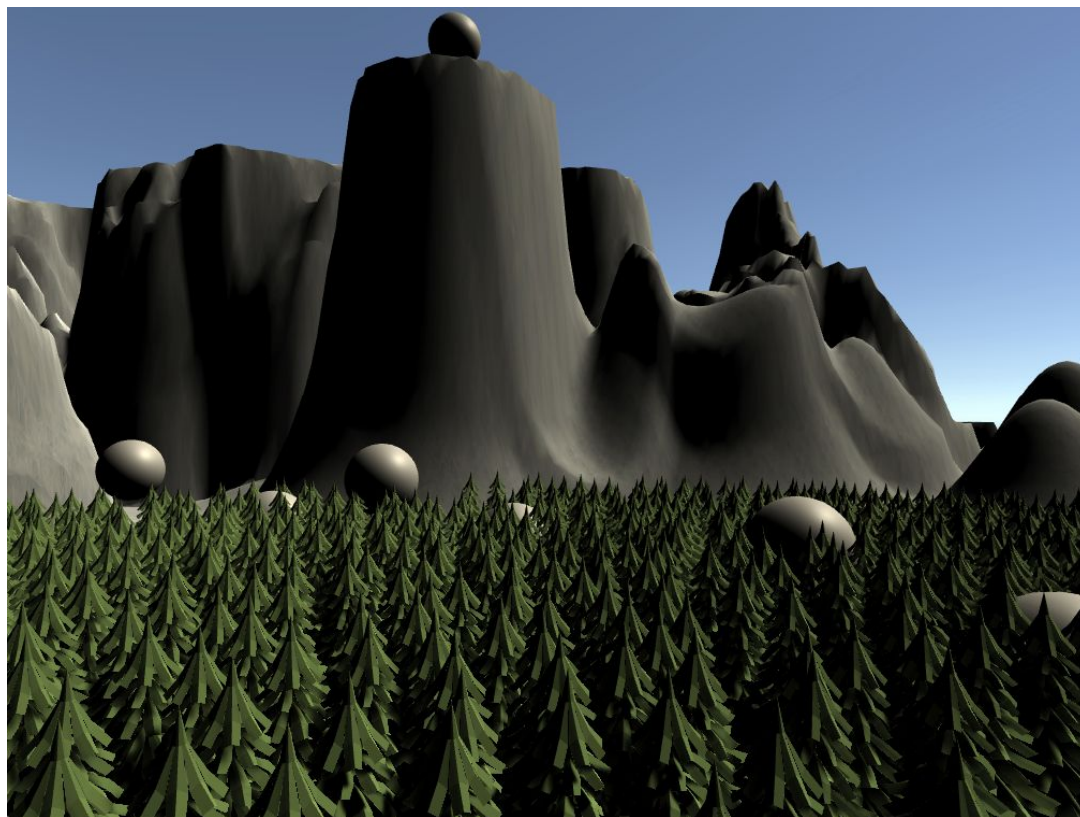


Рисунок 5 – падающие и катящиеся “камни” (шары).

Выводы

При выполнении лабораторной работы было произведено ознакомление с ландшафтами. Создан ландшафт, с размещенными на нем деревьями.