

УДК 004.94+53

А. И. СЕРЫЙ

Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

**К МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕХНОЛОГИЯ OpenGL ДЛЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ
ФИЗИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ»**

При изучении студентами специальности «Компьютерная физика» дисциплины «Технология OpenGL для визуализации физических процессов» [1, с. 1–221] представляется интересным проанализировать смысловое содержание названия этой дисциплины. Ниже в виде таблицы представлены результаты такого анализа.

Таблица – Разбор смыслового содержания названия дисциплины

Слово в названии	Примечания
Технология	Технология – многозначный термин (существуют, например, производственные, педагогические, политические технологии), возникший в 1772 г.; в самом общем смысле может пониматься как совокупность инструментов и методов для достижения требуемого результата.
OpenGL	1) OpenGL – это, скорее, процедурная библиотека, а не технология; 2) помимо OpenGL, существуют другие библиотеки, в том числе для программирования графики, а также другие технологии для разработки мультимедийных приложений.
Для визуализации	1) Научное (теоретическое и экспериментальное) исследование, а также моделирование физических (и других) процессов или объектов не всегда сопровождается визуализацией результатов; 2) визуализацию самих процессов и объектов (как ее следует понимать в рамках данной дисциплины) следует отличать от визуализации зависимостей одних физических (и не только физических) величин от других.
Физических	Визуализация возможна не только в физике, но в химии, биологии, медицине.
Процессов	Визуализация возможна не только для процессов, но и для статических объектов (причем не только в физике).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баяковский, Ю. М. Начальный курс OpenGL / Ю. М. Баяковский, А. В. Игнатенко. – М. : Планета Знаний, 2007. – 221 с.