ВИКОРИСТАННЯ 3D ГРАФІКИ ДЛЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПЕРСПЕКТИВНИХ ПРОЕКТОВ

Безщасний О.Ю., Черних О.П.
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків

Комп'ютерна графіка грає суттєву роль, як в науці, так і в повсякденному житті будь-якої людини. Знання про комп'ютерну графіку постійно розширюються. Наука відкриває нові способи створення графічних зображень, що вражають складністю і красою. Комп'ютерна графіка поділяється на різні сфери застосування. Наукова дозволяє проводити експерименти з демонстрацією результатів. Ділова призначена для наочного уявлення роботи закладу. Конструкторську використовують для винаходу нової архітектури. Художня і рекламна, найпопулярніша у теперішній час, створює різні відео екскурсії, мультфільми, ігри та інше.

Сьогодні застосовують 3D графіку для візуалізації проектів, так як люди набагато простіше сприймають близькі до фотографії зображення, ніж складні креслення. Також одним із видів віртуальної екскурсії становиться 3D-анімація. Вона більш схожа на екскурсію у вигляді реклами, де створюється відеоролик за допомогою 3D моделі будівлі. Спосіб виконання знайти важко, тому що на даний час це дуже дорогі знання та уміння, але можна дізнатися за допомогою яких простих та професійних програм можна це зробити.

Для розробки інтерактивної екскурсії по кафедрі закладу авторами було виконано моделювання корпусу та створені зображення навчальних класів, близьких до реалістичних за допомогою програмного продукту 3Ds Max. Для створення анімації було використано програмний продукт Unity.

Для привертання уваги глядача також необхідний процес засвоєння, який складається з таких етапів: сприйняття, розуміння, прийняття. Потрібно ретельно підібрати фонову нейтральну музику, але не занадто мелодійну. Можлива наявність метафори, яка сприяє правильному засвоєнню інформації, її осмисленню і запам'ятовуванню. Важлива наявність ілюстрацій, які пов'язують між собою невеликі текстові вставки, щоб глядач не втратив логічного ланцюжка.

Таким чином, актуальним напрямком наукових досліджень у комп'ютерній галузі є сприйняття мультимедійної інформації глядача. Це дозволяє збільшити її швидкість сприйняття і підвищити рівень її розуміння. У нашому випадку, розроблена цікава та захоплююча увагу віртуальна екскурсія сформує довіру та допоможе сприяти формуванню позитивного ефекту у абітурієнта. Вона може стати потрібним рекламним засобом закладу.