

З метою формування знань у студентів про 3D графіку, закріплення знання про різновиди створення моделей; розвитку технічного та логічного мислення, пам'яті, креативності, інтересу до предмета, здатності аналізувати і узагальнювати, робити висновки; сприяти підвищенню пізнавального інтересу до вивчення інформатики та виховання культури математичного мислення керівником академії «Комп'ютерна академія» Панкратьєвим К. О. було проведено засідання на тему «Тривимірне моделювання».

Учасники засідання мали змогу переглянути відеофрагмент мотивації до навчання та ознайомитися із означенням, сферами застосування та принципами тривимірної навігації.

Студенти презентували власний досвід з проектування 3D моделей на тему «Побудова готельного комплексу» за допомогою платформ Tinkercad, SketchUp та Paint 3D, а також учасники переглянули відео за результатами відвідування центру цифрової освіти та медіакультури «Інтерв'ю студентів».

The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a presentation slide with the title "Що таке 3D-графіка та де її використовують?" (What is 3D graphics and where is it used?). The slide content includes a definition of 3D graphics as a branch of computer graphics involving techniques and instruments for representing 3D objects, and a list of applications: architectural visualization, cinematography, video games, printed production, and science and industry. An image of a bar scene with glasses and bottles is shown on the right side of the slide. Below the slide, a small video feed of the presenter, Karlo Pankrat, is visible. To the right of the main window is a grid of participant video feeds. The participants listed are: Karlo Pankrat, Yulia Ternova, Matoshewska V.I., Oleksandra Ov..., Dmytro Volovich, Anastasiya Litan..., Oksana Kozay, Olga Karatai, and Svitlana Rybalka. A status bar at the bottom of the Zoom window indicates "Ще 20 осіб" (20 more people) and a warning message: "Коли застосовуються відеоефекти, ваш комп'ютер може працювати повільно" (When video effects are applied, your computer may work slowly).

Що таке 3D-графіка та де її використовують?

3D-графіка — розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів та інструментів, призначених для зображення об'ємних об'єктів.

Використання:

- Архітектурна візуалізація;
- Кінематограф;
- Відеоігри;
- Друкованій продукції;
- Науці та промисловості.

Коли застосовуються відеоефекти, ваш комп'ютер може працювати повільно

Ще 20 осіб

Учасники засідання:

- Карло Панкрат
- Юлія Тернова
- Матюшевська Ві...
- Олександра Ов...
- Дмитро Волович
- Анастасія Латан...
- Оксана Козій
- Ольга Каратай
- Світлана Рибалка

