

Być jak Ignacy



„Filmy i gry 3 D”, „Programowanie” - Relacja Koła naukowego „Grodkowiaczy” z klasy 2 a PSP nr 3 w Grodkowie z programu „Być jak Ignacy”

Uczniowie rozpoczęli zajęcia od poznania technik filmowych i gier 3 D. Kiedyś filmy były czarno-białe, a nawet pozbawione dźwięku. Pierwszy w historii film z animacją komputerową to Toy Story. W filmach o Harrym Potterze - dzięki technice greenscreen sceny używania magii, czy latania na miotle wyglądały realistycznie. Technika greenscreen (kiedyś blue box / bluescreen z racji użytego koloru) jest to technika, polegająca na zamianie tła na dowolny obraz. Szeroko stosowana w telewizji i w filmie. Dzięki tej technice można sobie wybrać dowolne tło do teledysku lub filmu. W celu stworzenia realistycznych stworów, czy magicznych postaci w filmach i grach, zaczęto używać techniki „motion capture” (przechwytywanie ruchu). Jest to technika polegająca na przechwytywaniu ruchów aktorów i zapisywaniu ich w komputerze. Aktor zakłada na siebie czarną kamizelkę, po czym mocuje się na niej specjalne czujniki. Kiedy aktor się poruszy, ruchy czujników przekazywane są do komputera. Kolejną techniką stosowaną w filmach i grach komputerowych jest animacja komputerowa, czyli tworzenie postaci i świata z wykorzystaniem komputerów.

Realizując kolejne zadania uczniowie dowiedzieli się co to jest wirtualna rzeczywistość (skrót VR) czyli komputerowo stworzony świat. Taki świat może być podobny do naszego lub zupełnie inny — np. magiczny! Ogranicza nas tylko wyobraźnia. Dzięki nowoczesnej technologii można przenieść się do wirtualnej rzeczywistości. Potrzebne są do tego specjalne gogle — np. Oculus czy PlayStation VR

By powstała gra, zarówno VR, jak i tradycyjna, potrzeba ogromu pracy całego zespołu. Spróbowaliśmy swoich sił w teleturnieju wiedzy jak powstaje gra komputerowa. Jesteśmy w rankingu. Nela wyprowadziła nas na 1 miejsce. W kolejnym zadaniu wcielili się w rolę podróżników w czasie. Korzystając ze specjalnego kasku, przenieśli się bardzo daleko w przyszłość do laboratorium Ignacego. Korzystając z nakładki AR przenieśli się w czasie.

W następnym zadaniu uczniowie wypowiedali się na temat ulubionych bajek. Zapewne powstały one w jednej z czterech wielkich wytwórni filmowych produkujących bajki. Uczniowie próbowali odgadnąć nazwy wytwórni po logo. Okazuje się, że najczęściej oglądają bajki z wytwórni Disneya i Warner Bros.

Poznaliśmy 6 najwybitniejszych matematyków:

1. Stefan Banach

2. Stanisław Ulam
3. Waclaw Sierpiński
4. Marian Rejewski
5. Jan Łukasiewicz
6. Hugo Steinhaus

Uczniowie zapoznali się z sylwetką Stefana Banacha. Poznali co to jest algorytm. Najchętniej wykorzystujemy go przy przepisach kuchennych lub budowaniu z klocków Lego. Zapoznali się programem do kodowania -program Grasshopper.