Саратовский государственный технический университет  
имени Гагарина Ю.А.

Учебно-методический центр довузовской подготовки СГТУ

Лицей СГТУ

**ТРЕХМЕРНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ МОДЕЛЬ ПРОТОТИПА КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ПРОГРАММНОМ ОБЕСПЕЧЕНИИ ИМИТИРУЮЩЕМ ТРЕХМЕРНУЮ СРЕДУ**

Морковкин Владимир Андреевич

Руководитель

преподаватель информатики Лицея СГТУ

Рязанов Сергей Анатольевич

Общеобразовательный лицей федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовский   
государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.

(Лицей СГТУ)

Адрес: 410054, г. Саратов, ул. Беговая, д.24

Саратов 2016 г.

Содержание

Введение 3

Цель работы 3

Задачи исследования 3

Список используемой литературы 3

Приложение 4

**ВВЕДЕНИЕ**

В настоящее время, средства компьютерной графики широко применяются при моделировании прототипов изделий. Используя трехмерное моделирование можно на этапе проектирования выполнить расчеты по взаимодействию проектируемого изделия с внешней средой и другими изделиями проектируемого механизма.

**ЦЕЛЬ РАБОТЫ**

Разработка трехмерной компьютерной модели прототипа космического корабля для использования в программном обеспечении игр ориентированных на имитацию космического пространства.

**ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ**

Основной задачей являлось создание реалистичной модели космического корабля. Другой важной задачей – изучение возможностей программного обеспечения 3ds Max разработанного фирмой Autodesk. В процессе выполнения работы изучены возможности поверхностного трехмерного моделирования заложенные в программное обеспечение. Так же, широко использовались инструменты трехмерных булевых операций объединение, вычитание и пересечение. Это позволило закрепить знания полученные на уроках при решении практических задач.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Горелик А.Г. Самоучитель 3ds Max 2014

Приложение







