

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»
(ФГБОУ ВПО «МГТУ»)

Кафедра проектирования и эксплуатации металлургического и механического
оборудования

Многопрофильная олимпиада «Путь к Успеху»

НОМИНАЦИЯ

Трехмерное моделирование. Design: Моделирование, текстурирование и визуализация в программе Autodesk 3dsMax

Задание: разработать трехмерный (и/или анимированный) объект (сцену) на тему «Механические игрушки». Смоделировать, выполнить текстурирование, освещение детской игрушки, состоящей из нескольких частей и выполнить визуализацию стандартным, встроенным в программу визуализатором, или дополнительными средствами визуализации. Форму, размер, цвет, материалы предложить самостоятельно. Оценивается сложность модели, использование возможностей программы, соответствие заданию.

Требования к сохранению файла:

Наименование работы	Требования к файлам
Трехмерные объекты (сцена)	Исходный формат (max) + JPEG
Анимационный ролик	Исходный формат (max) + avi (до 30 сек.)

Выполненную работу необходимо сохранить в папке с фамилией участника и отправить по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/5Rfc/hzZtKXwC5>, при необходимости файлы можно заархивировать. Все файлы необходимо представить в папке с названием по фамилии участника, например, Иванов Иван_МОУ СОШ «МГМЛ». К работе также необходимо представить заявку, в которой **ОБЯЗАТЕЛЬНО НАПИСАТЬ:** свое имя, отчество, фамилию, школу, класс, руководителя (учителя); описать свою идею работы (все, что хотели рассказать членам жюри). Заявку прислать вместе с работой в формате текстового документа.

Механические игрушки — игрушки, движимые механической энергией с помощью резинок, пружин, маховиков и так далее.

Одной из первых механических игрушек был летающий голубь, сделанный Архимедом Тарентским. Игрушка была деревянной и двигалась по проволоке на пару. Согласно Аристотелю, он же изобрёл для развлечения детей погремушки. Древнегреческие, древнеримские и древнеегипетские механические игрушки двигались под воздействием воды, ветра или пневматических сил; они были реалистичны, за что церковь сочла их орудиями дьявола.

В XVI веке Леонардо да Винчи создал механического льва в подарок королю Луи XII. Лев мог ходить и открывать пасть. В тот же период работавшие механические игрушки для детей создавал Галилео Галилей. Некоторые из игрушек могли играть на музыкальных инструментах и писать целые предложения; некоторые, особенно обезьянки, использовались для рекламы чая и сигарет, и потому были очень популярны.

Француз Жак де Вокансон (Jacques de Vaucanson) в 1738 году сделал первых механических роботов — уток, которые могли пить, есть пшеницу и испражняться. Примерно в те же годы Пьер Жаке-Дро (Pierre Jaquet-Droz) создал автоматы, сейчас выставленные в швейцарском Музее Искусства и Истории — Писателя, Музыканта и Чертёжника.

Особый расцвет механических игрушек пришёлся на XIX век: производились танцующие фигурки, поезда и пароходы. В XX веке развитие игрушечных механизмов в основном развивается в детских игрушках и в рекламных проектах, например, оформление витрин. Однако, есть и интересные эксперименты и в театральных куклах.

Образцы работ по теме «Механическая игрушка»



























