

Максимова М.О., Сорока С.Д., Кобеляцький Д.А., Україна, Харків

КОМП'ЮТЕРНЕ 3D МОДЕЛЮВАННЯ ЯК МЕТОД ВИВЧЕННЯ ТА СТВОРЕННЯ ПРИКЛАДНОЇ ВІРТУАЛЬНОЇ ПРОДУКЦІЇ

Висвітлено основні особливості вивчення графічного 3d моделювання, що має на меті розвиток просторового уявлення та логічного мислення. Розглянуто прикладне застосування тривимірної графіки при візуалізації фізичних процесів, моделюванні архітектурних інтер'єрів та фасадів, сцен для Інтернета, ігрових додатків та створенні рекламної продукції.

Максимова М.О., Сорока С.Д., Кобеляцький Д.А., Україна, Харків

КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК МЕТОД ИЗУЧЕНИЯ И СОЗДАНИЯ ПРИКЛАДНОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

Освещены основные особенности изучения графического 3d моделирования, которое предполагает развитие пространственного воображения и логического мышления. Рассмотрено прикладное использование трехмерной графики при визуализации физических процессов, моделировании архитектурных интерьеров и фасадов, сцен для Интернета, игровых приложений и создании рекламной продукции.

Maksimova M., Soroka S.D., Kobeliatsky D., Ukraine, Kharkov.

COMPUTER MODELING LIKE A METHOD OF STUDYING AND ESTABLISHMENT APPLIED VIRTUAL PRODUCT

The report tells about main features of a graphical 3d modeling study, which involves the development of dimensional imagination and logical thinking. An application of 3d graphics for the visualization of physical processes, modeling of architectural interiors and facades, scenes for the Internet, gaming applications, and creating advertising products.