**Дәріс 10**

**Тақырыбы:** Мультимедиа технологиясы төңірегіндегі негізгі түсініктер: мультимедиа, мультимедиа қолданбасы, мультимедиа өнімі, мультимедиа жүйелері

**Оқытудың әдістемесі мен формасы:** Баяндау, дәріс

Келесі маңызды түсініктердің бірі: «мультимедиа-өнім», оны мультимедиа программасында құрылған, заманауи компьютерлік және телекоммуникациялық құралдарға қолдануға болатын соңғы нәтижесі деп атауға болады.

Мультимедиа проекті ақпараттық жүйенің және мультимедианың тұтастығынан құралады және ол арқылы қолданушының қандайда бір қызмет аумағында болсын өзінің негізгі идеяларын жүзеге асыру үшін қолданылады.

Берілген анықтамаларға қарап «мультимедиа проекті», «мультимедиа қосымшасы» және «мультимедиа-өнім» мультимедианың үш жақты методологиялық жүйесін құрастырады. Бұл жүйе тәсілдер мен принциптерден құралады:

* мультимедиа концепциясының мазмұның құрастыру;
* ақпараттық мультимедиа элементтерінің базалық мазмұның таңдау;
* ақпараттық мультимедиа жүйесінің ұйымдастырылуы және құрылуы;
* мультимедианың инструментальді құрал-жабдықтары және аппаратты программалық платформаның таңдауы.

Мультимедианың методологиялық жүйесі ғылыми теориялық база болып табылады. Ол ең жақсы тәсіл арқылы авторлық идеяның жасап, соңғы программалық өнімді заманауи талаптарға сай мултимедиа аймақтарына және қолданушы сұранысына иелігіне байланысты қолданылады. Осындай жүйе керекті мультимедианың ақпараттық жүйесінің және құрылып жатқан ақпараттық өнімнің сапалы мазмұның қамтамасыз етеді.

Сонымен «мультимедиа» түсінігі мазмұны принциптер мен тәсілдер жүйесі және базалық ақпараттық элементтер: мәтін, графика, дыбыс және видеоақпараттардың комбинациясының символды- сандық түрде бейнелеуі. Ақпаратты бейнелеудің символды- сандық құралдары әрбір ақпараттың символының бейнелеуі параметрлік сандық принципке негізделеді. Ал дыбыс пен видиоақпараттарды компьютерде бейнелеу жаңа компьютерлік техникаларды талап еткендіктен оларды біз сандық технологиялар деп атаймыз.

Ақпараттық элементтердің біріктіру процесін қамтамасыз ету әртүрлі типті бейнелеулерді: мәтін, графикалық, дыбыстық және видиофайл типтерін бір программалық ортада көрсету үшін арнайы мультимедианың инструментальді құрал-жабдықтары бар. Әртүрлі инструментальді құрал-жабдықтардың қолдануы мультимедиа технологиясын бірегей түрге келтіреді. Мұндай бірегейлік «мультимедиа технологиясы» түсінігімен түсіндіріледі, яғни оның негізі «технология» (лат. Techno —шеберлік, өнер) сөзімен анықталады, ал ол өз алдына қандай да бір өнімді осы шеберлік арқылы инструментальді құралдармен шығару болып табылады.

«Мультимедиа технологиясы» терминінің негізі бір бірімен байланысқан бірнеше тәсілдер мен әдістердің мультимедиадағы шығармашылық өңдеумен ақпараттық элементтерін өңдеу жүйесі. Сондайақ осы әдістерді мультимеданың авторлық жүйесімен жақсы үйлестіру.

Мультимедианың авторлық жүйесі ретінде программалық өнімнің арнайы инструментальді құрал-жабдықтары жатады, олар болса мультимедиа- қосымшасын даярлау процесін автоматтандырады. Мультимеданың авторлық жүйесі программалық өнімнің арнайы түрі болып табылады және олар қандай да бір аппаратты жабдықтаманы талап етеді. Осындай жабдықтама жоғары айтылғандай аппаратты-программалық платформа деп аталады.

Сонымен мультимедиа проектінің нәтижесі ретінде мультимедиа- қосымша немесе мультимедиа –өнім болады, олардын сапасы түгелдей мультимедианың аппаратты-программалық жүйенің байланысы арқылы анықталады және ақпараттық мультимедиа жүйесін құрудағы әдістер мен принциптер жүйесі жатады. Негізгі осындай байланыстардың бірі мультимедиа технологиясы болып табылады. Ол арқылы мультимедиа проектісін құрудағы барлық кезеңдерде авторлық жүйе арқылы инструментальді құрал-жабдықтарды қолдану.

Тэй Воган өзінің кітабында мультимедиа туралы былай деп айтқан: «Мультимедиа гүл сияқты инвесторлардың банкноттарынан өсіп шықпайды, ол тек талантты адамдардың табандылық көрсетіп еңбек ету арқылы қана нәтижеге жетуі бола алады.

Сәйкесінше, мультимедиа ортасында жұмыс істеу үшін тек қана аппаратты-программалық құралдарды білу аз болады, бұған қоса адамға келетін символды ақпараттың нәтижесін байқауды талап етеді. Ол бізге мультимедиа- қосымшасы жасағанда неғұрлым тиімді қорытынды алу үшін керек болып табылады.

**Қолданылған әдебиеттер**

1. Жақыпбекова Г.Т.Flash-те мультимедиалық технологияларының негіздері [Текст] : оқу құралы. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігі. - Алматы : ССК, 2019
2. Карелхан Н., Серік М., Альжанов А.К. RadStudio ортасында программалау мен параллель есептеулер. Алматы: ССК, 2017ж, -168 б.