

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

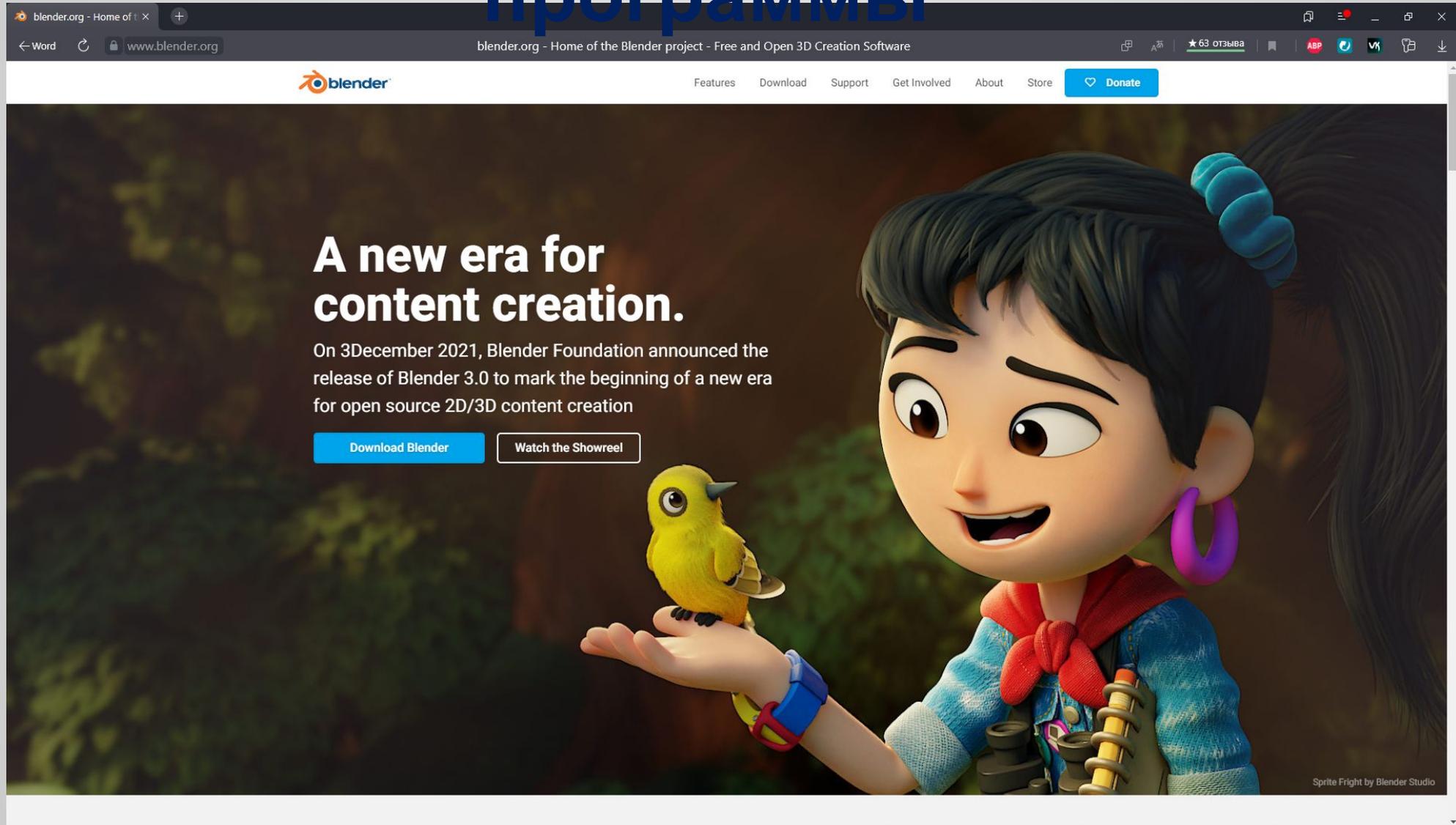
1. Изучение информации по выбранному вопросу.
2. Изучение программы по 3D моделированию
3. Разработка способов создания простейших 3D объектов

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

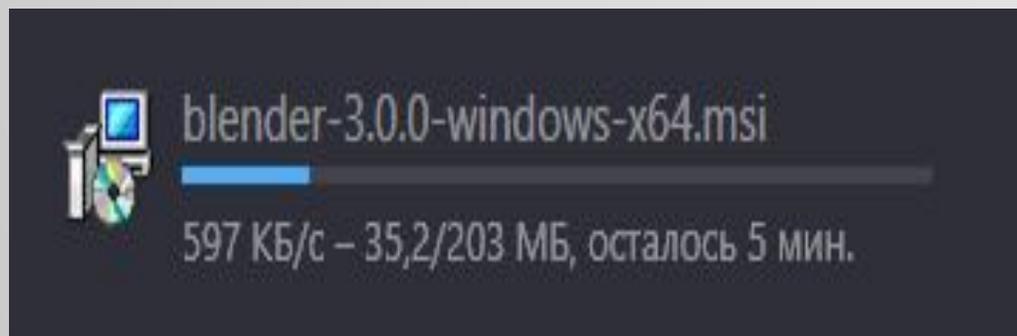
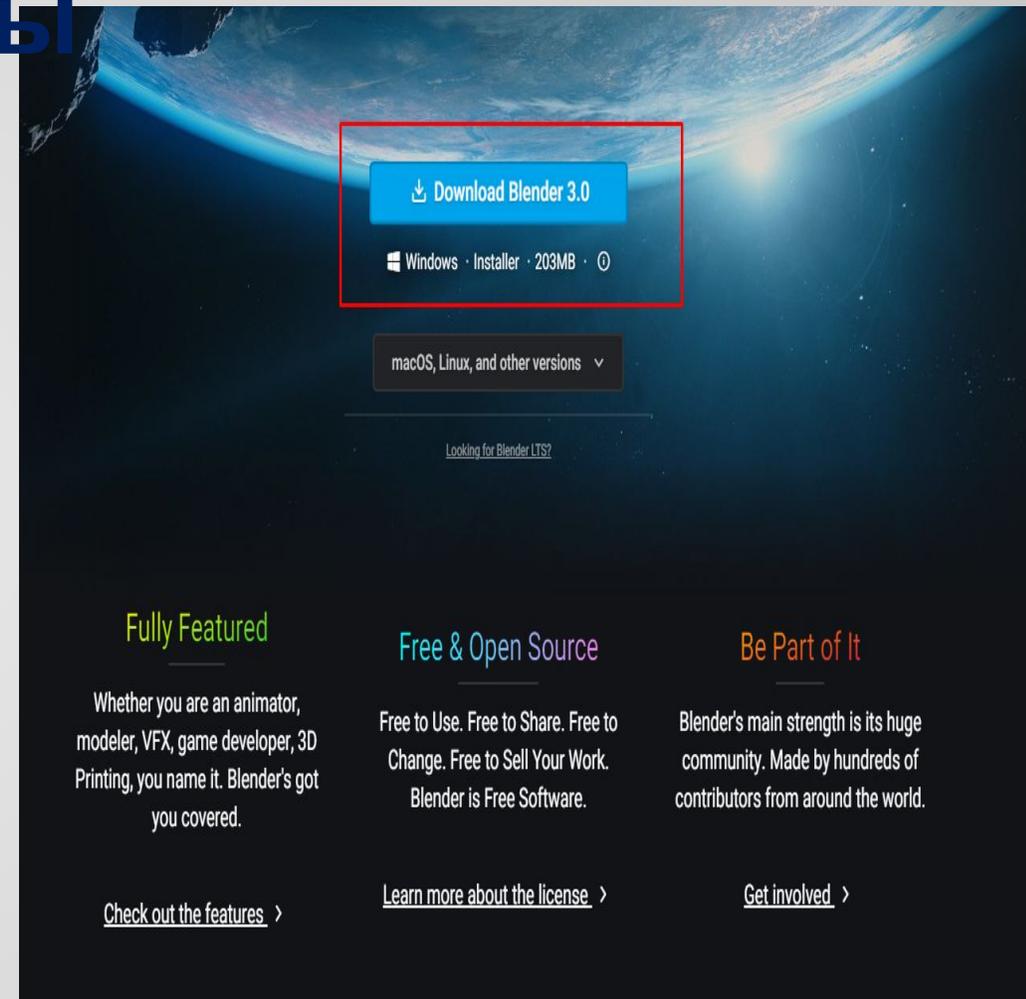
Установка программы

A new era for content creation.

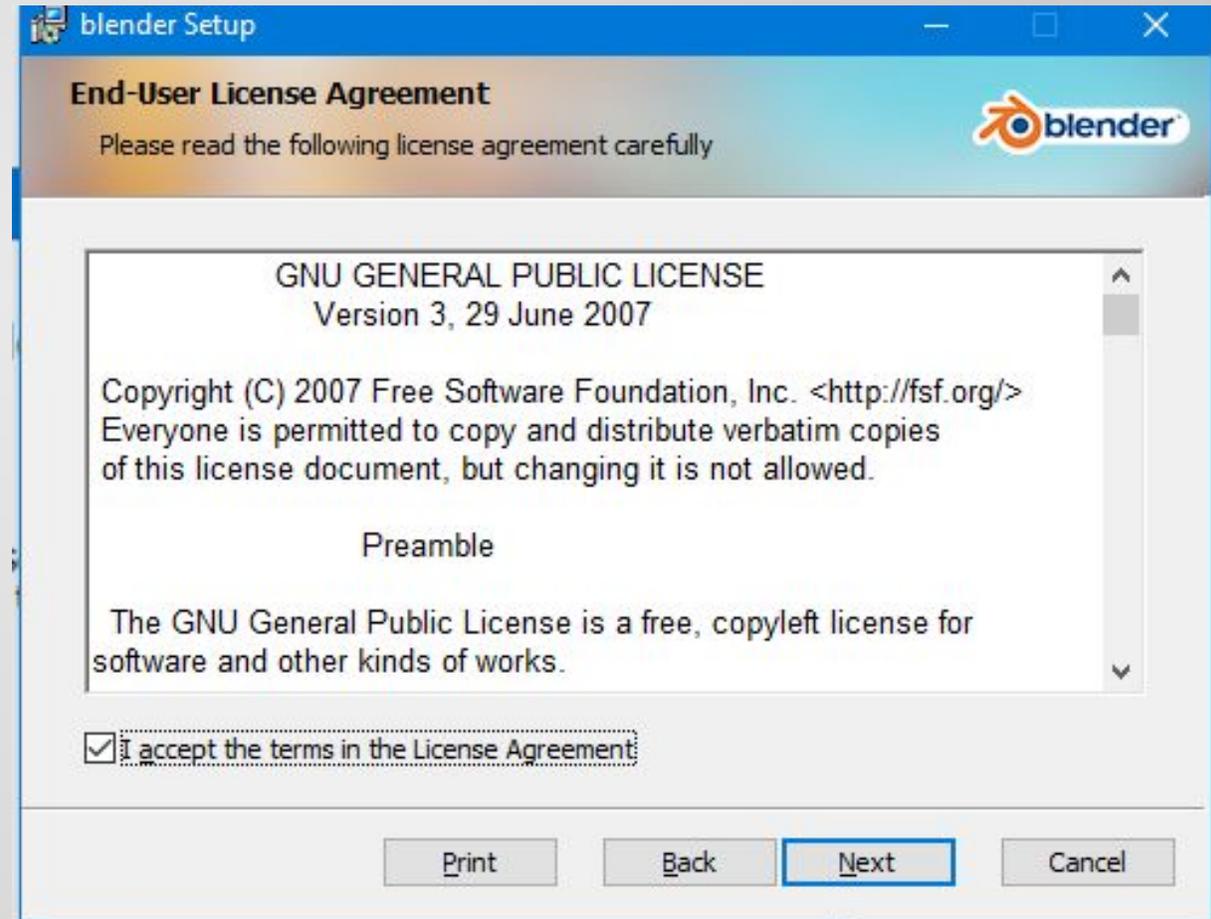
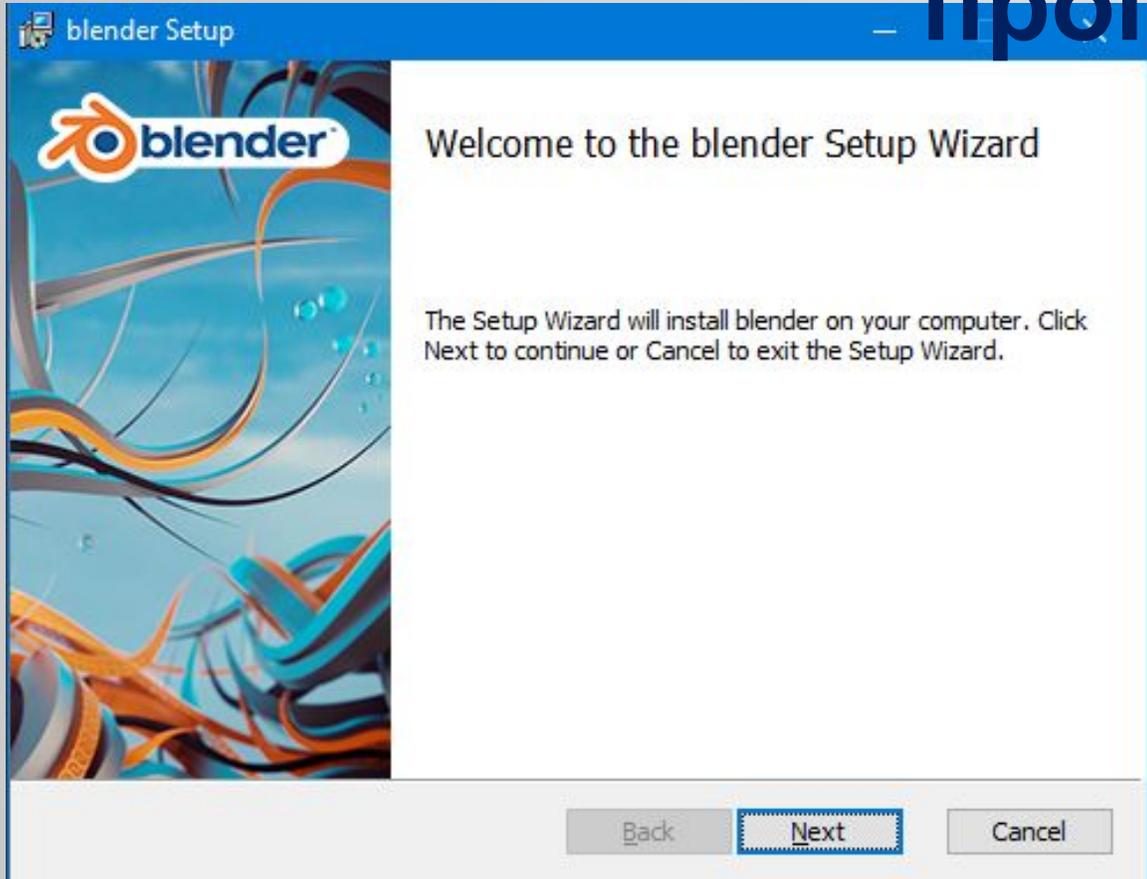
On 3December 2021, Blender Foundation announced the release of Blender 3.0 to mark the beginning of a new era for open source 2D/3D content creation

Download Blender

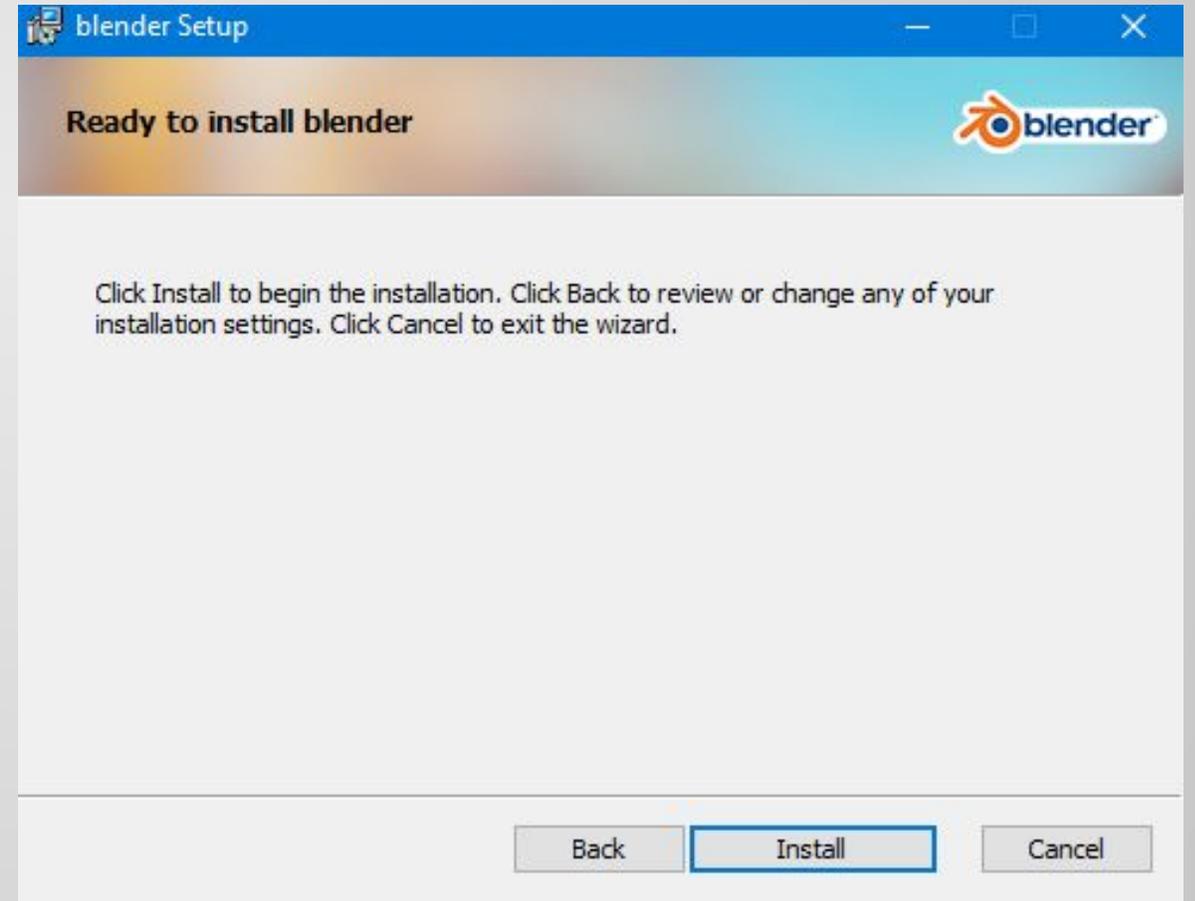
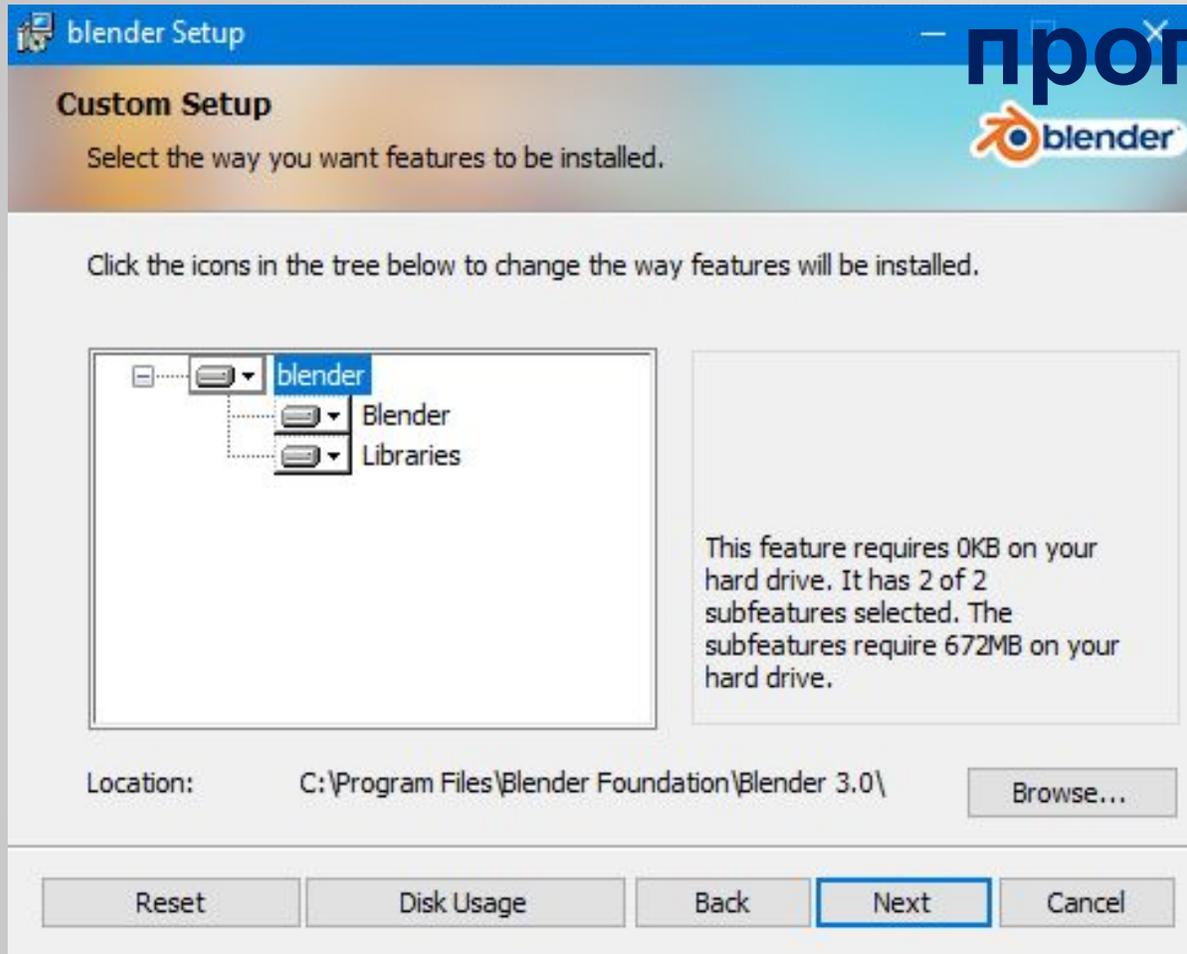
Watch the Showreel



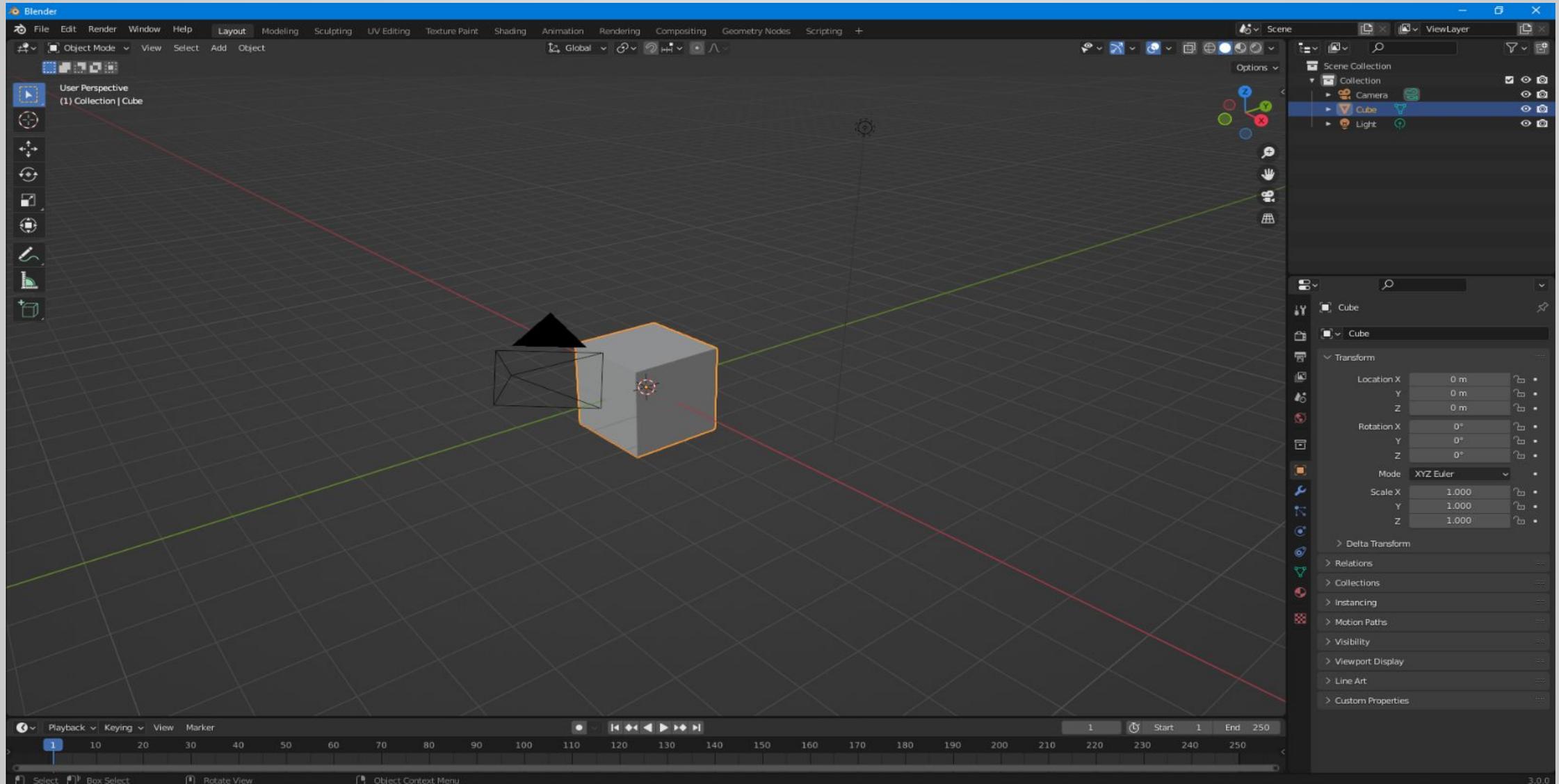
Установка программы



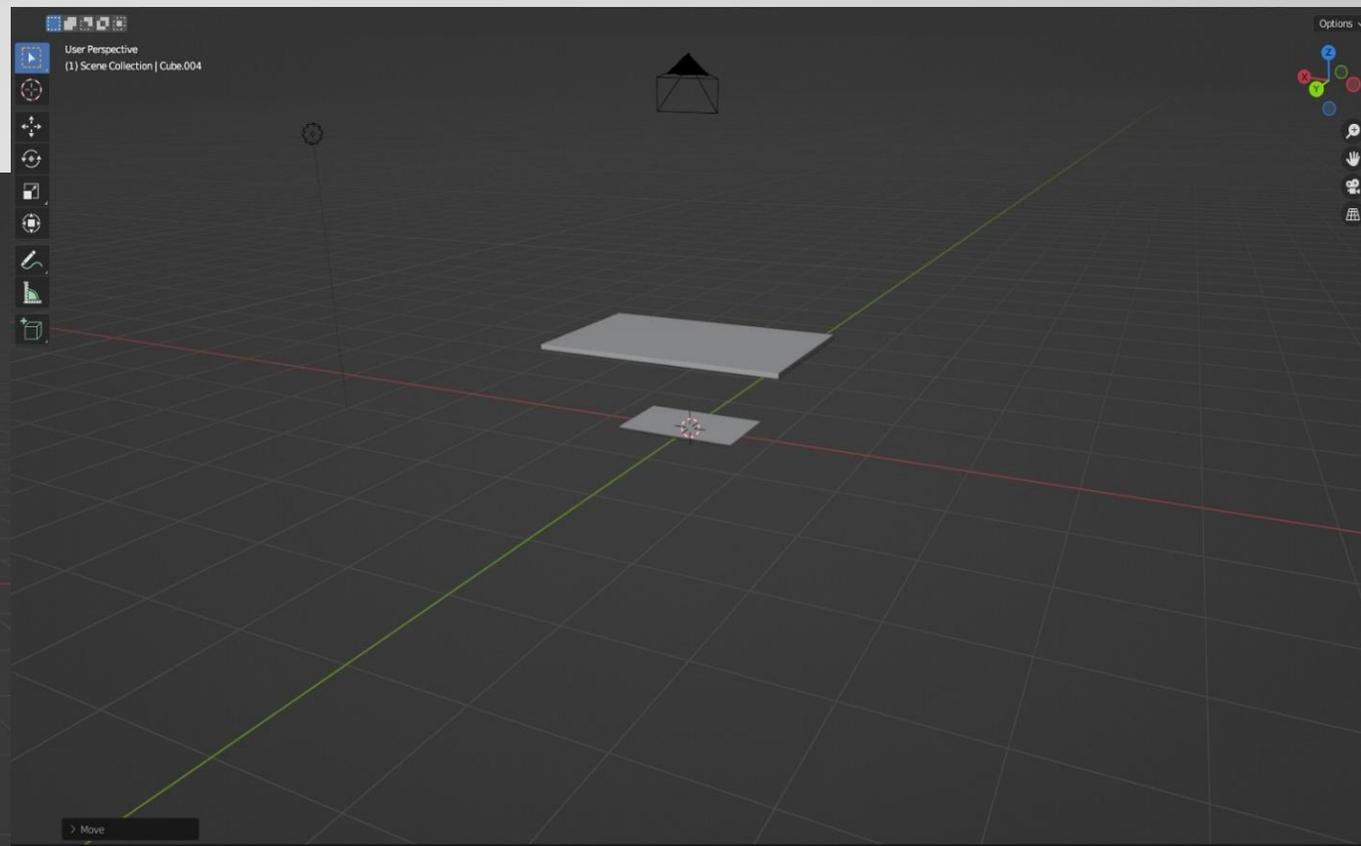
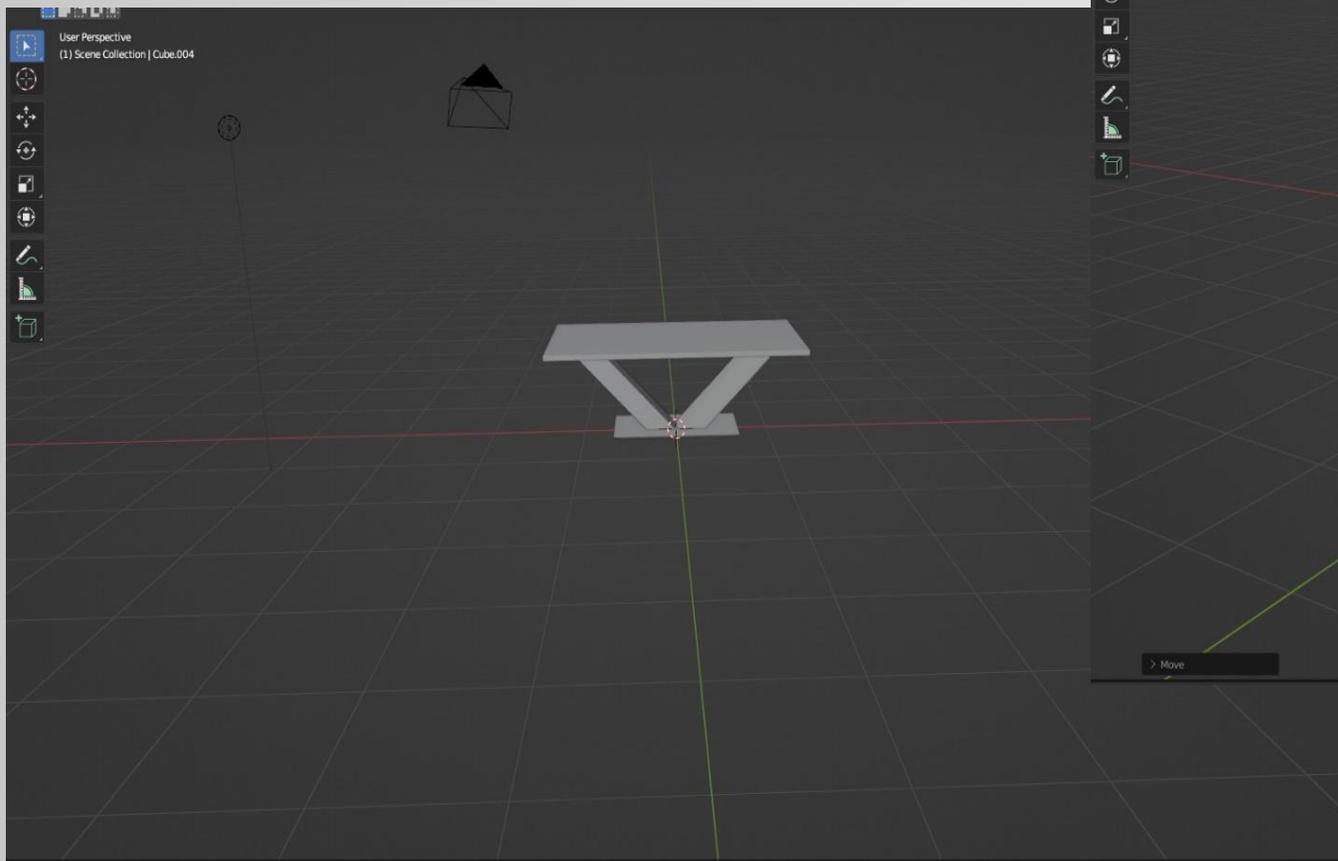
Установка программы



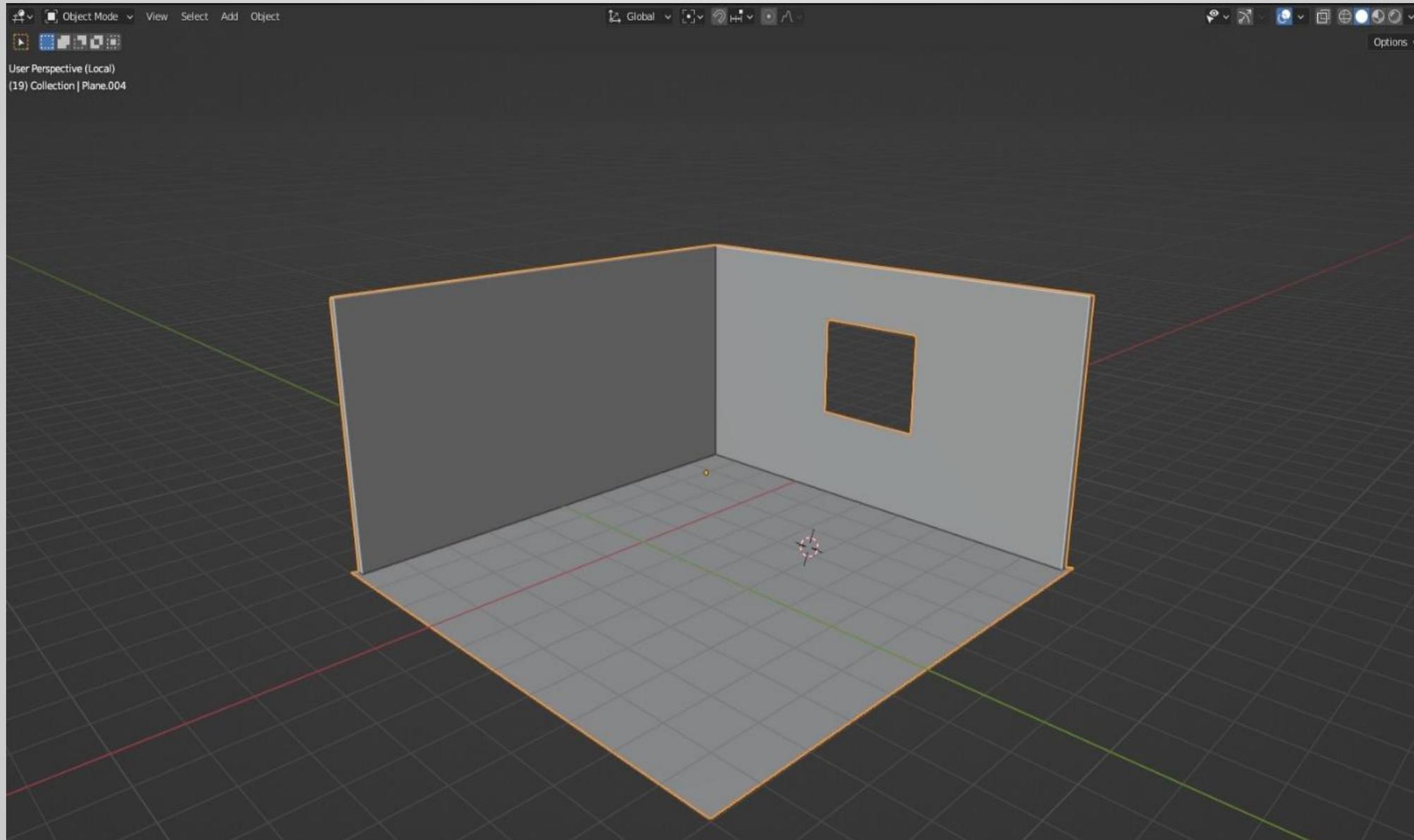
ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММЫ



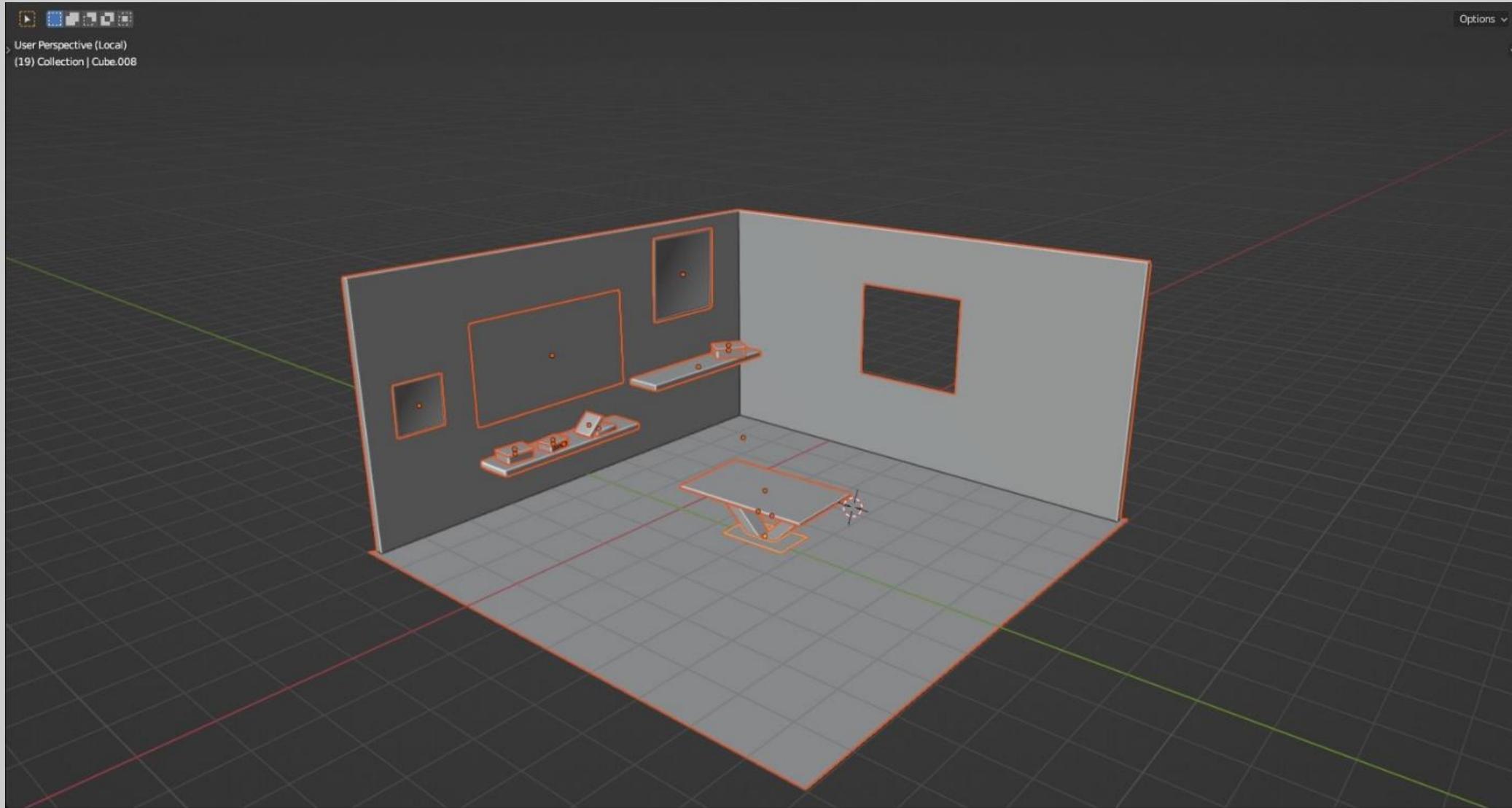
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



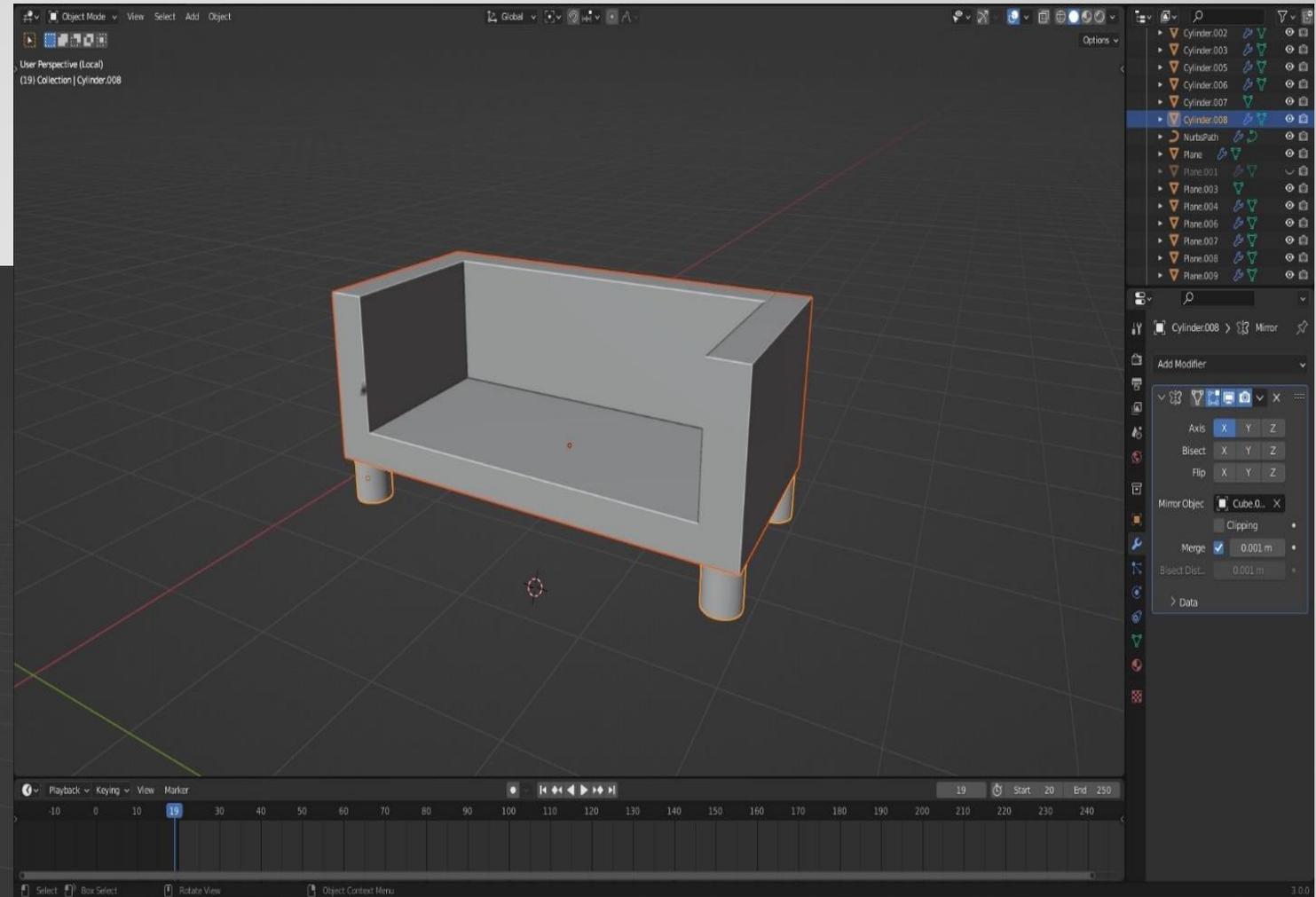
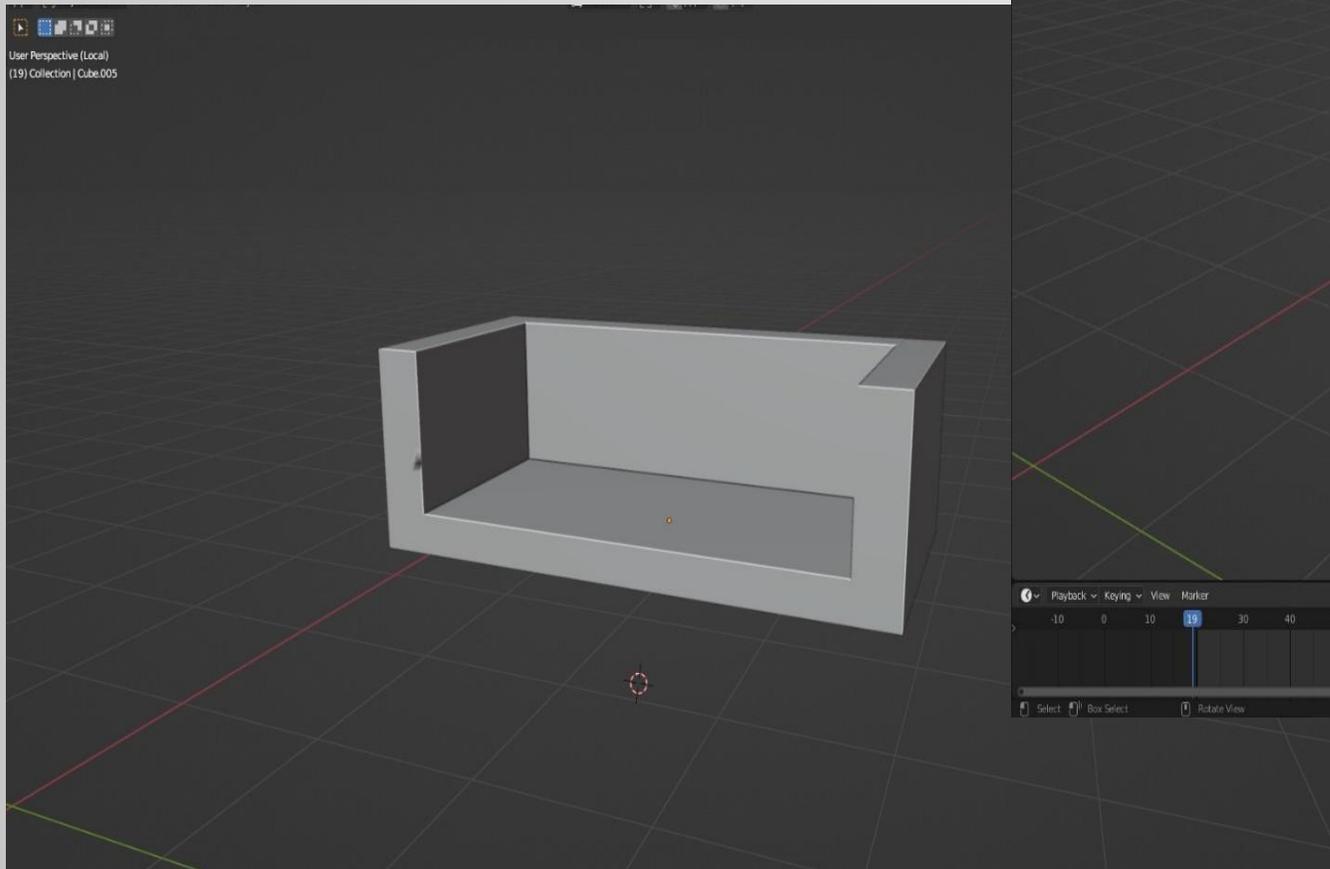
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



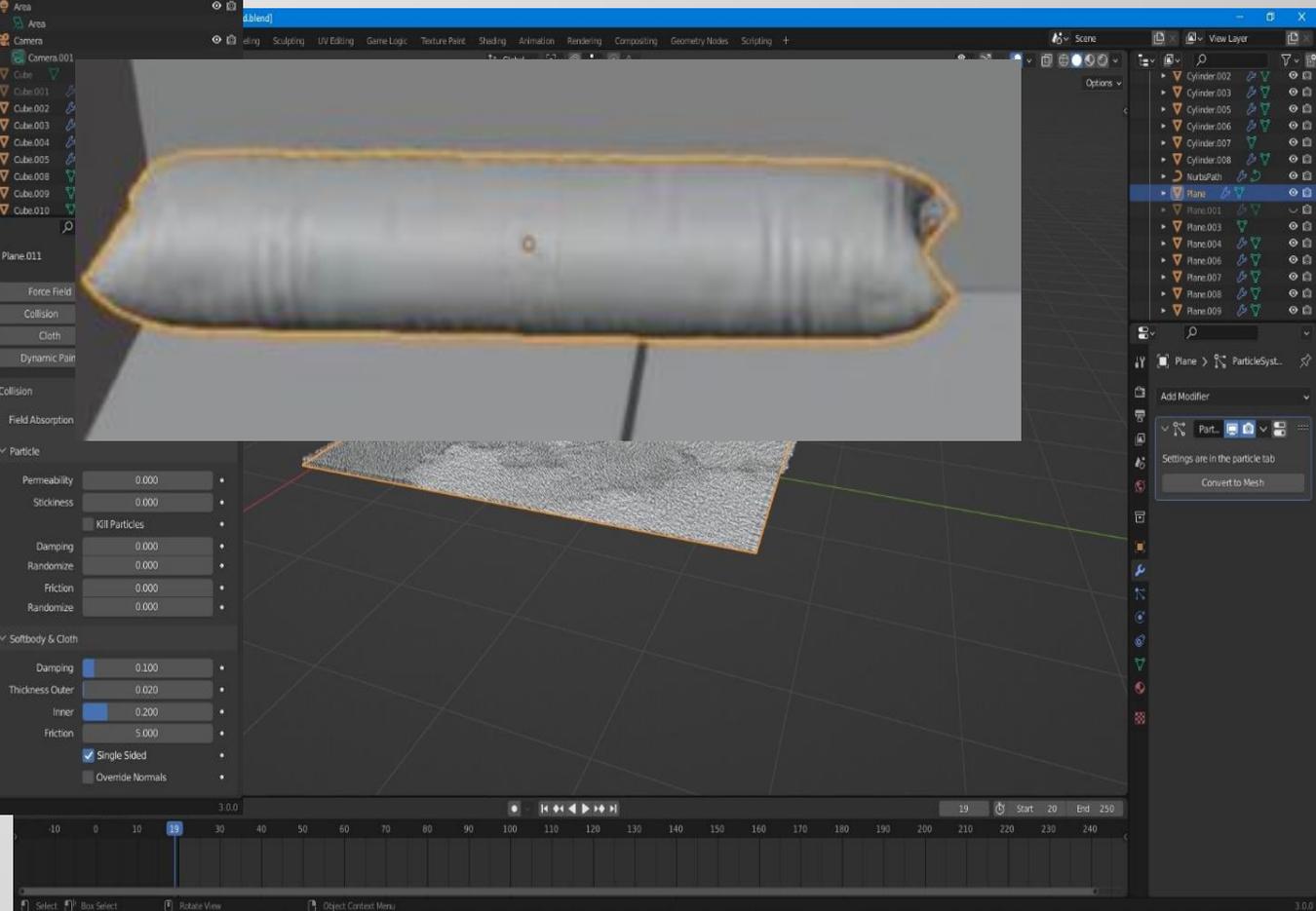
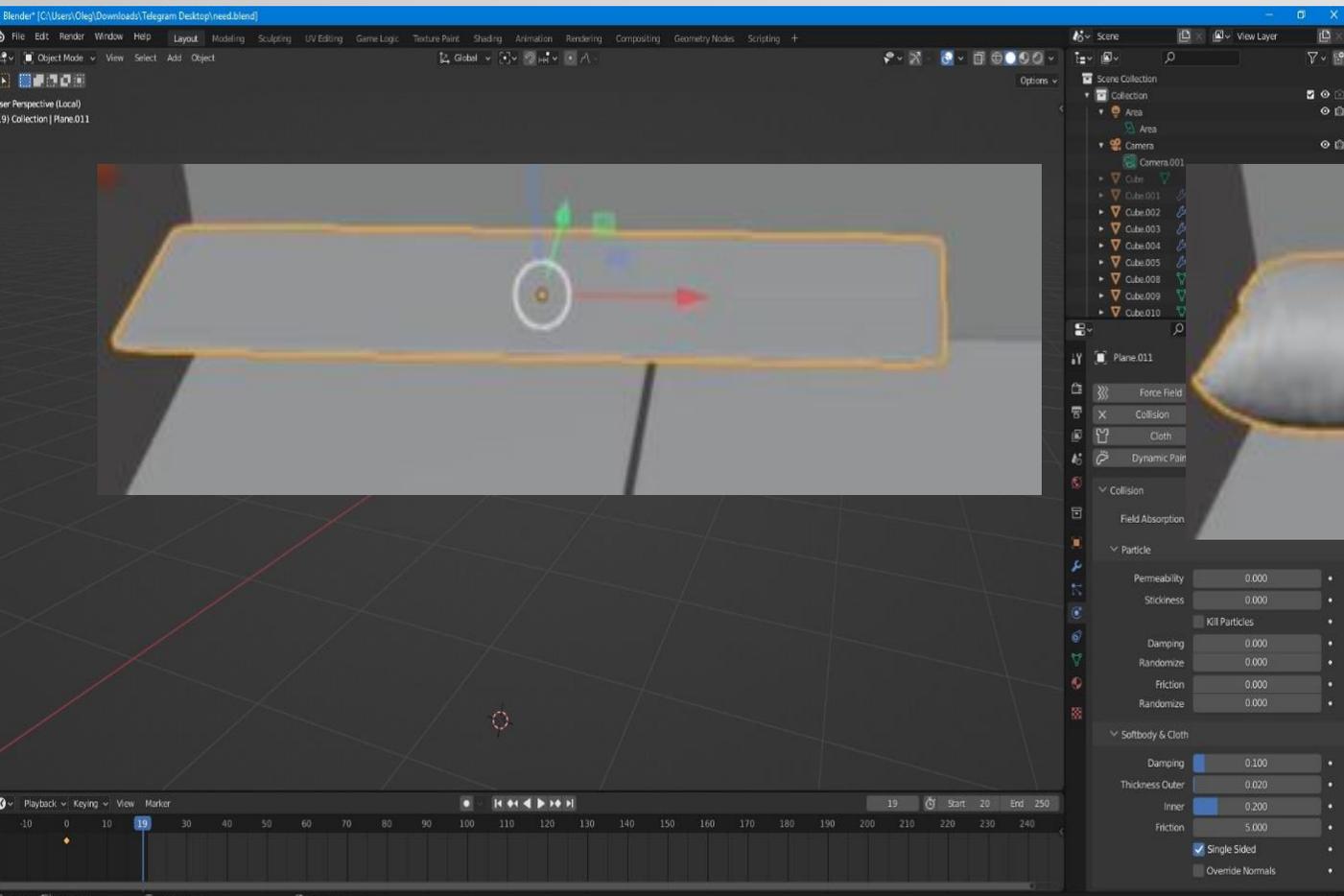
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



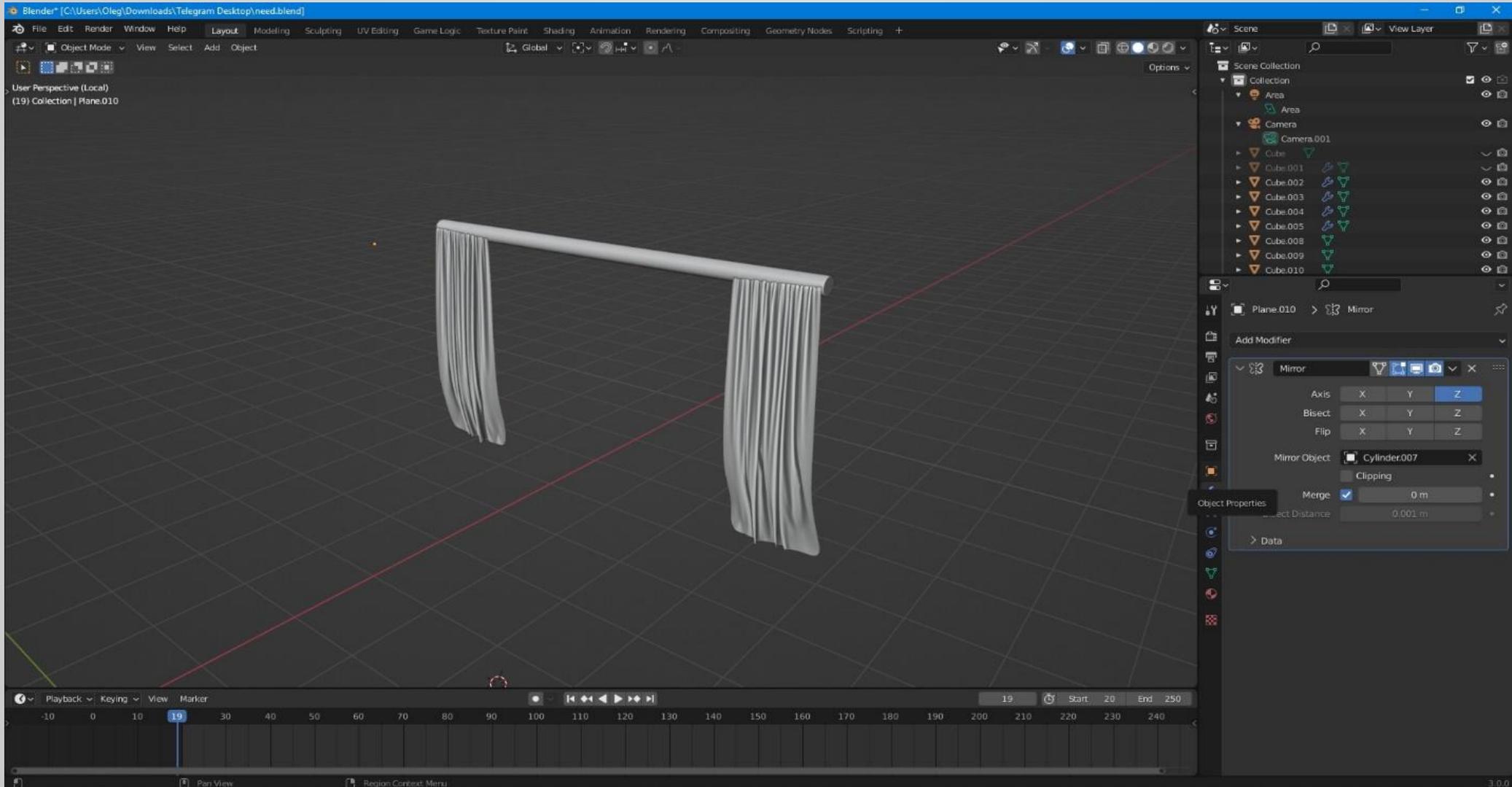
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ



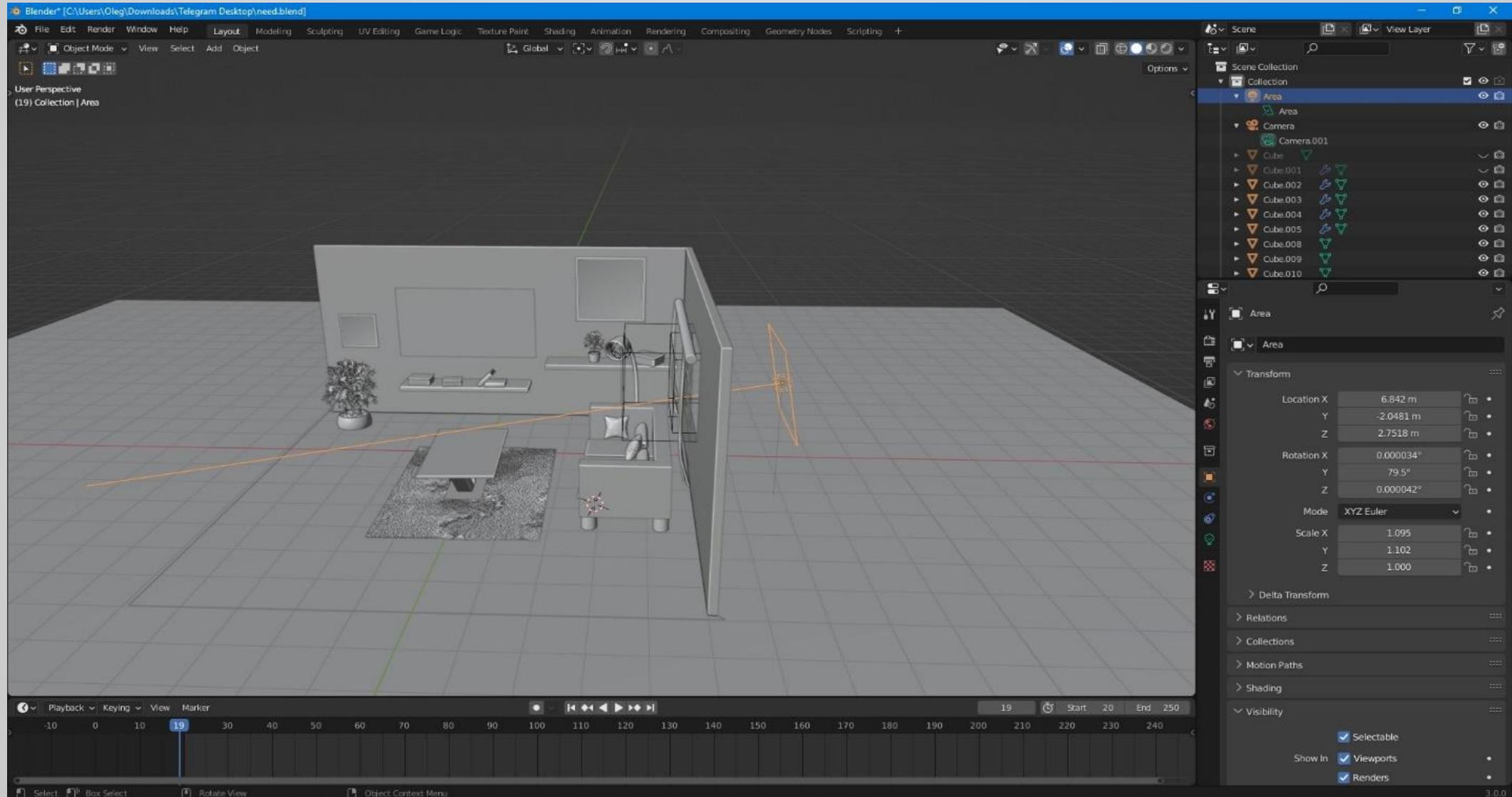
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИМУЛЯЦИИ ТКАНЕЙ



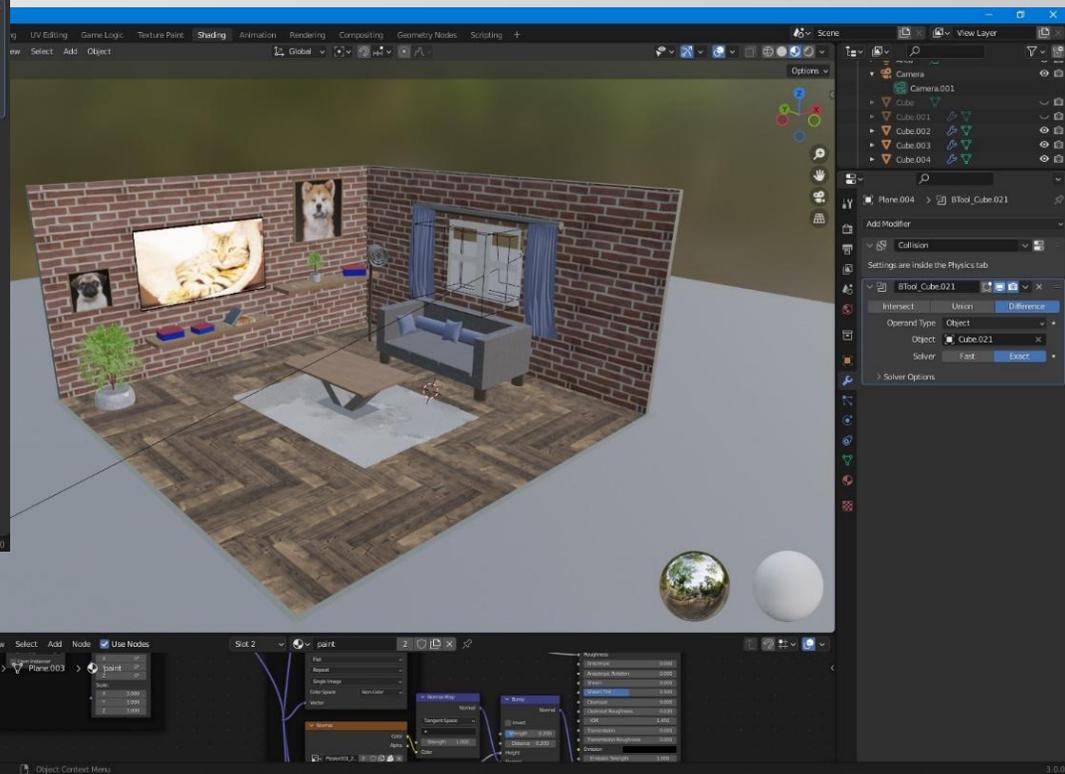
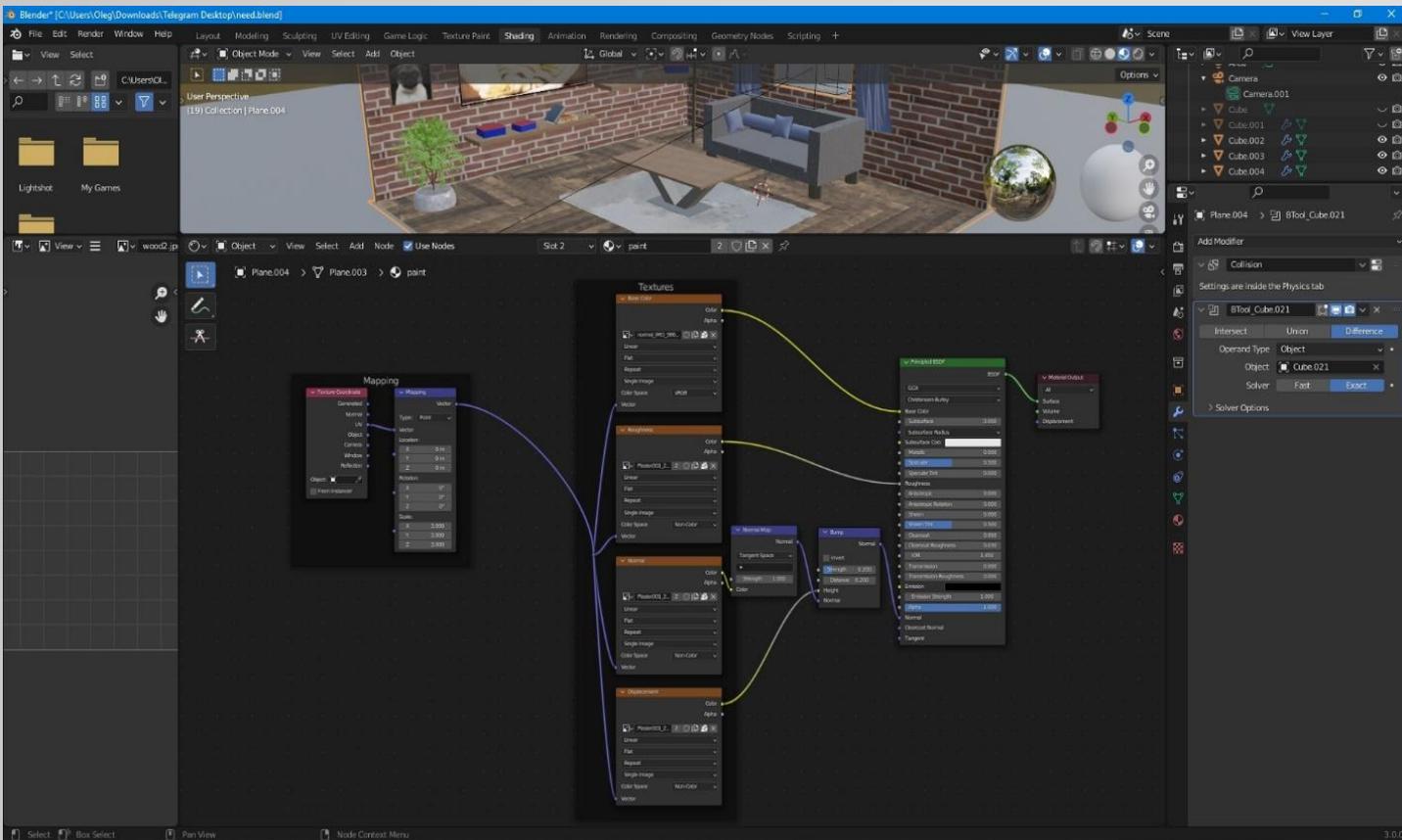
СОЗДАЁМ ОБЪЕКТЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИМУЛЯЦИИ ТКАНЕЙ



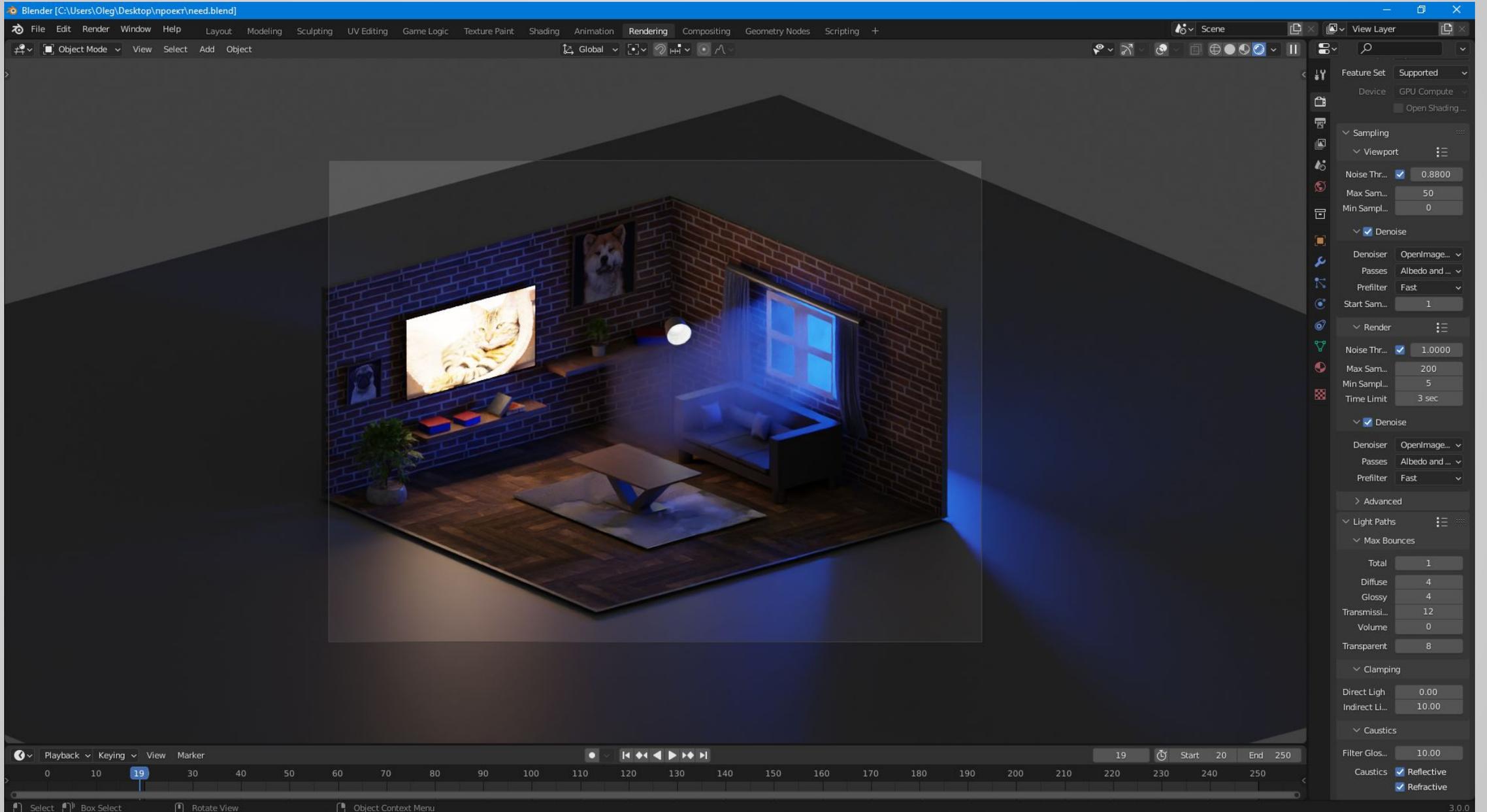
СОЗДАЁМ СВЕТ И РАЗМЕЩАЕМ ОБЪЕКТЫ



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!

