

#### **Дәріс 4: Мультимедиялық технологиялар, инфографика өнімдерін қолдану салалары**

*Мультимедиялық элементтер әр түрлі мазмұндағы ақпараттық нысандар ретінде: мәтіндік, графикалық, иллюстрациялар, дыбыстық, бейне, анимация. Мультимедиялық ақпараттық объектілерді статикалық және динамикалық байланыстыру әдістері туралы ұғымдар: объектіге бағытталған бағдарламалау, OLE технологиясы. Мультимедиялық технологияларды құру әдістері туралы ұғымдар; гиперсілтемелер, гипермәтін, гипермедиа, интерактивті интерфейс режимі, "виртуалды шындық"жүйесі. Мультимедиялық өнімдерді өндіру әдістері туралы ұғымдар: CD-ROM және DVD. Мультимедиа өнімдерін қолдану салалары.*

Мультимедиялық өнімдер мен қосымшаларды қолданудың негізгі бағыттары:

\* Қызмет, тауар және Қызметтерді таныстыруды қамтитын Бизнес; Кәсіптік оқыту, маркетинг, жарнама, өнімді көрсету, деректер базасын, каталогтар мен телеконференцияларды құру; экономикалық ақпарат алмасу, электрондық коммерция және тағы басқалар.

\* Дәстүрлі және дәстүрлі емес әдістерді, соның ішінде физикалық, химиялық, әлеуметтік, экономикалық және басқа мазмұндағы әртүрлі нысандарды, құбылыстар мен процестерді ақпараттық модельдеуге негізделген интерактивті оқыту әдістерін қолданатын білім беру және оқыту, оқушыға осы процестерді басқаруға және заңдылықтарды, заңдылықтар мен механизмдерді нақты зерттеуге мүмкіндік береді.

\* Өздігінен білім алу — білімнің әртүрлі салаларымен танысу, әлемдік білім банктері-кітапханалар, энциклопедиялар, ғылыми журналдар, телеконференциялар және т. б. туралы ақпаратты пайдалану.

\* Телебағдарламаларды, кинофильмдерді, аудио және бейнежазбаларды интерактивті көруге арналған арнайы аппаратураны пайдалана отырып, көңіл көтеру.

\* Ойын индустриясы, соның ішінде екі өлшемді және үш өлшемді кескіндермен жұмыс жасау технологиясы мен әдістерін қолданатын виртуалды шындық эффектілері бар ойын бағдарламаларын құру. "Виртуалды нысандарды" құру әдістері мультимедианың қолдану аясын кеңейтуге мүмкіндік береді, пайдаланушымен Интерактивті диалог режимінде Сурет, Дыбыс және анимация жасау үшін медианың негізгі элементтерін пайдаланады.

\* Заманауи электрониканың барлық жетістіктерін Шығармашылық үшін толығымен қолданатын Шоу-бизнес. Электронды музыкалық аспаптар әр түрлі музыкалық аспаптардың көп дауысты дыбысын күшейтуге және синтездеуге, әр түрлі дыбыстық эффектілерді жасауға мүмкіндік береді.

\* Бұқаралық ақпарат құралдары заманауи цифрлық технологиялар мен мультимедиа құралдарын пайдалана отырып, жердің кез келген нүктесінде болып жатқан барлық оқиғалар туралы ақпаратты барынша білікті және жедел алуға және оны байланыс арналары арқылы таратуға мүмкіндік береді. Нақты

уақыт режимінде қарсыластармен планетаның әртүрлі нүктелерінде және Тіпті шетелде, яғни ғарыш кеңістігінде орналасқан объектілермен телеконференциялар құру.

Виртуалды кәсіпорындарды құру-бұл көп агенттік жүйелер (МАС) әдіснамасын пайдаланатын гетерогенді, еркін өзара әрекеттесетін, зияткерлік ұжымдық агенттерден тұратын ашық, компьютерлік интеграцияланған ұйым құру негізінде шаруашылық жүргізуші объектілерді дамытудың жаңа бағыты. Жалпы жағдайда виртуалды өндіріс дегеніміз-жетекші желілік және зияткерлік технологиялардың, мысалы, Интернет желісі мен білімді басқару құралдарының симбиозы негізінде біріктірілген, бір-бірінен алшақ адамдар топтарынан (виртуалды топтар) құрылған күрделі әлеуметтік-техникалық жүйе.

### ***Әдебиеттер***

1. Фалалеева В.А. Компьютерная графика и анимация: Учеб. пособ. – «Физтехшкола» 2009. – 101 с. [Ф]
2. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в AdobeFlash/ИНТУИТ, 2016. – 192 с. [Л]