

NÁVRH 3D OBJEKTOV PRE VOLNOČASOVÉ AKTIVITY

DESIGN 3D OBJECTS FOR LEISURE ACTIVITIES

TOMÁŠ VALENT

Resumé

Publikovaný príspevok čitateľom zdôrazňuje upadajúcu tendenciu technických voľnočasových aktivít. Poukazuje na problém efektívneho využívania voľného času žiakov základných škôl. Stručne charakterizuje program 3ds Max, ktorý je určený pre tvorbu 3D grafiky, vizualizácií a animácií. Príspevok následne uvádza uplatnenie priestorových návrhov v praxi v Centrách voľného času.

Abstract

Published contribution stresses the declining trend of technical leisure activities. Stresses the need for manual skills in elementary school students. Briefly describes the program 3ds Max, which is designed for creating 3D graphics, visualizations and animations. Post subsequently referred to the application of spatial proposals in practice in leisure centers.

ÚVOD

Záujmové činnosti sú cieľavedomé aktivity zameriavajúce sa na uspokojovanie a rozvíjanie individuálnych potrieb, záujmov a schopností, ktoré majú veľký vplyv na rozvoj osobnosti detí a mládeže. Aby sa do nich žiaci zapájali je potrebné, aby boli dobrovoľné, pestré a prítlačivé.

Subjektívne je voľný čas veľa krát považovaný ako najcennejší. Dôležitú rolu tu hrá možnosť seberealizácie. Každý potrebuje pre svoj spokojný život subjektívny pocit zmysluplného využitia voľného času. Ak tento pocit dlhodobo chýba, vyvoláva to rozladenosť, nespokojnosť v krajnom prípade až psychickú traumu. Hlavne mladý ľudia preto inklinujú, či už spontánne či zámerne k činnostiam, ktoré im tento pocit dávajú. Aktivity prispievajú k naplneniu nášho života, v ktorom sa cítime spokojní, avšak nie sú nemenné. Záleží na tom, akým vývojom si mladý človek prešiel a aké sociálne prostredie ho formovalo. U detí a mládeže na základných a stredných školách je význam zmysluplného využitia voľného času o to väčší, pretože prispieva k odreagovaniu sa, regenerácii síl a kompenzácií monotónnosti v rámci vyučovania.

Neefektívne využívanie voľného času

V súčasnosti je tento fenomén u mladých ľudí dost' zjavný. Prevláda u nich nezáujem využívať svoj voľný čas zmysluplne, demotivácia a neobjavenie aktivít, ktoré by ich skutočne zaujímali. Častokrát sa u nich ako prostriedok pre zahnanie nudy a stereotypu objavuje kriminalita, závislosť (alkoholizmus, gamblerstvo, toxikománia, atď.), násilnosti a výtržníctvo. Keďže aktivity pre vyplňanie voľného času mladých ľudí chýbajú, môžeme povedať, že tieto javy, neakceptovateľné spoločnosťou, sú iba následkom dnešnej spoločenskej situácie. V porovnaní s minulosťou však majú mladí ľudia v súčasnosti k dispozícii rôznorodejšie možnosti využívania voľného času a aj viac samotného času na jeho trávenie. Nevedia ho však zmysluplne a správne využívať, neprikladajú význam aktivitám, pri ktorých sa môžu aj niečo naučiť, formovať (Hofbauer, 2004).

Počítačové hry sú výsledkom nových technológií, ktorých cieľom je dosahovanie stále vyšších výkonov oproti spoluhráčom. Stretáva sa v nich tvorivosť, hravosť, technická dokonalosť a

fantázia. Nie je možné jednoznačne rozhodnúť, či tieto hry prinášajú mladým ľuďom klady, či zápory. Záleží to od výchovy, psychického stavu jedinca, prostredia, druhu hry, kamarátov, času, ktorý hre venuje a od množstva iných faktorov. Ďalším aspektom je už spomínaný čas, ktorý by mali rodičia kontrolovať, pretože deti by za počítačovými hrami vedeli stráviť desiatky hodín týždenne. S počítačovými hrami sa spája niekoľko rizík:

- Flaming - agresívne správanie, ide o slovné napadnutie, ktoré je vo virtuálnom svete oveľa viac využívané ako v reálnom živote. Tieto hry s propagáciou násilia znižujú u detí a mladých ľudí ich empatiu.

- Zdravotné riziká, hrozia pri nadmernom hrávaní PC hier. Môže ísť najmä o zanedbávanú hygienu, problémy so spánkom a stravovaním, veľkú záťaž na zrak, bolesti ramien a bedrovej chrbtice, ktoré sú spájané so sedavým spôsobom života pri hraní týchto hier.

- Zhoršené interpersonálne vzťahy, spôsobené frekventovaným hraním hier. Odráža sa to na zhoršení prospechu v škole, problémoch vo vzťahoch v rodine a s najbližšími (Benkovič, Hlířovská, 2011).

Smartfóny a tablety

Ďalším fenoménom dnešnej doby sú určite smartfóny a tablety. Svet bez nich si už takmer nevieme predstaviť a nevie si ich predstaviť už ani dnešné deti a mládež. Tento typ zariadení ma nevyvrátiteľne obrovské množstvo výhod, ktoré nám uľahčujú dennodenne naše životy. A to nehovoriac o deťoch, ktoré si na svoje tretie narodeniny želajú ako darček tablet a už v piatich rokoch, vedia ovládať všetky dostupné technologické predmety v domácnosti. No patria tieto zariadenia do rúk deťom? Keby sme mali tvrdiť, že nie, nebolo by to správne a nešli by sme s dobou. Drvivá väčšina detí na základnej škole ovláda smartfóny a tablety lepšie ako ich rodičia. Smutné je ale to, že ich už nedokážu odložiť zo svojich rúk v škole, vonku medzi svojimi kamarátmi a pomaly už ani pri jedle. Deti do 11-12 roku ich používajú hlavne na hranie hier, no od tejto vekovej hranice vyššie sú smartfóny a tablety využívané predovšetkým na komunikáciu na sociálnych sieťach.

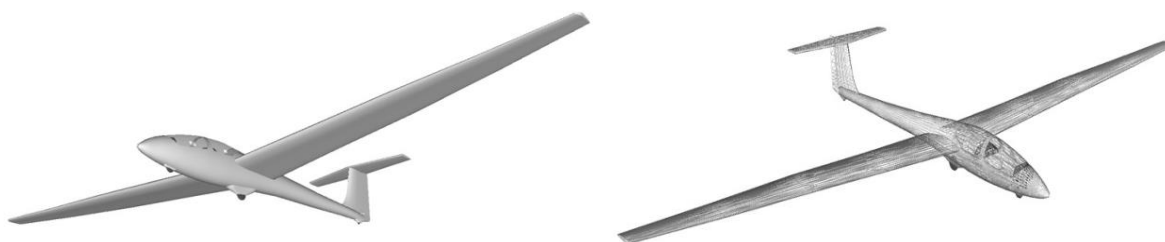
V mnohých rodinách sú počítače, mobily a tablety súčasťou detského života, už od škôlky a prvého stupňa základnej školy. Dnešné moderné deti a mládež nevedia, kde má ich kamarát, či spolužiak zvonček pri dome, pretože majú jeho telefónne číslo. Mládež je pohodlná, bez ohľadu na to, či je vonku dážď, dúha, zima, alebo jasno. Radšej sedia doma, pretože majú vôkol seba dostatok zariadení, ktoré im vyplnia (zabijú) čas. Moderné technológie a výdobytky sú veľmi užitočná vec, ale ich nadmerné používanie má presne opačný efekt. Obzvlášť to platí u detí a mládeže.

To je dôvod, prečo spolupracujem s Centrami voľného času pri najrôznejších akciách už pomaly 10 rokov. Začalo to len predvážiacimi akciami pre žiakov, no z roka na rok, naša spolupráca prerástla cez vznik voľnočasových aktivít, organizáciu súťaží až po letné tábory. Mladšia generácia by aj mala snahu venovať sa zmysluplnejším aktivitám, no pokiaľ sa neodtrhne väčšia skupina a nezačnú holdovať spoločné danej aktivite, tak jedinec, ak ho do toho netlačia rodičia, je strhnutý kamarátmi naspäť do starých koľají lajďactva.

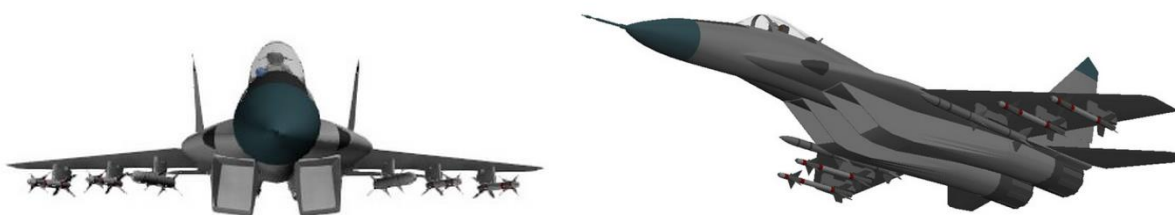
3ds MAX v praxi

Čitatelia, ktorí sa stretli s programom 3ds MAX, mi určite dajú za pravdu, že písať návod pre prácu v programe je nad rozsah príspevku a nebojím sa povedať, že i nad rozsah celého zborníku. Knižky o programe 3ds MAX, ktoré sa mi dostali do rúk či už slovenské alebo české a začali sa zaoberať problematikou ako textúrovanie, mapovanie a pod., hneď za základným opisom funkcie a triviálnym príkladom, kapitoly najčastejšie končia univerzálnymi vetami ako: Táto funkcia však presahuje rámec tejto knihy a preto sa ňou nebudeme zaoberať.

V programe 3ds MAX pracujem už niekoľko rokov, no aktívne som ho začal využívať až po sprístupnení funkcie importu a exportu CAD súborov pre prácu na CNC zariadeniach. Pri práci v Centre voľného času mi napadla myšlienka vytvorenia niekoľkých 3D návrhov a ich následnom spracovaní v podobe výrezov, ktoré by si mohli zverenci opracovať, zlepiť a tešiť sa zo svojej práce. Vytvoril som niekoľko 3D návrhov a z nich stavebnice statických modelov lietadiel, ktoré si mohli zverenci v centre poskladať a podľa vlastnej fantázie nafarbiť. Medzi moje prvé práce patrila model vetroňa ASK-21 (Obr. 1), ktorý aj lieta v našom univerzitnom modelárskom klube. Na žiadosť zverencov v centre po účasti na leteckom dni, som po úspechu prvého návrhu vytvoril 3D model stíhačky MIG-29 (Obr. 2). Ako sa dá čakať od bojovej stíhačky, deti s nimi bojovali až pokým nepadla posledná. Medzi moje posledné návrhy lietadiel, patrí 3D návrh G-222 viac známi ako C-27 Spartan (Obr. 3). Ide o vojenské transportné lietadlo, špecifikácie STOL (Short TakeOff and Landing), na ktorom pracujeme s českými modelármi na výrobe stavebnice. Fotodokumentácia z tvorby zverencov z Centra voľného času neexistuje, pretože som nikdy nepredpokladal, že sa k danej téme niekedy spätne vrátim v podobe príspevku. Odmenou mi bolo vidieť ich usilovnú prácu a následné nadšenie z hotových modelov, čo vám žiadna fotka nenahradí. Každý 3D návrh, ktorý vytvorím, ihneď publikujem na webových stránkach internetu, kde sú k dispozícii voľne stiahnuteľné.



Obrázok 1 Návrh modelu vetroňa ASK-21



Obrázok 2 Návrh modelu bojovej stíhačky MIG-29



Obrázok 3 Návrh vojenského transportného lietadla C-27

ZÁVER

Technologické výtobytky, ktoré boli pred desiatimi rokmi iba snom, sú dnes bežnou súčasťou nášho každodenného života. Celý tento neustály mechanizmus automatizácie a napredovania má najväčší vplyv najmä na deti a dospelujúcu mládež. Cieľom tohto príspevku bolo poukázať na problém voľnočasových aktivít mladých ľudí a ukázať jednu z možností akým spôsobom ich možno zaujať. Je potrebné, aby rodič vytvoril u dieťaťa motiváciu k životu a snažil sa ho viesť ku reálnym snom a cieľom.

Článok vznikol za podpory grantu KEGA 002 UMB-4/2015 *Tvorba moderných učebníc a pracovných zošitov pre technické predmety v nižšom strednom vzdelávaní.*

LITERATURA

- BENKOVIČ, J., HILOVSKÁ, Z.: *Počítačové hry, dôsledky na život a fungovanie mladého jedinca.* In *Psychiatria pre prax*, roč. 12., č. 2, str. 76 - 80
- HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas.* Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

Kontaktná adresa

Tomáš Valent, Mgr., Katedra Techniky a Technológií, FPV UMB, Tajovského 40, Banská Bystrica, 974 01, 048 446 7453, tomas.valent@umb.sk