

2) высокое качество отпечатка обеспечивает высокое качество поверхности отливок;

3) процессы изготовления формы характеризуются низким уровнем шума.

Отдельно необходимо отметить еще одно крайне важное преимущество технологии формовки Formimpress, а именно – нет необходимости использовать сжатый воздух для уплотнения формы. Помимо снижения потребления энергии, значительно упрощается конструкция модельной оснастки по сравнению с оснасткой основных конкурентов, так как нет необходимости в применении вент и воздушных каналов. Уменьшается абразивный износ модельной оснастки. Не требуются компрессорные станции и системы осушки воздуха (традиционно большой вопрос отечественных производств), требуется меньше обслуживания и запчастей. При производстве небольших серий форм, технология Formimpress обеспечивает возможность применения пластмассовых и деревянных моделей, что значительно снижает себестоимость продукции.

Выбор автоматической формовочная линия «Savelli» обоснован опытом эксплуатации подобного оборудования на предприятиях Италии выпускающих чугунные отопительные радиаторы. Предполагается, что при использовании линии, в одной форме будет заливаться по четыре или шесть отливок. Ожидается, что внедрение и эксплуатация данной линии не только снизит себестоимость отливок и повысит качество продукции, но и значительно сократит выбросы вредных веществ в атмосферу и существенно улучшит условия труда рабочих.

Целью реконструкции цеха котлов является обеспечение необходимого качества продукции по точности, качеству поверхности и снижение брака отливок по газовой пористости. Кроме того, актуальным вопросом является сокращение выбросов вредных веществ в атмосферу и улучшение условия труда рабочих. Для реализации указанных целей предлагается использование вагранок закрытого типа, внедрение современных автоматизированных пескометов и смесеприготовительного оборудования, а также внедрение технологического процесса изготовления стержней по термошок-процессу.

УДК 378.148

Использование программ AutoPlay Media Studio и Mindjet MindManager для создания мультимедийных презентаций

Студенты гр. 10404112 Сосковец А.А., гр. 10404212 Буйневич Ф.А.

Научный руководитель – Одиночко В.Ф.

Белорусский национальный технический университет
г. Минск

Программа AutoPlay Media Studio имеет широкие возможности и богатый набор инструментов для разработки мультимедийных проектов. На страницах проекта можно размещать объекты, которые могут представлять собой графику, музыку, текст, видео, Flash, HTML и пр. Любому элементу можно назначить определенное действие. Например, при наведении на рисунок указателя мыши, может возникать текст с комментариями, при нажатии на кнопку "Play" начнет проигрываться фильм и т.д. Программа предоставляет сотни различных действий, которые можно связать с объектами. В AutoPlay Media Studio присутствует большое количество уже готовых шаблонов. Использовать программу можно для разработки интерактивного обучающего софта или мультимедийной презентации курсовых и дипломных проектов. С помощью программы AutoPlay Media Studio можно включить в проект музыку, видео, flash-анимацию, текст и назначить определённое действие любому элементу проекта.

Расширить возможности AutoPlay Media Studio можно также используя дополнительные модули – плагины, с помощью которых можно быстро создавать анимированные меню, дерево каталогов и базу данных.

Работа по созданию проекта начинается с выбора шаблона проекта и создания страниц проекта. В качестве фона страниц может быть выбрана картинка, выполненная в любом графическом редакторе. Каждой странице можно добавить метки, заголовки, кнопки и другие элементы управления, а также описания к ним. Страницы, кнопки и другие элементы управления можно копировать, перетаскивать, вырезать и удалять. Созданные на первой странице кнопки предназначены для открытия других страниц проекта. На каждой странице проекта, кроме первой, должна быть кнопка для возврата на первую страницу. Остальным кнопкам на страницах назначают функции открытия документов, которые включены в проект.

Готовый проект, может быть, подвергнут предварительному просмотру и затем сохранен в виде самораспаковывающегося архива отдельной папкой на жёстком диске или записан на компакт-диске прямо из программы AutoPlay Media Studio 8.0.

Идея применения интеллект-карт для работы с информацией была предложена в начале 70-х годов прошлого века английским психологом Тони Бьюзенем.

Карты памяти представляли собой диаграмму, в центре которой находится главный элемент, олицетворяющий собой ключевую идею или концепцию и вначале рисовались на бумаге. Главный элемент соединялся линиями с другими элементами, поясняющими и детализирующими его. Таким образом карта памяти – это графическое выражение процесса радиантного мышления и поэтому является естественным продуктом деятельности человеческого мозга.

Работа над картами памяти стала по-настоящему удобной с появлением программы Mindjet MindManager.

Mindjet MindManager не только поддерживает классический подход к созданию ментальных карт, но и существенно расширяет его, так как позволяет систематизировать, анализировать или запоминать большой объем информации, используя эффективные средства визуализации.

Программа предоставляет удобные возможности создания и редактирования ментальных карт, а также автоматически подбирает наиболее удобное расположение ветвей, в случае неверно выбранного уровня иерархии, соответствующую ветвь можно перетащить на требуемый уровень.

К узлам структуры можно привязать гиперссылки на текстовые документы, таблицы, интернет-сайты, на другие карты и объекты.

MindManager имеет собственную графическую библиотеку, что дает возможность вставлять в ментальную карту визуальные образы: рисунки, маркеры, символы расстановки приоритетов и актуальности информации.

Подготовленные в программе ментальные карты можно экспортировать в формат HTML и PDF, архивировать и экспортировать как изображение, экспортировать в MS PowerPoint и MS Word. Созданную карту можно использовать как органайзер и фиксировать непосредственно на карте ход реализации проекта (сроки, процент исполнения).

Инструментарий MindManager позволяет построить сетевую структуру достаточно оперативно. Изменение подобной карты происходит посредством простого «перетаскивания» узлов. Среди преимуществ карт памяти следует отметить легкость восприятия и запоминания информации, экономию времени на поиск в тексте ключевых слов, развитие у человека системного мышления и т.д. Техника карт памяти доказала свою эффективность в случаях, когда возникает необходимость в структурировании больших объёмов информации с целью упрощения дальнейшей работы с ней (например, при проведении мозговых штурмов). В образовании интеллект-карты могут быть использованы, например, в работе научного руководителя и студента над текстами курсовых и дипломных работ, при проведении экзаменов и т.д.