

Д/Р
13989

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

(повне найменування вищого навчального закладу)

Навчально-науковий інститут інформаційних та соціальних технологій

(повне найменування інституту/факультету)

кафедра системного програмного забезпечення та технологій дистанційного навчання

(повна назва кафедри)

Дипломна робота

бакалавра

на тему: «Современные технологии аниме на примере сайта мультфильмов»

«Сучасні технології аніме на прикладі сайту мультфільмів»
« Modern anime technologies on the example of the cartoon web site »

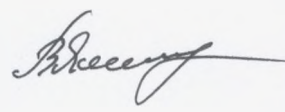
Виконав студент денної форми навчання

Напрямок підготовки **6.050102 «Комп'ютерна інженерія»**

Дубовой Володимир Олександрович

Керівник канд.фіз.-мат.н. Якимчук В.І.

Рецензент канд.фіз.-мат.н. Чечко В. Є.



Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

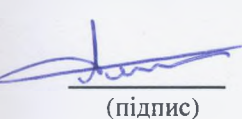
№ 10 від 31.05 2017 р.

Захищено на засіданні ЕК № 4

протокол № 31 від 26.06 2017 р.

Оцінка добре / В / 85
(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Завідувач кафедри



(підпис)

Альошин О.М.

Голова ЕК



(підпис)

Шварц О.П.

Одеса – 2017

790107

Содержание

Введение	3
Раздел 1. Современные технологии Flash и аниме	5
1.1 Технологии Flash, цель технологий, преимущество и недостатки	5
1.2 Программное обеспечение для Flash технологий Adobe Flash	7
1.3 Программное обеспечение технологии аниме	13
Раздел 2. Современные технологии аниме в физике, математике и технике .	21
2.1 Технологии аниме	21
2.2 моделирование сложных процессов в физике	32
Выводы	45
Список литературы.....	46

Введение

Анимационные технологии и Flash технологии играют принципиально важную роль в развитии интернет ресурсов они широко используются при создании обучающих программ, тренажёров и симуляторов для развитие обучающих игр для обучения при работе с компьютером, компьютерными моделированием и т.д. например применения анимационных технических существенно повышает эффективность обучения облегчает понимание сложных материалов математики , физики, сложных технических вопросов и тд..

В аналитических образах в интернете показано:

Анимационные технологии в предметном обучении в содержание образовательного процесса подразумевает интеграцию различных предметных областей с информатикой, что ведет к анимации сознания учащихся и пониманию ими процессов анимации в современном обществе (в его профессиональном аспекте). Существенное значение имеет осознание складывающейся тенденции процесса анимационной школы: от освоения школьниками начальных сведений об анимации к использованию компьютерных программных средств при изучении общеобразовательных предметов, а затем к насыщению элементами анимационной структуры и содержания образования, осуществления коренной перестройки всего учебно-воспитательного процесса на базе применения анимационных технологий. В результате в школьной методической системе появляются новые анимационные технологии, а выпускники школ имеют подготовку к освоению новых анимационных технологий в будущей трудовой деятельности. Данное направление реализуется посредством включения в учебный план новых предметов, направлен-

ных на изучение анимации. Опыт применения показал: а) анимационная среда школы открытого типа, включающая различные формы дистанционного образования, существенно повышает мотивацию учеников к изучению предметных дисциплин

б) анимационное обучения привлекательна для ученика в том, что снижается психологическое напряжение школьного общения путем перехода от субъективных отношений "учитель-ученик" к наиболее объективным отношениям "ученик-компьютер-учитель", повышается эффективность ученического труда, увеличивается доля творческих работ, расширяется возможность в получении дополнительного образования по предмету в стенах школы, а в будущем осознается целенаправленный выбор вуза, престижной работы;

Целью настоящей бакалаврской работы является:

1. рассмотрение принципов современных технологий аниме для создание обучающих программ и видео тренажёрных симуляторов
2. применение технологий аниме для иллюстраций и моделирование физических процессов

Выводы

Анимационные технологии и Flash-технологии играют принципиально важную роль в развитии интернет ресурсов они широко используются при создании обучающих программ, тренажёров и симуляторов для развития обучающих игр для обучения при работе с компьютером, компьютерными моделированием.

В работе рассмотрены принципы современных технологий аниме для создание обучающих программ и видео тренажёрных симуляторов и применение технологий аниме для иллюстраций и моделирование физических процессов.

Наиболее эффективными являются :

Toon Boom Animation Inc

Adobe Flash

Anime Studio

Список литературы

1. Дж. Дэбни, Т. Харман Simulink 4. Секреты мастерства - Бином. Лаборатория знаний, - М., 2003, 403 стр.
2. В. П. Дьяконов Simulink 5/6/7. Самоучитель, - ДМК пресс, - М., 2008, 784 стр.
3. Г. А. Бордовский, А. С. Кондратьев, А. Д. Р. Чоудери Физические основы математического моделирования - Академия, - М., 2005, 320 стр.
4. Д. В. Алексеев Компьютерное моделирование физических задач в Microsoft Visual Basic - Солон-Пресс, - М., 2004, 525 стр.
5. Using MATLAB. Version 5.2. The Mathworks, Inc., 1997. 531 p.
MATLAB 5.2 Product Family New Features. Version 5.2. The Mathworks, Inc., 1998. 202 p.
6. . Using MATLAB Graphics. Version 5.2. The Mathworks, Inc., 1997. 372 p.
7. . MATLAB Functions Reference (Volumes 1 and 2). Version 5. The Mathworks, Inc., 1998. 819 p., 586 p.
8. Дьяконов В.П. Справочник по применению системы PC MatLab. М., Физматлит, 1993 112 с.
9. Потемкин В.Г. Система MATLAB. Справочное пособие. М., "Диалог-МИФИ", 1997. 350 с.
10. Гульяев А. MATLAB 5.2. Имитационное моделирование в среде Windows. СПб, "Коронс-принт", 1999, 288 с.
11. Дьяконов В.П., Абраменкова К.В. MATLAB 5. Система символьной математики. М., Нолидж, 1999, 633 с.
12. Лазарев Ю.Ф. MATLAB 5.x. Киев, Изд. группа BHV, 2000, 384 с. ("Б-ка студента").
13. Медведев В.С., Потёмкин В.Г. Control System Toolbox. MATLAB 5 для студентов. М., "Диалог-МИФИ", 1997, 287 с.
14. Потёмкин, В.Г. Введение в MATLAB. М., "Диалог-МИФИ", 2000, 350 с.
15. Потёмкин, В.Г. Система инженерных расчетов MATLAB 5.x. В 2-х томах. М., "Диалог-МИФИ", 1999, 366 с., 304 с.
16. Рудаков П.И., Сафонов В.И. Обработка сигналов и изображений. MATLAB 5x. М., Диалог-МИФИ", 2000, 413 с. ("Пакеты прикладных программ").