не система уравнений, как при математическом моделировании, или схема АВМ, испол зующаяся при физическом моделировании.

Основная проблема, с которой сталкивается разработчик имитационных моделей – э проблема проверки её соответствия моделируемому объекту.

Существует множество методик проверки модели на каждом из этапов её разработки. О нако перед каждым разработчиком имитационной модели встаёт вопрос: «Какой набор мет дов необходимо применить и какие результаты должны быть получены с их помощью д того чтобы сделать вывод об адекватности модели?».

Из опыта разработки имитационной модели волокнистого продукта были сделаны сл дующие выводы

Для большинства имитационных моделей использование статистических методов оцен адекватности являются малопригодными, поскольку не всегда представляется возможны получить исчерпывающие данные о реальном объекте.

Для конкретной имитационной модели требуется выбор собственного критерия по кот рому можно судить о пригодности модели для исследования тех или иных сторон модел руемого объекта.

Для конкретной имитационной модели необходимо разработать оригинальные методи её проверки.

Наиболее удобной формой имитационной модели для проведения её проверки являет моделирующая программа. Проверки логической схемы моделирующего алгоритма и ко цептуальной модели весьма трудоёмки и не дают возможность численно оценить отклик м дели на те или иные воздействия.

Основная методологическая проблема проверки адекватности имитационных моделей с стоит в разработке унифицированной методики, которая давала бы возможность сдела обоснованный вывод об адекватности любой имитационной модели.

УДК 681.3:378

Студ. Новикова А.В.,
ст. преп. Луцейкович В.И.,
асс. Гришаев А.Н.

МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕГРАЦИИ ПАКЕТОВ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ И СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ FLASH

В настоящее время использование видео для демонстрации товаров, обучения, визуальн го представления научных идей получило достаточно широкое распространение. Оно пом гает лучше рассмотреть объект, полнее раскрыть его возможности — задачи, с которым трудно справиться неподвижному изображению. Но, как и любая другая технология виде имеет свои особенности и недостатки, ограничивающие сферу его применения: больш размеры видео-файлов; высокие требования к производительности ПК для воспроизведен высококачественного видео с высокой частотой кадров или сжатых видео-файлов; отсутс вие единого стандарта представления видео. Предлагаемая схема разработки мультимеди ных приложений (презентаций, рекламных роликов, учебных курсов и т. п.) позволяет р шить основные проблемы представления информации в формате видео. Достигается это бл годаря использованию возможностей среды разработки Flash по импорту данных в форма видео и их оформлению.

Схема разработки включает следующие основные этапы: 1) подготовка высококачеств ных фотореалистичных видеоматериалов в программе трехмерной графики (разработ твердотельной модели, настройка сцены, выбор материалов, настройка освещения, создан

и настройка анимации, сохранение анимации в формате видео); 2) импорт и оформление видеоматериалов с использованием среды разработки Flash.

В качестве экспериментальной проверки предлагаемой схемы был разработан фрагмент электронного каталога товаров с возможностью динамической замены текстовых и видеоданных.

Таким образом, совместное использование пакетов трехмерной графики и среды разработки Flash значительно расширяет возможности дизайнеров и разработчиков по созданию рекламных роликов, презентаций и учебных курсов.

УДК 681.3:378

Студ. Красновская Е.Л.,
ст. преп. Тарабуко Н.И.,
асс. Гришаев А.Н.

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА ЭЛЕКТРОННЫХ ПУБЛИКАЦИЙ

Стремительный взлет информатики на исходе XX века привел к появлению новой формы распространения информации — электронной публикации (web-страницы, презентации, руководства пользователя, электронные книги и т. д.). Электронное издательство имеет ряд преимуществ перед традиционным: возможности мультимедиа; экономическая выгода; быстрый доступ к информации; электронная индексация и поиск; экологические преимущества. В виду актуальности электронного издательства ведутся разработки основных принципов, характеризующих современную электронную публикацию, ее подготовку, распространение, применение и т. п., ведь все это предназначенное для традиционной полиграфической продукции не подходит для электронной публикации.

Существует множество рекомендаций по оформлению электронных документов, позволяющих избежать трудности чтения и восприятия текста. Можно выделить самые основные: использование шрифта без засечек и не более 2-3 гарнитур; применять «белые» места, которые помогают отдыхать пользователю от обилия графики и текстовой информации; хоть и красивые, графические фоновые изображения затрудняют распознавание текста, поэтому текстовая часть должна быть максимально контрастна; чтение наиболее удобно при выравнивании по левому краю; соблюдать лаконичность предоставленной информации; не следует набирать основной текст прописными буквами; для выделения использовать цвет, либо полужирное начертание, чем курсив и разрядка; не целесообразно использование маленьких, непонятных и нестандартных панелей навигации и т. д.

При проектировании электронной публикации необходимо точно знать свои цели: достичь высоких эстетических качеств, создавая презентационные документы, или предоставить просто информацию для потребителя, используя инфо-дизайн, а именно дизайн с минимальным количеством графики, но с понятной структурой, удобной навигацией и с дополнительными сервисами.

УДК 681.3:378

Студ. Варейко Т.А.,
асс. Гришаев А.Н.

МЕТОДИКА ВЕКТОРИЗАЦИИ СКАНИРОВАННЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Часто в своей работе компьютерному дизайнеру или разработчику в качестве исходного материала необходимо использовать изображения, которые нанесены на бумагу пером, кистью, напечатаны. Например, логотип, который требуется для дальнейшей работы, имеется только на поврежденном бланке, поэтому использовать его в отсканированном виде затруд-