

Преподаватели Политеха рассказали в «Сириусе» о графических объектах и виртуальной реальности

Современные подростки все больше времени проводят за компьютером и уже с малых лет общаются с ним на «ты». Неудивительно, что так стремительно возрастает и интерес к созданию виртуальных объектов: от самых основ в виде графических фигур до создания реальности, где все вокруг становится лишь запрограммированным образом и подобием. О том, как можно обучиться компьютерному моделированию, преподаватели Политехнического университета рассказали школьникам на проектных сессиях образовательного центра «Сириус».

На очередной математической смене в качестве лектора выступил аспирант кафедры «Прикладная математика» ИПММ СПбПУ Даниил САВЧУК. В формате увлекательного диалога с аудиторией он выступил с темой о виртуальной и дополненной реальности и провел мастер-класс по созданию приложения с такими элементами.



Сегодня данная область является весьма перспективной и привлекательной для различных компаний, а такие профессии, как дизайнер или архитектор

виртуальной среды, уже давно вошли в список самых востребованных в будущем. Как известно, при создании виртуальной и дополненной реальностей создается обман органов чувств, поэтому в выступлении Даниила САВЧУКА не обошлось и без рассказа о громких и успешных проектах в этой области. Боятесь высоты или есть страх выступлений перед публикой? Практика VR уже успешно помогает в этом деле, а иногда даже спасает человеческие жизни, как например, в медицине при диагностике состояния пациента и проведении операции. А вот в искусстве, как сами участники могли заметить, нет ограничений для полета фантазии: через базовое приложение, позволяющее распознавать одну из четырех картин великих художников, ребята смогли свободно дополнять пространство вокруг него.

«Дети оказались очень умными и сообразительными. Всего за 1,5 часа мы смогли разобраться, что представляет собой инструмент для разработки двух- и трехмерных приложений и игр Unity3D, где он используется. Мы даже успели помочь пациенту с особым случаем: плюшевому тигренку, который проглотил батарейку. Пусть это и был игровой пример, но он смог отчетливо показать, как можно объединять физическую и виртуальную реальности. После слов “операция прошла успешно” дети радостно аплодировали», – поделился Даниил.

Об особом мастерстве – создании графических объектов – рассказала директор Международного образовательно-научного центра «Autodesk-Политехник» СПбПУ, член Союза дизайнеров России Евгения Ивановна ТУЧКЕВИЧ. Она провела воркшоп для школьников направлений «Наука» и «Искусство» по использованию программы Adobe Illustrator, где объяснила, как создать графического персонажа, в чем заключается особенность построения объектов в программе и как эффективно использовать горячие клавиши для более оперативной работы.



Евгения Ивановна продемонстрировала интерфейс программы, показала, из чего состоят векторные контуры, которые благодаря математическому описанию легко масштабируются и могут быть использованы при создании объектов любой сложности. Ребята с особым увлечением отрабатывали навыки работы с геометрическими примитивами, фигурами из сегментов так широко применяемыми в графическом дизайне. А чтобы закрепить пройденный материал, в завершение мастер-класса каждый участник создал новогоднюю открытку, оформив свои идеи с помощью программы. Подарки с особым знаком «Сделано в Сириусе» скоро принесут новогоднее настроение своим адресатам, оставив на память приятные впечатления от мастер-класса Политехнического университета.

Материал подготовлен Центром профориентации и довузовской подготовки

Дата публикации: 2017.12.15

[>>Перейти к новости](#)

[>>Перейти ко всем новостям](#)