

# Мультимедия и области его применения

Компьютерные системы мультимедиа находят широкое применение в образовании, искусстве, рекламе, науке, торговле и других областях человеческой деятельности.

Современные компьютерные обучающие программы, как правило, создаются в технологии мультимедиа. Используя одновременно зрительный и звуковой информационные каналы ученика, такие программы помогают ему лучше понять и запомнить учебный материал.

Все большей популярностью пользуются электронные справочники, энциклопедии, художественные и музыкальные альбомы, созданные в технологии мультимедиа. Они содержат невиданные ранее объемы информации с цветными иллюстрациями, анимационными фильмами, видеороликами и музыкальным сопровождением.

# мультимедиа

- ▣ контент, или содержимое, в котором одновременно представлена информация в различных формах — звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд

# Области

- ▣ 1. В образовании
- ▣ 2. В рекламе
- ▣ 3. В искусстве
- ▣ 4. В творчестве
- ▣ 5. В торговле
- ▣ 6. В промышленности
- ▣ 7. В развлечении
- ▣ 8. В медицине
- ▣ 9. В бизнесе
- ▣ 10. В туризме

# В образовании

- ▣ В образовании мультимедиа используется для создания компьютерных учебных курсов и справочников, таких как энциклопедии и сборники. Определяемая, как отдельные технологии, такие как голосовые (и функции телефонии), базы данных (и производные приложения), видео-технологии, которые сейчас совместно используют ресурсы и взаимодействуют друг с другом, комплексно создавая новые оперативности, медиа-конвергенция – это стремительно меняющийся учебный курс дисциплин, преподаваемых в университетах по всему миру.

# В рекламе

- К числу основных задач рекламы следует отнести то, что мультимедийная реклама должна в кратчайшие временные рамки донести до потребительского внимания то, почему их продукт является более лучшим, нежели другие. Помимо этого, за считанные секунды реклама, созданная мультимедийными технологиями должна заинтересовать покупателя в приобретении того или иного товара.

# В искусстве

- ▣ Примером применения мультимедиа в искусстве могут служить "музыкальные CD-ROM, которые позволяют не только прослушивать (с высочайшим качеством) произведения того или иного композитора, но и просматривать на экране партитуры, выделять и прослушивать отдельные темы или инструменты, знакомиться с рецензиями, просматривать текстовые фото- и видеоматериалы, относящиеся к жизни и творчеству композитора, составу и расположению оркестра и хора, истории к устройству каждого инструмента оркестра и т.д.

# В творчестве

- Помимо "информационных" применений должны проявиться и "креативные", позволяющие создавать новые произведения искусства. Автор имеет практически мгновенный доступ к каждому кадру отснятого материала, возможность диалогового "электронного" монтажа с точностью до кадра. Ему подвластны всевозможные видеоэффекты, наложения и преобразования изображений, манипуляции со звуком, "сборка" звукового сопровождения из звуков от различных внешних аудио источников, из банка звуков, из программ звуковых эффектов

# В торговле

- ▣ Системы мультимедиа активно внедряются в деловую сферу. Бизнес становится все более глобальным и международным, фактически, благодаря современным средствам коммуникации, исчезает значение офиса, т. к. сотрудники могут работать у себя дома, в машине - где угодно. Уже появляются на рынке устройства, обеспечивающие дистанционный онлайн-контроль за своим рабочим местом, квартирой и т. д. Формируется новая профессиональная сфера - электронный бизнес.



# В промышленности

- ▣ В промышленном секторе мультимедиа используют как способ презентации информации для акционеров, руководства и коллег..
- ▣ Компьютерная графика совмещенная с технологией томографии позволяет открывать новые месторождения полезных ископаемых, исследовать внутреннее состояние технических объектов, недоступное иными способами.

# В развлечении

- ▣ Благодаря последним достижениям в технологии мультимедиа, современные игры распространяются все шире. Многие из них используют новейшие достижения видеооцифровки, обеспечивают погружение в трехмерный виртуальный мир и увлекают своих пользователей сложной анимацией и 16-битным музыкальным сопровождением. Сочетание многокрасочных звуковых эффектов и трехмерных подвижных картинок создаёт иллюзию реальности происходящих на экране событий.

# В медицине

- ▣ Врачи также могут получить подготовку с помощью виртуальных операций или симуляторов человеческого тела, поражённого болезнью, распространённой вирусами и бактериями, таким образом, пытаюсь разработать методики её предотвращения. Графическими средствами мультимедиа, совмещёнными с томографической технологией возможно эффективное исследование человеческого тела, его органов.

# В бизнесе

- Одной из основных областей применения мультимедиа на западе является обучение в сфере продаж. Фирмы по продаже недвижимости уже используют технологию мультимедиа для создания каталогов продаваемых домов - покупатель может увидеть на экране дом в разных ракурсах, совершить интерактивную видеопрогулку по всем помещениям, ознакомиться с планами и чертежами. Владельцы магазинов, киосков и торговых баз могут использовать мультимедиа для демонстрации и рекламы своих товаров с помощью установленных на витринах или в торговых залах компьютеров.

# В туризме

- ▣ Появление мультимедийных технологий нашло быстрое применение в области социально-культурного сервиса и туризма. Мультимедийная технология предоставляет возможность работы со звуковыми, графическими и видеофайлами, что открывает новые направления использования компьютерной техники в области социально-культурного сервиса и туризма, более наглядное преподнесение туристического продукта пользователю, вплоть до разработки виртуальных экскурсий и путешествий.