



ОБРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ УРОКА

- **Цель урока:** формирование представления о мультимедийной информации, знакомство с разновидностями современных средств создания компьютерных презентаций.
- **Задачи урока:**
 - ✓ определить с типами компьютерных презентаций;
 - ✓ выяснить, каковы этапы создания презентаций;
 - ✓ узнать о возможностях программного обеспечения для редактирования презентаций;
 - ✓ тренировать навык создания мультимедийных презентаций.

СОДЕРЖАНИЕ УРОКА

- Понятие мультимедийной информации
- Классификация мультимедиа
- Применение мультимедиа
- Обработка графической информации
- Растровая графика
- Векторная графика
- Графические редакторы
- Обработка звуковой информации
- Обработка видеоинформации
- Этапы создания презентации

ПОНЯТИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Мультимедиа (англ. *multimedia*) – данные, или содержание, которое одновременно передаётся в разных формах: текст, графика, звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд.

Понятие мультимедиа используется в различных областях деятельности человека.

В сфере информационных технологий это разработка сайтов, гипертекстовые системы, компьютерная графика, компьютерная анимация и т. д.



ПОНЯТИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Термин *мультимедиа* также зачастую используется для обозначения носителей информации, позволяющих хранить значительные объемы данных и обеспечивать достаточно быстрый доступ к ним. В таком

случае термин *мультимедиа* означает, что компьютер может использовать такие носители и предоставлять пользователю информацию через все возможные виды данных (видео, звук, изображение, анимация и другие) в дополнение к традиционным способам представления информации, таким как текст



КЛАССИФИКАЦИЯ МУЛЬТИМЕДИА

- **Презентации** – способ наглядного представления информации с использованием аудиовизуальных средств. Презентация представляет собой сочетание компьютерной анимации, графики, видео, музыки и звукового ряда, которые организованы в единую среду.
- **Анимационные ролики** – технология мультимедиа; воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения.
- **Игры** – мультимедиа-приложение, направленное на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, на снятие напряжения.

КЛАССИФИКАЦИЯ МУЛЬТИМЕДИА

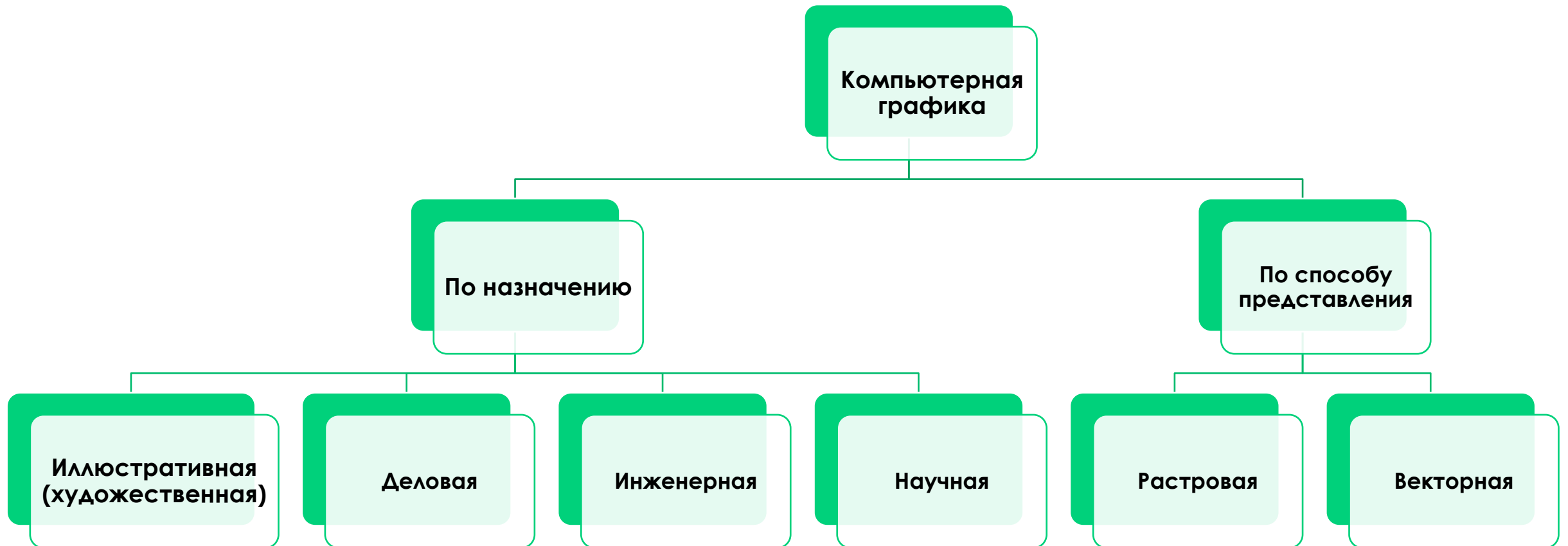
- **Видеоприложения** – технология разработки и демонстрации движущихся изображений.
- **Мультимедиа-галереи** – собрание изображений.
- **Аудиоприложения** (проигрыватели звуковых файлов) – программы, работающие с цифровым звуком.
- **Приложения для web** – это отдельные веб-страницы, их компоненты (меню, навигация и т. п.), приложения для передачи данных, многоканальные приложения, чаты и т. д.

ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИА



- Медицина
- Техника
- Промышленность
- Образование
- Торговля

ОБРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ



РАСТРОВАЯ ГРАФИКА

- **Растр** – экран, разделенный на множество отдельных элементов (точек или пикселов), как правило, расположенных в виде прямоугольной матрицы.
- Достоинство – возможность передать цвет и яркость каждой точки изображения любой сложности.
- Недостаток – большой объём файлов, в которых хранятся изображения.

- В Интернете поддерживается исключительно растровая графика.



ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА

- Строится на использовании геометрических примитивов, таких как точки, линии, сплайны и многоугольники, для представления изображений.
- Векторная графика представляет собой математическое описание объектов относительно начала координат.
- Преимущество – компактное представление графической информации.

- Векторные изображения часто используются в деловой, инженерной и научной графике.



ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

Растровые графические редакторы

С их помощью создают, корректируют изображения, выполняют их ретушь и монтаж художественных композиций.

Векторные графические редакторы

С их помощью выполняют чертежные и оформительские работы. Особенно широкое применение такие редакторы нашли в рекламном бизнесе и в издательском деле.

ОБРАБОТКА ЗВУКОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Звук – это волны давления, которые распространяются в материальной среде.

Операции, которые можно выполнять со звуком в цифровом представлении:

- Запись и оцифровка звука с различных источников, получение исходных необработанных фонограмм.
- Монтаж фонограмм.
- Наложение одних фонограмм на другие.
- Исправление дефектов фонограммы.
- Нормализация уровня громкости.
- Изменение продолжительности.
- Применение специальных эффектов.



ОБРАБОТКА ВИДЕО ИНФОРМАЦИИ

Основные задачи обработки видео – удаление ненужных участков сюжета, состыковка отдельных фрагментов видеоматериала, создание переходов между ними, добавление спецэффектов и поясняющих титров.

Виды монтажа:

- линейный;
- нелинейный;
- гибридный.



ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ

1. Подготовительный этап – выбор темы и сюжета презентации.

Создание любой презентации предусматривает решение двух основных задач:

- разработка содержания презентации
- проектирование ее дизайна (оформление презентации).

2. Создание презентации.

Программа для создания презентации – Power Point.

Презентация может быть создана:

- с помощью мастера автосодержания;
- на основе одного из **шаблонов оформления** Power Point;
- начать создание новой презентации можно как **пустой**;
- импортируя содержание из документа Word.

3. Проверка презентации – настройка, сохранение, показ презентации.

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Технология создания базовой презентации предусматривает следующие основные виды работ:

- работа с текстом;
- добавление диаграмм и графиков;
- добавление таблиц;
- добавление графических рисунков;
- вставка объектов мультимедиа;
- добавление аннотаций;
- добавление заметок докладчика;
- вставка гиперссылок и кнопок управления показом презентации.