

Богдан Бокщанін про свій проект віртуального музею «Сальвадор Далі – світові шедеври».

Метою нашого проекту стало поєднання навчального процесу з ігровим. Чому саме ігровим? Тому що сучасна молодь грає досить багато в комп'ютерні ігри, і ми не виключення. Нам стало досить цікаво, як саме створюються ігри, як вони працюють, на основі чого виконують певні алгоритми в грі. Я (Богдан) почав вивчати ігровий редактор, так званий «двигун». Назва «двигуна» Unity3d він досить потужний і тому дає змогу створювати власні ігри.

Я читав досить багато книжок для створення власної гри, як правильно створювати персонаж, які ефекти додавати на екран, емуляція ігрової фізики. І ось я отримав завдання створити 3D музей С. Далі. Я вже вирішив де буду створювати цей музей і приступив до написання самої програми. Unity3d це лише «двигуна» який дає змогу реалізувати 3d частину гри, але щоб «двигун» правильно розумів мої вираження в коді я «качав» бібліотеку, яка розширяла можливості «двигуна». До своєї роботи я долучив свого товариша Владислава.

Спочатку був створений сам музей, його 3D концепт, потім був створений персонаж – відвідувач музею. Потрібно було дати йому можливості рухатися кімнатами музею, бачити, та згадувати. Після створення музею були відредаговані розміри стінок пропорційно до самого персонажу. Музей отримав освітлення, картини які підсвічувалися додатковим джерелом світла. Завантажені з мережі Інтернет шедеври С. Далі були додані до самого «двигуна», картини були адаптовані під цю програму, після чого можна було легко користуватися ними в самій програмі. На наступному етапі була створена 3d модель картини з доданням зображення. Особисто моєю ініціативою було створення в музеї ілюзії комфорту за допомогою 3d моделі кущів та створення посеред музею, у великій кімнаті, зеленого куточку. Презентували ми свою роботу на семінарі з предмету «Культурологія».

Особисто ми вважаємо, що уміння використовувати новітні пристрої для розв'язання різноманітних навчальних завдань характеризують інформаційну культуру та грамотність особистості, а створення нових ігор з метою ознайомлення зі світовими шедеврами образотворчого мистецтва характеризують рівень програміста!