

image not found or type unknown



## **Введение**

### Мультимедиа технологии

Мультимедийные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.

Сегодня мультимедиа-технологии — это одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. В совершенствовании программного и методического обеспечения, материальной базы, а также в обязательном повышении квалификации преподавательского состава видится перспектива успешного применения современных информационных технологий в образовании.

### Мультимедиа технологии в образовании

Мультимедийные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.

Сегодня мультимедиа-технологии — это одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. В совершенствовании программного и методического обеспечения, материальной базы, а также в обязательном повышении квалификации преподавательского состава видится перспектива успешного применения современных информационных технологий в образовании.

Мультимедиа и гипермедиа-технологии интегрируют в себе мощные распределенные образовательные ресурсы, они могут обеспечить среду формирования и проявления ключевых компетенций, к которым относятся в первую очередь информационная и коммуникативная. Мультимедиа и телекоммуникационные технологии открывают принципиально новые методические подходы в системе общего образования. Интерактивные технологии на основе мультимедиа позволяют решить проблему “провинциализма” сельской школы как на базе Интернет-коммуникаций, так и за счет интерактивных CD – курсов и использования спутникового Интернета в школах.

Мультимедиа -это взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.

**Аудиоряд** может включать речь, музыку, спецэффекты (шум, гром, скрип и т.д.), объединяемые обозначением WAVE (волна). Главной проблемой при использовании этой группы мультисреды является информационная емкость. Для записи одной минуты WAVE-звука высшего качества необходима память порядка 10 Мбайт. Для решения этой проблемы используются методы компрессии звуковой информации.

**Видеоряд** по сравнению с аудиорядом характеризуется большим числом элементов. Выделяют статический и динамический видеоряды.

Статический видеоряд включает растровую и векторную графику (рисунки, символы в графическом режиме, трехмерные модели) и фото (фотографии и сканированные изображения).

**Графическая информация** связана, как правило, с большими объемами памяти, поэтому здесь применяются технологии сжатия данных, представляющие собой методы хранения одного и того же объема информации путем использовании меньшего количества бит. Особое значение эта оптимизация имеет при публикации графической информации в сети Интернет. Графику необходимо предварительно оптимизировать для уменьшения ее объема и как следствие трафика.

**Слайд-шоу.** Как правило, это «конспект» доклада, сопровождающий выступление. Требуется профессионального дизайнерского оформления с использованием различных эффектов – анимационных, звуковых.

**Рекламный ролик.** Современное телевидение настолько перенасыщено данным видом продукцией, многообразие настолько велико, что охватывает практически весь арсенал мультимедийных технологий.

**Сферическая 3D-панорама и виртуальный тур.** Один из наиболее эффектных способов представления объектов.

3D-панорамы, сферические панорамы, виртуальные 360-градусные панорамы – это названия-синонимы, которые определяют фотореалистический способ демонстрации объемного пространства в интерактивном режиме. В данной технологии панорамное изображение выглядит так же, как и обычная фотография, но только до тех пор, пока пользователь не начнет, двигая мышью по изображению, перемещать угол зрения во всех возможных направлениях.

**3D визуализация и анимация.** Если трехмерные панорамы строятся на основе реалистических фотоизображений, то трехмерное моделирование благодаря достижениям в области аппаратного и программного обеспечения позволяет воссоздать любой виртуальный объект в фотореалистическом варианте.

Вывод

Благодаря Мультимедиа технологии можно делать интерактивные представления, которые можно показывать на уроках, что будет намного интересней и увлекательней для учеников.

## **Список литературы**

[https://studopedia.ru/8\\_199199\\_osnovnie-svoystva-zvuka.html](https://studopedia.ru/8_199199_osnovnie-svoystva-zvuka.html)

<https://www.sites.google.com/site/prikladnye/materialy/5-glava/3>

<https://lektsii.org/13-56748.html>

[https://studopedia.su/15\\_89679\\_ponyatie-multimedia-komponenti-multimedia.html](https://studopedia.su/15_89679_ponyatie-multimedia-komponenti-multimedia.html)

[https://studwood.ru/1985048/informatika/tehnicheskie\\_programmnye\\_sredstva\\_multimedia](https://studwood.ru/1985048/informatika/tehnicheskie_programmnye_sredstva_multimedia)