



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Калужский филиал
федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
*«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(КФ МГТУ им. Н.Э. Баумана)*

ФАКУЛЬТЕТ ИУК «Информатика и управление»

КАФЕДРА ИУК4 «Программное обеспечение ЭВМ,

информационные технологии»

Лабораторная работа №2

**«Создание объектов в среде Blender на основе
простых примитивов»**

**ДИСЦИПЛИНА: «Системы мультимедиа, прототипирование и
разработка интерфейса веб-проекта»**

Выполнил: студент гр. ИУК4-11М _____ (Сафронов Н.С.)
(подпись) (Ф.И.О.)

Проверил: _____ (Белов Ю.С.)
(подпись) (Ф.И.О.)

Дата сдачи (защиты):

Результаты сдачи (защиты):

- Балльная оценка:

- Оценка:

Калуга, 2024

Цель работы: формирование практических навыков создания объектов в среде Blender на основе базовых примитивов с использованием ключевых операций для работы с объектами.

Постановка задачи

Вариант 7

Задание 1

1. Создать на сцене объект в соответствии с вариантом.
2. Отобразить в интерфейсе Blender 4 окна со следующими видами: вид сверху, вид спереди, вид справа, вид из камеры.

Вариант – ёлка.

Задание 2

1. Создать сцену с маяком и ландшафтом.
2. Добавить на сцену с маяком объекты согласно варианту, полученному у преподавателя. Ландшафт и маяк делается самостоятельно, объекты сцены делаются самостоятельно, или же берутся готовые модели. В Сцене создать материалы для меш объектов и наложить Текстуры.

На поверхность земли около маяка добавить: Напольные часы.

На поверхность воды добавить: Пристань к маяку.

Схема территории (коричневый – суша, голубой – вода, М – расположения маяка на суше, треугольники - рифы).

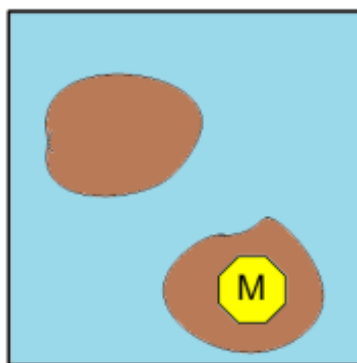


Рисунок 1 – Схема территории

Результаты выполнения лабораторной работы

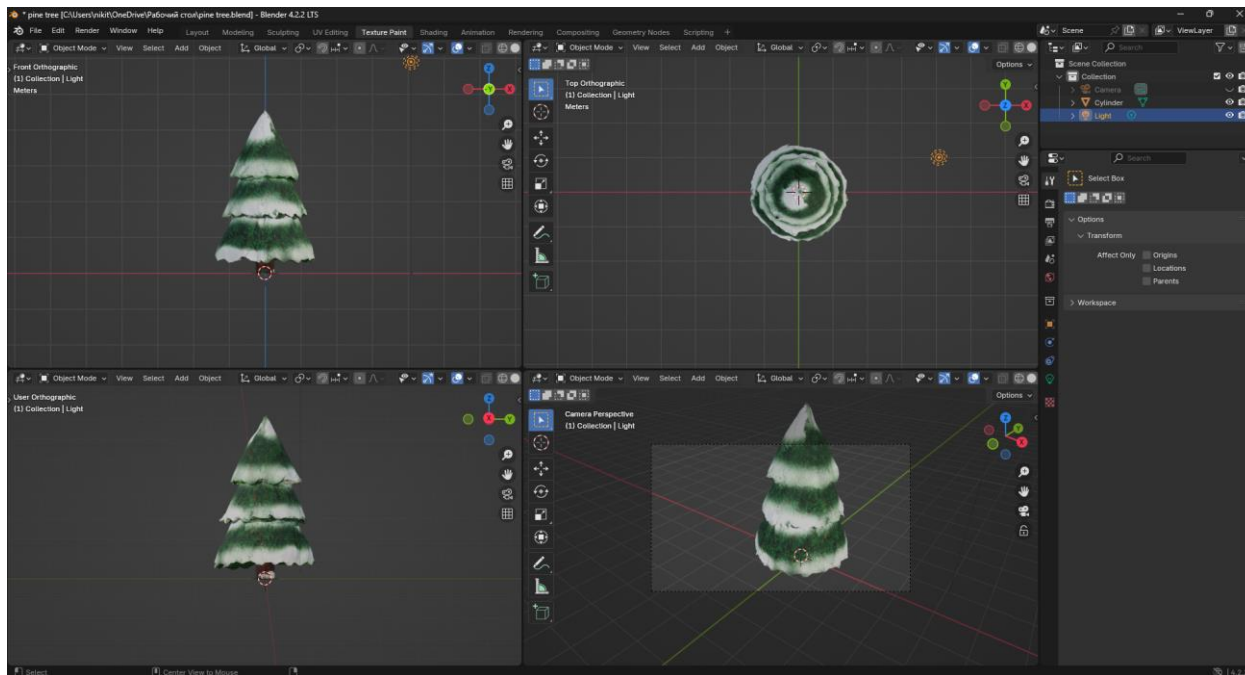


Рисунок 2 – Созданная ёлка



Рисунок 3 – Полученная сцена

Вывод: в ходе выполнения лабораторной работы были сформированы и закреплены практические навыки создания объектов в среде Blender на основе базовых примитивов с использованием ключевых операций для работы с объектами.

