

Дорожкин А. С., студ. гр. 308 ФКСКД
БГУКИ
Научный руководитель – Гончарик Н. Г.,
ст. преподаватель

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРОДУКЦИЯ: ОСОБЕННОСТИ И ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мультимедийные композиции – это новый вид искусства, который гармонично объединяет в единое целое такие виды искусств как кино, фотография, музыка, видеоклипы, компьютерная графика, литература, эстрада так и учебно-познавательные издания – учебники, пособия, журналы, энциклопедии, ресурсы Интернет с целью достижения максимального эмоционального и учебного эффекта.

Появление систем мультимедиа подготовлено как с требованиями практики, так и с развитием теории. Тем не менее, резкий рывок, произошедший в этом направлении за последние несколько лет, обеспечен, прежде всего, развитием технических и системных средств. Прежде всего, это прогресс в развитии ПЭВМ: резко возросшие объём памяти, и достижения в области видеотехники, лазерных дисков, а также их массовое внедрение. Важную роль сыграла также разработка методов быстрого и эффективного сжатия (развёртки данных).

На сегодняшний день мультимедиа-технологии являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений информатики. Среди их целей – создание продукта, содержащего, по определению Европейской Комиссии, занимающейся проблемами внедрения и использования новых технологий, «коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation), включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления» [3]. Это определение, сформулированное в 1988 году, тем не менее, до сих пор чётко отражает цели мультимедийных технологий. Идейной предпосылкой возникновения технологии мультимедиа принято считать

концепцию организации памяти «MEMEX», предложенную американским учёным Ваннивером Бушем ещё в 1945 году. Данная концепция была основана на возможности поиска информации в соответствии с её смысловым содержанием, а не по формальным признакам, которыми считаются, к примеру, порядок номеров, индексов или алфавитный порядок. Сначала эта идея нашла своё выражение и компьютерную реализацию в виде системы гипертекста – система работы с комбинациями текстовых материалов [1].

Тем не менее всплеск интереса в конце 80-х годов к применению мультимедиа – технологии в гуманитарной области, в частности в историко-культурной, связан с именем выдающегося американского компьютерщика – бизнесмена Билла Гейтса. Именно он является автором идеи создания и успешной реализации на практике мультимедийного коммерческого продукта, который носит название «National Art Galeri London» и именно он аккумулировал в себе три основных принципа мультимедиа:

- художественный дизайн интерфейса и средств навигации;
- представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред. Это тем более логично, если исходить из самого термина multimedia от англ. multi – много, media – среда;
- наличие нескольких сюжетных линий в содержании продукта, в том числе и выстраиваемых самим пользователем на основе «свободного поиска» в рамках предложенной в содержании продукта информации.

Также активно используются в представлении информации и являются несомненным достоинством и особенностью технологии следующие возможности мультимедиа:

- возможность хранения большого объёма разнообразной информации на одном носителе;
- возможность использования технологии гипертекста и гипермедиа – выделение в сопровождающем изображении, текстовом или другом визуальном материале «горячих слов (областей)», по которым

осуществляется немедленное получение справочной или любой другой пояснительной (в том числе визуальной) информации;

- возможность подключения к глобальной сети Internet;
- возможность создания «закладок» - так называемого «запоминания пройденного пути» на заинтересовавшей экранной «странице»;
- возможность создания анимированного и озвученного «путеводителя – гида» по продукту;
- включение в состав продукта игровых компонентов с информационными составляющими;
- возможности «свободной» навигации по информации и выхода в основное меню (укрупнённое содержание), на полное оглавление или вовсе из программы в любой точке продукта.

Помимо «информационных» применений должны проявиться и «креативные», позволяющие создавать новые произведения искусства. Уже сейчас станция мультимедиа становится незаменимым авторским инструментом в кино и видеоискусстве. Весьма перспективными выглядят работы по внедрению элементов искусственного интеллекта в системе мультимедиа. Они обладают способностью «чувствовать» среду общения, адаптироваться к ней и оптимизировать процесс общения с пользователем; они подстраиваются под читателей, анализируют дополнительную или разъясняющую информацию. Системы, понимающие естественный язык, распознаватели речи ещё более расширяют диапазон взаимодействия с компьютером [2].

Основными целями применения продуктов, созданных в мультимедиа технологиях, являются:

- популяризаторская и развлекательная. Пожалуй, широчайшее использование мультимедиа продуктов с этой целью не подвергается сомнению, тем более, что популяризаторство стало ныне некоторым эквивалентом рекламы.
- научно–просветительская или образовательная. Использование

мультимедиа продуктов с этой целью идёт по двум направлениям:

Отбор путём чрезвычайно строгого анализа из уже имеющихся рыночных продуктов тех, которые могут быть использованы в рамках соответствующих курсов. Как показывает практика, задача отбора чрезвычайно сложна, поскольку лишь немногие готовые продукты могут соответствовать тематике преподаваемых курсов и тем высоким требованиям к достоверности, репрезентативности и полноте материала, которые, как правило, предъявляются преподавателями. Это связано с тем, что в создании продуктов не принимают участие специалисты – «предметники», обладающие необходимыми знаниями в представляемой области.

Разработка мультимедийного продукта преподавателями в соответствии с целями и задачами учебных курсов и дисциплин.

- научно–исследовательская – в музеях и архивах и т. д. Здесь явно существует путаница в терминологии. В «чистых» научных разработках действительно активно используется программное обеспечение, применяемое и в продуктах, созданных на основе мультимедиа – технологии. Однако эта технология вряд ли может удовлетворять условиям и процессу научного поиска, подразумевающему динамичное развитие процесса познания, поскольку она фиксирует одномоментное состояние или достигнутый результат, не давая возможности что – либо изменить в нём.

Список используемой литературы:

1. Австрийский интернет – форум по вопросам информатики и программирования – Режим доступа : <http://www.ecms.org.au/>. – Дата доступа : 13.03.2011

2. Открытый интернет – портал художественных идей – Режим доступа: <http://artcreates.ru/index.php> – Дата доступа : 11.04.2011

3. Свободная энциклопедия Википедия – Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki/>. – Дата доступа : 9.04.2011