

<http://www.webinvest.ipu.rssi.ru/news/rrr.htm>
http://www.ib.by/version/ru/content/page_327.html
http://www.gvc.ru/sl_pe.htm
<http://www.forte-it.ru/soft/projectexpert>
http://www.infars.ru/leaflets/upravl/project_expert.html
<http://www.altrc.ru/software/alt-invest.shtml>

А. А. Чернова, гр. ИС-501

**ПРОГРАММНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РАЗДЕЛА
«МЕТОДЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ В ПРОГРАММЕ
ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ 3D MAX»**

Трехмерная графика и анимация давно заняли свое место, в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, а также в создании компьютерных игр.

Одним из важных являются вопросы моделирования трехмерных сцен. Существует огромное количество методов моделирования, в том числе 3D Max обладает огромным арсеналом методов моделирования, часть из которых являются общими для всех трехмерных программ, например, метод вращения, экструзии, скоса и т.п. А часть методов имеются только в программе 3D MAX.

Аналогов подобной работы нет, или по крайней мере не опубликовано. Все книги, Интернет – сайты рассматривают далеко не все методы. Рассматриваются в основном около десятка методов, а остальные методы (около 80) предлагают изучить самостоятельно. Например, метод моделирования Affect Region (воздействие на область) не рассмотрен в источниках, но изменение параметров данного метода не влечет за собой явного изменения формы тела, поэтому можно ли понять данный метод самостоятельно и интуитивно?

Поэтому на данный момент требуется разработать программно – методический комплекс по разделу «Методы моделирования», который рассматривал бы наиболее подробно и полно все методы моделирования трехмерной программы.

Форма была указана руководителем как справочник, в котором имеется следующая структура:

Первый раздел справочника состоит собственно из описания методов моделирования:

Название метода

Суть метода.

Примеры тел, построенных данным методом и действий, оказываемых на тело.

Описание всех параметров методов с иллюстрациями изменений их.

Упражнения по применению метода.

Задание для самостоятельной работы, для закрепления знаний и умений.

Второй раздел справочника содержит упражнение, в котором показано как смоделировать объект несколькими методами.

Третий раздел содержит тренинг – систему, в которой проверяется узнавание методов моделирования учащимися.

Данный справочник предполагается использовать в курсе по 3D Max в совокупности с другими справочниками по примитивам, редактору материалов, освещению.

С. В. Чёнушкина, гр. КТ-401

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Многолетние исследования по раскрытию секретов привлекательности компьютерных игр привели к выявлению ряда характерных особенностей, которые могут сыграть существенную роль при построении учебного курса.

Во-первых, целеполагание. Ясная постановка целей и задач позволяет обучаемому не только видеть связь с методикой преподавания, но и самому выбирать возможности её достижения.

Во-вторых, разнообразие. Четкая иерархия целей и задач, разнообразие форм и заданий позволяет осуществить индивидуальный подход и повысить уровень знаний самим студентом. Обучаемый должен сам выбирать алгоритм