
Τριήρης

ΕΡΓΑΣΙΑ
&
ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

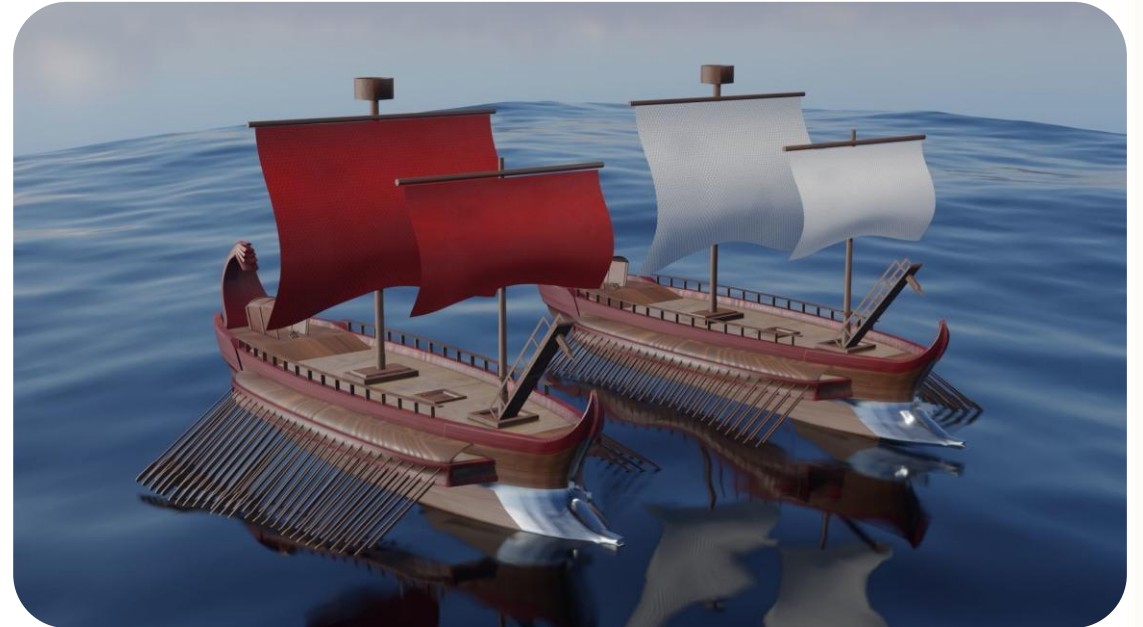
Τρόπος υλοποίησης της εργασίας

- Βρήκαμε τις πηγές μας μέσω έρευνας στο διαδίκτυο
- Αξιολογήσαμε την εγκυρότητα των πηγών (Αναζήτηση εξειδίκευσης συγγραφέα, και πρωτότυπου κειμένου στο οποίο βασίστηκε)
- Συλλέξαμε πληροφορίες από τις πηγές τις μεταφράσαμε στα ελληνικά και τις συμπυκνώσαμε στην τελική τους μορφή
- Φτιάξαμε πλαγιότιτλους για κάθε θεματική ενότητα
- Συνθέσαμε το σενάριο για την φωνή του αφηγητή την οποία καταγράψαμε μέσω ElevenLabs
- Βρήκαμε εικόνες
- Συνθέσαμε και επεξεργαστήκαμε το βίντεο στην εφαρμογή filmora φέρνοντας το στην τελική του μορφή

Τρισδιάστατο Μοντέλο (3D)

- Δημιουργία τρισδιάστατου μοντέλου
- Σχεδιασμός βασικών σχημάτων (π.χ. νερό)
- Προσθήκη χρωμάτων και υφών
- Ρύθμιση φωτισμού και κάμερας
- Τελική απόδοση (render) του μοντέλου

Τριήρεις



Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν



- **Google Gemini**

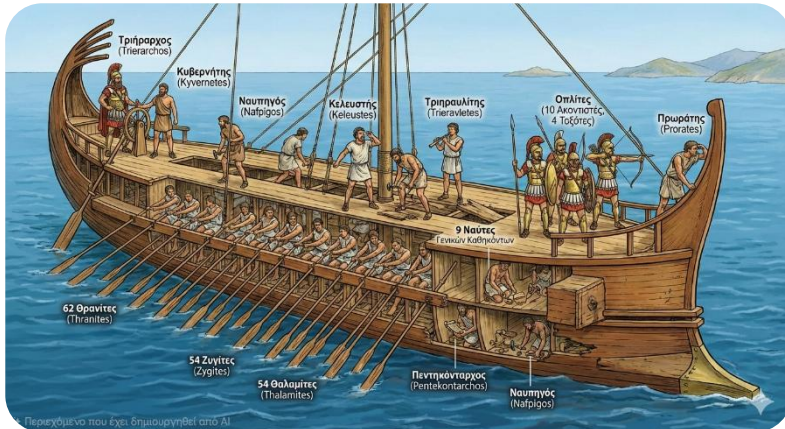
Εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργεί και επεξεργάζεται κείμενα και εικόνες.



- **Blender**

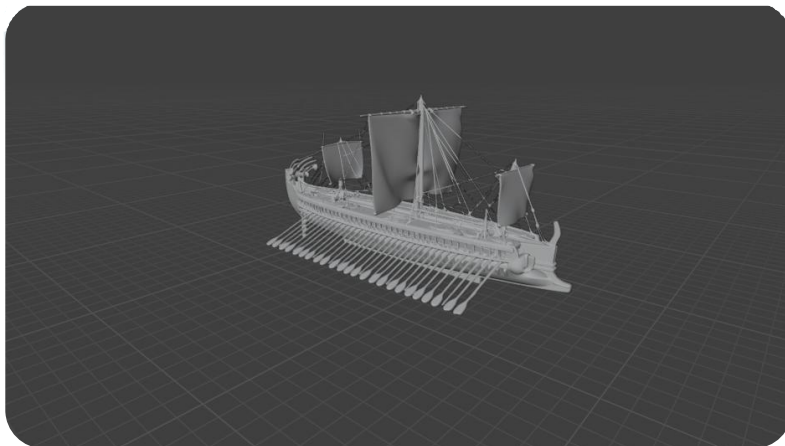
Πρόγραμμα για δημιουργία και επεξεργασία τρισδιάστατων (3D) μοντέλων, καθώς και για την απόδοση (render) τελικών εικόνων.

Τρόπος χρήσης των εργαλείων



Google Gemini

- Χρησιμοποιήθηκε για δημιουργία και επεξεργασία εικόνων με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης.



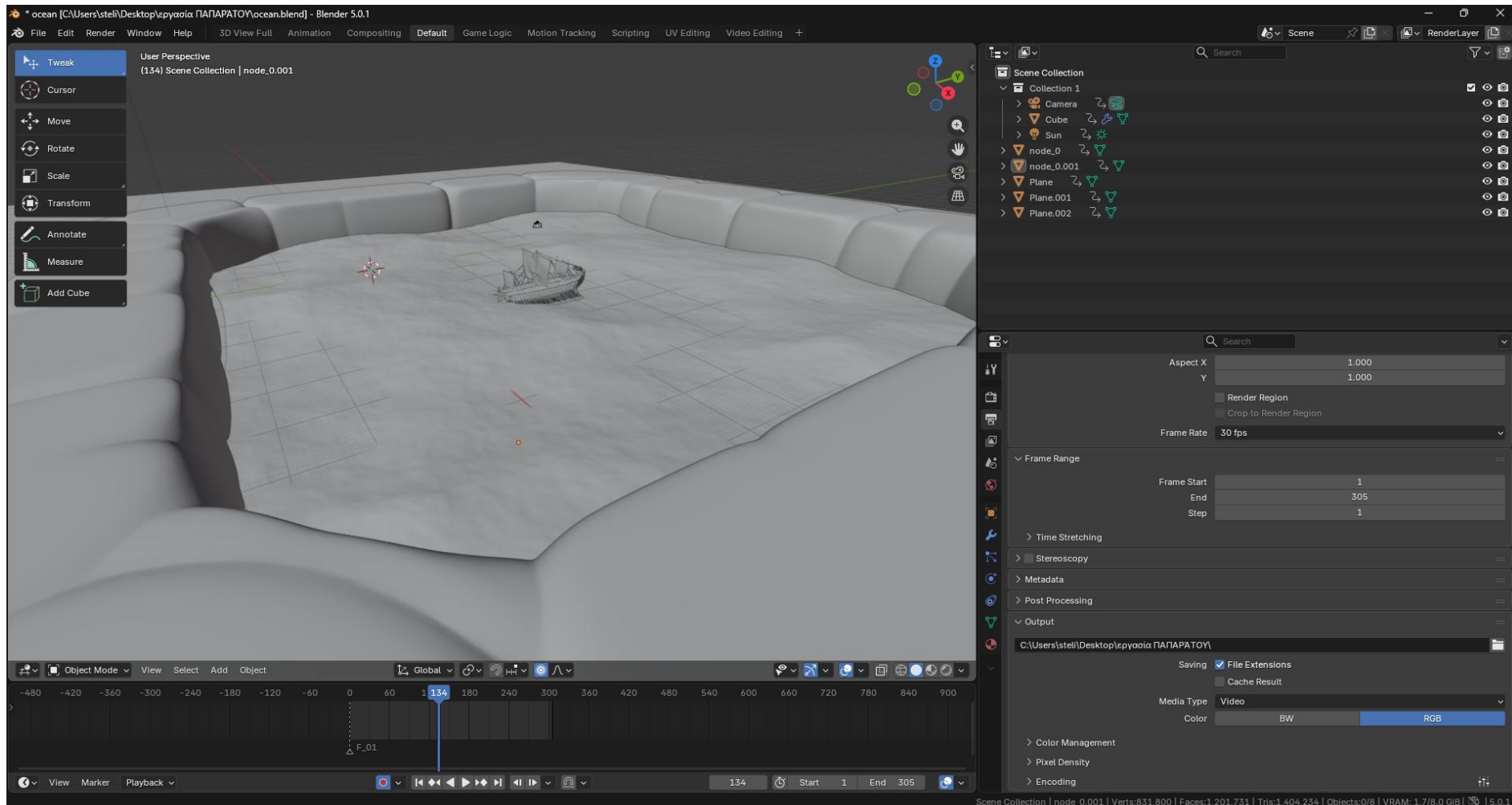
Blender

- Χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία και επεξεργασία του τρισδιάστατου (3D) μοντέλου.

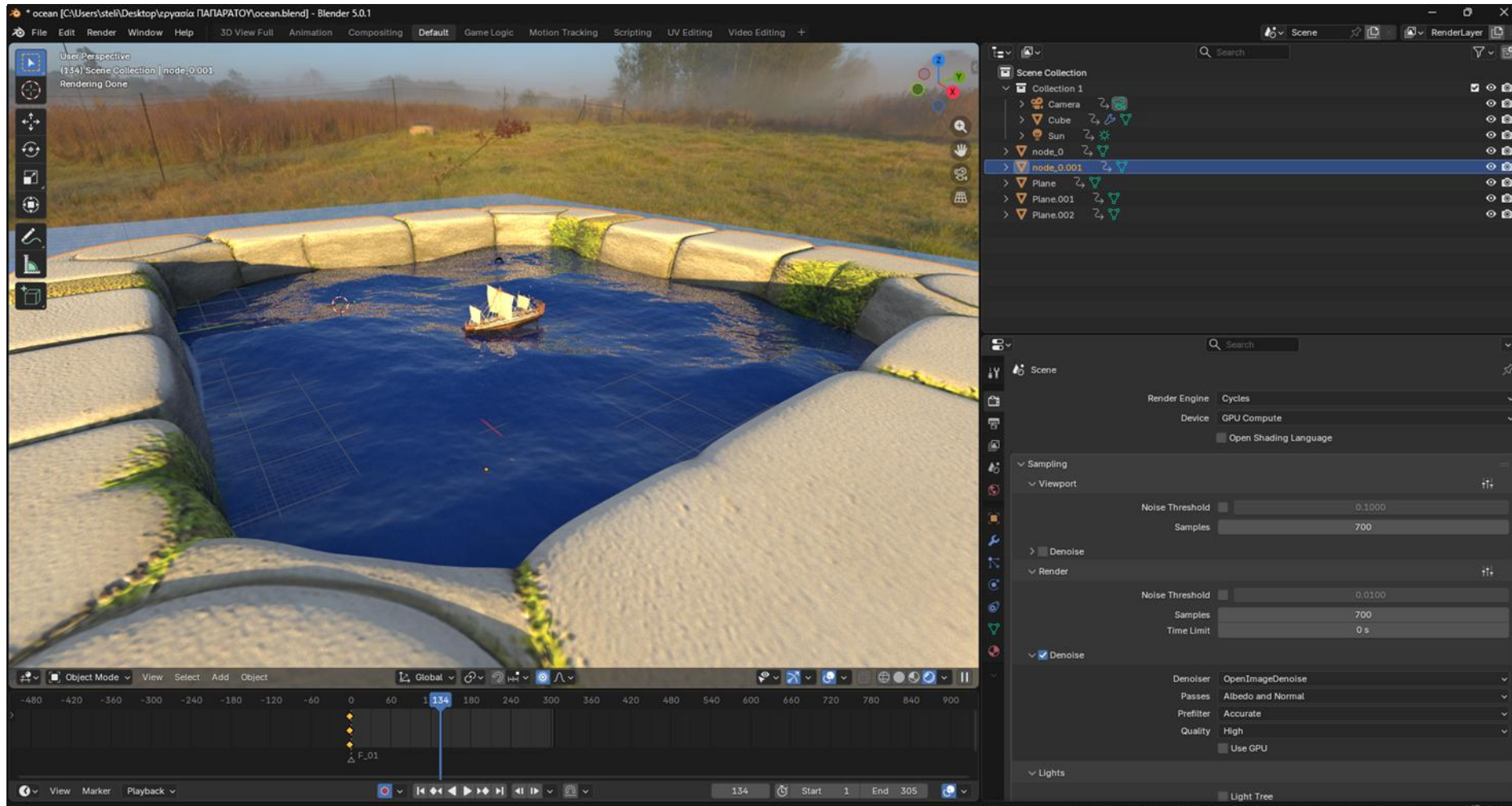
Χρήση του Blender

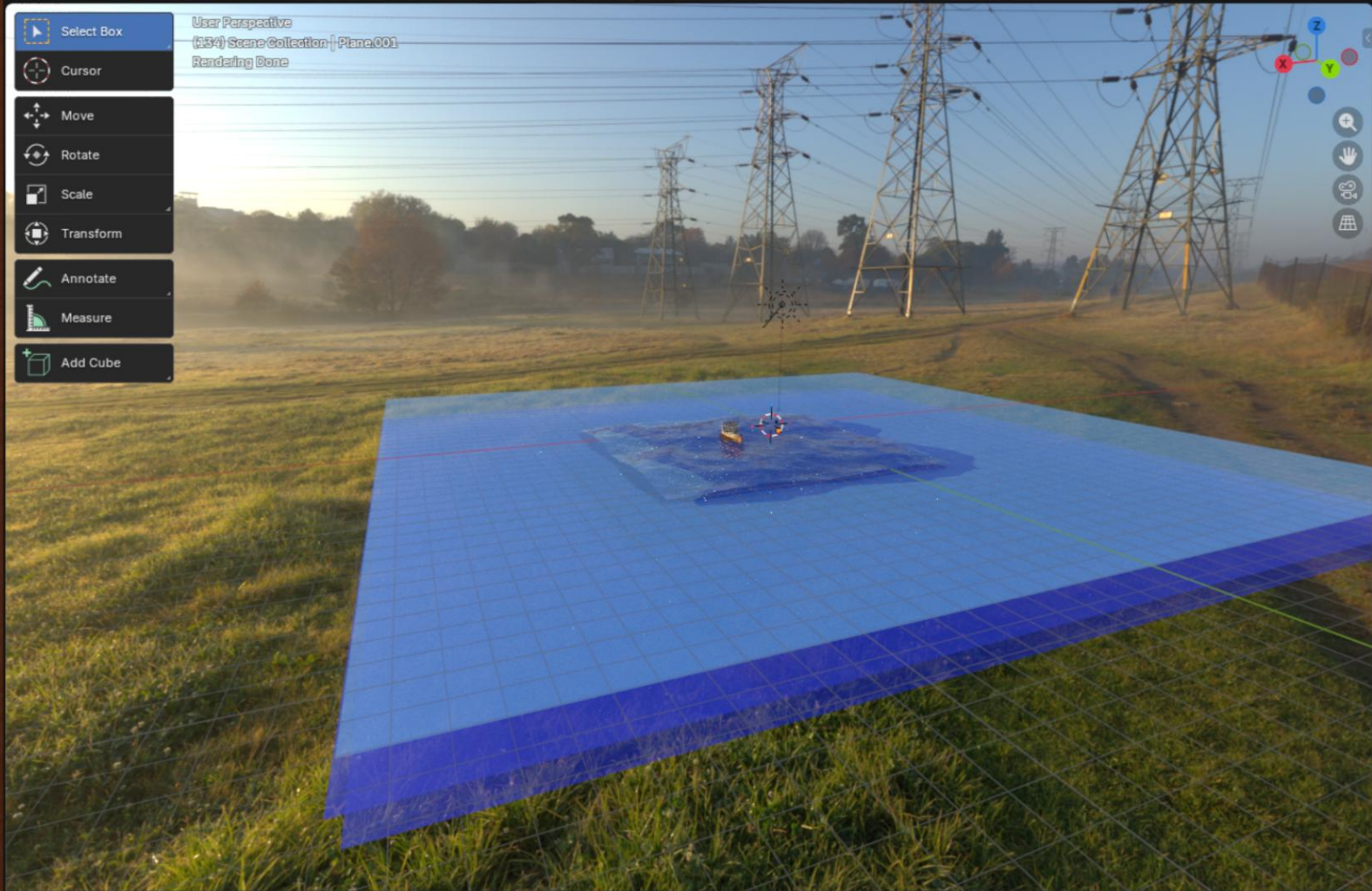
Χρησιμοποιήσαμε ένα εργαλείο που δημιουργεί τρισδιάστατα (3D) μοντέλα από εικόνες, για την κατασκευή της τριήρους και του πέτρινου τοιχώματος. Παρακολουθήσαμε εκπαιδευτικά βίντεο, ώστε να εξοικειωθούμε με το Blender. Στο Blender δημιουργήσαμε την επιφάνεια του νερού, προσθέσαμε υφές και φωτισμό, ρυθμίσαμε την κάμερα και υλοποιήσαμε την κίνηση (animation).

Περιβάλλον επεξεργασίας 3D μοντέλου - Πριν



Περιβάλλον επεξεργασίας 3D μοντέλου - Μετά





Timeline and playback controls. The timeline shows frame numbers from -480 to 900. A blue vertical line indicates the current frame is 134. Below the timeline are playback controls including a play button, stop button, and a progress bar. The status bar at the bottom shows 'View', 'Marker', 'Playback', and frame information: 134, Start 1, End 305.

Outliner panel showing the scene hierarchy. The 'Scene Collection' is expanded to show 'Collection 1', which contains 'Camera', 'Cube', 'Sun', 'node_0', 'Plane', 'Plane.001', and 'Plane.002'. Each object has a visibility icon (eye) and a lock icon (padlock).

Properties panel for the selected object, showing rendering settings. The 'Render' section is expanded, showing 'Noise Threshold' (0.0100), 'Samples' (700), and 'Time Limit' (0 s). The 'Denoise' section is checked, showing 'Denoiser' (OpenImageDenoise), 'Passes' (Albedo and Normal), 'Prefilter' (Accurate), and 'Quality' (High). The 'Use GPU' checkbox is checked. The 'Light Tree' section shows 'Light Threshold' (0.00). The 'Advanced' and 'Light Paths' sections are partially visible.

Σας ευχαριστούμε για τον χρόνο σας



Μέσα από αυτή την εργασία γνωρίσαμε καλύτερα την τριήρη και τη σημασία της στην αρχαιότητα. Παράλληλα, μάθαμε να ψάχνουμε και να αξιολογούμε πληροφορίες, αλλά και να συνεργαζόμαστε πιο αποτελεσματικά.

Η δημιουργία του 3D μοντέλου ήταν μια ενδιαφέρουσα εμπειρία, γιατί συνδυάσαμε τη γνώση με τη δημιουργικότητα. Συνολικά, ήταν μια δουλειά που μας βοήθησε να μάθουμε καινούργια πράγματα με πιο πρακτικό και ευχάριστο τρόπο.