

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

Студент гр. 107032-18 Мисюченко И.С.

Научный руководитель – ст. преп. Банад С.В.

С развитием вычислительной техники, увеличением объема обрабатываемой информации и её доступностью назрел вопрос о необходимости разработки системного подхода к построению информационных систем для обучения и внедрения стандартов на их программные и технологические составляющие [1].

Использование информационных технологий значительно расширяет познавательную деятельность преподавателей и Студентов. На компьютере могут быть созданы конструкторские документы как с использованием графических примитивов, так и фрагментов - ранее созданных конструктивных элементов стандартных изделий, типовых и унифицированных конструкций, их частей. С помощью задания различных параметров конструктор может изменить их размеры и геометрическую форму, обеспечивая многовариантность графических изображений [2].

Рекомендуется активно применять наряду с классическими педагогическими технологиями инновационные подходы в обучении: на занятиях использовать программное обеспечение персонального компьютера с мультимедиа, что позволяет сделать процесс обучения и работы доступнее и интереснее. Использование анимации в обучении и работе в специальных программах для проектирования есть возможность подробнее рассмотреть исследуемый объект, без каких-либо затруднений изучить его форму. В различных программах-симуляторах, например, NX (ранее «Unigraphics») [3] можно проанализировать характеристики и поведение изделия в определенных средах и условиях, будь-то критическая температура, давление или воздействие внешних сил.

Литература

1. <http://cpu3d.com/grapplicat%20/kompyuternaya-animaciya/>.
2. <http://phys.bspu.unibel.by/static/lib/inf/gr/kgabook/part2.html>.
3. http://www.tadviser.ru/index.php/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%82:Siemens_NX.