

Н.Н. Кириллович

ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ МУЛЬТИМЕДИА ВО ВНЕУДИТОРНОЙ РАБОТЕ

В данной статье рассматриваются различные программные средства, используемые для создания мультимедийных презентаций и отдельных мультимедиа-компонентов, таких как изображение, анимация, видео и звук.

The article is devoted to software tools for creation of multimedia presentations and multimedia components such as animation, image, video and audio.

Ключевые слова: мультимедиа, мультимедиа-компонент, программное средство, изображение, анимация, видео, звук, презентация.

Кафедра иностранных языков УГЛТУ ежегодно с 2011 г. проводит конкурс мультимедийных презентаций в рамках Недели иностранных языков в УГЛТУ. В 2014 г. студенты вуза выступали с презентациями на иностранных языках по теме «Год культуры». С каждым годом постепенно увеличивается количество участников, представляющих мультимедийные презентации. Отметим, что студенты готовят презентацию чаще всего в группах по два-три человека и используют различные средства для создания своего «творческого продукта» [1]. Как результат – презентации стали отличаться более высоким качеством, и в этом могли убедиться жюри конкурса и присутствующие гости.

Заявленные мультимедийные презентации, предлагаемые обучающимися УГЛТУ, – это уже не просто набор слайдов с определенным фоном, текстом и картинками, а ярко выраженная работа над изображениями и даже видео и звуком. В связи с этим в данной статье мы проводим краткий обзор самых популярных средств создания мультимедийных презентаций, а также средств создания и обработки изображения, анимации, видео и звука как мультимедиа-компонентов.

В качестве средств создания и обработки изображения используются различные графические редакторы, которые ориентированы на манипулирование существующими изображениями и обладают набором инструментов, позволяющих корректировать любой аспект изображения.

Adobe Photoshop – графический редактор для изображений, обработки фотографий, который поддерживает работу со слоями и экспорт объектов из программ векторной графики (векторные изображения – это изображения, которые сохраняются в виде геометрического

описания объектов, составляющих рисунок). Данный редактор обладает полным набором инструментов для коррекции цвета, ретуширования, регулировки контрастности и насыщенности цветов, маскирования, создания различных цветовых эффектов [2].

Corel Photo-Paint – это графический редактор, используемый для создания и редактирования изображений, который является аналогом Adobe Photoshop, но уступает в быстродействии при работе с файлами. Данный редактор позволяет публиковать изображения в Интернете и содержит инструменты для работы с анимированными изображениями и слайд-шоу в формате *QuickTime* [3].

PhotoDraw – графический редактор, объединяющий возможности пакетов векторной и растровой графики (растровые изображения – это изображения, которые делятся на элементы (pixels), определяющие размер картинки: X пикселей по ширине и Y пикселей по высоте. Программа рассчитана на очень широкий круг пользователей с самым разным уровнем подготовки и содержит большое количество шаблонов, подсказок, визардов, уроков, рисованных фигур и множество типов линий для их оформления, включая разнообразные художественные мазки кистью либо фотоизображения. При использовании шаблонов специальный мастер проводит через все шаги создания иллюстрации необходимого типа. Данный редактор поддерживает сохранение иллюстраций в формате большинства других приложений. Он включает большое количество различных эффектов, которые могут быть применены к изображениям и отдельным объектам, в частности можно выбирать эффекты добавления тени, задания прозрачности, смазывания или усиления границ объектов, придания им трехмерности, перспективных искажений, а также специальных эффектов, придающих изображению вид рисунка пером, наброска, живописного произведения и многих других [4].

PhotoImpact – это графический редактор, предлагающий средства для создания и редактирования изображений, создания и управления базами данных фотографий, просмотра файлов изображений, создания мультимедийных слайд-шоу, захвата изображения с экрана, преобразования файлов. Технология *pick-and-apply* позволяет применять расширения из наборов стилей, эффектов, градиентов и текстур и сразу видеть результаты преобразований. PhotoImpact поддерживает работу со слоями, предварительный просмотр в реальном времени, расширенные специальные эффекты, размещение текста на заданной кривой, инструменты ретуширования изображения. Одним словом, это серьезный графический редактор, в котором присутствует весь ба-

зовый инструментарий в полном объеме, а также некоторые интересные возможности, не имеющие аналогов в негласном стандарте Adobe Photoshop [5].

Painter – программа редактирования растровой живописи, обладает достаточно широким спектром средств рисования и работы с цветом. В частности, он моделирует различные кисти (карандаш, ручка, уголь, аэрограф и др.), позволяет имитировать рисунки акварелью и маслом, а также добиться эффекта натуральной среды. Интерфейс программы разработан в контексте создания живописи с «чистого листа» (в отличие от программы Photoshop, которая создана для обработки уже имеющихся изображений, но также позволяет рисовать) [6].

В качестве средств создания и обработки двухмерной и трехмерной графики и анимации применяются различные программы. Двухмерная анимация использует традиционный метод покадровой анимации. В программах векторной графики объекты и изображения, которые сохраняются в виде геометрического описания, существуют независимо друг от друга, что позволяет в любой момент изменять слой, расположение и любые другие атрибуты объекта, создавая произвольную композицию. Современные программы векторной графики содержат также инструменты для работы с растровыми изображениями. Технология трехмерной анимации следующая: необходимо создать каркасы объектов, определить материалы, их обтягивающие, скомпоновать все в единую сцену, установить освещение и камеру, а затем задать количество кадров в фильме и движение предметов. Движение объектов в трехмерном пространстве задается по траекториям, ключевым кадрам и с помощью формул, связывающих движение частей сложных конструкций. После задания нужного движения, освещения и материалов запускается процесс визуализации. В течение некоторого времени компьютер просчитывает все необходимые кадры и выдает готовый фильм. Недостатком является чрезмерная гладкость форм и поверхностей и некоторая механистичность движения объектов.

CorelDRAW – классический векторный графический редактор, обладающий широкими возможностями и огромной библиотекой готовых изображений. Пакет предназначен не только для рисования, но и для подготовки графиков и редактирования растровых изображений. Он имеет отличные средства управления файлами и возможность показа слайд-фильмов на дисплее компьютера, позволяет рисовать от руки и работать со слоями изображений, поддерживает спецэффекты,

в том числе трехмерные, и имеет гибкие возможности для работы с текстами [6].

Adobe Illustrator – программа, предоставляющая возможности создания высококачественных изображений для печати и публикации в Web и ориентированная на работу с векторной графикой. Пакет позволяет создавать фигуры и символы произвольной формы, а затем масштабировать, вращать и деформировать их. Кроме того, *Illustrator* содержит широкий спектр инструментов для работы с текстом и многостраничными документами [2].

GIF Animator – программа анимации использует преимущества GIF-файлов для хранения нескольких изображений. GIF-файл объединяет в себе несколько изображений, которые выводятся на экран в определенной последовательности и в итоге образуют анимированный элемент [7]. В отличие от видео, при анимации для каждого изображения отдельно задается момент, место и длительность появления изображения на экране. Так как изображения могут иметь произвольные размеры, то можно создавать сложные композиции, собирая их из отдельных частей.

TrueSpace – данный графический пакет предназначен для трехмерной анимации, текстурирования, освещения и рендеринга и отличается легкостью в использовании, гибкостью в управлении формами. Новаторский интерфейс программы состоит в основном из 3D-виджетов, в которых и собраны основные функции редактирования моделей [7].

Ray Dream Studio – программа, обеспечивающая набор профессиональных инструментов для 3D-дизайна и анимации, состоит из четырех компонентов, которые доступны одновременно через главное меню. Пользователи могут создавать различные модели, к которым можно применять разные текстуры или видеоизображения, а также рисовать прямо на их поверхности [9].

В качестве средств создания и обработки видеоизображения используется большое количество программ, например, вышеупомянутые пакеты трехмерной анимации. В дополнение к ним для редактирования видео существуют узкоспециализированные программы. Они также используют разнообразные эффекты анимации, выполняют визуализацию изображения и позволяют создать видео-файлы.

Adobe Premiere – наиболее распространенная программа редактирования цифрового видео, которая обладает удобным интуитивно понятным интерфейсом, поддерживает несколько видео- и звуковых каналов, содержит набор переходов между кадрами, позволяет син-

хронизировать звук и изображение. Adobe Premiere поддерживает файлы форматов «.mov» и «.avi». Premiere интегрирована с программами Adobe и обладает межплатформенной совместимостью, работает с различными аппаратными средствами и программными продуктами; предусмотрена поддержка плат захвата видео и использование эффектов реального времени [2].

Ulead VideoStudio – программа, предназначенная для начинающих пользователей. В ней доступна полная поддержка форматов «.dvd» и «.mpeg-2» для цифрового видео. А для музыкального сопровождения фильма можно использовать музыкальные файлы в формате «.mp3» или звуковые дорожки с аудиодиска. Работа с программой достаточно проста благодаря удобному интерфейсу. В видеофильм можно вставить титры, воспользоваться плавными переходами между отдельными фрагментами и добавить голос или фоновую музыку к получившемуся клипу [10].

В качестве средств создания и обработки звука выступают программы, которые можно разделить на две большие группы: программы-секвенсоры и программы, ориентированные на цифровые технологии записи звука, т.е. звуковые редакторы. Секвенсоры предназначены для создания музыки. Программы звуковых редакторов позволяют записывать звук в режиме реального времени на жесткий диск компьютера и преобразовывать его, используя возможности цифровой обработки и объединения различных каналов.

Logic Audio Platinum – профессиональный секвенсор, который обеспечивает поддержку *DirectX*, обработку в реальном времени, может работать с несколькими звуковыми картами. Он также позволяет записывать звук и выполнять его цифровую обработку [11].

Sound Forge – программа, которая обладает функциями создания и редактирования многоканальных звуковых стерео-файлов, позволяет встраивать любые подключаемые модули, поддерживающие технологию *DirectX*, имеет удобный современный интерфейс, поддерживает современные звуковые форматы [12].

Adobe Audition – выполняет все необходимые функции редактирования и сведения аудио с применением рил-тайм-эффектов. Данная программа обладает очень удобной навигацией, интерфейсом и прекрасным инструментарием для редактирования и конвертирования аудио [12].

После создания всех мультимедиа-компонентов возникает необходимость объединить их в мультимедиа-продукт. При этом стоит задача выбора программного средства. Существующие средства объ-

единения различных мультимедиа-компонентов в единый продукт условно можно разделить на две группы: специализированные программы для создания презентаций и авторские инструментальные средства мультимедиа.

Авторские инструментальные средства позволяют существенно сократить процесс разработки, но проигрывают в эффективности работы создаваемого продукта. Кроме того, для разработки необходимо хорошее знание возможностей данного средства и эффективных методов работы с ним.

Наиболее простым и быстрым является использование программ создания презентаций, возможностей которых в некоторых случаях оказывается достаточно для создания несложного мультимедиа-продукта.

Power Point – презентационная программа, являющаяся частью Microsoft Office. Это позволило PowerPoint стать наиболее распространённой во всем мире программой для создания презентаций. По количеству изобразительных и анимационных эффектов не уступает многим авторским инструментальным средствам мультимедиа. Она содержит средства для создания гибкого сценария презентации и записи звукового сопровождения каждого слайда и позволяет успешно работать с текстами на различных языках. Встроенная поддержка Интернета позволяет сохранять презентации в формате ".html"; однако анимированные компоненты требуют установки специального дополнения – PowerPoint Animation Player. PowerPoint позволяет создавать сложные программные надстройки на языке программирования Visual Basic for Application, что существенно расширяет возможности программы [6].

Freelance Graphics – программа, предназначенная для создания слайд-шоу, обеспечивает широкий набор возможностей форматирования текста, рисунков, графиков и таблиц на слайдах. Достоинством считается то, что демонстрация презентации может проводиться на компьютерах, где сама программа Freelance Graphics отсутствует. Данная программа поддерживает изображения в формате GIF, в том числе с прозрачным фоном. Преобразование презентации в формат «.html» с помощью специального мастера позволяет публиковать ее на Web-сервере, обеспечивая при этом оптимальную скорость загрузки страницы. Демонстрация слайд-шоу в Интернете требует дополнительных компонентов для браузера [13].

Итак, мы провели обзор самых распространенных программных продуктов, на основе которых создаются мультимедийные презента-

ции. Характеристики приведены с целью выявить и систематизировать средства для создания и обработки мультимедиа-компонентов и презентаций, используемых студентами УГЛТУ. Отметим, что выбор той или иной программы зависит от информационной культуры создателя, и в первую очередь привлекают те программы, которые отличаются простотой и удобством интерфейса при большом количестве функций и возможностей. Немаловажно, что к большинству вышеперечисленных программ, а также к пошаговым инструкциям по их применению, можно получить свободный доступ в Интернете совершенно бесплатно. Во-вторых, при рассмотрении программ сделан акцент на сильные стороны того или иного редактора и те преимущества, которые не всегда применяются обучающимися для создания своего творческого продукта но в будущем могут приниматься во внимание и успешно использоваться, так как развитие мультимедиа не стоит на месте, а стремительно движется вперед и вызывает не только интерес, но и необходимость идти в ногу с современными технологиями.

Библиографический список

1. Глушкова Е.Н. Презентация как способ актуализации профессионально-ориентированного дискурса // Неделя иностранных языков: сб. науч. ст. Екатеринбург: УГЛТУ, 2013.
2. Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия [сайт]. URL: <http://www.megabook.ru>.
3. Компьютерная графика. Уроки графики [сайт]. URL: <http://www.paint-best.info/uroki/>.
4. Снова об онлайн-генераторах приложений // Компьютер Пресс. 2003. № 12 [сайт]. URL: <http://compress.ru/Article.aspx>.
5. Меркулов Ю. Ulead PhotoImpact. Обзор графического редактора [сайт]. URL: <http://www.ixbt.com/soft/ulead-photoimpact.shtml>.
6. Википедия – свободная энциклопедия [сайт]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki>.
7. GIF Animator: бесплатная программа для создания GIF анимации онлайн [сайт]. URL: <http://ru.toolson.net/GifAnimation>.
8. Truespace 7.61 [сайт]. URL: <http://freesoftspace.com/ru/truespace-761.html>.
9. Ray Dream Studio [сайт]. URL: <http://dimurik.chat.ru/history.htm>
10. Ulead Video Studio 10 // 3DNews [сайт]. URL: http://www.3dnews.ru/software/ulead_video_studio_10/.

11. Logic Audio 4.7 [сайт]. URL: http://www.music4sale.ru/id_319/.
12. Серия практических публикаций о Sony Sound Forge [сайт]. URL: <http://soundforge.cjcity.ru/>.
13. Энгус Д. Программные средства для презентаций набирают вес // Computerworld Россия. 1996 № 18 [сайт]. URL: <http://www.osp.ru/cw/1996/18/11833/>.

Э.Т. Костоусова

ВНУТРЕННЯЯ МОТИВАЦИЯ СТУДЕНТОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье рассматривается внутренняя мотивация как один из главных факторов успешного обучения иностранному языку.

The article describes inner motivation as one of the main factors of effective foreign language learning.

Ключевые слова: *мотив, внутренняя мотивация, интерес, изучение иностранного языка.*

Была бы охота – заладится любая работа.
Русская народная пословица

Любое дело, которое выполняется с желанием, получается лучше и легче. Изучение иностранного языка – сложная и ответственная деятельность современных студентов – происходит намного легче и продуктивнее, если оно опирается на интерес и желание самих студентов изучать иностранный язык.

В эпоху глобализации мира владение иностранным языком выступает неременным условием конкурентоспособности будущего выпускника вуза. Не секрет, что часто иностранный язык представляет трудность для студентов-первокурсников. Наряду с усвоением высшей математики, химии, физики и специальных дисциплин изучение иностранного языка требует внимания, времени и усилий. Кроме того, курс иностранного языка в вузе предполагает, что выпускники общеобразовательных школ обладают коммуникативной иноязычной компетенцией на уровне А.2 по общеевропейской шкале. На самом деле, это далеко не так. Как показывает практика, большинство студентов имеет слабую школьную подготовку по иностранному языку. Поэтому программа, согласно которой по окончании