

# *МУЛЬТИМЕДИА*

# Содержание

1. Определение понятия мультимедиа
2. История зарождения
3. Классификация мультимедиа
4. Структурные компоненты мультимедиа
5. Применение мультимедиа
6. Список используемой литературы

# Определение

- ▶ Термин «мультимедиа» в переводе с латинского означает «многие среды» и трактуется как объединение текста, графики, звука и видео.
- ▶ Технология мультимедиа – это технология, обеспечивающая одновременную работу со звуком, видеороликами, анимацией, статистическими изображениями и текстами в интерактивном режиме.

# История зарождения

- ▶ В 1965 году термин «мульти-медиа» был использован для описания Exploding Plastic Inevitable – шоу, совместившего в себе живую рок-музыку, кино, экспериментальные световые эффекты и нетрадиционное искусство. В течение сорока лет данный термин приобретал различные значения. В конце 1970-х годов этот термин обозначал презентации, составленные из изображений, получаемых от нескольких проекторов, синхронизированных со звуковой дорожкой. В 1990-х этот термин приобрел современное нам значение.

# Классификация мультимедиа

- ▶ **Линейная.** Аналогом линейного способа представления является кино. Человек, просматривающий данный документ, никаким образом не может повлиять на его вывод.

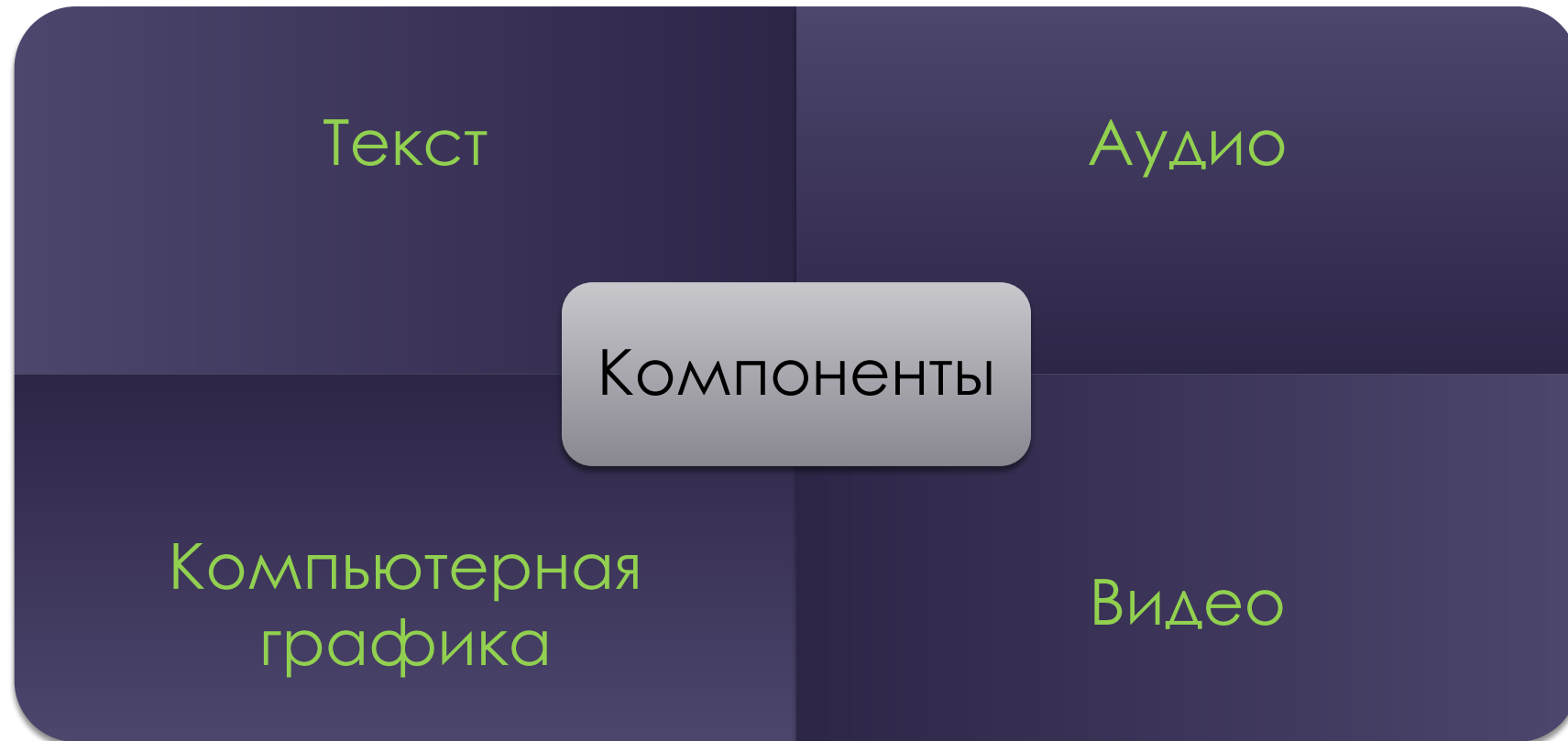


- ▶ **Нелинейная.** Нелинейный способ представления информации позволяет человеку участвовать в выводе информации, взаимодействуя каким-либо образом со средством отображения мультимедийных данных. В процессе также Нели мульт терм



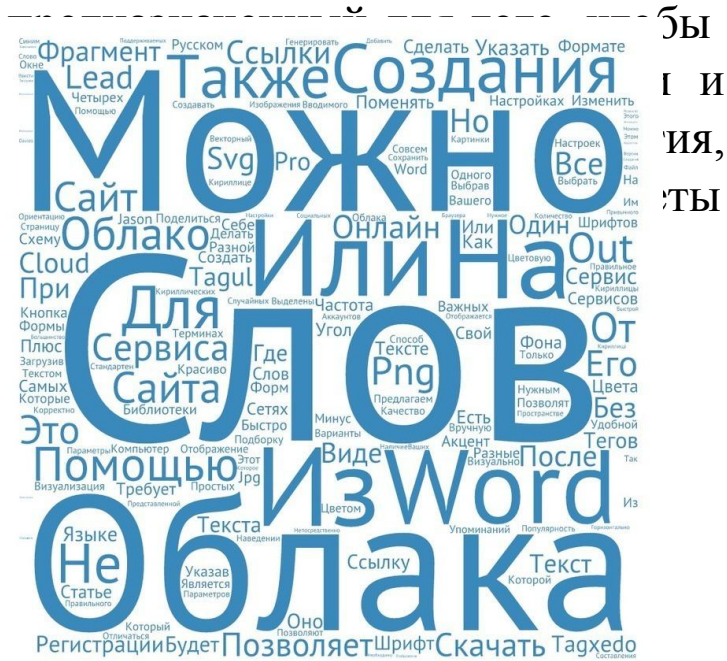
цессе  
остью.  
ления  
ается

# Структурные компоненты мультимедиа



# Текст

- **Текст** – это упорядоченный набор предложений, выразить некий смысл. В смысловой цельности зависимости, которые имеются в самой действительности природы, человек, его внешний облик неживой природы и т.д.).



бы  
и  
ия,  
ты



# Аудио

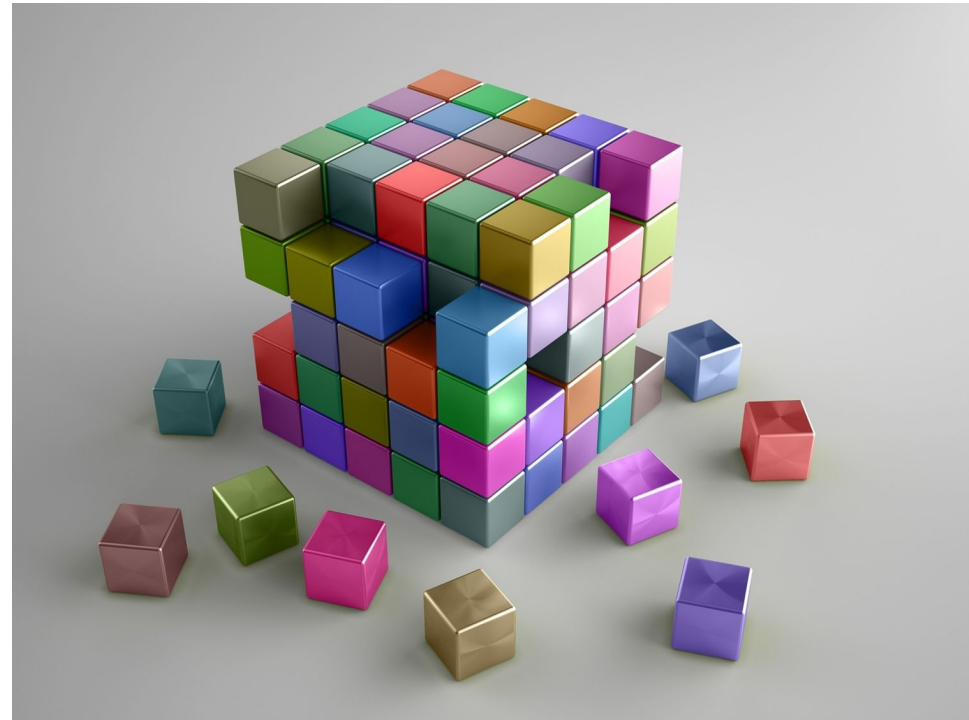
- ▶ **Аудио** (от лат. audio – «слышу») – общий термин, относящийся к звуковым технологиям. Как правило, под термином аудио понимают звук, записанный на звуковом носителе, а также запись и воспроизведение звука, звукозаписывающая и звуковоспроизводящая аппаратура.





# Компьютерная графика

- ▶ Данное направление мультимедийных технологий предназначено для передачи пользователю визуальных изображений. Первые вычислительные машины не имели отдельных средств работы с графикой, однако уже использовались для получения и обработки изображений. Существенный прогресс компьютерная графика испытала с появлением возможности запоминать изображения и выводить их на компьютерном дисплее.



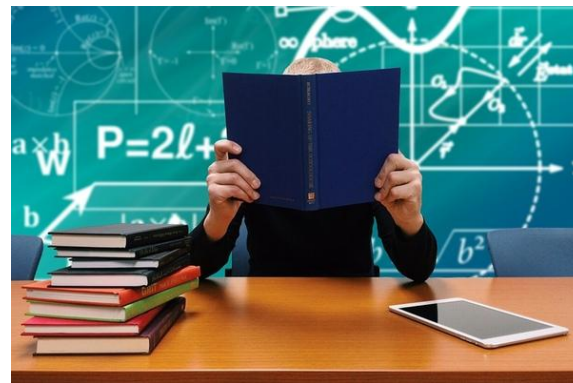
# Видео

- ▶ **Видео** (от лат. video – «смотрю», «вижу») – под этим термином понимают широкий спектр технологий записи, обработки, передачи, Рис. 1.8. Результат увеличения растрового изображения хранения и воспроизведения визуального и аудиовизуального материала на мониторах.



# Применение мультимедиа-технологий

- ▶ Мультимедиа-технологии нашли широкое применение в таких сферах человеческой деятельности, как искусство, образование, индустрия развлечений, медицина, бизнес, научные исследования и др. В настоящее время мультимедийный способ передачи информации стал неотъемлемым элементом современных компьютерных систем.



# Список используемой литературы

1. Ингенблек Все о мультимедиа / Ингенблек, Вернер. - М.: Киев: ВНУ, 2016. - 352 с.
2. Электронный ресурс «СФУ Институт Космических и Информационных технологий»  
<http://ikit.edu.sfu-kras.ru/drupal/node/35>
3. Бент, Б. Андерсен Мультимедиа в образовании / Бент Б. Андерсен,. - М.: Дрофа, 2016. - 224 с.
4. Босова Л. Л. Информатика: 7–9 классы. Методическое пособие. // Босова Л. Л., Босова А. Ю., Анатольев А. В., Аквилянов Н.А. – М.: БИНОМ, 2019. – 512 с.
5. Рахматов, М.Ш. Перспективные мультимедийные технологии в образовании [Текст]/ Вестник научных конференций. – 2016.

СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ