

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
КАФЕДРА ІНЖЕНЕРІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АВТОМАТИЗОВАНИХ
СИСТЕМ**

**ЗВІТ
Практична робота №3
Тема:
Початок використання популярних модифікаторів**

Студент групи: ІСД-22
Рябко Юлія Василівна

Здано на перевірку
Олейнікову
Анатолійовичу

Івану

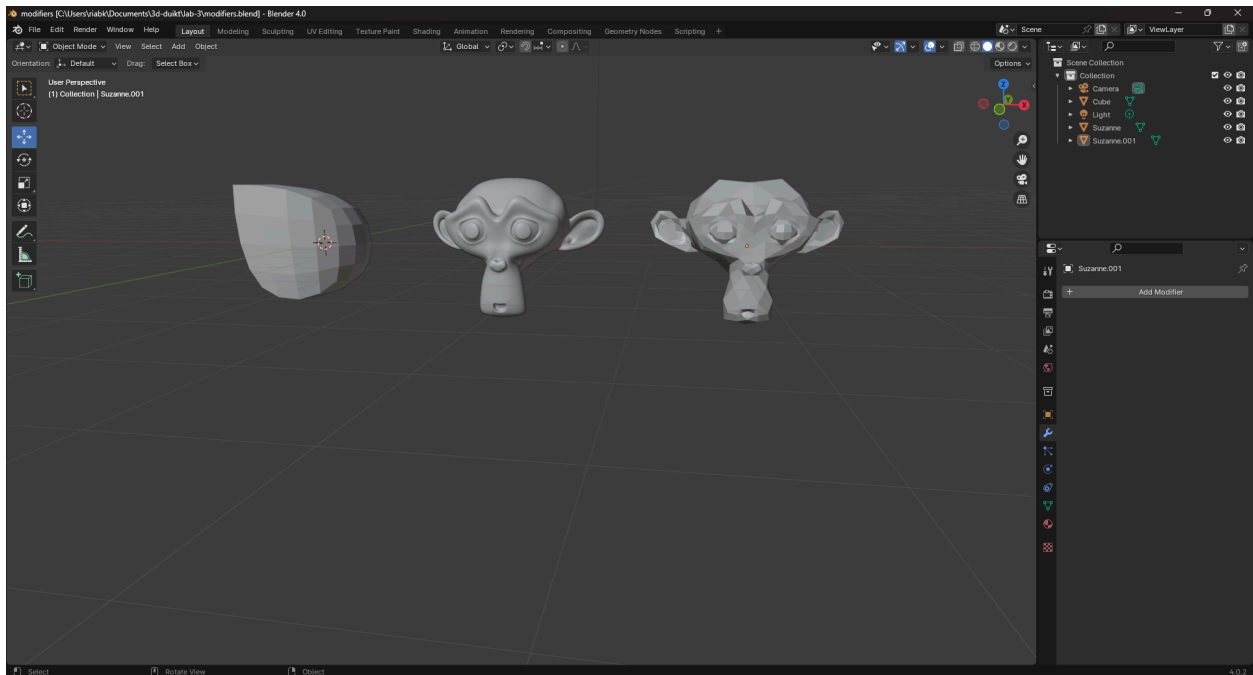
Оцінка виконання

Завдання виконане повністю

Подробиці виконаного завдання

*При виконанні цього завдання ми ознайомились з модифікаторами, наприклад: *Subdivision surface* та *Decimate**

*У робочий простір ми додали дві фігури - куб та мавпу. Та збільшили рівень згладження, куба до 2, мавпи до 5. Застосувавши модифікатори ми створили дублікат мавпи та за допомогою модифікатора *Decimate* спростили структуру*



Виявлені труднощі

При виконанні цього завдання труднощів не виникло

Пропозиції та зауваження

Відсутні

Посилання на файли виконаної роботи

[*link*](#)