

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СРЕДСТВА
КАК ВИД ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ.**

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И
ШКОЛЕ**

**СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ
ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА**

**Выполнила:
магистрантка 65
группы
Болтнева А.В.**

- **Мультимедиа - это интерактивные системы, обеспечивающие работу с неподвижными изображениями и движущимся видео, анимированной компьютерной графикой и текстом, речью и высококачественным звуком.**
- **Термин «мультимедиа» можно перевести на русский язык как «много сред» (иногда переводят как много носителей). Как правило, под термином мультимедиа подразумевают взаимодействие визуальных и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения.**

- Приведем несколько определений термина «мультимедиа»:
- Мультимедиа (multimedia) - это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию).

- **Мультимедиа** - это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь.
- **Мультимедиа** - это интерактивные системы, обеспечивающие работу с неподвижными изображениями и движущимся видео, анимированной компьютерной графикой и текстом, речью и высококачественным звуком

Мультимедиа-технологии являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений информатики. Они имеют целью создание продукта, содержащего "коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation), включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления".



МУЛЬТИМЕД
ИА

Мультимедиа-продукт

- Объединяет в себе двухмерные и трехмерные изображения, звуковое сопровождение, музыку, анимацию, видео-, текстовую и числовую информацию и т.д.

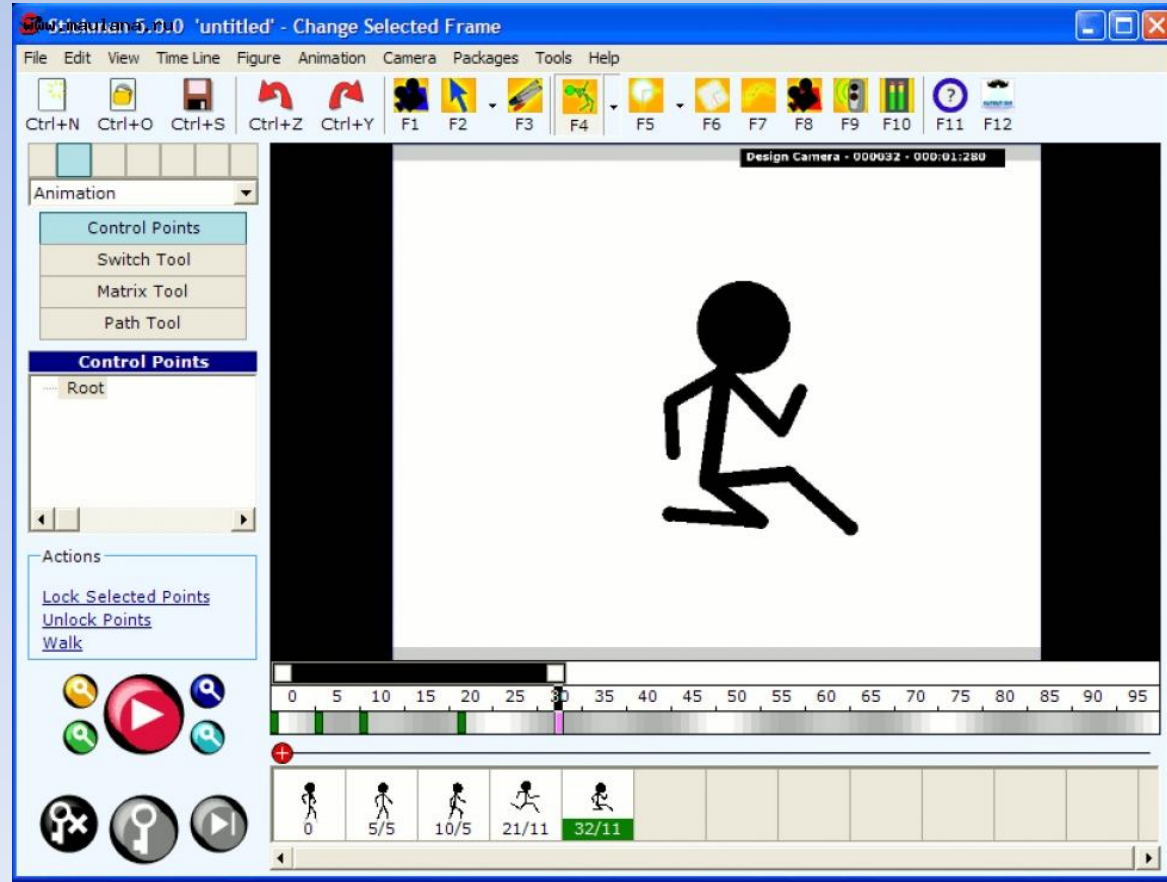




Мультимедиа-продукт

- Объединяет в себе двухмерные и трехмерные изображения, звуковое сопровождение, музыку, анимацию, видео-, текстовую и числовую информацию и т.д.

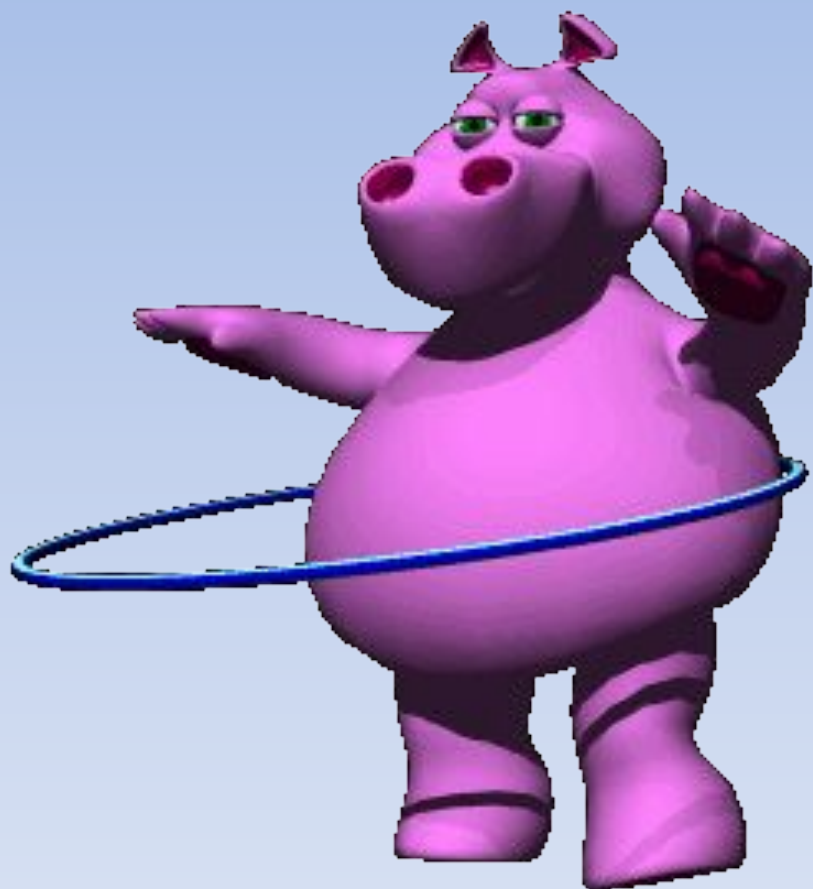




Мультимедиа-продукт

- Объединяет в себе двухмерные и трехмерные изображения, звуковое сопровождение, музыку, анимацию, видео-, текстовую и числовую информацию и т.д.





Мультимедиа-продукт

- Объединяет в себе двухмерные и трехмерные изображения, звуковое сопровождение, музыку, анимацию, видео-, текстовую и числовую информацию и т.д.





АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

Для построения мультимедиа системы необходима дополнительная аппаратная поддержка:

- аналого-цифровые и цифро-аналоговые преобразователи для перевода аналоговых аудио и видео сигналов в цифровой эквивалент и обратно,
- видеопроцессоры для преобразования обычных телевизионных сигналов к виду, воспроизводимому электронно-лучевой трубкой дисплея,

- декодеры для взаимного преобразования телевизионных стандартов,

- специальные интегральные схемы для сжатия данных в файлы допустимых размеров и так далее.

Все оборудование отвечающее за звук объединяются в так называемые звуковые карты, а за видео в видео карты

АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

- Средства звукозаписи;
- Звуковоспроизведения;
- Манипуляторы;
- Носители информации;
- Средства передачи;
- Средства записи;
- Обработки изображения;
- Обработки видеоизображения;



ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

Существует большое множество программных средств для разработки мультимедийных приложений.

К сожалению, перечисление всех невозможно, остановимся только на наиболее распространенных программах. Их можно разделить на несколько категории:

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

- Средства создания и обработки изображения;
- Средства создания и обработки анимации, 2D, 3D – графики;
- Средства создания и обработки видеоизображения (видеомонтаж, 3D-титры);
- Средства создания и обработки звука;
- Средства создания презентации...

МУЛЬТИМЕДИА В СЕТИ INTERNET

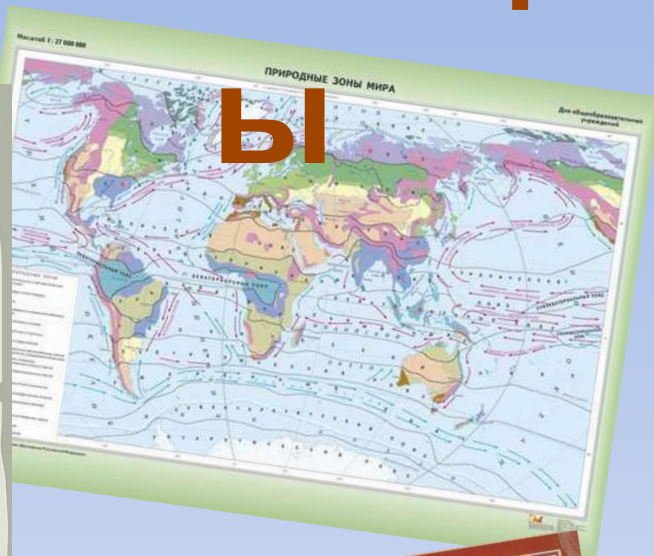
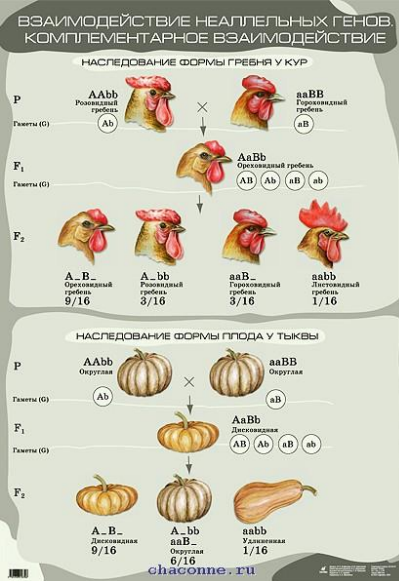
Мультимедиа имеет самое прямое отношение к развитию Internet-технологий. Стало возможным отправлять аудио- и видеосообщения по электронной почте, а также общаться через Internet в реальном времени, видя, при этом, собеседника на экране компьютера, что совсем недавно было еще просто мечтой.

- Уже несколько лет существуют технические решения, позволяющие строить системы передачи мультимедиа-сообщений без потери качества. Даже самый неопытный пользователь теперь может запросто подключиться к сети Internet, найти, просмотреть или даже прослушать любую интересующую его информацию из любой точки мира, и все это стало возможным с развитием мультимедиа-технологий.

- Сегодня любой желающий, может разместить информацию о себе, свои фотографии и даже свои голоса для свободного доступа в сети Internet.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И ШКОЛЕ СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Таблиц



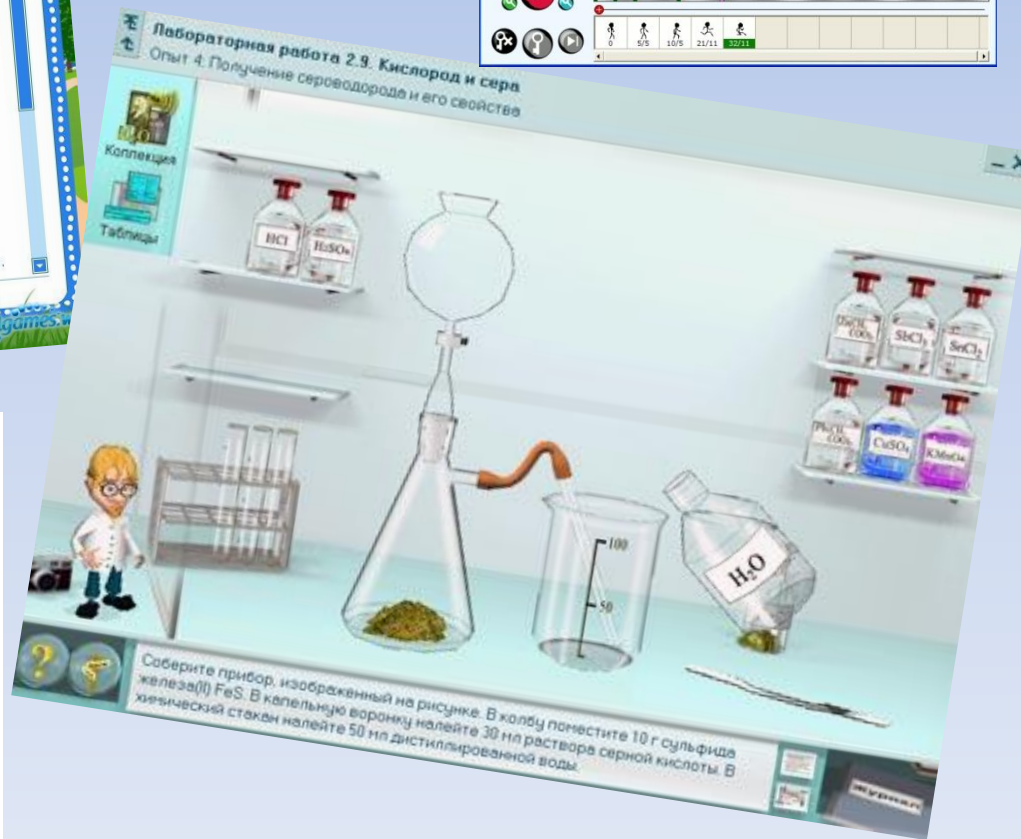
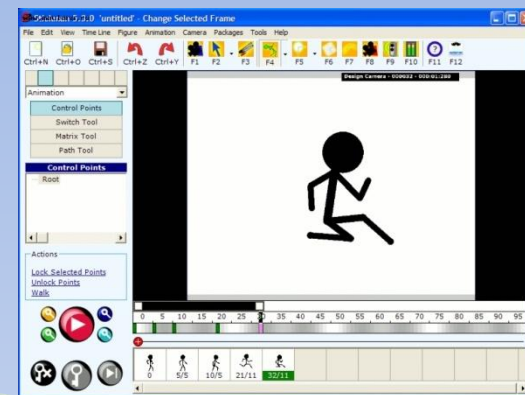
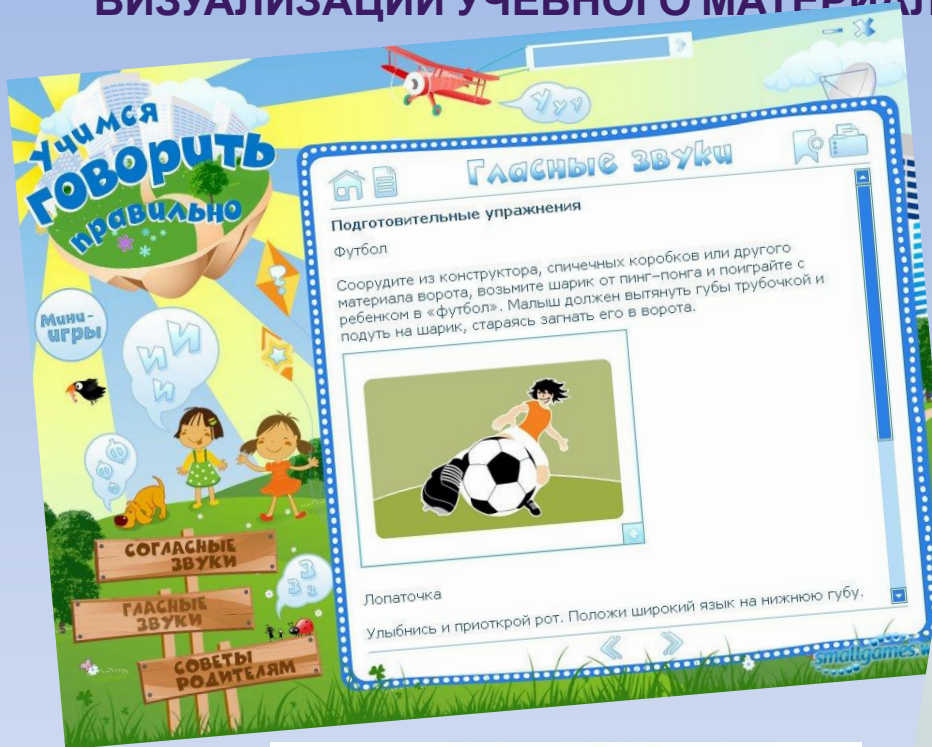
ЧАСТИ РЕЧИ			
ЧАСТЬ РЕЧИ	ОБОЗНАЧАЕТ	ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ	ПРИМЕРЫ
Имя СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ	предмет	кто? что?	книга, учитель, Россия
Имя ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ	признак предмета	какой? какая? какое? какие?	лёгкий, весенняя, тёплое, добрые
ГЛАГОЛ	действие предмета	что делать? что сделать?	играть, удивить
МЕСТОИМЕНИЕ (личное)	указывает на предмет, не называя его	кто? что?	я, мы, ты, вы, он, она, оно, они
ПРЕДЛОГ	—	—	в, об, над, около

ozon.ru



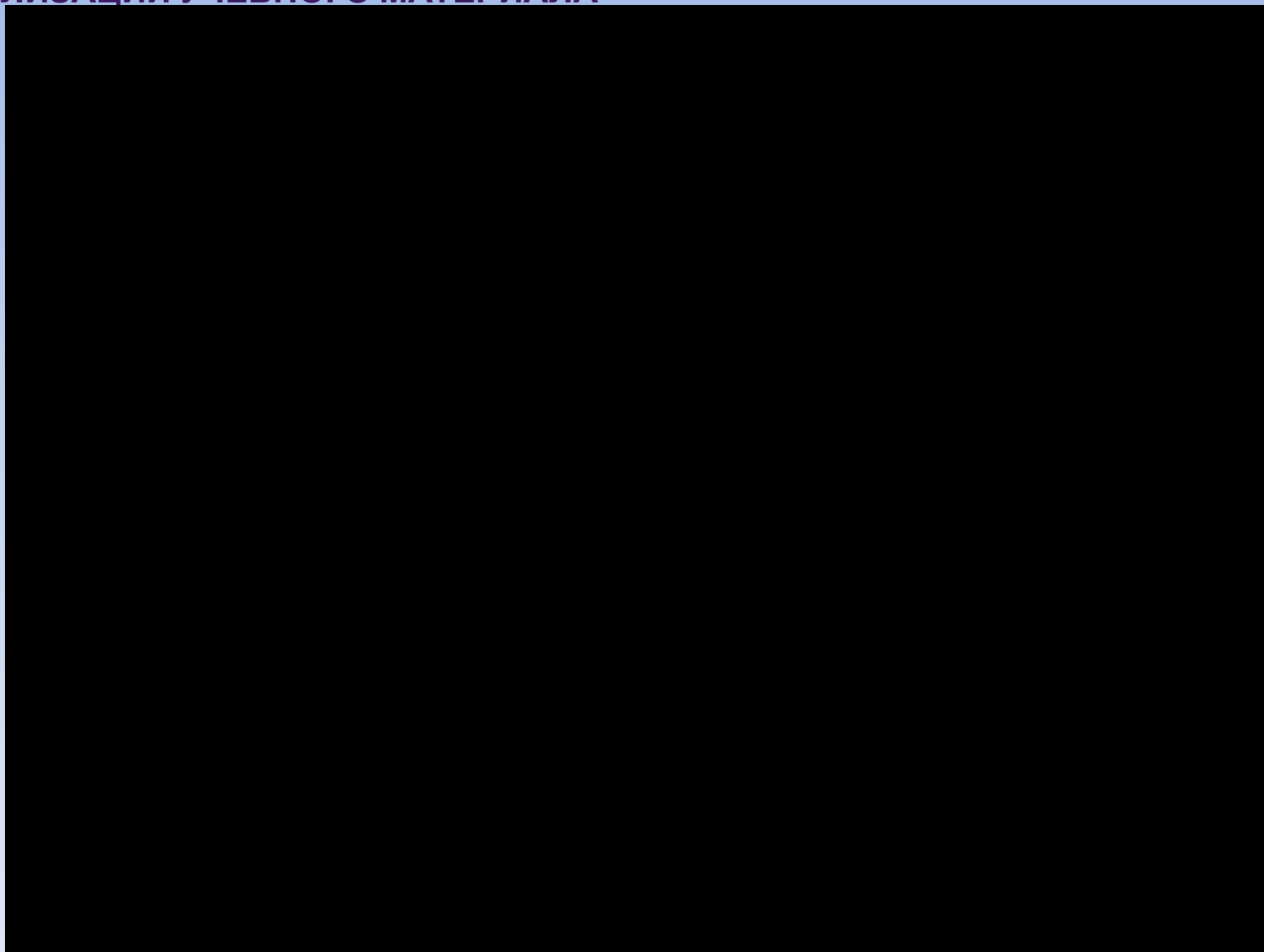
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И ШКОЛЕ СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Программ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И
ШКОЛЕ
СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ
ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Видео и



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И ШКОЛЕ
 СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ
 ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тренажер

Отличник - Иван Буковкин

Отмена задания Настройки Привычка 0:01:20

Вставьте гласные е, и или я.

<input checked="" type="checkbox"/>	грибной
<input checked="" type="checkbox"/>	ч ^и сло
<input checked="" type="checkbox"/>	Алексей
<input checked="" type="checkbox"/>	Семён
<input checked="" type="checkbox"/>	тишина
<input checked="" type="checkbox"/>	четыре
<input checked="" type="checkbox"/>	п ^я тёрка
<input checked="" type="checkbox"/>	замечание
<input type="checkbox"/>	взг ^л нул
<input type="checkbox"/>	д...твора

Отличник - Иван Задачкин

Новое задание Настройки 0:00:31

Решите задачу.

На полке стояло 5 сборников рассказов, томиков стихов на 3 меньше, а учебников столько, сколько томиков стихов и сборников рассказов вместе. Сколько учебников стояло на полке?

Решение: $5 + (5 - 3) = 7$ (уч.)

Ответ: 7 уч.

5

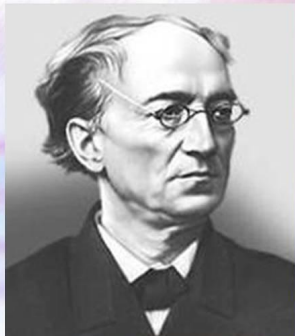
Отличник - Пауза 0:00:17

18	54	72	36	81			
56	64	72	48	16			
63	14	21	35	2·8	42	49	56
48	18	12	24	30	54	42	36
10	20	40	45	15	30	35	25
12	32	24	20	36	8	16	28
6	18	21	12	24	15	27	9
2·9	4	2·3	8	10	2·6	14	16



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НА ЗАНЯТИЯХ В ВУЗЕ И ШКОЛЕ СОВРЕМЕННЫХ СПОСОБОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

ФЁДОР ИВАНОВИЧ ТЮТЧЕВ

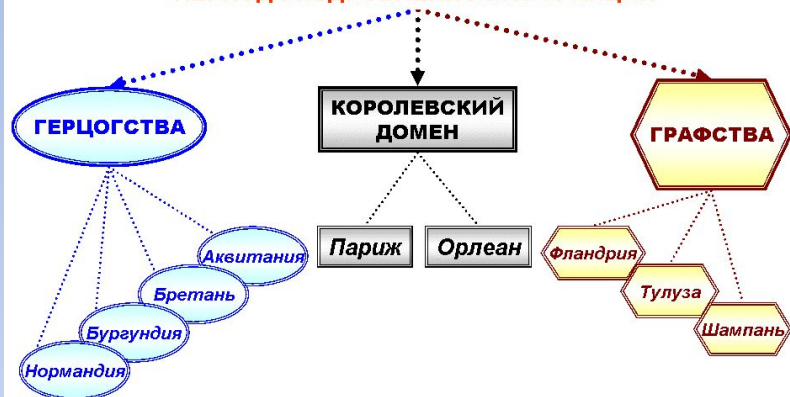


1803 - 1873

Презентац

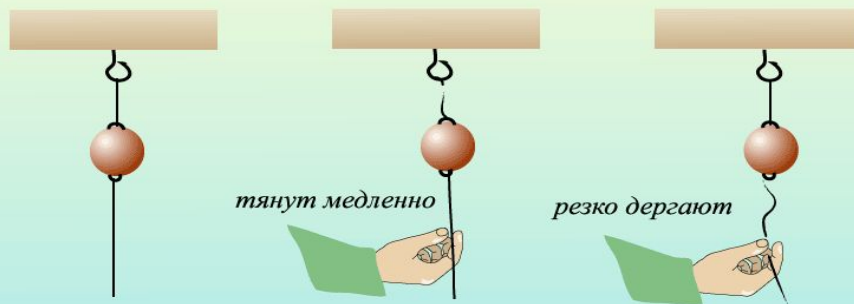
987 г.
УСТАНОВЛЕНИЕ ВО ФРАНЦИИ ДИНАСТИИ КАПЕТИНГОВ

XI-XII вв.
ПЕРИОД РАЗДРОБЛЕННОСТИ ФРАНЦИИ



Инертность тел

— свойство тел не мгновенно изменять свою скорость. Из двух тел более инертно то, масса которого больше



нити одинаковые,
тело — массивное

инертность тела больше
инертности нити



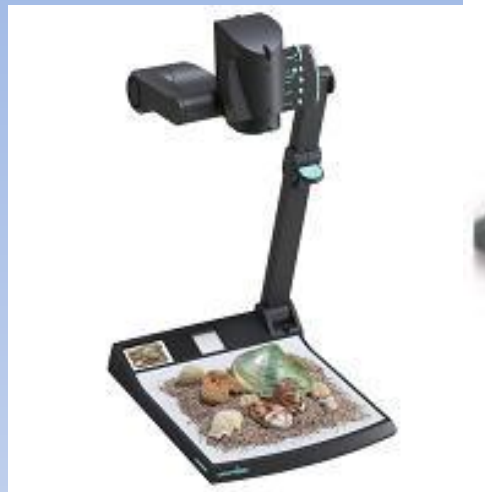
14 апреля 2011 года во Владимире состоялся семинар «Новые интерактивные технологии для вузов», на котором преподавателям города представили **Учебный мультимедиа-комплекс (УМК)** - эксклюзивное готовое решение, разработанное специально для сферы образования.



**Учебный мультимедиа-комплекс
"УМКа"**



**Электронн
ый
учебник**



**Документ-
камера**



ПУЛЬТ ДЛЯ



ИНТЕРАКТИВНАЯ ПОСКА







СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ