



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»

Домашняя работа 1

«Основы анимации в среде Blender»

**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 и закрепление навыков по созданию объектной анимации в среде Blender.

Постановка задачи

Вариант 7

Добавьте на сцену две сферы. Наложите на них текстуру глаза.

Создайте анимацию движения глаз.

Результаты выполнения лабораторной работы



Рисунок 1 – Создание глаз и «костей» для них

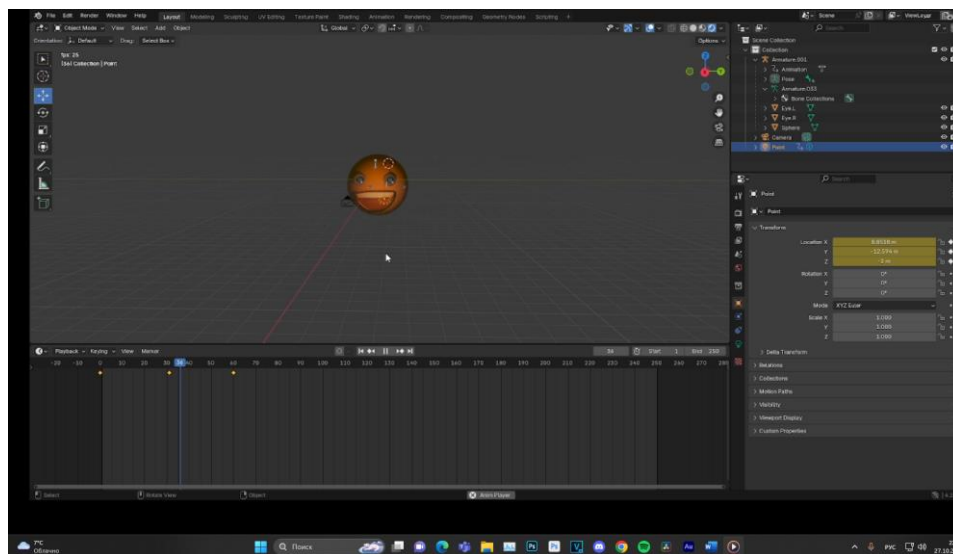


Рисунок 2 – Выполнение анимации по ключевым кадрам

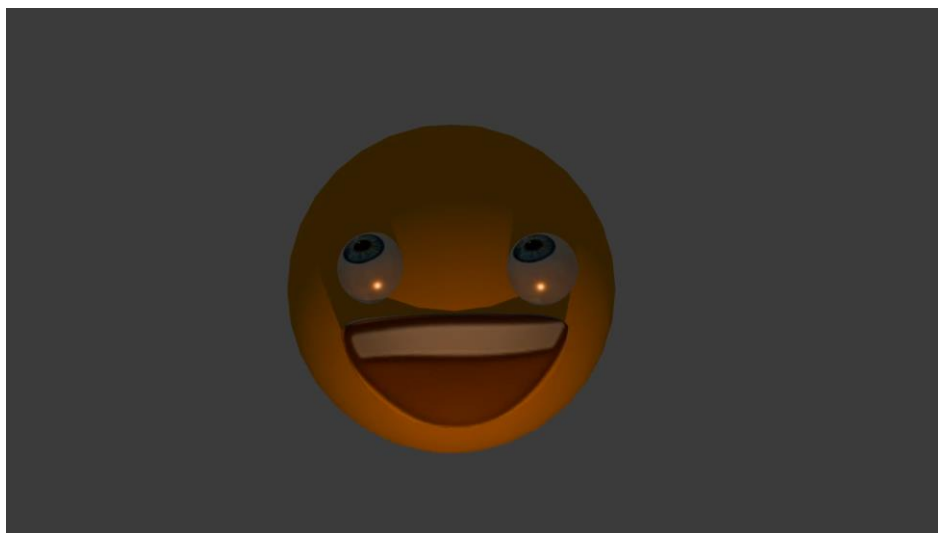


Рисунок 3 – Сцена с глазами после рендера

Вывод: в ходе выполнения домашней работы были сформированы и закреплены навыки по созданию объектной анимации в среде Blender.