

# ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

ПО ТЕМЕ

“3D МОДЕЛИРОВАНИЕ”



Выполнили учащиеся

11-А класса

Запорожченко Олег  
Козлов Иван

Руководитель

учитель информатики

Хондавова Т.М.

2021-2022 гг.

# 3D

Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, посвящённый методам создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях.

3D-моделирование — процесс создания трёхмерной модели объекта.

## Цель

Научиться 3D моделированию для практического применения

## Задачи

### проекта

1. Освоить Blender — ПО для 3D моделирования
2. Научиться создавать простейшие 3D объекты
3. Практика в создании композиции

# Методы и

## способы

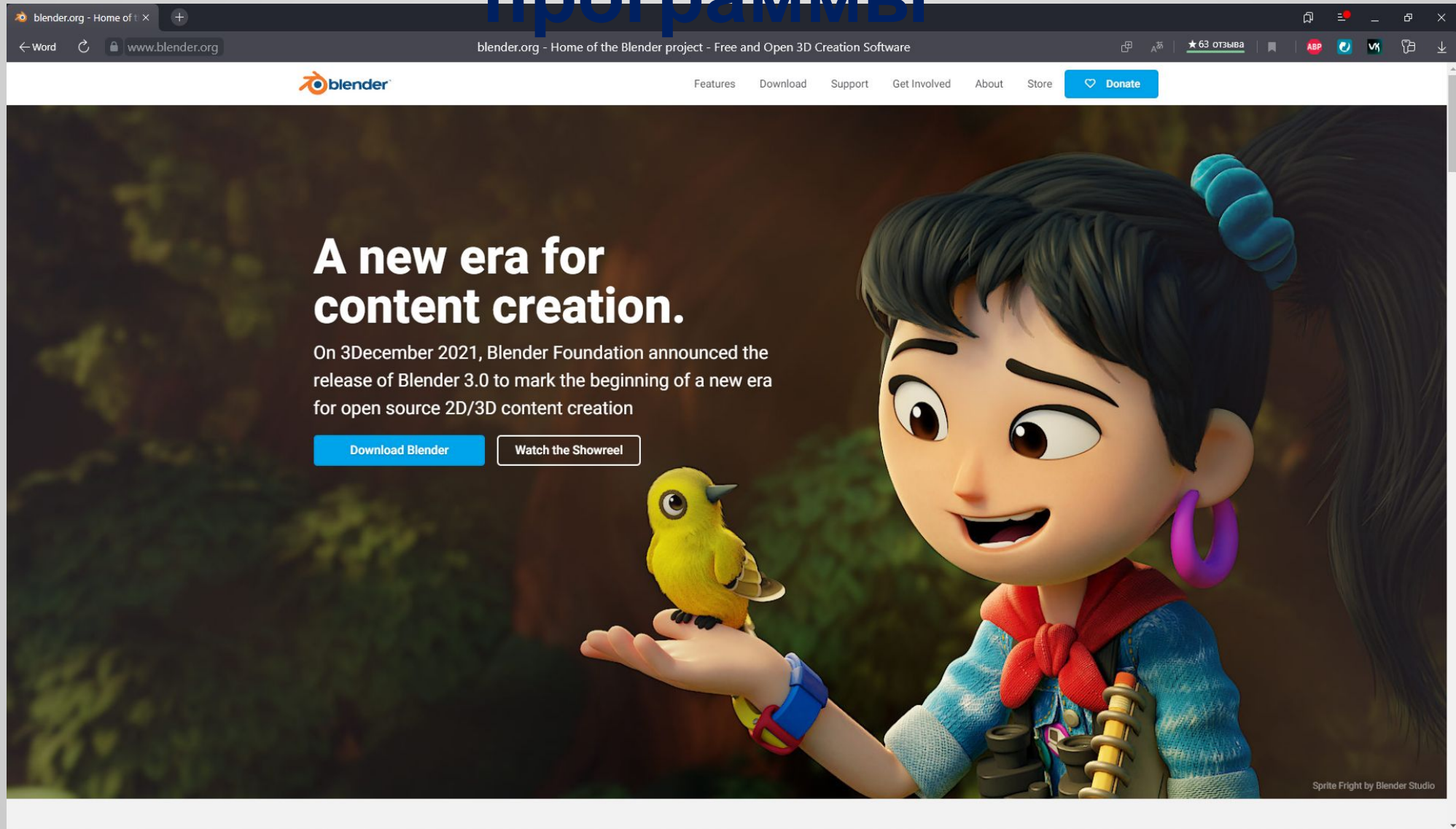
1. Изучение информации по выбранному вопросу.
2. Изучение программы по 3D моделированию
3. Разработка способов создания простейших 3D объектов

# Практическая

## значимость

1. Польза от знаний 3D моделирования
2. Умение работать со всеми необходимыми инструментами моделирования
3. Возможность создавать объемные чертежи и 3D модели
4. Приобретение навыков, которые позволят стать профессиональным дизайнером или архитектором

# Установка программы



blender.org - Home of the Blender project - Free and Open 3D Creation Software

blender.org - Home of the Blender project - Free and Open 3D Creation Software

★ 63 отзыва

Features Download Support Get Involved About Store [Donate](#)

## A new era for content creation.

On 3December 2021, Blender Foundation announced the release of Blender 3.0 to mark the beginning of a new era for open source 2D/3D content creation

[Download Blender](#) [Watch the Showreel](#)

Sprite Fright by Blender Studio

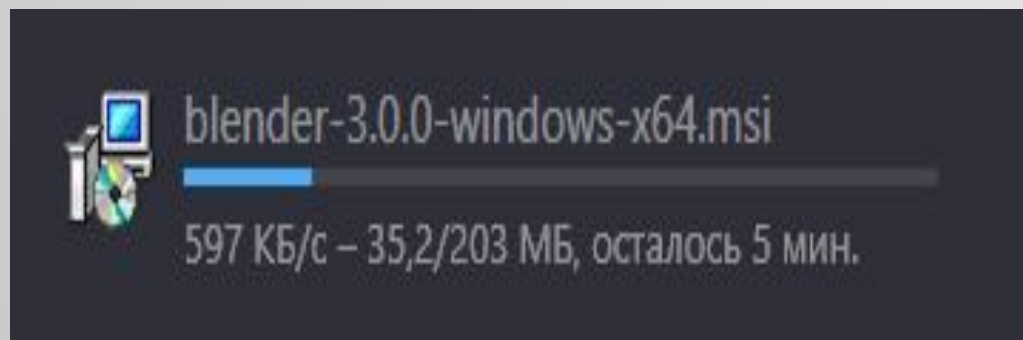
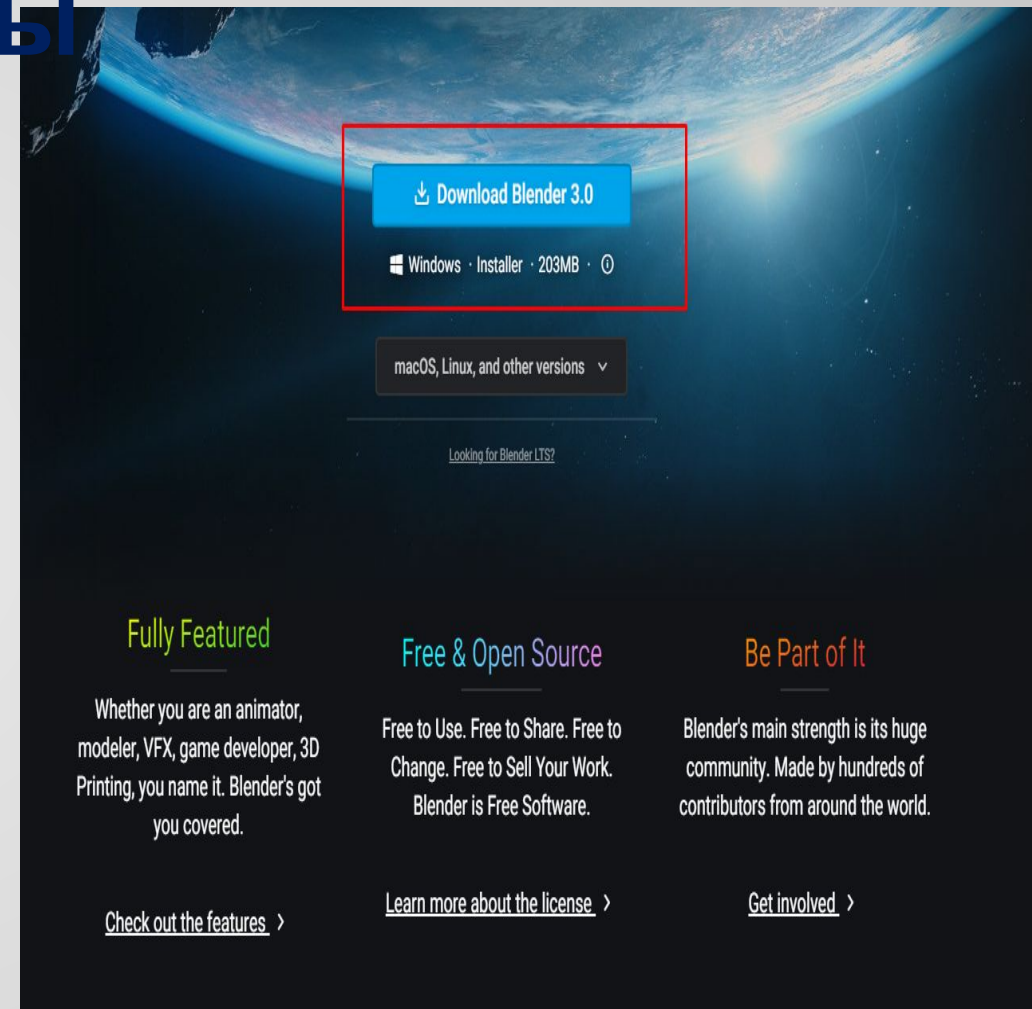
# Установка программы

## A new era for content creation.

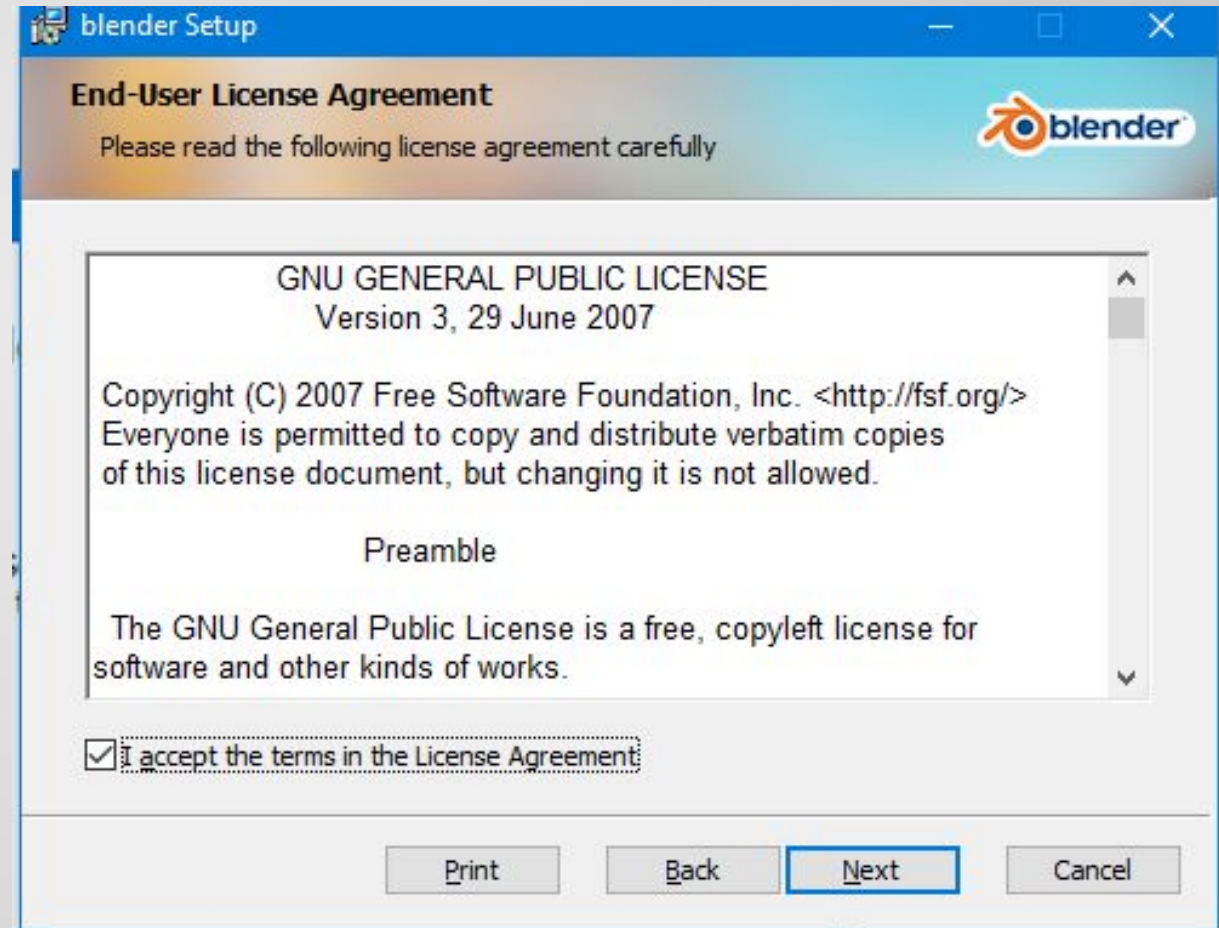
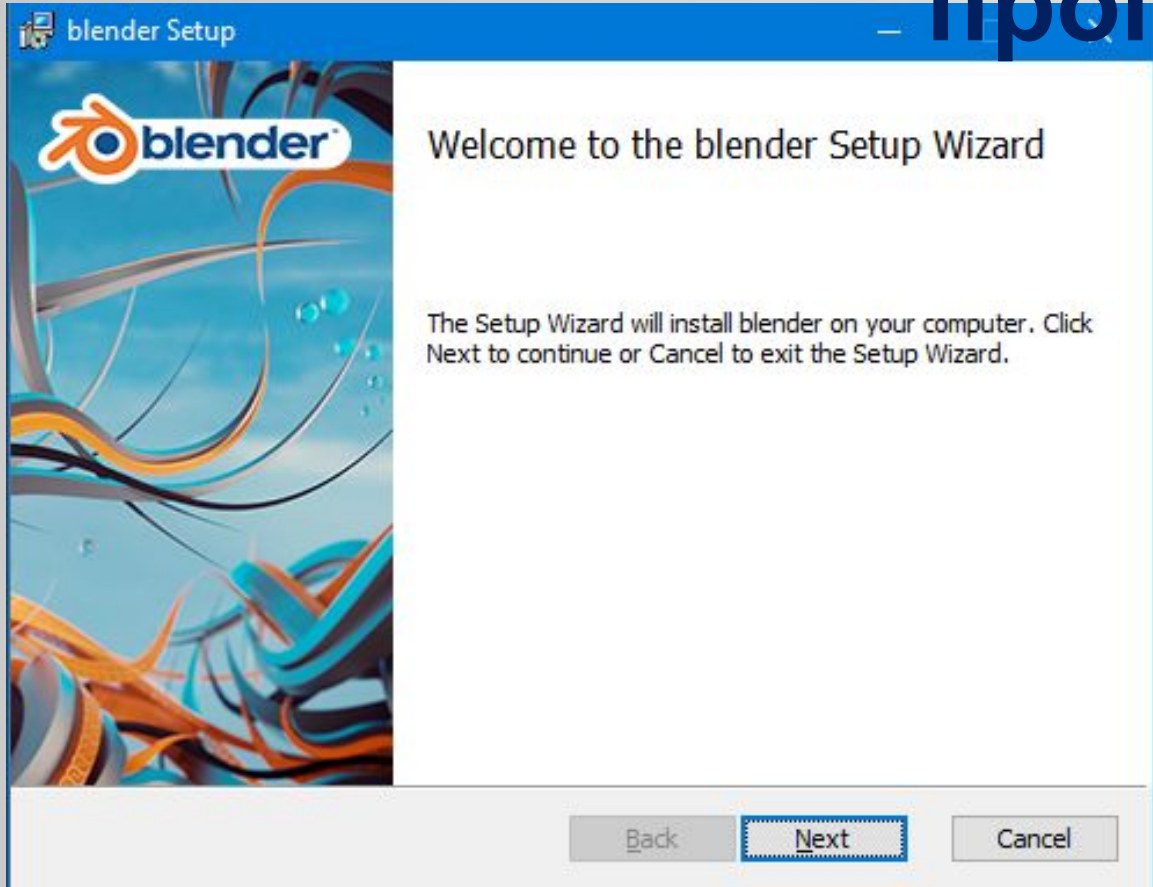
On 3December 2021, Blender Foundation announced the release of Blender 3.0 to mark the beginning of a new era for open source 2D/3D content creation

Download Blender

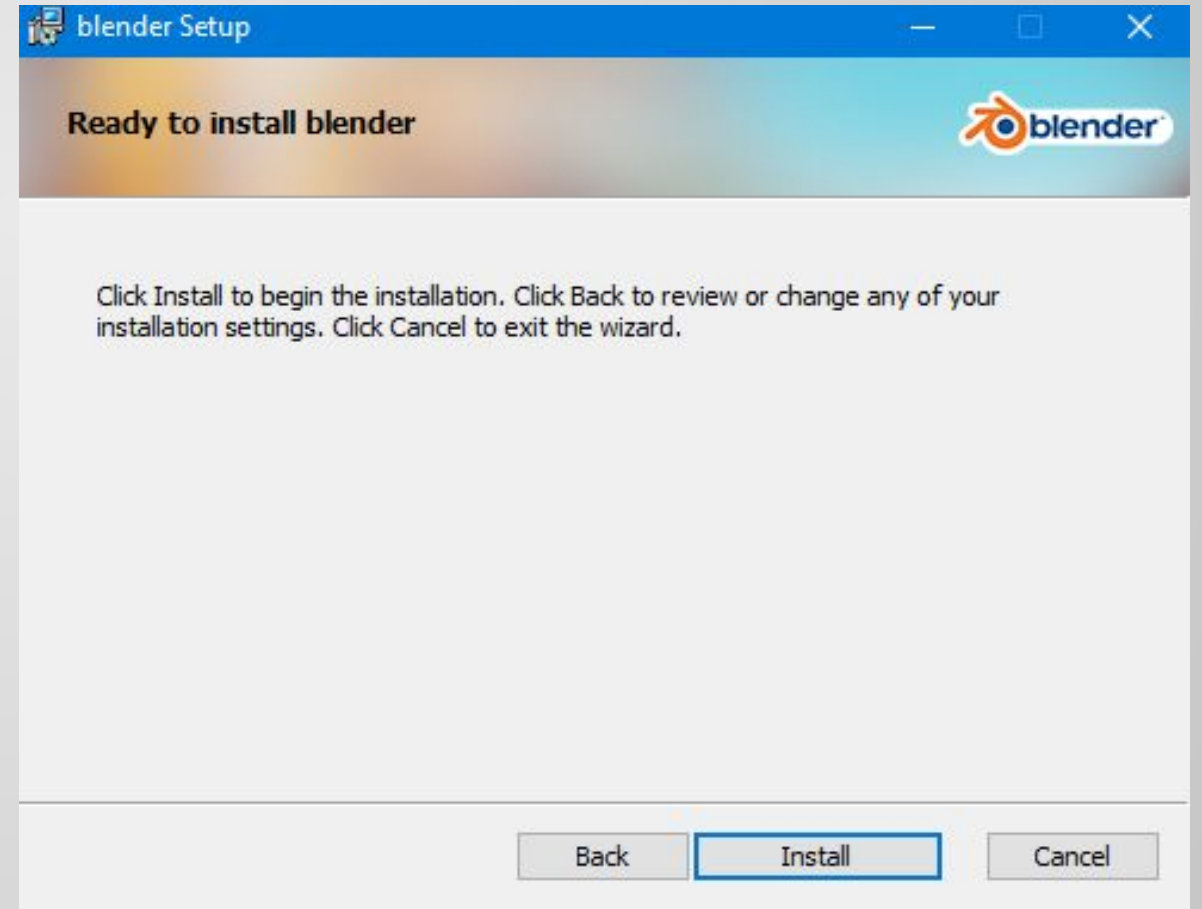
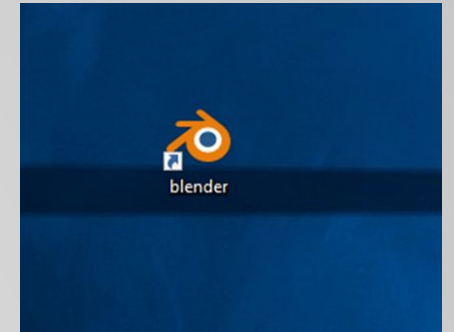
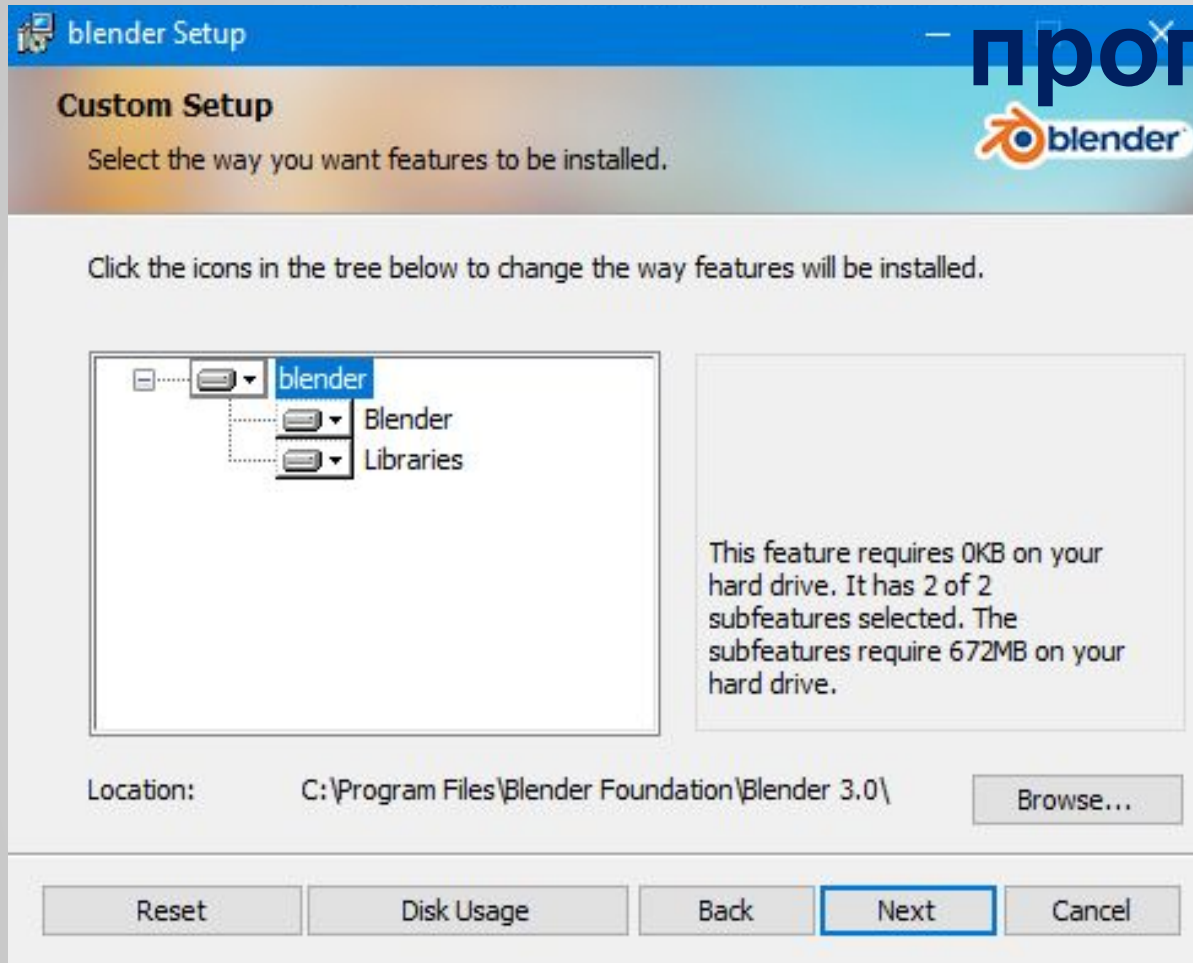
Watch the Showreel



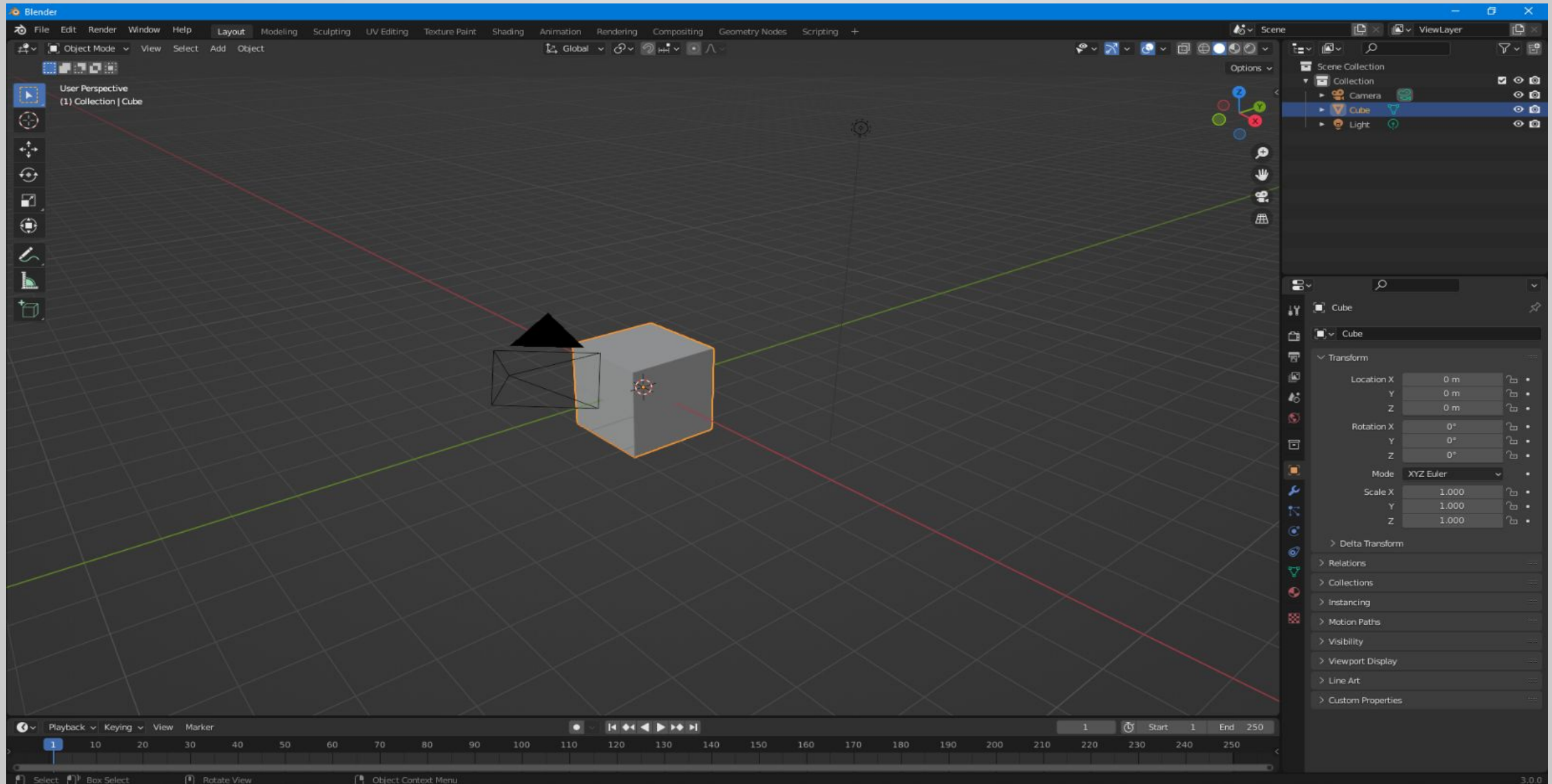
# Установка программы



# Установка программы

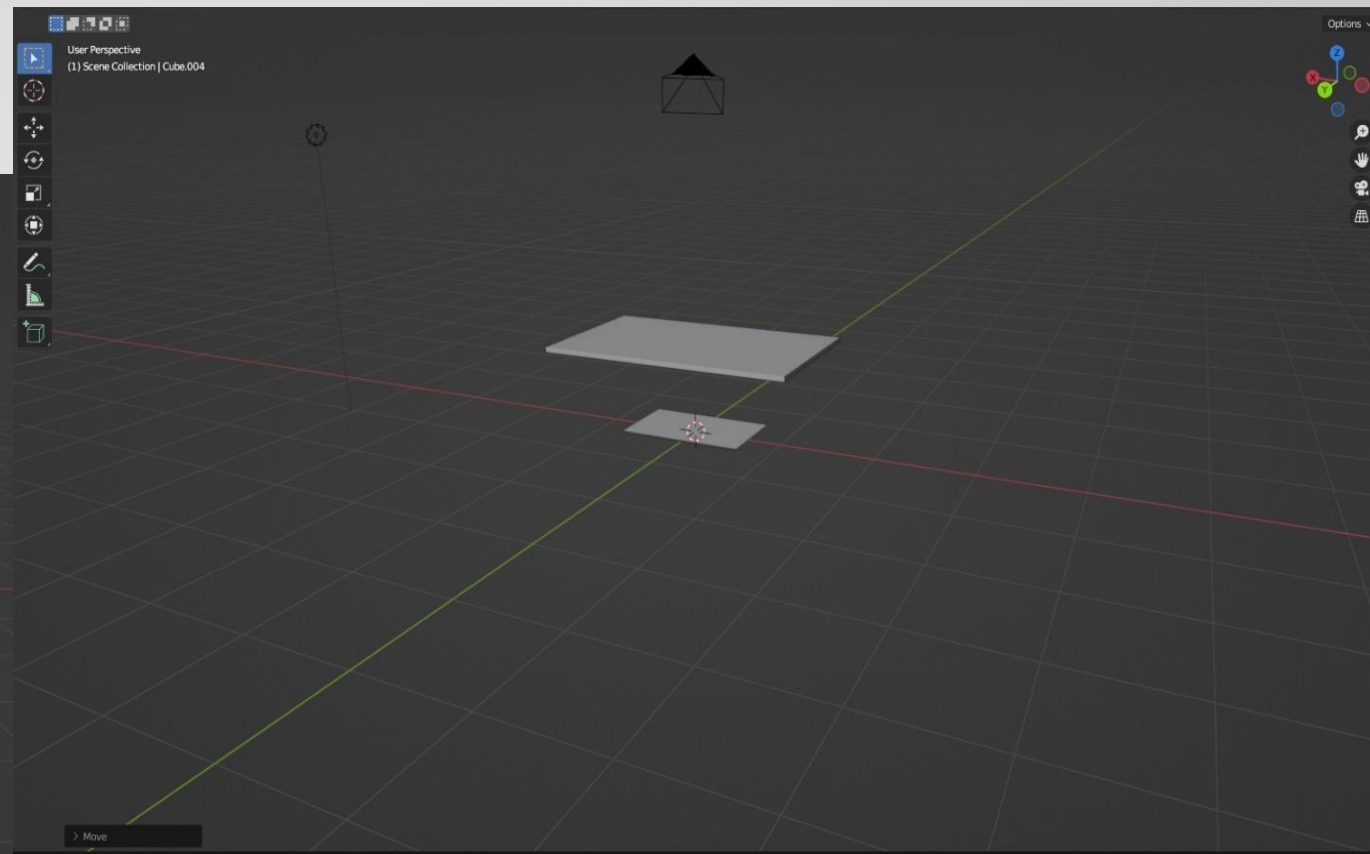
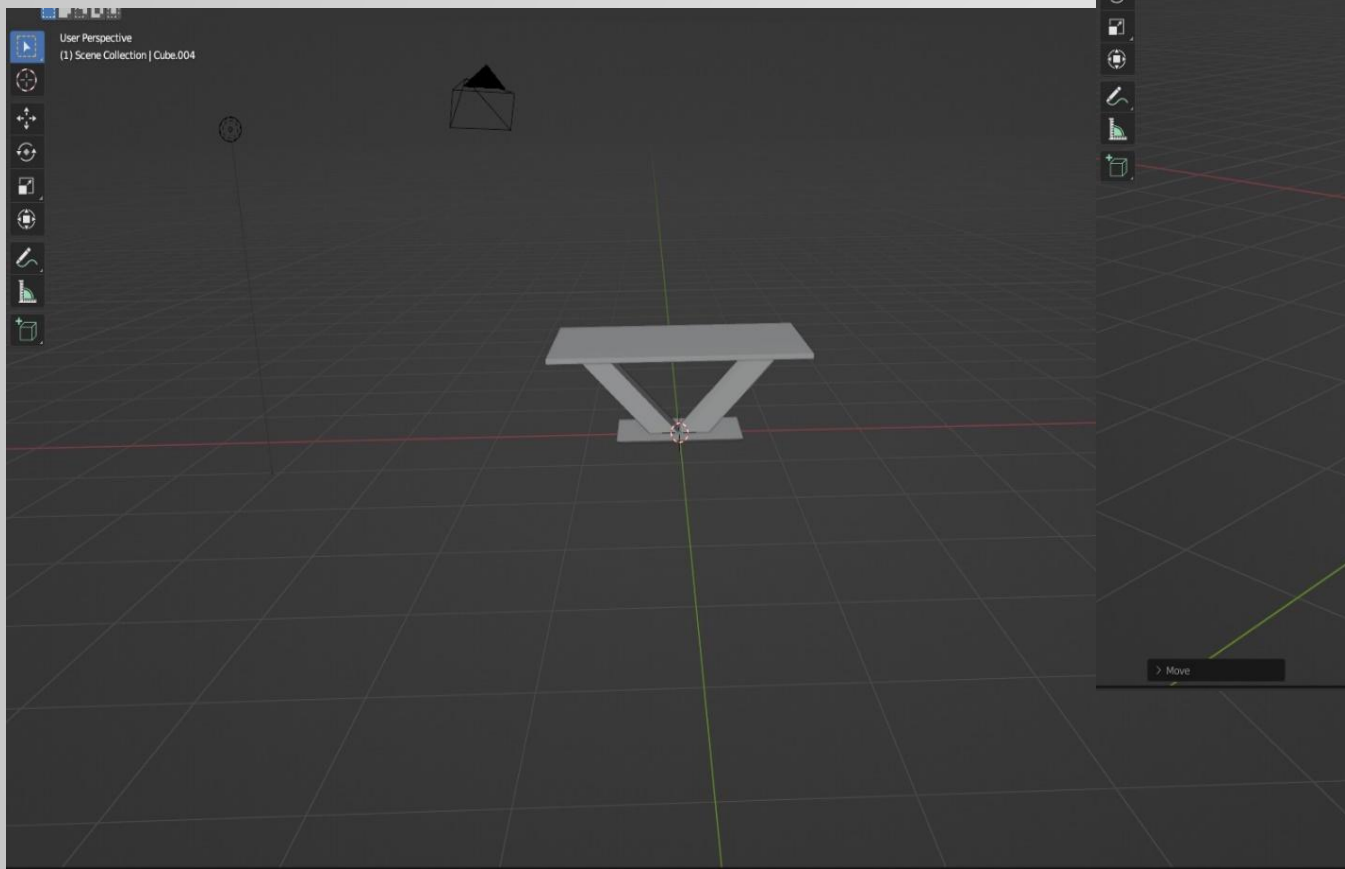


# ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММЫ

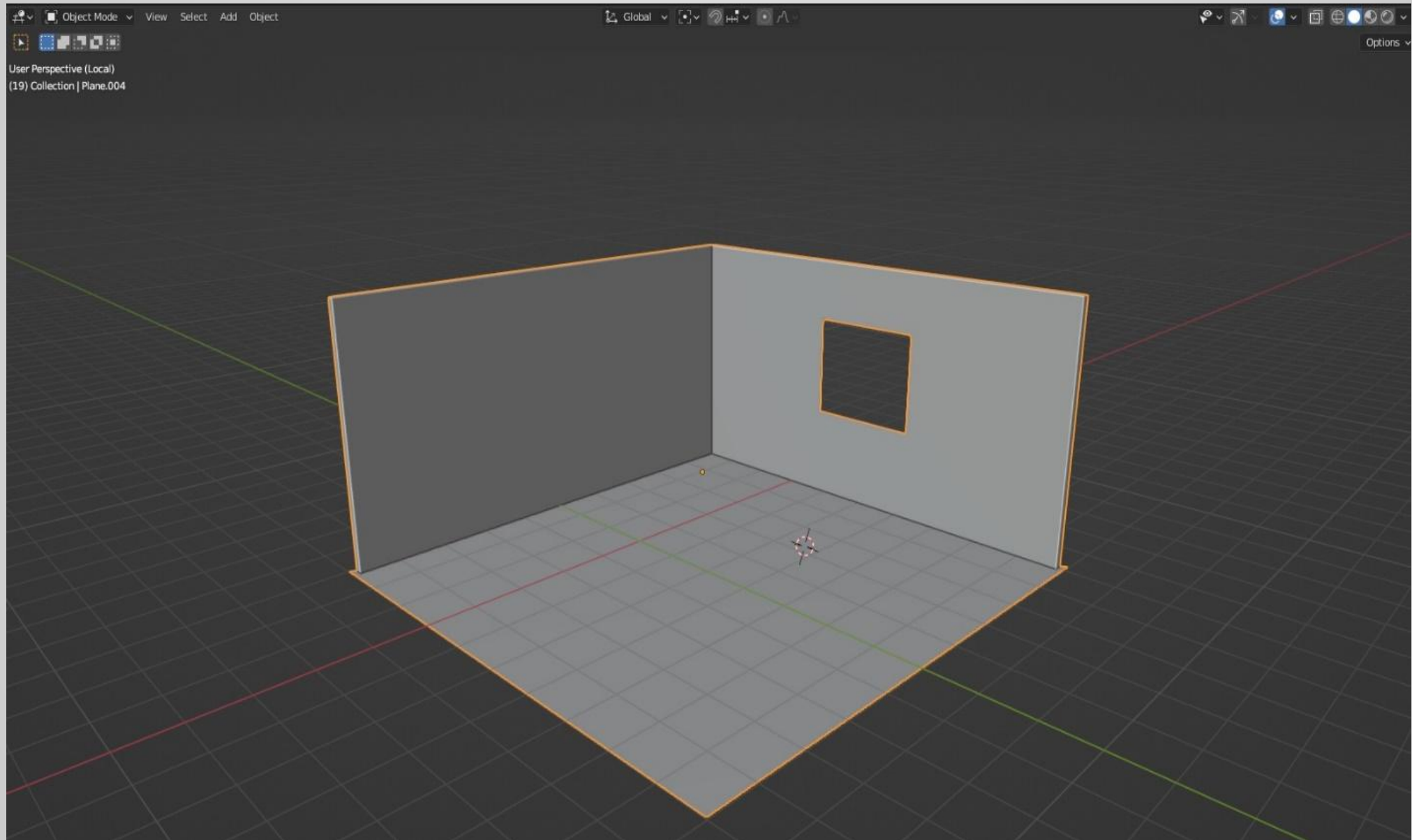




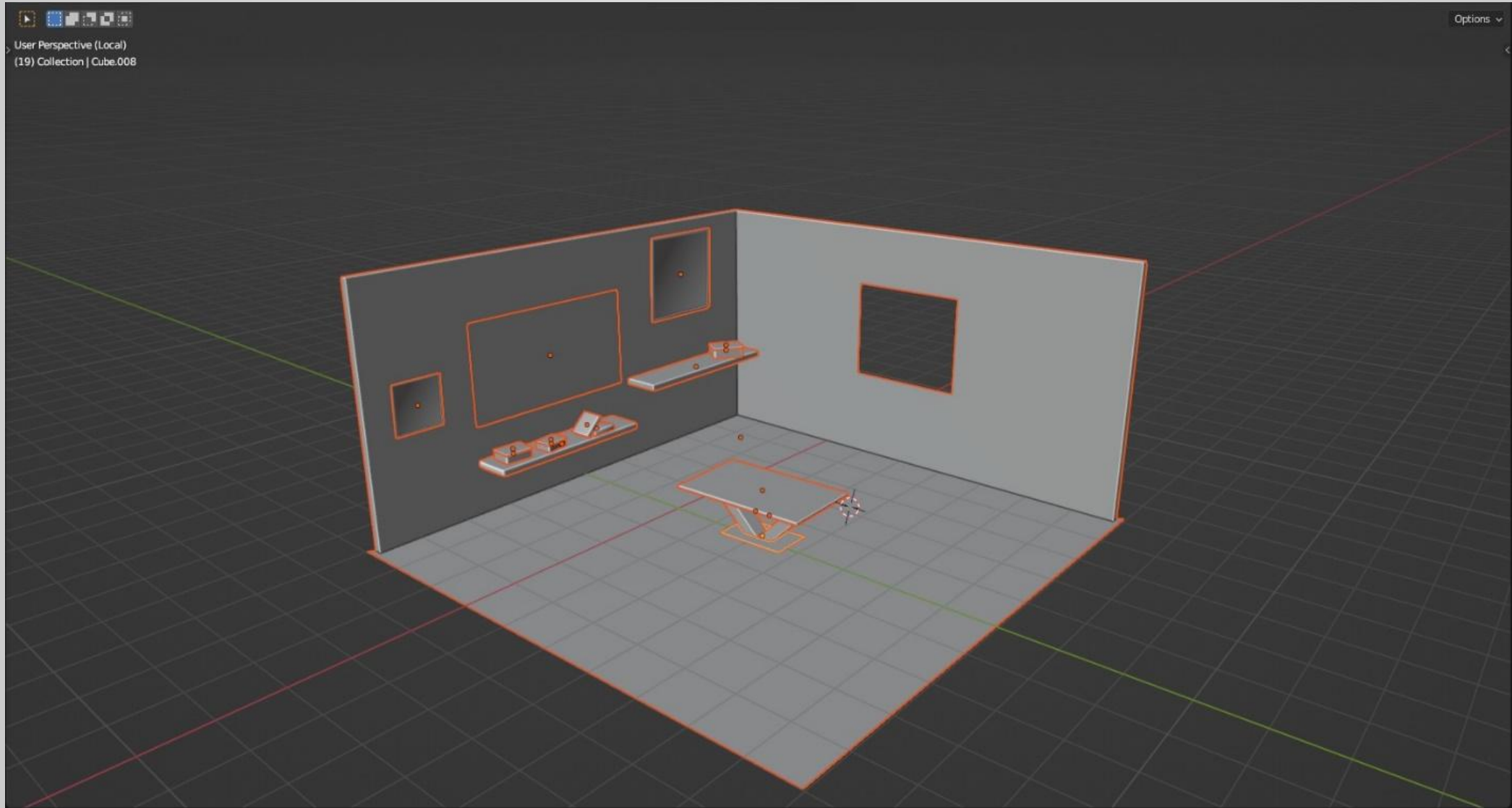
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



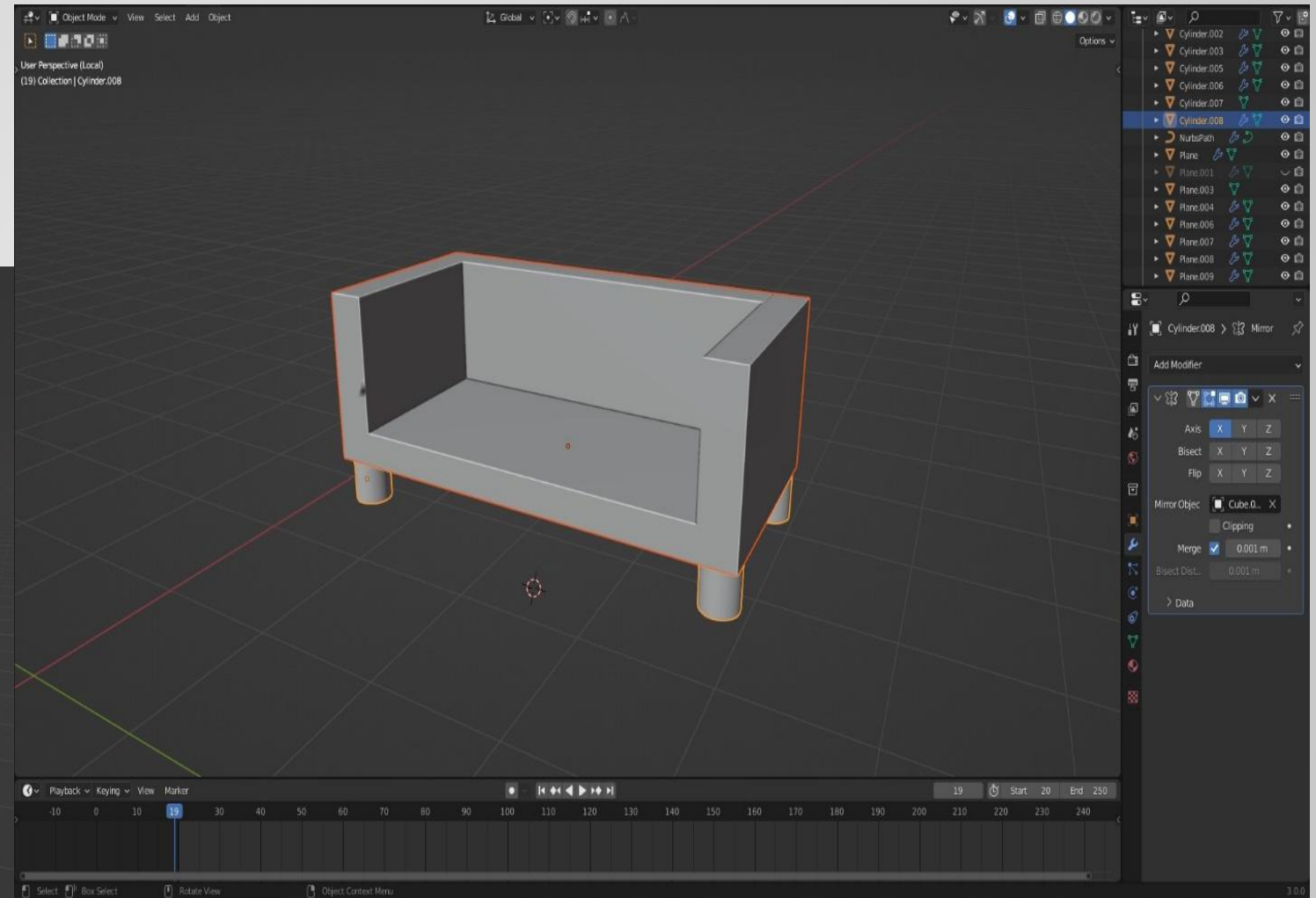
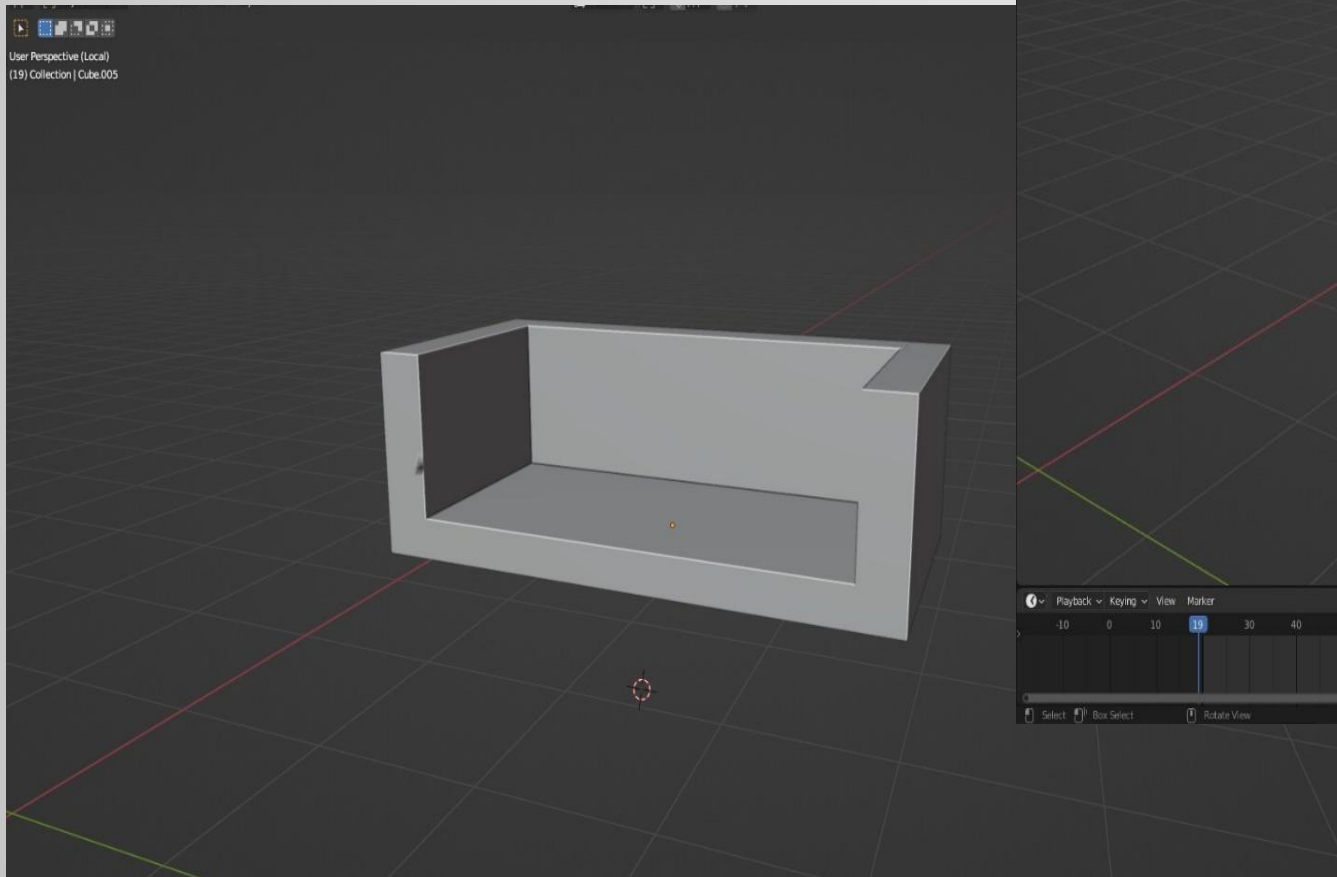
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



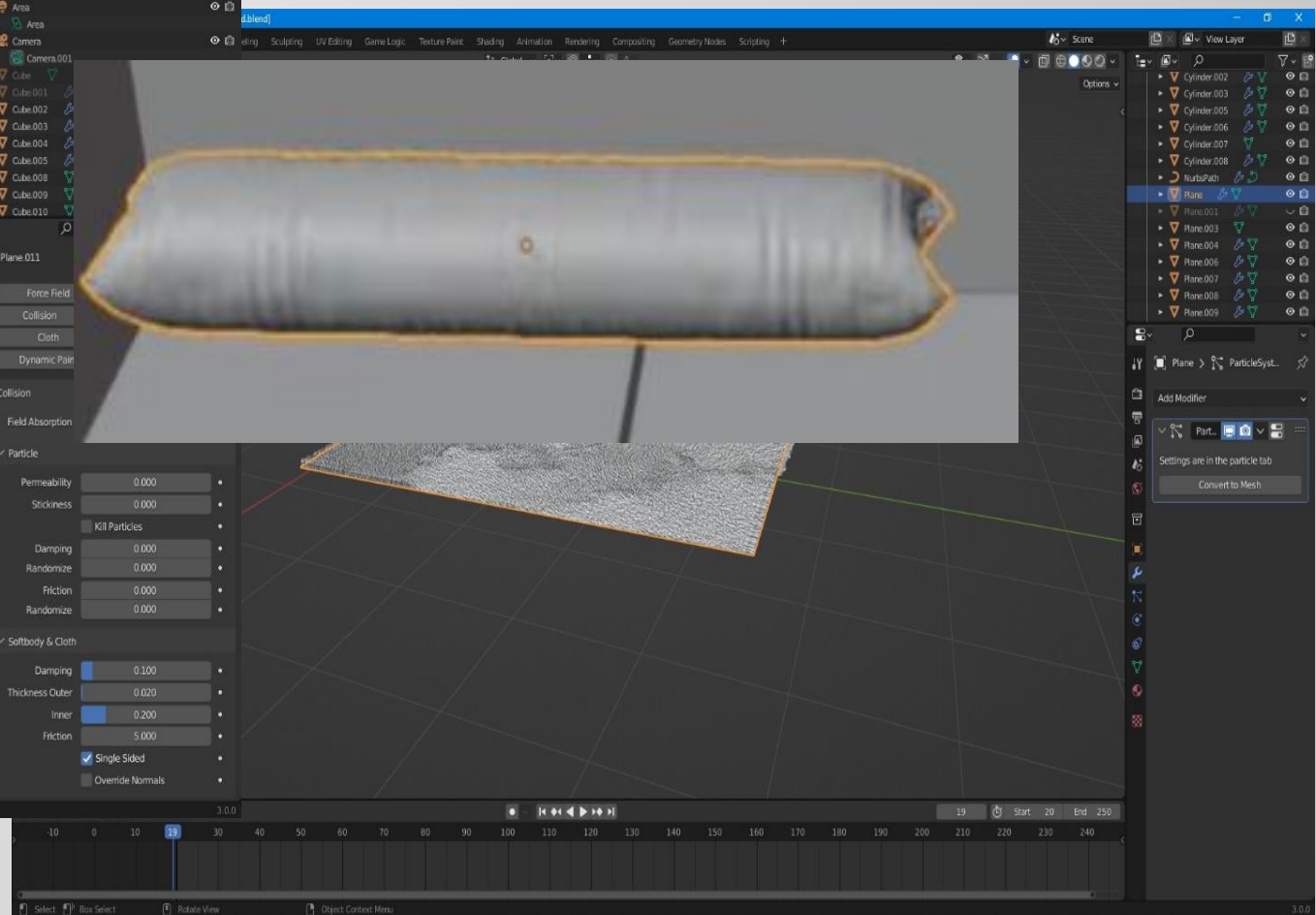
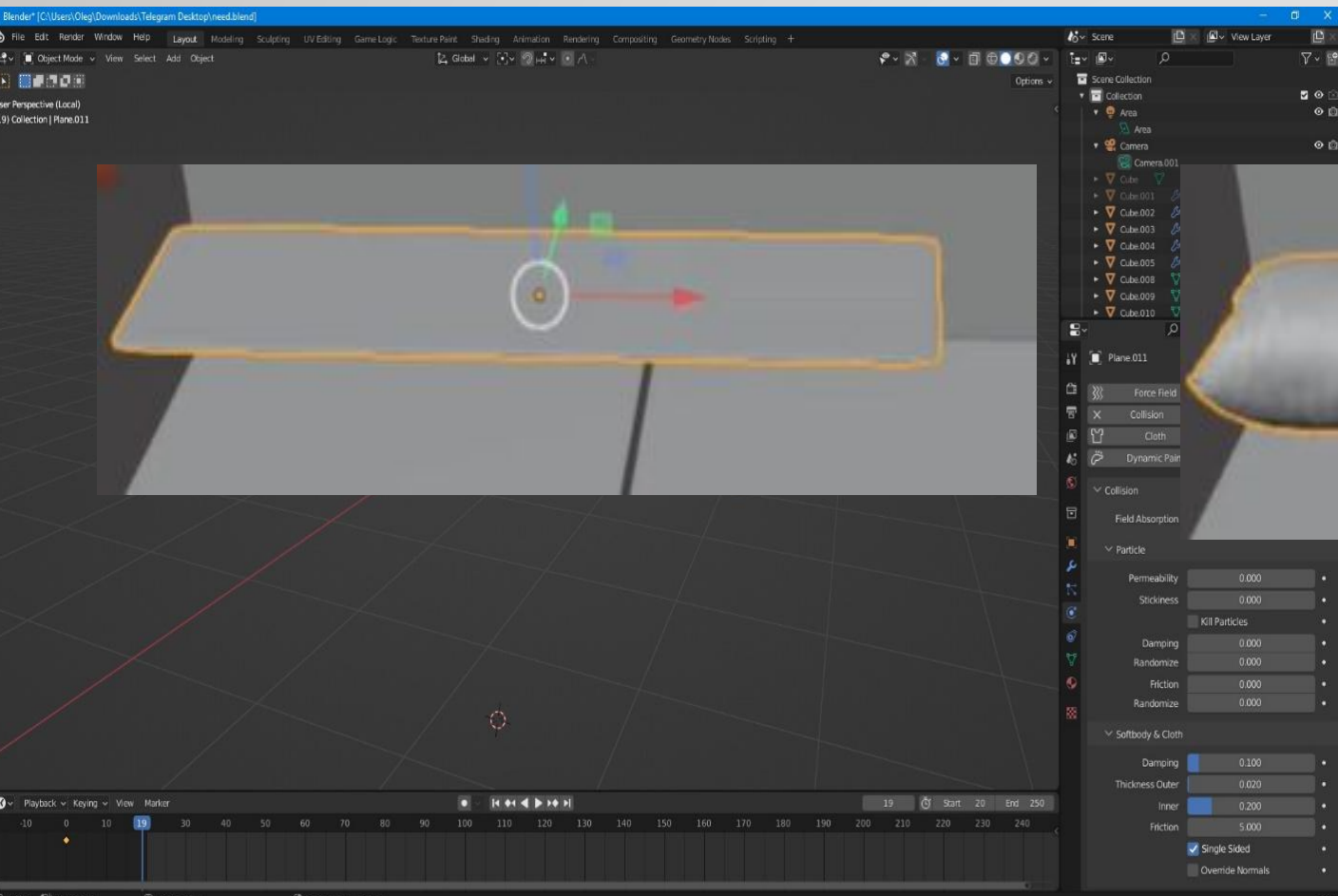
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



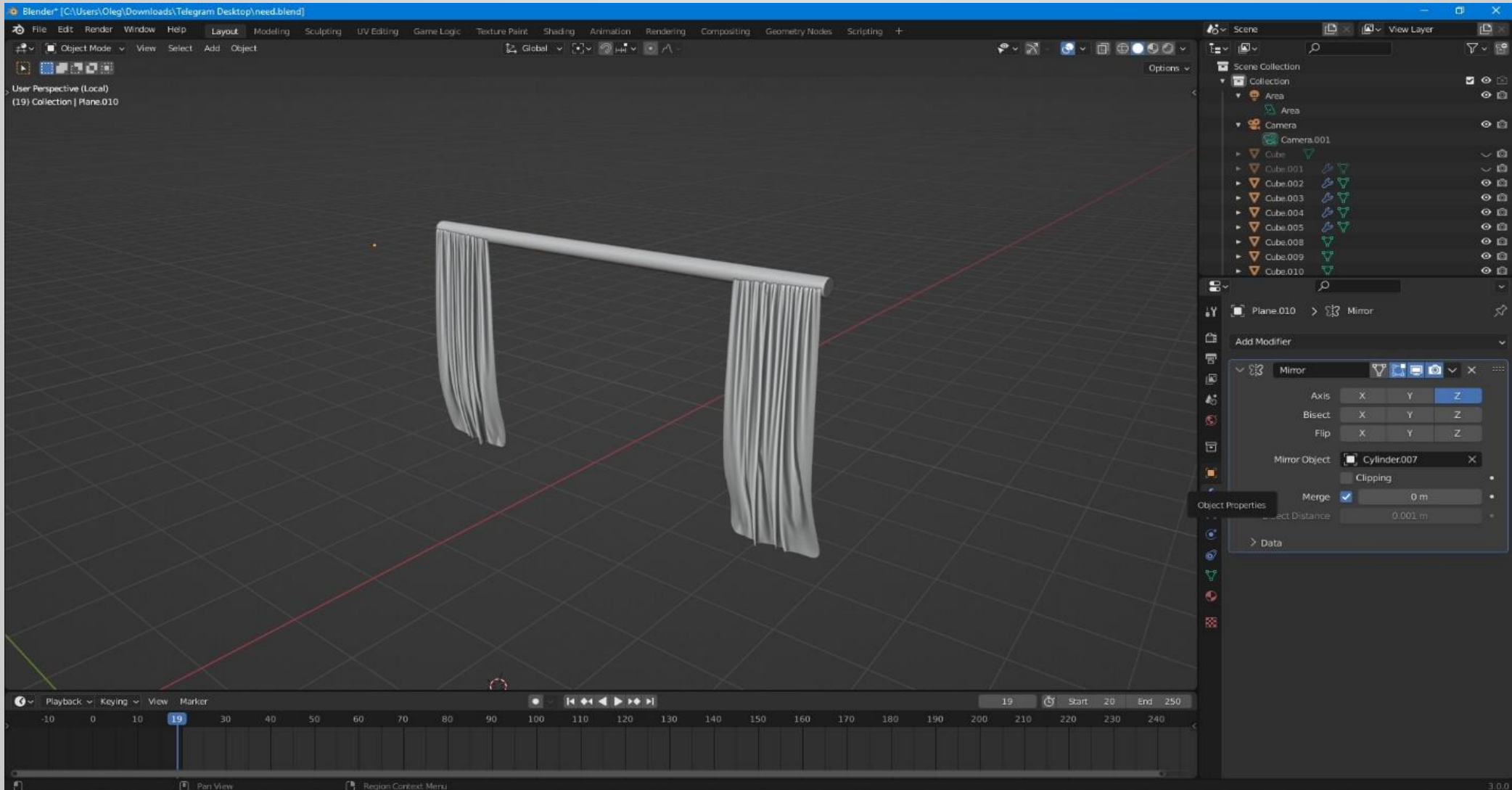
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



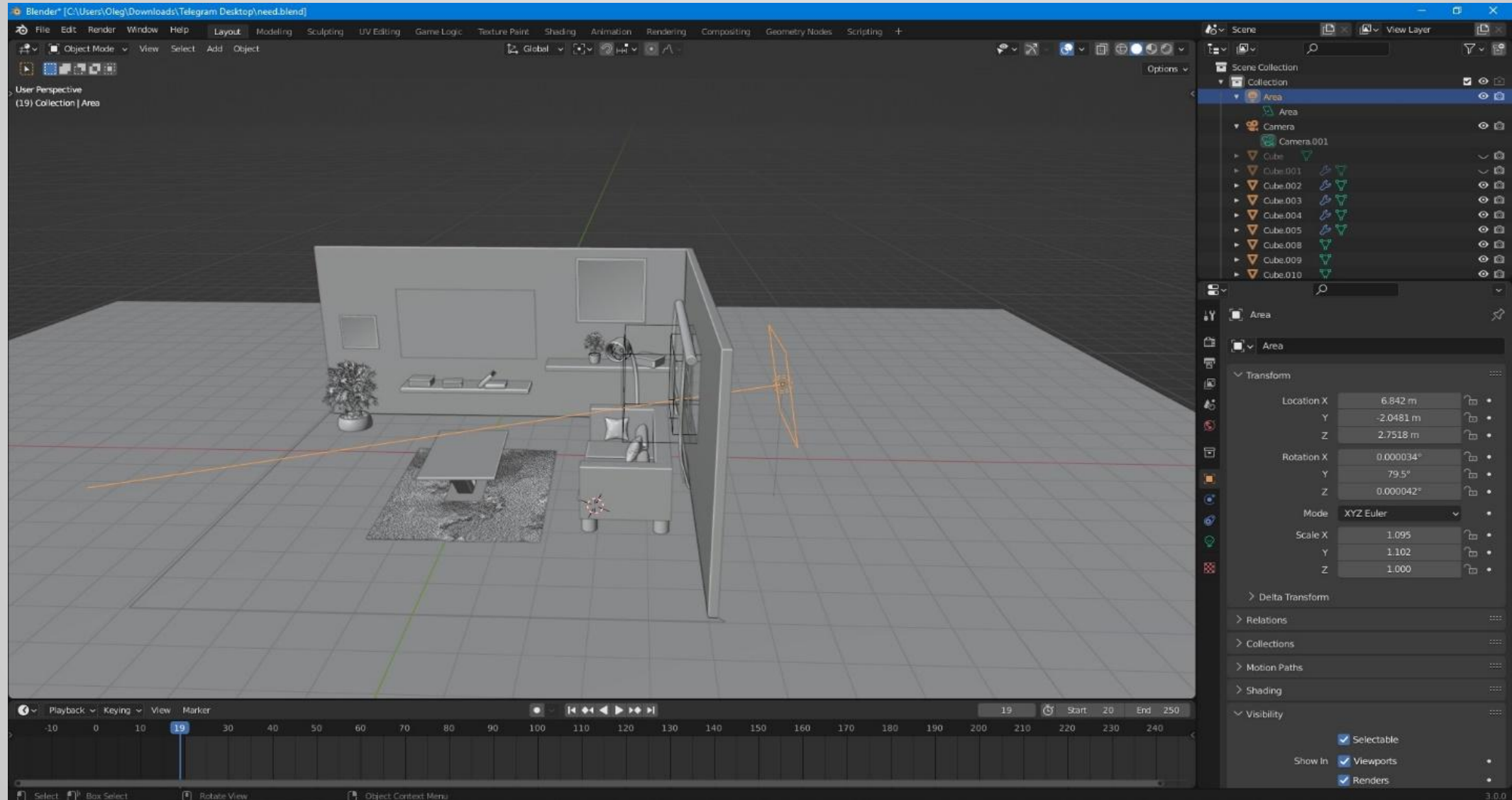
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИМУЛЯЦИИ ТКАНЕЙ



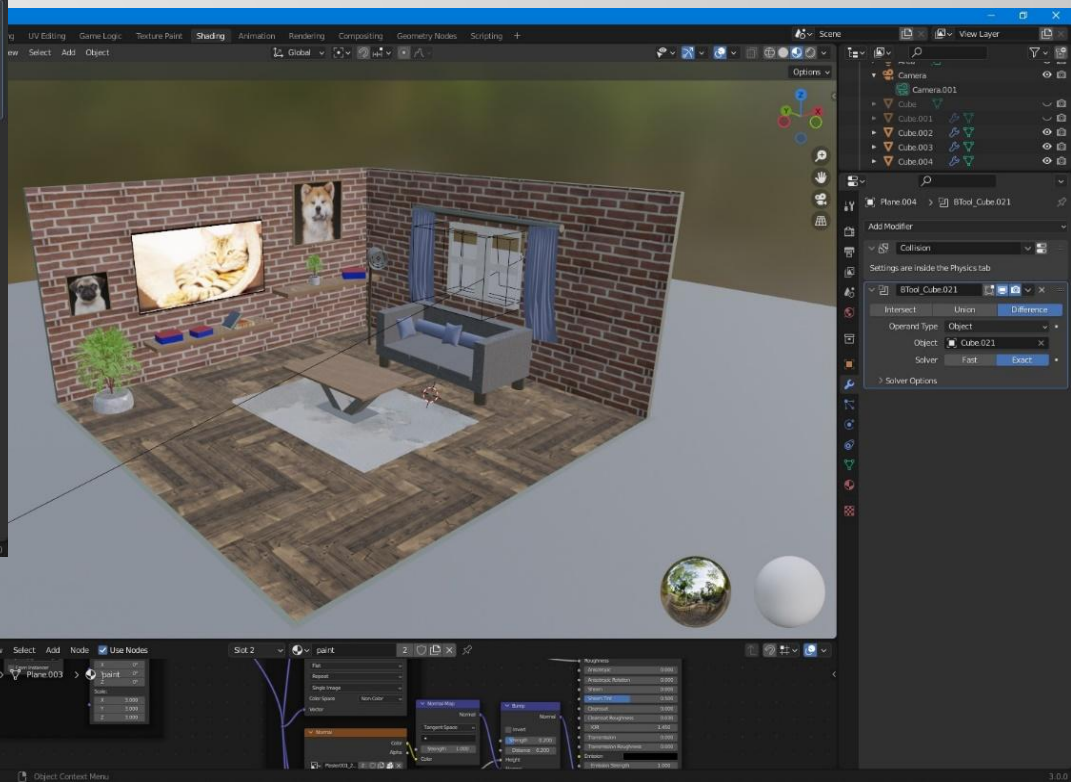
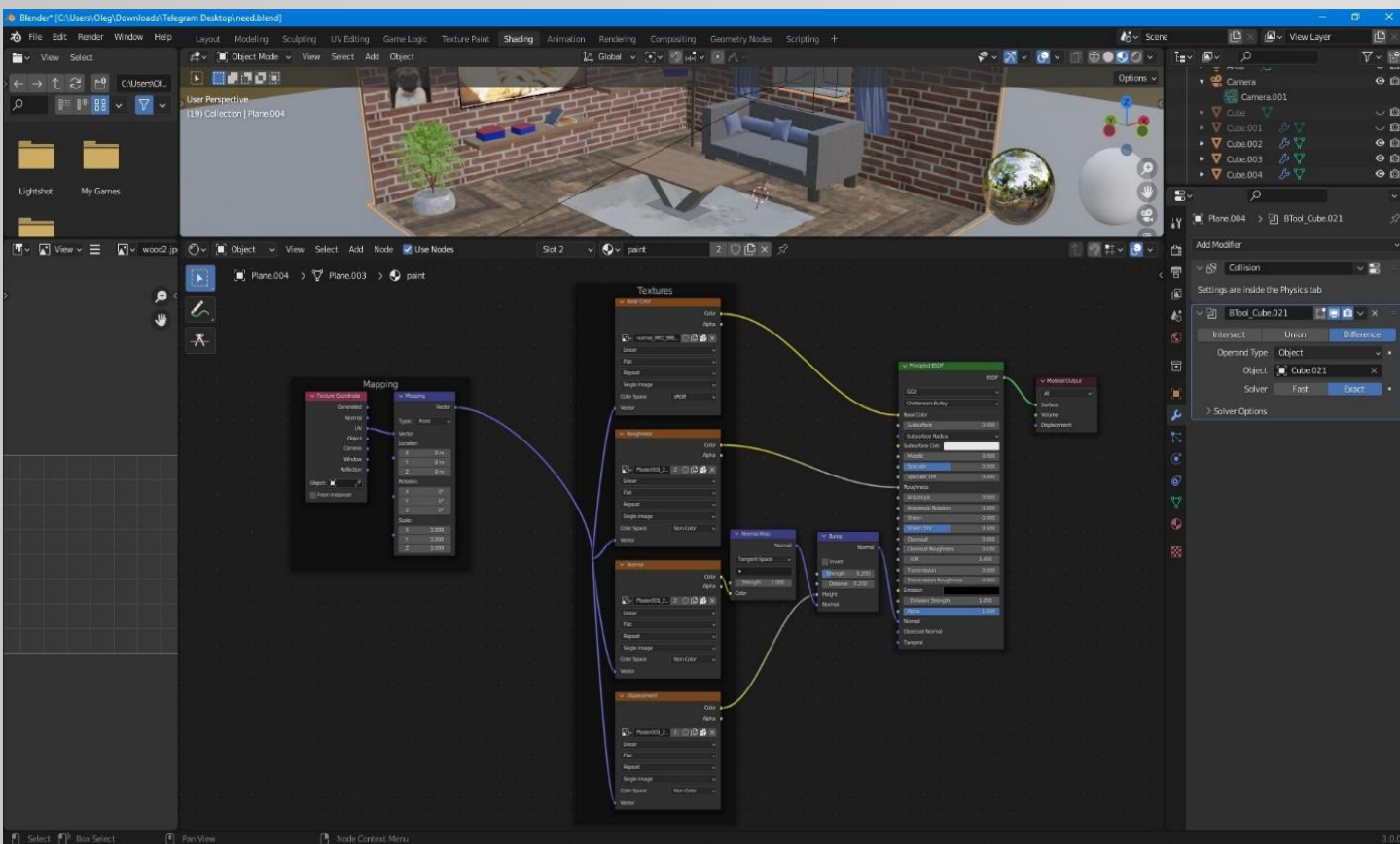
# СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИМУЛЯЦИИ ТКАНЕЙ



# СОЗДАЁМ СВЕТ И РАЗМЕЩАЕМ ОБЪЕКТЫ

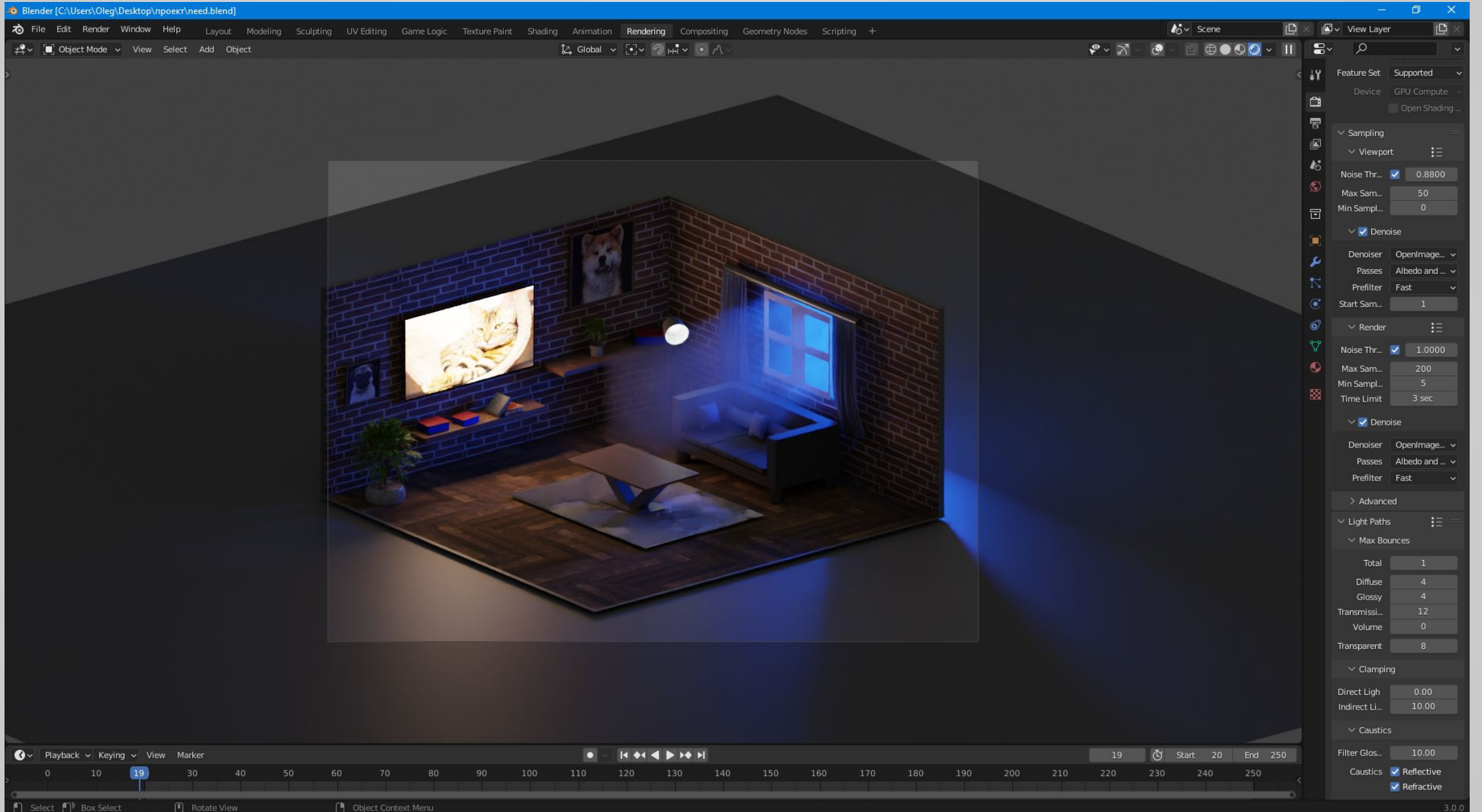


# НАКЛАДЫВАЕМ ТЕКСТУРЫ





# ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы над проектом, мы поняли и научились:



- Как пользоваться программой для 3D-моделирования Blender
- Как взаимодействовать с простейшими объектами
- С помощью этих объектов создавать композицию

Полученный опыт в 3D-моделировании может помочь в будущем с выбором профессии

# ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

<https://www.blender.org/> - официальный сайт разработчиков

<https://docs.blender.org/> - официальный сайт с документацией

<https://www.youtube.com/watch?v=BWRNNXa-S3Y> - видеоурок

<https://www.youtube.com/watch?v=R96xp3So5No&t=146s> - видеоурок

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

