

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ _____
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

доцент
должность, уч. степень, звание

подпись, дата

Т. А. Суетина

инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ

ШЕЙДЕРЫ СОЗДАНИЯ ЛАНДШАФТА

по курсу: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРАКТИКУМ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛИ

СТУДЕНТ ГР. № _____ 4128

подпись, дата

Воробьев В.А.

инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2024

Исходная информация

1.1 Цель работы

Изучить методы создания ландшафта игрового движка Unity.

1.2 Задание

Изучить как работают механизмы ландшафтного движка, и как их использовать для создания обширной и насыщенной ландшафтной окружающей среды.

1 Результаты работы

1.2 Задание

На рисунках 1-5 изображены результаты выполнения работы.



Рисунок 1 – Список использованных текстур ландшафта



Рисунок 2 – Список использованных форм деревьев

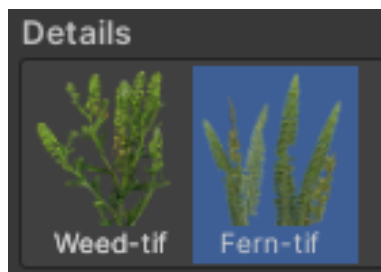


Рисунок 3 – Список использованных текстур растительности

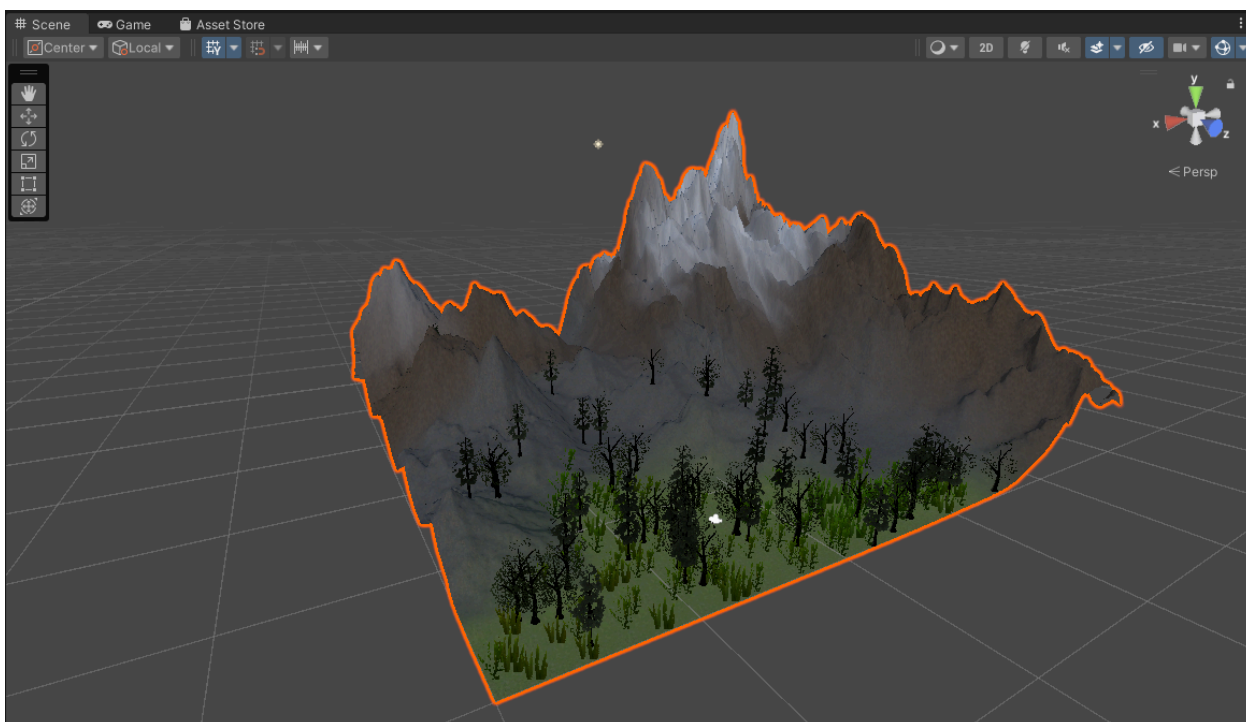


Рисунок 4 – Сцена

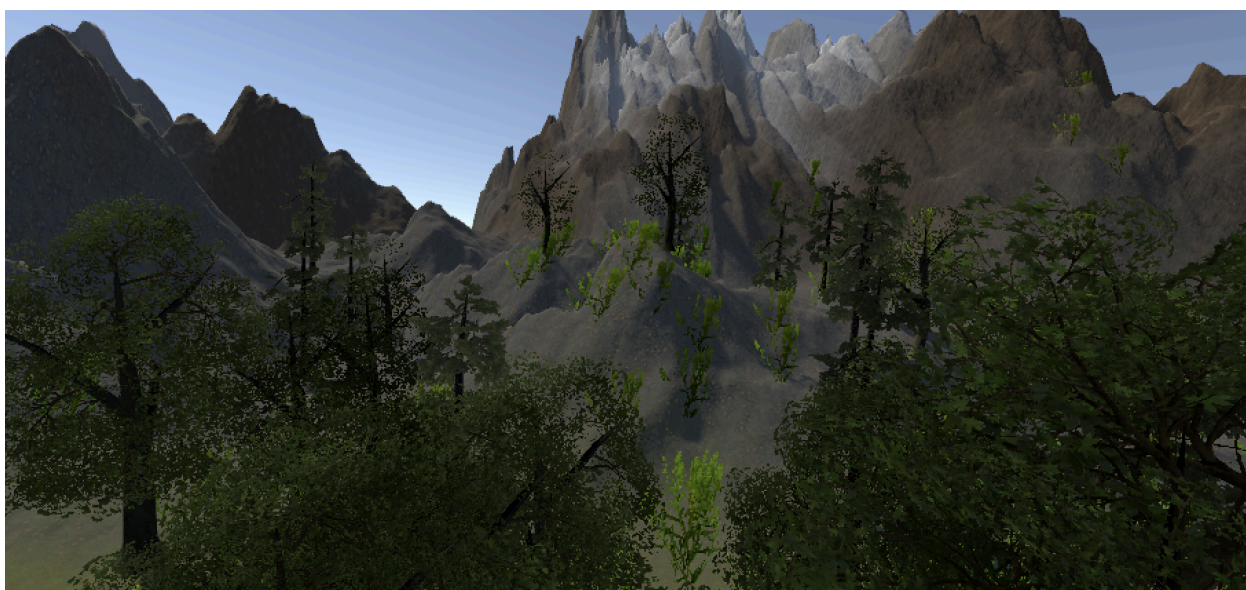


Рисунок 5 – Рендер проекта

Вывод

Получены теоретические и практические знания о применении методов создания ландшафта игрового движка Unity.