

3DS. С помощью внутреннего скриптового языка можно управлять передвижением модели в пространстве окна и изменением ее формы. К минусам программы можно отнести малую интерактивность, практически все действия - перемещение, вращение объектов - производятся из плавающих палитр.

7. DemoForge Studio 1.2. Не существует лучшей презентации программы, чем в режиме реального времени, и DemoForge Studio - это идеальный инструмент для создания именно таких презентационных роликов. В большинстве случаев при создании презентаций данного направления прибегают к разработке Flash-роликов, однако в действительности Flash-ролик - это не более чем слайд-шоу скриншотов, дополненное анимированным курсором между сменой кадров, подсказками, титрами и описаниями.

8. TwinPlayer 3.1. Эта программа предназначена для создания полноценных интерактивных мультимедиапрезентаций для компакт-дисков или Интернета из имеющегося набора аудио-, видеофайлов, изображений, в которые можно включать анимацию и текст.

Данный анализ предназначен для подготовки электронного практикума, в рамках которого будет осуществляться, во-первых, анализ задачи, которую предполагается решить при создании презентации, а, во-вторых, экспресс-обучение пользователя созданию презентации в одном из 8 пакетов.

Хабарова Е.А. (zenia21@rambler.ru)

Российский государственный профессионально-педагогический университет (Екатеринбург)

Электронный лабораторный практикум по теме «Ландшафтный дизайн средствами 3dsMAX»

В тезисах рассматривается актуальность темы, цели и задачи, педагогический адрес и краткое содержание практикума по ландшафтному дизайну средствами 3dsMAX.

Ландшафтный дизайн – крайне перспективное направление искусства в Европе. В нашей стране это направление только начинает развиваться, но, несмотря на это, специалисты, владеющие данной специальностью, на рынках труда крайне востребованы. В нашем городе единственным учебным заведением, где можно получить такую специальность является Архитектурная академия. Изучив учебно-программную документацию, я пришла к выводу, что студенты данной специальности работают только с бумажными материалами, в то время как современные компьютерные технологии и развитие софта позволяет избежать огромного количества работы, ускорить и автоматизировать данный процесс. В связи с этим я разработала электронный практикум, в котором студенты могут научиться создавать проект ландшафтного дизайна с помощью программы трехмерной графики 3Ds Max.

Цель работы – создать электронный практикум по моделированию ландшафтов в программе трехмерной графики 3Ds Max для обеспечения факультатива «Компьютерные технологии в работе дизайнера среды».

Задачи работы:

Изучить основы ландшафтного дизайна и выявить стандартные элементы любого ландшафта.

Изучить ПО для профессионального ландшафтного дизайнера.

Разработать электронное пособие, содержащее комплекс лабораторных работ по созданию проекта ландшафтного дизайна и справку по 3Ds Max.

Написать методические рекомендации по работе с пособием для учащихся.

Электронный практикум предназначено для студентов архитектурной академии специальности 052400.04 (Дизайнер. Дизайн среды). Для методического обеспечения практических занятий по факультативу «Компьютерные технологии в работе дизайнера среды».

Электронный практикум состоит из двух основных блоков – теория и практика. Теоретический блок разделен в свою очередь на два подблока – теория по ландшафтному дизайну – где предоставляются основные понятия по дизайну среды и второй

подблок – справка по программе 3Ds Max, где содержатся основные понятия по интерфейсу, работе и созданию различных объектов, а также освещены вопросы визуализации и анимации трехмерной сцены. Практическая составляющая пособия представляет собой пять лабораторно-практических работ, в ходе выполнения которых учащиеся создают свой проект ландшафта.

Раздел теория является сопроводительным. Обязательным является выполнение всех заданий лабораторной работы и демонстрация результатов преподавателю.

Кроме того, в практикуме содержится раздел – методические рекомендации, где учащимся объясняется, что им делать с данным пособием.

Каждая лабораторно-практическая работа содержит в себе:

- теоретические сведения по настройке программной среды;
- моделирование геометрической модели объекта;
- создание текстуры для объекта;
- задания для самостоятельного выполнения.

Аккерман К.Э. (akkerke@mail.ru), Ширева С.Н.

Российский государственный профессионально-педагогический университет (Екатеринбург)

Разработка психологического теста для исследования функции шкалирования времени человеком

Дано описание разработанного программного продукта для проведения психологического теста: приведены его структура и проблемы, возникавшие при проектировании и реализации приложения.

Разработанный продукт заказан кафедрой психологии для использования на практических занятиях.

Программа вычисляет психофизическую функцию шкалирования времени человеком через оценивание и отмеривание продолжительностей звука с характеристиками: 1000 Гц и 40 дБ.