

з відповідною новітньою літературою й регулярним читанням періодичних видань.

Наш досвід підтвердив, що саме застосування Web-квестів (Інтернет-пошук) забезпечує формування в студентів мотиваційної, когнітивної та організаційної готовності до професійної самоосвіти.

Форми Web-квестів можуть бути різними, наприклад: створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують студенти; створення документа, що дає аналіз деякої складної проблеми, і що запрошує студентів погодитися або не погодитися з думкою авторів.

Таким чином, самоосвітня діяльність майбутнього вчителя спрямована на здобуття нових та поглиблення раніше набутих знань, формування й розвиток якостей, необхідних студенту; розвиток освіченості та загальної культури, світогляду особистості, розвиток творчого потенціалу.

Савощенко Т. О.

ХДАДМ

3D МОДЕЛЮВАННЯ ТА ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН У КІНО

Актуальність проблеми: Використання реалістичного 3D моделювання на прикладі сучасного кінематографа впливає на сучасний світогляд. Розглядається вплив 3D моделювання та анімації на розвиток саме промислових об'єктів.

Основна частина: Сучасний світ кіно складно уявити без ефектної 3D анімації, яка зараз широко користується попитом у різних сферах людського життя, від комп'ютерних ігор до інженерних анімації. Програми для створення 3D об'єктів можна умовно розділити на два типи: нізкополігонне і високополігонне. Нізкополігонні моделі визначають обсяг об'єкта і є більш реалістичними. Вони використовуються, в більшості своїй, в інженерній і медичній промисловості. Високополігонні моделі не є об'ємом, а, навпаки, площею поверхні об'єкту. На них легше працювати, і ці типи, використовуються в кіно та відео іграх. Програми, в яких створюються саме високополігональні моделі 3D Max, Maya 3D, Zbrush, Cinema 4D та інші.

Останні новинки кіно з використанням подібних комп'ютерних технологій, такі фільми, як «Аватар» Джеймса Кемерона, «Трансформери 3. Зворотний бік місяця», знятий Майклом Бейем, «Хоббіт 2» Пітера Джексона. З виникненням нових технологій поступово змінюються й інші галузі кіно, такі як операторське мистецтво, монтаж, художня діяльність і головне дизайн. Великі компанії працюють над створенням спецефектів в жанрі 3D графіці та анімації, наприклад, такі як: Digital Domain, Weta Digital, Framestore, Prime Focus, створюючи світи, персонажів та об'єкти яких не існує.

Об'єкти промислового дизайну в кіно найчастіше можна зустріти у фантастичних фільмах про майбутнє, де неіснуючі технології, машини, літальні апарати, гаджети, інтерфейси і все те, що могло б взаємодіяти з людиною і середовищем її мешкання, створено в 3D програмах.

Ці фільми наочно показують неіснуючі предмети в настільки реалістичному вигляді, що мимоволі дозволяєш собі думку, що незабаром це стане реальністю. Такі технології, як 3D моделювання, дозволяє людству візуалізувати бажаний світ майбутнього. Такий світ є «світом промислових дизайн концептів». Сенсорні кулясті дисплеї створені компанією Prime Focus у фільмі «Аватар», дозволяють побачити і припустити, що очікує нас у найближчому майбутньому. Так, ми можемо вже зараз спостерігати деякі розробки, схожі на сенсорні екрани майбутнього з фільму «Аватар», випущені в продаж. Одним з таких проєктів є розробка повітряного інтерактивного дисплея, розробленого астраханськими вченими компанії DisplAir. Система DisplAir включає в себе проєктор та екран, на який проєктується зображення.

Екран являє собою хмару, сформовану розпилювачем з найдрібніших частинок вологи. Складається враження, що картинка літає в повітрі. Картинка на «екрані» може бути як нерухомою, так і змінюватися. Особливістю DisplAir є можливість керувати зображенням, торкаючись до нього. Рухи рук користувача відстежуються за допомогою інфрачервоних променів.

Отже, подібні технології вже існують, це промисловий концептуальний дизайн, який «перетікає» з фільмів в реальний світ, і такому «перетіканню» як не можна добре сприяє 3D моделювання.

Висновки. Кожен глядач зазвичай проводить взаємозв'язок між світом, що на екрані, і світом, що оточує його в реальному житті. Отже, дизайнери працюють над створенням об'єктів промислового дизайну і можуть у фільмах частково відстежити реакції людей на ту чи іншу концепцію, представлену у фільмі. У епоху, коли швидко розвиваються технології, кінематограф і комп'ютерні ігри можуть виступати як всеохоплюючий простір для показу неймовірних концептів і футуристичних ідей, виражених в 3D.

Можливості 3D моделювання дозволяють нам випереджати час, що, безсумнівно, не може не дивувати і захоплювати нас.

Силивончик П.

МГУ ім. Кулешова

ОСОБЕННОСТИ ГЕНДЕРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ ИНТЕРНАТНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Большинство исследователей среди основных проблем воспитанников интернатных учреждений выделяют проблему гендерной идентичности. Согласно Л.Г. Степановой гендерная идентичность определяет степень, в которой каждый индивид идентифицирует себя в качестве мужчины, женщины или некоего сочетания того и другого. Гендерная идентичность является одной из базовых характеристик личности, которая формируется в результате психологической интериоризации мужских и женских черт.

По мнению многих исследователей, значимый фактор, способствующий гендерной идентификации ребенка, – это поведение родителей (как значимых взрослых) и воспитание в семье. Первыми трансляторами гендерных ролей являются мать и отец. Подражая родителям, отождествляя себя с ними, дети