

І.В. Герасименко

к.пед.н,

доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій

управління

Черкаського державного технологічного університету

О. Р. Коноваленко, Я.О. Точинська

студентки 3 курсу факультету інформаційних технологій і систем

м. Черкаси

СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ РЕСУРСІВ НАЧЛЬНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

В наш час використання мультимедійних ресурсів у повсякденному житті та у навчальному процесі вищих навчальних закладів набуває широкої популярності. Мультимедійні ресурси сприятливо впливають на розвиток і навчання. Наприклад з'являється можливість проілюструвати різні хімічні реакції, для проведення яких в реальному житті необхідна спеціально обладнана лабораторія чи ілюстрування фізичних процесів.

Наше століття комп'ютерного зв'язку й віртуальної реальності відкриває перед анімацією нові перспективи з її рухливістю, доступністю й багатством уяви та небачених раніше можливостей.

Провівши порівняльний аналіз різних програмних та мультимедійних платформ, які допомагають в створенні анімації, для реалізації проекту нами 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 програвачі. Дана платформа є стандартом в галузі створення динамічних інтерактивних

програм (або сайтів) з можливістю виведення на найрізноманітніші медіа-джерела.

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.

Процес створення анімації має певні етапи.

Перший етап створення мультимедійного продукту це створення анімаційних персонажів по висунутим фото (рис.1-2).



Рис. 1. Приклад 1 [2]



Рис. 2. Приклад 2 [2]

На *другому етапі* розроблявся сюжет та докладний сценарій, який слугує основою для створення локацій. На підставі попередніх етапів покадрово створюється анімація, з використанням вже готових персонажів і локацій. Для побудови використовується програма Adobe Flash Professional (рис.3).

На *наступному етапі* створюється звук. Цей етап складається з пошуку потрібної фонової музики, запису та редагування звуку. Для редагування звуку застосовується програмний продукт Adobe Audition (рис.4).

Останнім етапом є остаточний монтаж мультимедіа. Анімація та звук поєднуються в одне ціле з додаванням переходів, все це виконується у програмі Sony Vegas Pro (рис. 5).

Як результат, наприкінці виконаного проекту буде отримано анімацію з заданою тематикою та персонажами.



Рис.3. Вікно програми Adobe Flash Professional

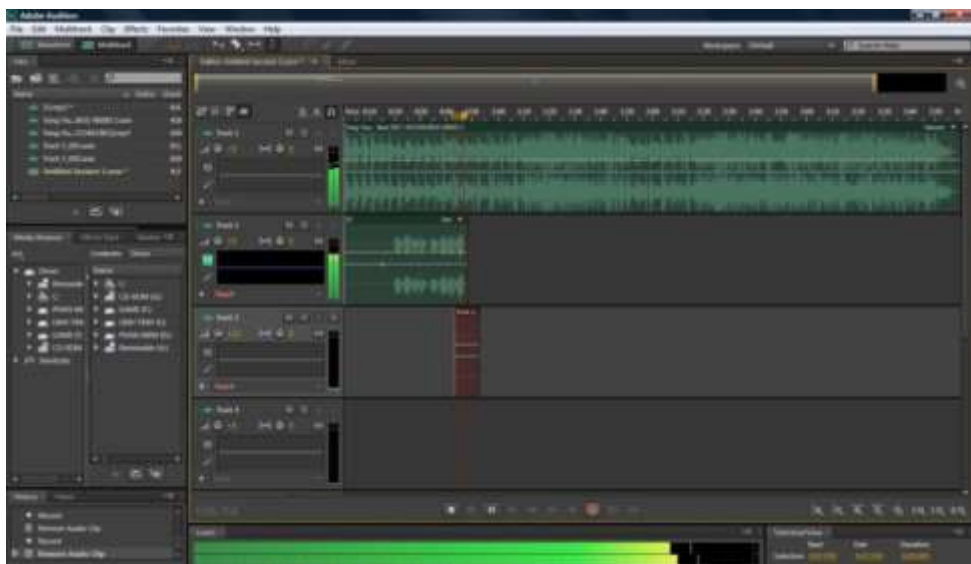


Рис.4. Вікно програми Adobe Audition

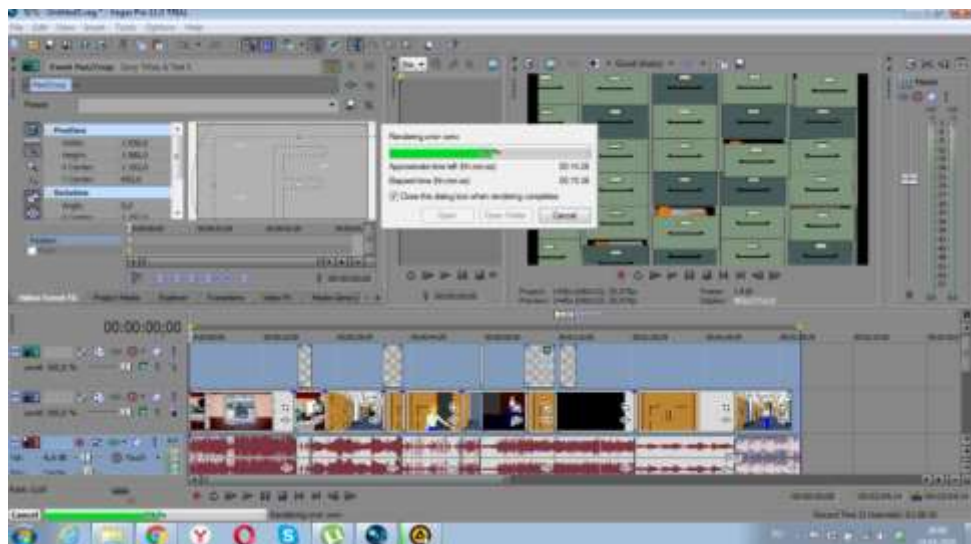


Рис.5. Вікно програми Sony Vegas Pro

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 студентів, так і дорослих людей.

Література

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