

СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ РЕСУРСІВ З ВИКОРИСТАННЯМ ADOBE FLASH PROFESSIONAL

Герасименко І. В., Коноваленко О. Р., Точинська Я. О.
Черкаський державний технологічний університет

Анотація. Дана робота присвячена питанням використання мультимедійних ресурсів в навчальному процесі навчальних закладів, та використанню мультимедійних ресурсів у повсякденному житті. Об'єктом дослідження виступає процес навчання з використанням технологій мультимедіа та анімації. Впровадження результатів дослідження проводилось в Черкаському державному технологічному університеті на факультеті інформаційних технологій і систем.

Ключові слова: анімація, мультимедіа, мультимедійні засоби, Adobe Flash Professional

CREATING MULTIMEDIA RESOURCES USING ADOBE FLASH PROFESSIONAL

Gerasimenko I., Konovalenko A., Tochinskaya Y.
Cherkasy State Technological University

Abstract. This work devoted to the use of multimedia resources in the classroom education, and usage multimedia resources in their in a daily life. The object of the research is the process of learning using multimedia and animation technologies. Implementation of the results of research conducted in Cherkasy State Technological University on the faculty of information technologies and systems.

Key words: animation, multimedia, multimedia means, Adobe Flash Professional

Життя пропонує масу нових гаджетів, програм, сервісів і додатків, навчання за чорно-білими підручниками і фарбованим в зелений колір дошками вже відходить на задній план. На перший план виходять обкатані засоби високотехнологічної «упаковки» інформації. Все більшої популярності набирають анімовані навчальні посібники, мультимедійні дошки, віртуальні лабораторії та інше. Як відомо, анімація – це творчий жанр кінематографа, що надає можливість поживлявати нерухливі малюнки й предмети.

Провівши порівняльний аналіз різних програмних та мультимедійних платформ, які допомагають в створенні анімації, було обрано Adobe Flash Professional [1]. Adobe Flash Professional мультимедійна та програмна платформа використовується для авторської розробки векторної графіки, анімації, ігор і насичених Internet-додатків, які можна переглядати, програвати в Adobe Flash Player чи іншому плеєрі. Дана платформа є стандартом в галузі створення динамічних інтерактивних програм (або сайтів) з можливістю виведення на найрізноманітніші медіа-джерела.

Анімація привертає увагу, розважає і інформує, проте при її використанні на web-сторінках слід дотримуватися і певної обережності. Анімація захоплює увагу, але її надлишок може лише заважати. Якщо анімація створюється для залучення уваги відвідувача, слід утриматися від використання більш ніж одного-двох анімованих об'єктів на сторінці.

Анімацію часто використовують, щоб підкреслити зміст web-сторінки, тому, слід слідкувати за тим, щоб вона дійсно приносила користь і перекликала із статичним наповненням сторінки. Також не слід використовувати анімацію на сторінках, що містять великі об'єми тексту; анімація впливає на концентрацію уваги користувача і відволікає його від читання тексту. Головне – не варто використовувати анімацію заради анімації, оскільки певні файли анімації можуть мати великі розміри і, їм потрібно більше часу на завантаження і відображення, їх варто застосовувати там, де вони дійсно вносять до сторінки вагомий внесок.

Наразі анімація настільки пов'язана з іменем Walt Disney [2], що неможливо уявити собі одне без іншого. Втім, вона була досить популярна задовго до народження Disney й

навіть до винаходу кінематографа. У самій примітивній формі вона мала вигляд дитячої книжки з картинками. На кожній сторінці містився малюнок, ледве змінений у порівнянні з попереднім, і при швидкому перегортанні сторінок видалося, що персонажі рухаються. В XIX столітті цей оптичний ефект використовувався у всіляких іграшках.

Із кожним роком використання в освітньому процесі нових мультимедійних засобів стає все популярнішим. Мультимедійні засоби надають можливість зробити заняття цікавішими й інтерактивними, такі форми навчання досить приємні й корисні.

Існують різноманітні навчальні анімації. Кожна з таких анімацій має свою структуру і навчальне завдання. Аналізуючи можливості мультимедійних засобів у навчанні, можна дійти висновку, що використання одночасно кількох каналів сприйняття інформації підсилює навчальний ефект, збагачує заняття, дає можливість ефективніше засвоювати матеріал. Одна з таких анімацій була створена на замовлення декана факультету інформаційних технологій і систем [3]. На рис. 1,2 наведено приклад анімованих персонажів. Хоча, звичайно, головна аудиторія анімаційних навчальних програм і додатків – дошкільники, адже діти краще запам'ятовують образи і звуки, ніж слова, але й підлітки не є винятком, а початковий процес перетворюється в гру.



Рис. 1. Трегубенко І. Б. [3]



Рис. 2. Лукашенко В. М. [3]

Висновки. Сучасні технології пішли далеко вперед, але головний принцип залишився незмінним. Анімаційний фільм мало чим відрізняється від старомодної книжки з картинками. Втім, сучасна анімація не обмежується тільки мальованими фільмами. Наше століття комп'ютерного зв'язку й віртуальної реальності відкриває перед анімацією нові перспективи. Її рухливість, доступність і багатство уяви та небачені раніше можливості. Зараз мультимедіа використовується майже у всіх галузях, а анімація міцно вкоренилася на телебаченні, набуває популярності в освітньому процесі. Анімація робить навчання цікавішим, рекламу яскравішою, що привертає увагу як дітей, так і дорослих.

Список використаних джерел

1. Adobe Flash Professional [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html>
2. Доцільність використання анімація [Електронний ресурс] – <http://sdamzavas.net/1-633.html>
3. Презентація факультету інформаційних технологій і систем Черкаського державного технологічного університету [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://youtu.be/RF-gmttua90>