

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ПОСТРОЕНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ ОБЪЕКТОВ В ЦЕЛЯХ ОБУЧЕНИЯ СОВРЕМЕННЫМ НАУЧНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

Шпилевский Денис Леонидович (sdl_yasek@mail.ru)

ГОУВПО «Марийский государственный университет», г. Йошкар-Ола

Трехмерная графика – раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для изображения трехмерных объектов. Больше всего применяется в архитектурной визуализации, кинематографе, телевидении, компьютерных играх, а также в науке. Актуальность темы обусловлена развитием современной компьютерной графики и недостаточной изученностью применения трехмерной графики в образовательных целях.

Abstract: three-dimensional graphics (3D, 3 Dimensional) is a part of computer graphics, collection of methods and tools (software and hardware) for displaying three-dimensional objects. It is often used in architectural visualization, cinema, TV, computer games, scientific research. Relevance of the topic is explained by evolution of modern computer graphics and insufficient exploration of using three-dimensional graphics in educational purposes.