

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы были изучены основные приемы построения анимаций в СКА *Maple*. На практике рассмотрено множество задач и различных применений анимаций для визуализации и проверки решений. Было обнаружено, что есть два способа создания анимации: использование встроенных функций *Maple* и с помощью функции *display* пакета *plots* с параметром *insequence=true*. Таким образом, практически нет ограничений на создание анимации в *Maple*, поскольку все, что вам нужно сделать, это отрисовать нужные кадры. Таким образом, мы можем сделать вывод, что все, что можно нарисовать в *Maple*, можно и анимировать.

Также *Maple* умеет анимировать не только графики, но и точки, процессы построения графиков. Такие возможности значительно расширяют круг задач, к которым можно применить визуализацию решения.

В заключении можно сказать, что *Maple* предоставляет достаточный функционал для анимаций. И с его помощью можно визуализировать не только математические задачи, но и задачи из других областей. Это было подтверждено примерами из физических задач.