

«@» либо с уже упомянутыми животными, либо называя его «коммерческим а».

Мы считаем, что нужно видеть разницу между понятиями World Wide Web и Internet, так как это совершенно разные вещи.

Беклемышев Р.Е., ЕЭТК МТО

гр. П-67

Руководитель: преподаватель высшей категории

Н. В. Порошина

3D МОДЕЛИРОВАНИЕ В УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

Просматривая фильм или рекламу, мы зачастую видим красивую качественную работу профессионалов, но всё это связано не только с киноискусством. Большая часть многих современных роликов и фильмов не обходится без компьютерной графики. Современные технологий позволяют создавать иллюзию полного реализма и избавляют от огромных затрат времени, финансов и риска при съемках, ведь вместо настоящего человека можно поставить 3D персонажа который «сможет» сделать все, что захочет режиссер.

В современном мире сформировалось осознание потребности обучения 3D технологиям, и многие учебные заведения ввели в свою программу это направление. Но, как и во всем, существует, множество аспектов которые показывают, насколько нелегка эта задача.

Для того что бы грамотно и плодотворно преподавать 3D технологии, как и во всем другом, нужны грамотные специалисты заинтересованные в передаче своих знаний и опыта ну и конечно же ученики, желающие обучаться.

Тяжесть этой ситуации состоит в том, что создать почву пригодную для «прорастания» свежих талантов и идей крайне сложно. Ведь определенным видом деятельности должны заниматься узкие специалисты (а их не так уж много), умеющие заинтересовать учеников, создать в них творческий настрой, а затем дать им такой заряд потенциала и знаний, с которыми они могли бы безбоязненно браться за любую работу своего направления.

Следующий килограмм в общую тяжесть, это возможность учебного заведения обеспечить своих учеников работой в реальных условиях труда. Ведь одной теории достаточно не бывает. Нужна практика. Нужен опыт работы с людьми, то есть с заказчиками. Учащиеся должны уметь понять желание клиента, угодить ему, а самое главное делать работу один раз без огромного количества переработок.

Все это приходит с реальным практическим опытом.

Существует проблема финансов. Современные технологии развиваются с немалой скоростью и цена этих самых технологий велика. Велика на столько, что не каждое учебное заведение имеет возможность каждый год вводить новые единицы оборудования и обновлять программное обеспечение. И это действительно проблема. Если нет возможности приобретения новшеств, то качество обучения блекнет, поскольку заведение стоит в таком положении, в котором учащиеся не смогут реализовать себя полностью.

3D технологии это искусство, а искусство это много упорства, желания и времени. Поэтому отношение к преподаванию этих технологий должно быть серьезным. Так же как и во всем, только при наличии специалистов, финансов и грамотного управления всем процессом обучения, будет качественный результат.

**Вид Е.В., РГШУ
гр. КТ-517**

Руководитель: ст. преподаватель кафедры СИС
Н.В. Меньшикова

РАЗРАБОТКА СТРУКТУРЫ САЙТА

Проблемой, которая возникает при создании сайта не только педагогического, но и любого назначения, заключается в разработке его структуры. Разработка структуры сайта – это сложный, многогранный процесс, включающий различные методы сбора, анализа и организации информации. От того, насколько правильной, четкой и ясной будет структура сайта, настолько легко будет пользователям работать с ним и, следовательно, настолько возрастёт его роль в предоставлении той или иной информации или услуг.

Одной из основных проблем разработки структуры сайта является определение выстраивания логической цепочки и осознания результатов, которые должны получиться. В качестве решения данной проблемы мы предлагаем к рассмотрению пять этапов разработки структуры сайта.

Этап №1. Включает анализ целей и задач сайта, определение его роли, даже составление примерного портрета посетителя проектируемого сайта. Данный этап позволит понять смысл сайта, выявить типы информации, которые он должен содержать, осознать его специфику и т.д.