

Актуальность

• Выбор нашей темы актуален, в связи с широким применением трехмерного моделирования в различных областях. 3D-моделирование помогает лучше увидеть результат работы по задуманному проекту. Трехмерная графика указывает на дальнейшее конечное изменение всей картины, позволяя в реальности увидеть то, ради чего был затеян весь проект.

Проект помог мне в выборе профессии.





Создание трехмерной модели здания в программе SKETCHUP.

Задачи

- □ 1. Познакомиться с интерфейсом программы SKETCHUP, научиться работать в ней.
- 2. Разработать 3D модель, в данной программе.



Гипотеза

• Если приобрести навыки работы в программе по 3D моделированию, то можно самому спроектировать дизайн любого объекта абсолютно бесплатно, на хорошем уровне.







- программный продукт 3Dмоделирование SchetchUp
- Предмет исследования: Интерфейс и свойства SchetchUp
- Методы: поисковый метод, практический метод, анализ



Этапы создания

1. Планирование.

На данном этапе мы изучил программы по трехмерному моделированию».

2. Исследование.

Провели анкетирование обучающихся 9-11 классов школы по данной теме для того, чтобы выяснить осведомленность обучающихся 9-11 классов о программах по 3Dмоделированию.









Среда разработки

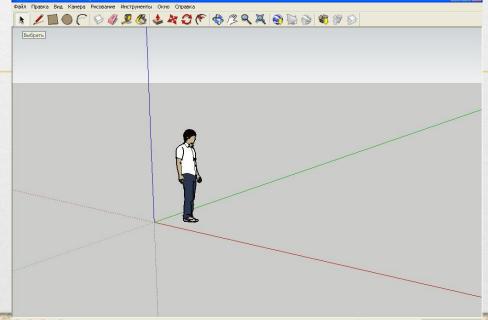
• Программа SKETCHUP- Это бесплатная программа для быстрого создания и редактирования трёхмерной графики, 3D-редактор. Данный пакет очень удобен для начинающих, малознакомых с трёхмерным моделированием людей; подходит для моделирования зданий, архитектурных сооружений, дизайна интерьера, дизайна наружной рекламы и прочего.



Знакомство с пользовательским

интерфейсом SketchUp К основным элементам интерфейса SketchUp относятся строка заголовка, меню, панели инструментов, область рисования, строка состояния и панель измерений. Пользовательский интерфейс SketchUp показан на следующем

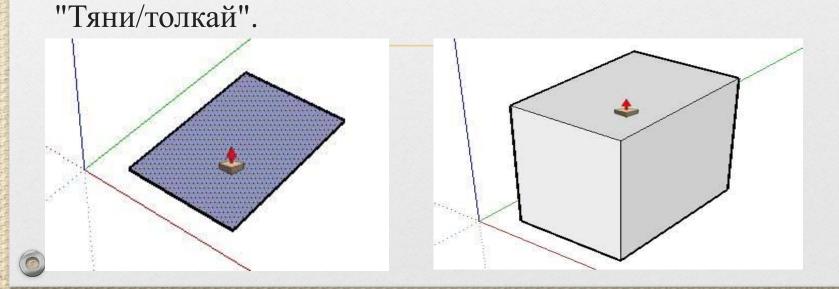
рисунке.



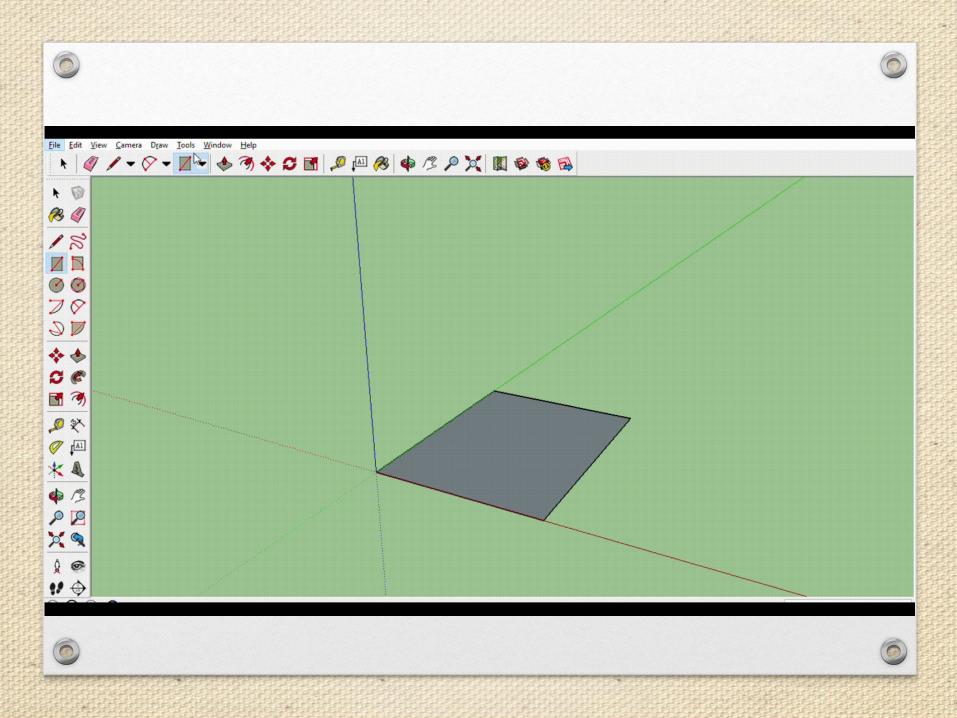


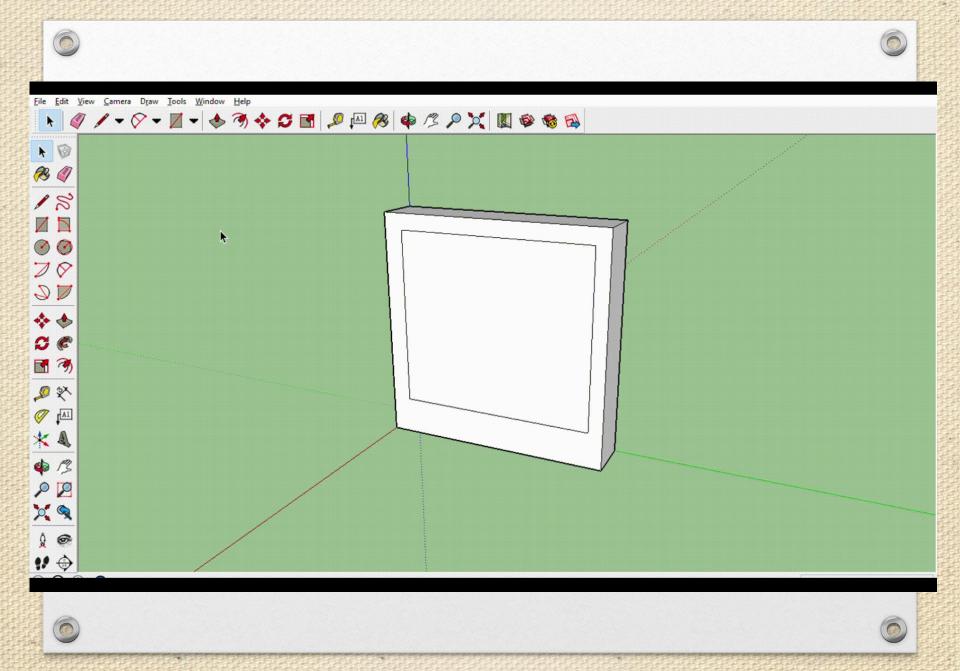
© Создание моделей в SketchUp состоит из двух основных операций:

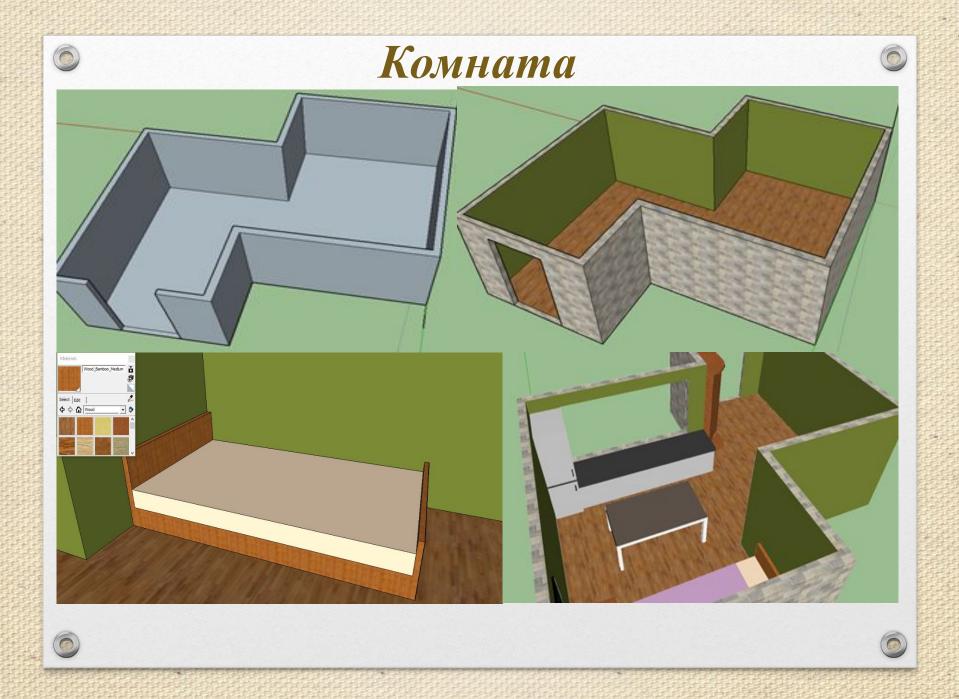
Просмотр моделей в 3D-пространстве с помощью инструментов камеры ("Вращать", "Увеличить масштаб", "Уменьшить масштаб", "Панорамировать"). Создание двумерных поверхностей и фигур; преобразование двумерных поверхностей в трехмерные геометрические элементы с помощью инструмента

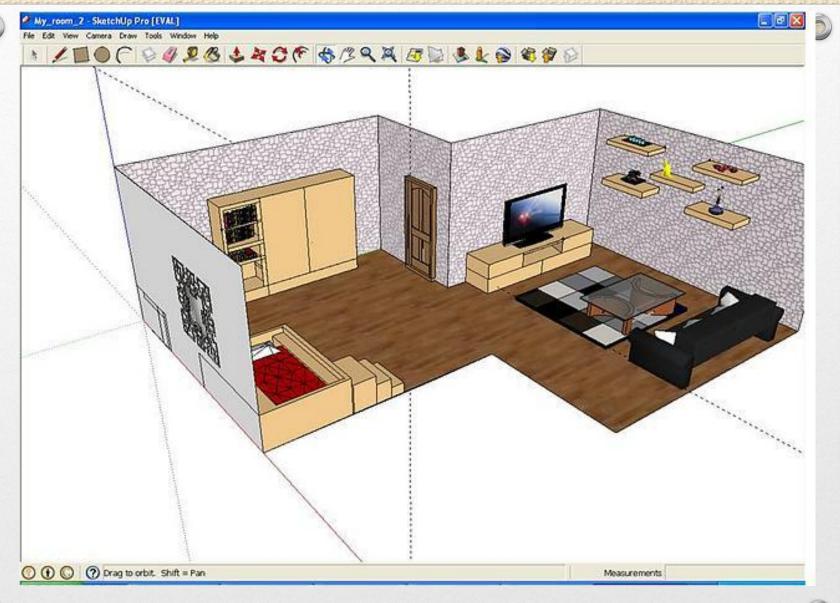
















Моя комната









Разработка и создание моделей Спортзал (6д) (5д) **4**A (Зд) 69 24

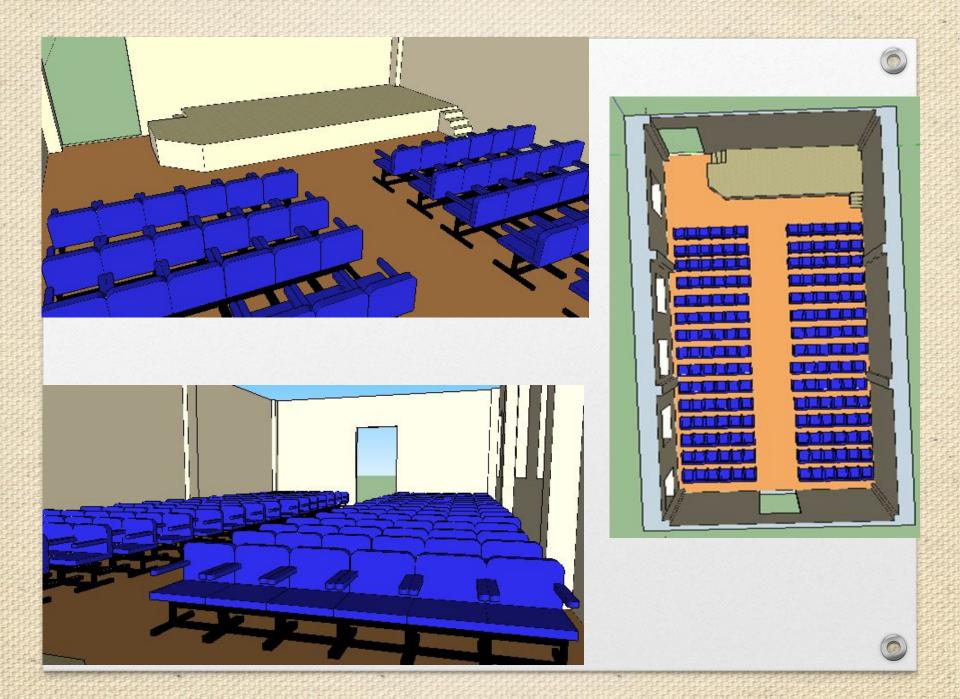


Актовый зал O-8 пд-1 22 21 0-10

0-10

0-10

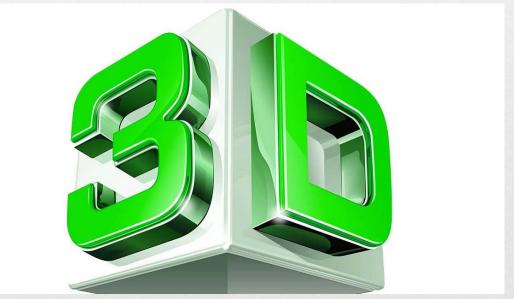
O-10*



Вывод:

Выполняя данную работу я получил представление о назначении программ 3D графики, теперь я смогу при необходимости приступить к освоению других подобных приложений.

Я научился основам работы с программой СкетчАп, и теперь я смогу разработать практически любой дизайн проект.



Литература



- План школы проектирования,
- «Трехмерное (3D) моделирование и анимация человека» Питер Ратнер, компьютерное издательство «Диалектика», 2005г.
- Фотографии
- Интернет-сайты 3dtoday.ru/wiki/3D_print_technology/
- 3d-format.ru/technologies/

• https://gsketchup.ru/





Спасибо за внимание!



