

Необходимо понимать, что технологический прогресс является сегодня не только главным фактором обеспечения благосостояния нации, но и важнейшим условием процесса ее устойчивого развития. При этом приоритетное внимание должно быть уделено именно информационным технологиям, которые, благодаря их особым свойствам катализатора, будут активно содействовать технологическому прорыву страны не только в информационной сфере, но и во многих других не менее важных направлениях.

В современном информационном обществе повышается значение информации как товара. Это является следствием общего роста информационных потребностей и выражением развития отрасли информационных услуг. Свидетельство тому – увеличение вклада информационного сектора в создание национального богатства.

Один из наиболее заметных и важных на сегодняшний день процессов – информатизация экономики – это превращение информации в экономический ресурс первостепенного значения. Происходит это на базе компьютеризации и телекоммуникаций, обеспечивающих принципиально новые возможности экономического развития, многократного роста производительности труда, решения социальных и экономических проблем, становления нового типа экономических отношений.

**Е. В. Засухина, гр. ИС-311**

### **НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА СИСТЕМУ УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ РАСТРОВОГО ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА**

Современное преподавание раздела компьютерной графики базируется на системе несложных упражнений, связанных как правило с построением геометрических фигур и их комбинаций. Например, при рассмотрении основных инструментов графических редакторов предлагаются примитивные задания: нарисовать прямоугольник, закрасить прямоугольник и т. д. Предложенная работа зачастую неинтересна и не имеет большой художественной ценности.

С помощью графического редактора можно не только создавать несложные «детские» рисунки, редактировать изображения, но и создавать свои «про-

изведения искусства». Причем можно «творить» в признанных художественных стилях.

Художники создавали свои знаменитые картины с помощью кистей, красок и холста. Причем создавали их в единственном экземпляре. У современного человека появилась возможность, обладая творческим потенциалом, желанием создавать картины и художественным вкусом, ну и, конечно, имея под рукой компьютер с любым графическим редактором, создать практически любую картину в понравившемся ему стиле.

Я рассмотрела возможности создания картин в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop в таких стилях как импрессионизм, кубизм и граффити. Разработанные лабораторные работы повысят интерес учащихся к обучению, разовьют их творческие способности и повысят их культурный уровень.

На этих уроках учащиеся будут не просто рисовать простейшие фигуры, а смогут воссоздать картины знаменитых художников, а также осуществить свои собственные проекты.

Рассмотрим технику работы в стиле импрессионизм.

Импрессионизм-стиль живописи конца 19-начала 20 вв. Картины отличаются естественностью, богатством красок, постоянной изменчивостью. Средства создания: игра разных красок, пастозных и прозрачных мазков, оттенков светотени, линий и цвета.

Художники- импрессионисты создавали свои картины с помощью маленьких мазков разных оттенков.

Для создания картины в стиле импрессионизм нужны такие инструменты как:

1. Пипетка, для определения цвета с «оригинала»
2. Кисть, для рисования мазков.
3. Лупа, для увеличения изображения.

В графическом редакторе возможно подобрать цвета с высокой точностью.

В своих занятиях я рассмотрела создание копии картины великого художника Моне «Луг».

В оригинале картины можно выделить три основных части: небо, лес, луг.

Для изображения неба, пипеткой выбирается 5-7 цветов. Затем создается кисть, подходящую для этого изображения. Создаем свой холст с такими же параметрами, как и «подлинник». Выделяем часть картины, где будет располагаться небо. Увеличиваем его, чтобы получались маленькие мазки, близко к друг другу расположенные.

Цвета, которые подобрали ранее, начинаем делать мазки до тех пор, пока не получится небо.

Аналогично поступаем для изображения леса и луга.

Таким образом, учащийся учится работать с инструментами в нестандартной ситуации. Видят работу художника, а так же у них может проявиться интерес к созданию не только копий, но и своих собственных работ в этом стиле.

Подобным образом разработана система упражнений для создания рисунков в стиле кубизм и граффити.

**Е. В. Зырянова, ассистент кафедры ИТ**

**А. Г. Окуловская, ассистент кафедры ИТ**

## **ОБЗОР ПРОГРАММ КОМПЬЮТЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ УСТРОЙСТВ**

На сегодняшний день существует довольно много программ, позволяющих моделировать электронные устройства. Как показал анализ состояния программного обеспечения схемотехнического моделирования, на этапах начального освоения методов автоматизированного проектирования и проведения поисково-исследовательских работ целесообразно рассмотреть возможность использования следующих программ.

**Micro-Cap V** – разработка фирмы Spectrum Software. Выпускается для платформ IBM, NEC, Macintosh. Имеется библиотека моделей 10 тыс. электро-радиоэлементов ведущих фирм Японии, Европы и США