

автомобильных моделей. Были реализованы функции настройки рендера, камеры, управления взглядом, и взаимодействия с пользовательским интерфейсом. Результатом работы стало уникальное приложение, позволяющее пользователям воплощать свои идеи в виртуальной реальности и демонстрировать их в стиле 3D.

Приложение было создано с использованием среды разработки Visual Studio Code. С помощью библиотеки `three.js` и языка программирования JavaScript достигнуты высокие стандарты визуализации и интерактивности. Разработка включала в себя использование современных технологий web-разработки, создание модульной структуры с использованием `import` и `export` в JavaScript, а также интеграцию технологии `importmap` для эффективного управления зависимостями модулей.

Проект основан на принципах инноваций в сфере web-разработки и трехмерной графики, что делает его актуальным и перспективным в контексте современных тенденций в цифровых технологиях.

Применимость разработанного приложения возможно в различных областях, таких как автомобильная индустрия, визуализация дизайна и образование.

А. А. Амаев, Е. А. Ружицкая
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ НА ПЛАТФОРМЕ IOS ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В современном мире изучение иностранных языков становится все более важным и востребованным аспектом, а изучение английского языка стало неотъемлемой частью нашей повседневной жизни.

Разработка мобильного приложения для изучения английского языка позволяет создать инструмент, который прост в использовании, обладает широким функционалом и помогает эффективно учиться. Повсеместное распространение смартфонов делает мобильные приложения доступными для широкой аудитории. Традиционные методы обучения не всегда учитывают индивидуальные особенности каждого человека, что приводит к снижению мотивации.

Одной из важных особенностей приложения заключается в возможности взаимодействия с другими пользователями, которые

также изучают английский язык. Функция чата позволяет не только задавать вопросы и обмениваться опытом, но и находить новых друзей и партнеров для практики языка в реальном времени.

Для эффективного запоминания новых английских слов и фраз приложение предоставляет удобные «карточки». Этот метод обучения, известный как метод карточек (flashcards), широко признан как один из самых эффективных способов запоминания новой лексики. Пользователи могут просматривать карточки, повторять слова вслух, ассоциировать их с изображениями или контекстом, и проверять свои знания, переворачивая карточку для проверки ответа. Благодаря использованию «карточек», пользователи имеют возможность постепенно расширять свой словарный запас, систематизировать изученную лексику и повышать свой уровень владения языком.

Помимо функций общения и запоминания слов, важно также иметь возможность систематически оценивать свой уровень знаний и отслеживать прогресс в изучении языка. Для этой цели в приложении доступно множество тестов разного уровня сложности, охватывающих различные аспекты изучения английского языка, такие как лексика, грамматика, аудирование и чтение. Например, тесты по лексике включают в себя задания на выбор правильного значения слова или фразы, а также задания на сопоставление слов с их определениями или изображениями.

В. А. Антипенко, С. И. Диваков, Н. А. Аксёнова
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

АВТОМАТИЧЕСКОЕ УДАЛЕНИЕ ФОНА НА ИЗОБРАЖЕНИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НЕЙРОСЕТЕЙ

Применение нейронных сетей для автоматической замены фона изображений стало возможным благодаря развитию компьютерного зрения и глубокого обучения. Существуют модели глубокого обучения, известные как «сети сегментации», которые способны выделять объекты на изображении и отделять их от фона.

Одним из подходов к автоматической замене фона является использование метода «пиксельной сегментации». Этот метод позволяет