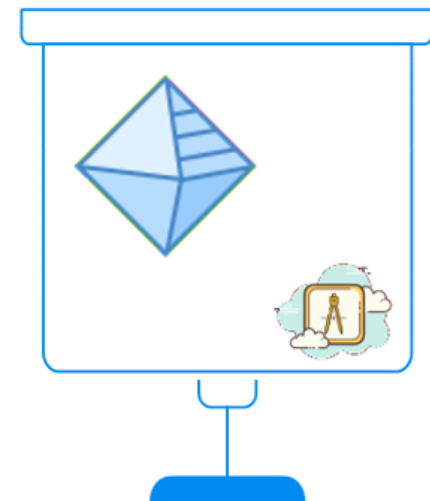


KONFERENCIJA

**INŽINERINĖ IR
KOMPIUTERINĖ
GRAFIKA**

PROGRAMA



2019 m. gegužės 31 d.

Konferencija organizuoja

Vytauto Didžiojo universiteto Žemės ūkio akademijos Hidrotechninės statybos inžinerijos institutas kartu su Lietuvos inžinerinės grafikos ir geometrijos draugija (LIGGD)

Organizacinis komitetas

Pirmininkas:

doc. A. Vansevičius VDU ŽŪA Hidrotechninės statybos inžinerijos institutas

Pavduotoja:

doc. S. Vdovinskienė LIGGD prezidentė (VGTU)

Nariai:

Vyr. prof. mokytojas Vilniaus statybininkų rengimo

I. Giniotis centras

doc. P. Milius Kauno technikos kolegija

Sekretorius:

doc. T. Sankauskienė VDU ŽŪA Hidrotechninės statybos inžinerijos institutas

Konferencijos tematika

- ❖ Interaktyvių ir animuotų braižybos mokymo priemonių kūrimas ir panaudojimas mokymo procese.
- ❖ Grafinių dalykų mokymo proceso tobulinimas.
- ❖ Taikomoji geometrija ir grafika.
- ❖ ISO standartų naudojimas brėžiniuose.
- ❖ Kompiuterinio projektavimo sistemų taikymas.

Informacija teikiama tel. (8 37) 75 23 51,

(8 37) 75 23 78

El. p.: tatjana.sankauskiene@vdu.lt arba

antanas.vansevicius@vdu.lt

Adresas

Hidrotechninės statybos inžinerijos institutas

Vandens ūkio ir žemėtvarkos fakultetas

Vytauto Didžiojo universiteto Žemės ūkio akademija,

Universiteto g. 10 - 329, LT-53361 Akademija, Kauno r.

Posėdis

Pirmininkai doc. A. Vansevičius, doc. S. Vdovinskienė

Sekretorė doc. T. Sankauskienė

2019 m. gegužės 31 d. 10 val. – III rūmai, 530 aud.

Konferencijos pranešimai

1. PROJEKTO „INTERAKTYVIŲ IR ANIMUOTŲ BRAIŽYBOS MOKYMO PRIEMONIŲ KŪRIMAS“ MOKYMO MEDŽIAGOS TESTAVIMAS. **Antanas Vansevičius** (VDU), **Ivaras Giniotis** (Vilniaus statybininkų rengimo centras).
2. INŽINERINĖS IR KOMPIUTERINĖS GRAFIKOS DĖSTYMO YPATUMAI. **Žana Špedt, Ieva Bernotienė** (Lietuvos aukštoji jūrinyvystės mokykla).
3. INŽINERINĖS GRAFIKOS DALYKO DĖSTYMO VERSLO KRYPTIES STUDIJOSE YPATUMAI. **Birutė Juodagalvienė, Vida Navickienė** (VGTU).
4. VERSLO KRYPTIES STUDENTŲ INŽINERINĖS GRAFIKOS DALYKO MOKYMO(SI) ASPEKTAI. **Vida Navickienė, Birutė Juodagalvienė** (VGTU).
5. KOMPIUTERINĖS GRAFIKOS MOKYMO(SI) PROCESO ORGANIZAVIMAS ŽELDININKYSTĖS STUDIJŲ PROGRAMAI. **Tatjana Sankauskienė** (VDU).
6. PJŪVIAI INŽINERINĖJE IR KOMPIUTERINĖJE GRAFIKOJE. **Ramūnas Gečys, Algimantas Vasylius** (KTU).
7. PJŪVIO VAIZDŲ KŪRIMO YPATUMAI. **Sonata Vdovinskienė** (VGTU).
8. GRAFINIAI ORGANIZATORIAI INŽINERINĖS GRAFIKOS MOKYME. **Sonata Vdovinskienė** (VGTU).
9. SKLYPO PLANO BRAIŽYMO YPATUMAI. **Sonata Vdovinskienė** (VGTU).
10. BRAIŽOMOJI GEOMETRIJA AutoCAD APLINKOJE. **Algirdas Sokas** (VGTU).
11. SOLIDWORKS PROGRAMOS TAIKYMAS MODELIOJANT DETALES IR SKAIČIUOJANT APKROVAS. **Dalius Kalisinskas, Jūratė Jasukaitienė** (KTK).
12. PROJEKČINĖS BRAIŽYBOS DĖSTYMO METODIKA NAUDOJANT ONSHAPE SISTEMĄ. **Antanas Vansevičius** (VDU).
13. NAUJOJO MATMENŲ STANDARTO YPATUMAI. **Sonata Vdovinskienė** (VGTU).
14. SRIEGINIŲ SUJUNGIMŲ VAIZDAVIMO BRĖŽINIuose YPATUMAI. **Violeta Vilkevič** (VGTU).
15. SUVIRINIMO SIMBOLIŲ SISTEMOS IR JŲ VAIZDAVIMO BRĖŽINIuose PROBLEMOS. **Petras Milius** (KTK).
16. KINTAMO PLOČIO LAIPTŲ PAKOPŲ MODELIAVIMO METODAI IR JŲ YPATUMAI. **Birutė Juodagalvienė** (VGTU).
17. LAIPTŲ CHARAKTERISTIKOS TEISĖS DOKUMENTUOSE. **Birutė Juodagalvienė** (VGTU).
18. LAIPTŲ SKAIČIUOKLĖS MOBILIESIEMS ĮRENGINIAMS KŪRIMAS. **Birutė Juodagalvienė** (VGTU).
19. VIZUALINIO PROGRAMAVIMO METODŲ TAIKYMAS STATINIO INFORMACINIAME MODELIAVIME. **Jūratė Jasukaitienė, Ramūnas Gečys, Algimantas Vasylius** (KTK, KTU).
20. DVIMATĖS GRAFIKOS PROGRAMAVIMAS C++ KALBA. **Algirdas Sokas** (VGTU).
21. TRIMAČIO OBJEKTO PROJEKCIJOS PROGRAMAVIMAS C++ KALBA. **Algirdas Sokas** (VGTU).
22. BÉZIER PAVIRŠIAUS VALDYMAS AutoCAD APLINKOJE. **Algirdas Sokas** (VGTU).
23. KLASIKINIŲ BRIAUNŲ APTIKIMO ALGORITMŲ KOKYBĖS VERTINIMAS. **Girūta Kazakevičiūtė-Januškevičiūtė** (VGTU).
24. OPTIMALIŲ PARAMETRŲ NUSTATYMAS CANNY BRIAUNŲ FILTRAVIMO METODUI. **Girūta Kazakevičiūtė-Januškevičiūtė** (VGTU).
25. NAUJOS GALIMYBĖS MOKYMO PROCESU TAIKANT CAD PROGRAMAS, PALAIKANČIAS HTML5. **Darius Mačiulis** (VGTU).
26. 3D OBJEKTŲ ANIMAVIMAS NAUDOJANT UNITY. **Ana Ušpurienė** (VGTU).
27. ŽAIDIMŲ ĮVESTIES VALDYMAS NAUDOJANT DIRECTINPUT. **Ana Ušpurienė** (VGTU).
28. DALELIŲ SISTEMOS KŪRIMAS IR VALDYMAS WEB GL ŠEŠĖLIUOKLIuose. **Ana Usovaitė** (VGTU).
29. OBJEKTŲ SUSIDŪRIMŲ APTIKIMAS THREE.JS. **Ana Usovaitė** (VGTU).
30. TEKSTŪRŲ VALDYMAS THREE.JS VARIKLIUKU. **Ana Usovaitė** (VGTU).
31. VYRESNIO AMŽIAUS ŽMONĖMS SKIRTOS KOMPIUTERINĖS GRAFIKOS VERTINIMO METODŲ APŽVALGA. **Ana Usovaitė** (VGTU).