

Сухорукова Людмила Андріївна

канд. мист., доц. кафедри мультимедійного дизайну,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ОСНОВНІ ВИДИ ТА ФУНКЦІЇ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТВОРІВ

Термін мультимедіа, зокрема, означає використання різноманітних видів медіа для створення презентації або продукту, який може використовуватися для цілей мовлення, розваг, освіти тощо. Слово «мультимедіа» є поєднанням двох, а саме «мульти» і «медіа», що може бути визначене, як багато медіа. Іншими словами, мультимедіа є одночасне використання даних з різних джерел медіа.

Мультимедійні твори за ступенем інтерактивності розділяють на інтерактивні та неінтерактивні. До популярних інтерактивних творів належать: веб-ресурси, мультимедійні підручники, комп'ютерні ігри, інтерактивні галереї тощо. До неінтерактивних відносять рекламні та соціальні ролики, мультимедійні презентації, мультимедійні інсталяції, натомість музичні кліпи можуть бути як інтерактивними, так і неінтерактивними.

Вельми модний напрямок розвитку мультимедійних технологій — *віртуальна реальність*. Віртуальна реальність — це отримання майже реальних відчуттів людиною от нереального світу. Моделювання такого нереального світу непогано виконується за допомогою сучасного комп'ютера. Комп'ютерні засоби створюють такі зорові, звукові і інші відчуття, що користувач забуває про реальний навколишній світ і із захоплення занурюється у вигаданий світ. Особливий ефект присутності досягається можливістю вільного переміщення у віртуальній реальності. Це надзвичайно популярна комп'ютерна технологія, що дозволяє користувачу імітувати проникнення в комп'ютерний світ, ототожнюючи себе за допомогою підключених до тіла датчиків (шолом, рукавички) з вибраним комп'ютерним персонажем, фізично переживати всілякі відчуття [3].

Мультимедійні твори виконують різноманітні функції, і це має дуже вагомий вплив на використання тих чи інших художньо-виразних та технологічних засобів. Основними функціями застосування продуктів є: маркетингова, освітня, науково-дослідна, розважальна. Розглянемо послідовно кожен з них.

Маркетингову функцію уособлюють мультимедіа-презентація та рекламний ролик, а також музичний кліп, тому що він рекламує виконавця. Важливою складовою *освітнього* процесу поступово стають комп'ютерний тренінг, мультимедійна підтримка майстер-класів, електронні підручники. Засоби мультимедіа як *науково-дослідний інструмент* можуть застосовуватися на етапі візуалізації підсумків дослідження, коли замість звичних «твердих» поліграфічних видань ми отримуємо мультимедійний продукт. У сучасних бібліотечній, музейній та архівній справах для документування колекцій, джерел і експонатів, їх каталогізації та поширення у мережі Інтернет і на електронних носіях неможливо обійтися без використання мультимедійних технологій. Лазерне об'ємне сканування об'єктів архітектури з подальшою тривимірною реконструкцією дозволяє створювати мультимедійні бази даних для

каталогізації цих об'єктів з метою їх вивчення, вимірювання, використання для демонстрації. Як тільки графічні системи стали володіти достатньою продуктивністю для створення складних динамічних зображень, вони знайшли застосування як середовища для моделювання реальної обстановки на різного роду тренажерах. Тривимірні сцени є основою систем віртуальної реальності, які вимагають додаткового специфічного устаткування для взаємодії з комп'ютером і дозволяють створити ефект присутності у віртуальному світі. *Розважальний* сектор Інтернету і телебачення представлений комп'ютерними іграми, дизайном телевізійних програм, мультимедійними інсталяціями для підтримки розважальних. Основним призначенням музичного кліпу у поданій системі функціонування мультимедійних творів є розважальне, що накладає специфічні вимоги до художнього рішення мультимедійного твору.

Нині дизайн мультимедійних творів значною мірою формується під впливом нових напрямків у дизайні візуальних комунікації, який і досі перебуває на етапі становлення. Нові напрямки тісно пов'язані з технологічною базою, наявною у розробників мультимедійних творів, останнім часом для створення частіше використовуються різноманітні засоби анімації та технологічні прийоми комп'ютерної графіки. Специфіка мультимедійного продукту зумовлена тим, що, на відміну від інших дизайн-продуктів, основним інструментом його створення і зберігання є комп'ютерна техніка і програми, електронні носії. Комп'ютерний інструментарій і специфічні технологічні прийоми (захоплення руху «motion capture» — технологія цифрового запису рухів; хромакей — технологія поєднання двох і більше зображень чи кадрів в одній композиції; морфінг — технологічний прийом, який полягає в трансформації одного об'єкта в інший на основі плавної, поступової деформації початкової форми тощо) надають можливості створювати виразнішу композицію мультимедійного твору.

Література:

1. Каган М. С. Системный подход и гуманитарное знание: избр. ст. / М. С. Каган. — М.: Изд-во ЛХУ, 1991. — 383 с.
2. Каптерев А. Мультимедиа как социокультурный феномен: учеб. пособие / А. Каптерев; МГУК, Каф. виртуал. коммуникаций. — М.: ИПО Профиздат, 2002. — 223 с.
3. Орлов А. М. Виртуальная реальность / А. М. Орлов. — М.: ГЕО, 1997. — 336 с.
4. Vaughn T. Multimedia: Making It Work / Tay Vaughn // McGraw Hill Professional, 2008. — P. 4.

Тараненко Тетяна Олександрівна, викладач
Кучер З.С., канд. пед. наук, доцент

Криворізький національний університет, Криворізький педагогічний інститут

МАКЕТНО-ГРАФІЧНИЙ ПІДХІД ДО ВИВЧЕННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОБРОБКИ МАТЕРІАЛІВ

Якість підготовки робітників для швейного виробництва безпосередньо залежить від рівня кваліфікації інженерно-педагогічних працівників профтехучилищ. Специфіка їх професійної діяльності обумовлена взаємозв'язком