

Математика на службе у компьютерного дизайна

В июне ведущие преподаватели Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого вновь выступили с открытыми лекциями в Актовом зале Образовательного центра «Сириус».



О том, как математические вычисления используются в программном обеспечении, участникам июньской научной смены рассказала директор Международного образовательно-научного центра «Autodesk-Политехник» СПбПУ, сертифицированный Adobe инструктор, Член Союза Дизайнеров России Евгения Ивановна ТУЧКЕВИЧ.

«Векторная графика позволяет создавать масштабируемые объекты для различных отраслей компьютерной графики. Основным преимуществом векторных объектов является их математическое описание. Знание математики, лежащий в основе построения – это ключ к пониманию инструментария и ваших возможностей» – рассказала Евгения ТУЧКЕВИЧ.

Преподаватель Института дополнительного образования (ИДО) СПбПУ, сертифицированный инструктор Autodesk Maya Ирина Александровна

КУРБЕЛЬ рассказала о современных концепциях и методах моделирования трехмерных персонажей в Autodesk Maya. Она отметила, что трехмерная графика уже изменила наш мир и его восприятие нами. «Трехмерная визуализация – один из лучших способов презентации продукта: высокая наглядность и возможность проектировать объекты и проекты не только с разных ракурсов, но и в совершенно разной степени детализации до их выхода на рынок», – добавила Ирина Александровна.



В течение недели Е.И. ТУЧКЕВИЧ и И.А. КУРБЕЛЬ проводили открытые занятия и тематические мероприятия для участников июньской смены в IT-лабораториях Парка науки и искусства. Так под руководством Евгении Ивановны участники смены из направления «Наука» во время воркшопа «Создание и художественное оформление векторных объектов» разработали дизайн открыток на тему «Мой Сириус». На память о мероприятии каждый автор получил в подарок свою открытку, которую теперь можно отправить вновь популярным теперь способом - по почте, таким образом поделившись с родными своими впечатлениями не только по телефону! Кроме открыток, после окончания воркшопа, участникам за успешное обучение были выданы сертификаты СПбПУ.

Тематический воркшоп «Моделирование персонажа в Autodesk Maya» Ирины Александровны КУРБЕЛЬ проводился в рамках программы Международного образовательно-научного центра «Autodesk-Политехник» и АТС (Authorized

Training Center) Autodesk, успешно функционирующего в Высшей инженерной школе (ВИШ). Участникам был продемонстрирован полный процесс производства (pipe-line) трехмерного персонажа, подготовки его к анимации и использования принципов ключевой анимации персонажа в программе Autodesk Maya.

Занятия были основаны на программе курса, читаемой более 5 лет в Академии для школьников ВИШ ИДО СПбПУ. По результатам воркшопа «Моделирование персонажа в Autodesk Maya» ребята получили международные сертификаты Autodesk.



Не менее запоминающимся стал мастер-класс, проведенный Е.И. ТУЧКЕВИЧ в гостях у Медиацентра Сириуса, на тему «Ретушь, алгоритмы, история развития "заплатки"», в течение которого участники мероприятия узнали, как работает профессиональный дизайнер и как важно учитывать интересы заказчика.

«Что делать, если на фотографии видны следы усталости, улыбку хочется сделать белоснежной, а на коллективном фото кто-то постоянно закрывает глаза? – мы научимся, как быстро и успешно ретушировать» - начала свой урок Евгения Ивановна. Ребята познакомились с новой версией программы Adobe Photoshop и уже наверняка сделали свои аватарки более эффектными.

Дата публикации: 2017.06.26

>>Перейти к новости

>>Перейти ко всем новостям