

С.А. Рыбачёнок, РГПШУ,

гр. КТ-528

Руководитель: доцент каф. СИС

И.А. Сулова

АНИМИРОВАНИЕ ГЕРОЕВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, КАК ОСНОВА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ МЕТОДОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Мы живем на рубеже нового этапа развития человечества, освоения третьей составляющей триединства (материя, энергия, информация) этапа всеобщей информатизации общества, который должен иметь мощный социальный резонанс.

Ведущая роль в бурном процессе информатизации и компьютеризации принадлежит молодому поколению. Известно, что духовное и материальное благополучие любого общества во многом зависит от степени подготовленности молодого поколения решать ключевые глобальные задачи текущего этапа развития этого общества, тем более что такие коллизии развития человечества как войны, экологические катастрофы, могут иметь «информационные аналогии» с более масштабными негативными последствиями. Поэтому воспитанию детей и молодежи все государства уделяют так много внимания, в том числе и Россия.

В свою очередь «развитие информационного общества выдвигает на передний край науки проблему искусственного интеллекта (ИИ), придает задачам развития новых интеллектуальных информационных технологий первостепенное теоретическое и практическое значение. Успехи в этой области способны существенно повлиять на развитие экономики страны, о чем неоднократно говорил в последнее время Президент России.

Основательная разработка методологических и теоретических аспектов проблематики ИИ – необходимое условие достижения высокого уровня научных исследований в этом направлении и создания таких интеллектуальных информационных технологий, которые отвечают насущным потребностям нашей страны, способны обеспечить ей достойное место на мировом уровне».

Из вышесказанного можно сделать вывод, что кроме актуальности изучения непосредственно ИИ, видна актуальность, которая вытекает из

противоречия между потребностью в качественном усвоении данной темы обучаемыми и не достаточно глубоким изучении ее в учебном процессе, а именно с точки зрения подачи учебной информации с междисциплинарным контекстом, с примерами использования методов ИИ для решения конкретных задач.

Хотя в теоретическом обучении на данный момент наиболее актуальным является создание упрощенной модели проблемной области и решение задач именно в рамках этой модели. Работа обучаемых с готовыми моделями не дает им возможность понять всю проблематику практического применения теоретических знаний. Встает вопрос: как организовать процесс обучения, если работать с готовыми моделями не эффективно, а самостоятельно сделать модель обучаемые не могут ввиду недостаточности знаний? Из данного противоречия между потребностью в умениях моделировать и недостаточностью знаний в этой области, вытекает актуальность темы «Обучение моделированию реальных объектов».

Процесс обучения созданию и подготовке 3D-героя для внедрения его в моделируемую среду потребовал на первом этапе разработать статическую модель (в качестве героя была выбрана собачка). Создание лабораторного практикума по анимированию героев компьютерных игр при реализации методов искусственного интеллекта стало основной целью на пути формирования компетентности будущих профессионалов в области разработки и применения интеллектуальных информационных систем в своей профессиональной деятельности. Поскольку, в основном, только во время самостоятельных занятий под руководством преподавателя, а также благодаря получению методически отобранной учебной информации, достигается овладение основами систематизированных знаний, определенными умениями и навыками, что в свою очередь определяет сущность процесса обучения в современной дидактике.