

Ю. В. Коровина, А. Е. Брезицкий

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАКЕТА AUTODESK MAYA НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В ШКОЛЕ

Использование современных информационных технологий широко используются для формирования готовности и способности учащихся к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; формирования сознательного отношения к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности; осознанного выбора будущей профессии и возможности реализации собственных жизненных планов [1,2].

Пакет программ Autodesk Maya - это инструментальная система трёхмерной графики и компьютерной трехмерной анимации, обладающая также функционалом мощного редактора трехмерной графики. На данный момент широко применяется в кинематографе, телевидении.

Autodesk Maya обладает достаточным багажом функций для простой и удобной работы с 3D моделями.

В настоящее время Maya предлагает набор возможностей для реализации целостного творческого процесса с помощью средств для компьютерной 3D-анимации, моделирования, рендеринга и композитинга на базе легко расширяемой платформы.

Основные функции Autodesk Maya:

- видовые экраны и затенение нового поколения;
- ускоренный рабочий процесс моделирования;
- инструменты компоновки сцен;
- 3D-анимация;
- 3D-моделирование;
- 3D-рендеринг и обработка изображений;
- мультипликация;
- интеграция рабочих процессов.

Визуализация в Maya реализована четырьмя встроенными визуализаторами: Maya Software, Maya Hardware, Maya Vector Render и Mental ray.

На скриншоте ниже показана рабочая зона Autodesk Maya с основными панелями инструментов:

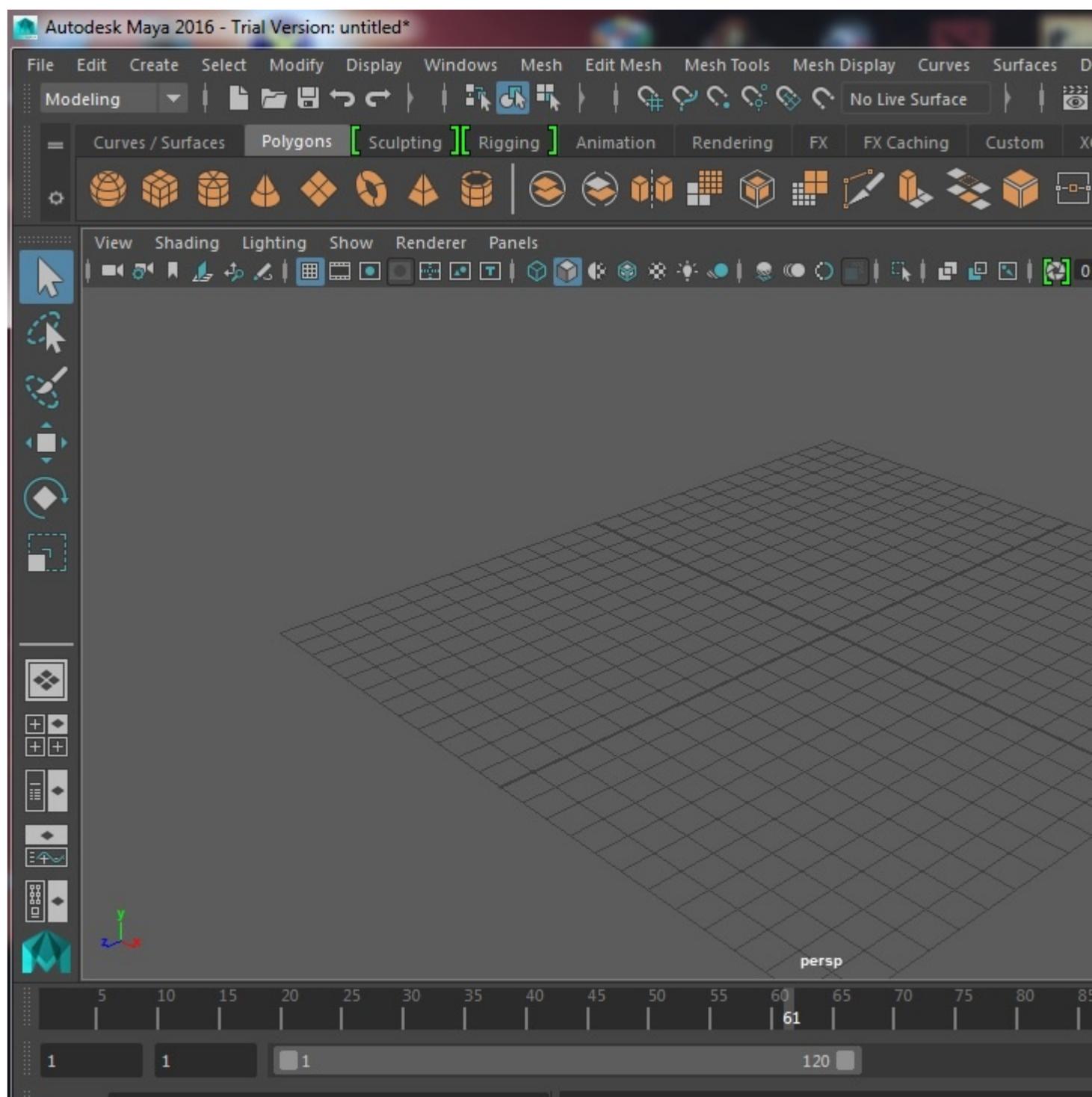


Рисунок. Интерфейс рабочей зоны Autodesk Maya

Использование удобных инструментов создания 3D-моделей и анимации обеспечивает возможность для ученика почувствовать себя и инженером и дизайнером, создавая, редактируя трехмерные компьютерные модели.

Совместная работа над единым проектом в данной программе позволяет сформировать навыки сотрудничества со сверстниками и детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Ю. В. Коровина, А. Е. Брезицкий 2016-05-11

1. Дэвид А.Д. Гоулд Maya Полное руководство по программированию. – СПб, изд-во Питер, 2004. – 532 с.
2. Официальный сайт компании Autodesk. Maya Обучение. - URL: <http://www.autodesk.ru/products/maya/overview>.