



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Московский государственный технический университет  
имени Н.Э. Баумана  
(национальный исследовательский университет)»  
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ "Информатика и системы управления"

КАФЕДРА "Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии"

## ОТЧЕТ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ

Студент Карапетян Анна Григорьевна

*фамилия, имя, отчество*

Группа ИУ7-45Б

Тип практики Технологическая

Название предприятия НУК ИУ МГТУ им. Н.Э. Баумана

Студент

\_\_\_\_\_

*подпись, дата*

Карапетян А. Г.

*фамилия, и.о.*

Руководитель практики

\_\_\_\_\_

*подпись, дата*

Куров А. В.

*фамилия, и.о.*

Оценка \_\_\_\_\_

2023 г.

**«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана  
(национальный исследовательский университет)»  
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

**З А Д А Н И Е  
на прохождение производственной практики**

**Технологическая**  
Тип практики

Студент Карапетян Анна Григорьевна 2 курса группы ИУ7-44Б  
Фамилия Имя Отчество № курса индекс группы

в период с \_\_\_\_ . \_\_\_\_ .20 \_\_\_\_ г. по \_\_\_\_ . \_\_\_\_ .20 \_\_\_\_ г.

*Предприятие:*

*Подразделение:*

(отдел/сектор/цех)

*Руководитель практики от предприятия (наставник):*

(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

*Руководитель практики от кафедры:*

(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

*Задание:*

- 1.
- 2.
- 3.

Дата выдачи задания « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

Руководитель практики от предприятия

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

Руководитель практики от кафедры

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

Студент

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

# Оглавление

## Введение

Цель работы - разработка программного обеспечения для учета текстуры на поверхности трехмерных тел с использованием метода внесения возмущения в нормаль.

Для достижения поставленной цели требуется решить следующие задачи:

1. Описать допустимые диапазоны и ограничения, накладываемые на входные данные, а также способы представления трехмерных объектов.
2. Определить, какие объекты могут располагаться на сцене.
3. Определить алгоритмы, которые будут использоваться для построения и обработки трехмерных объектов. Выбрать методы построения теней и отражений.
4. Определить количество камер, их возможное расположение, характер движения или его отсутствие и т. д.
5. Спроектировать функциональную модель программного обеспечения и выбрать соответствующие структуры данных.
6. Выбрать средства реализации программного обеспечения.
7. Создать программное обеспечение.