

ГУАП

КАФЕДРА № 43

ОТЧЕТ
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

ассистент

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

И.М. Лозоватский

инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №1

Основы работы в среде трехмерного моделирования Blender

по дисциплине: Проектирование человеко-машинного интерфейса

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ ГР.

4134к

подпись, дата

Костяков Н.А.

инициалы, фамилия

Санкт-Петербург
2024

Цель работы: освоение работы со средой трехмерного моделирования Blender, изучение базовых трансформаций, рендеринг.

Задание:

1. Создать сцену, состоящую из трех любых объектов.
2. Ознакомиться с инструментами манипулирования сценой:
 - а. выбор объекта,
 - б. применение базовых трансформаций (перенос, поворот, масштабирование),
 - с. рендеринг сцены.
3. Сохранить сцену в файл, загрузить ее из файла.

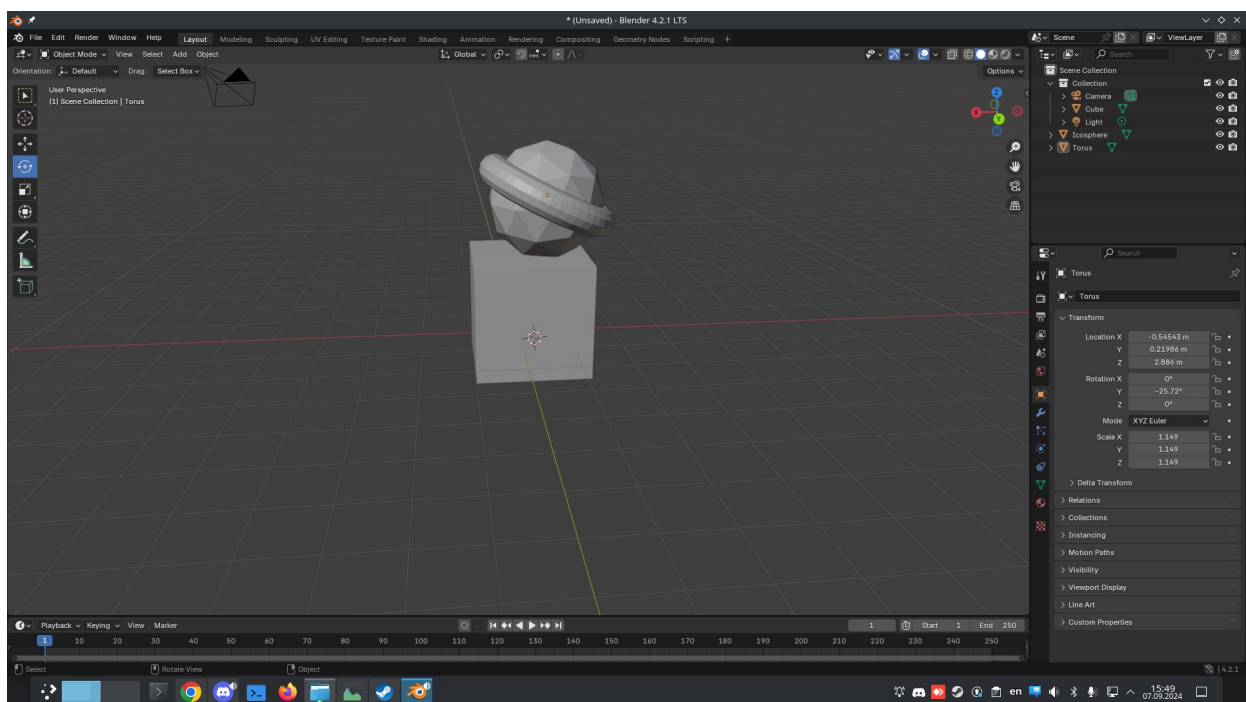
Используемая среда моделирования Blender 4.2.1 LTS

Словесное описание сцены

Куб на котором стоит изоквадр с надетым на него тором

Описание технологии создания сцены

Нажать на Add в верхнем левом углу и выбрать Mesh → Cube, isocahedr, Torus. Инструментом перемещения составить композицию



Выводы

Я освоил базовые трансформации в Blender