

## Роль flash-технологій та галузі їх застосування

*Тесленко К.Д.*

*Студентка 4 курсу*

*ПНПУ ім. В.Г.Короленка*

*katty\_teslenko@mail.ru*

З кожним роком роль медіатехнологій у передачі інформації збільшується. Поступово текстова інформація поступається частиною позицій графічному та мультимедійному наповненню. Наприклад, комп'ютерні презентації в навчальному процесі стали нормою, а зі збільшенням швидкості Інтернету у змісті сайтів збільшується частка графіки. Причина цього в легкості сприйняття такої інформації. Крім того, зростають обсяги інформації, а, отже, повинні з'являтися і способи її більш швидкого і легкого засвоєння.

Комп'ютерна анімація (послідовний показ слайд-шоу із задалегідь підготовлених графічних файлів, а також комп'ютерна імітація руху за допомогою зміни і перемальовування форми об'єктів або показу послідовних зображень з фазами руху, підготовлених задалегідь або породжуваних під час анімації) може застосовуватися в комп'ютерних іграх, мультимедійних додатках (наприклад, енциклопедіях), а також для «оживлення» окремих елементів оформлення, наприклад, веб-сторінок і реклами (анімовані банери). На веб-сторінках анімація може формуватися засобами стилів (CSS) і скриптів (JavaScript) або модулями, створеними за допомогою технології Flash або її аналогів (флеш-анімація).

Flash -технологія розвивається з 1996 року як інструмент створення інтерактивної векторної анімації для Web. Основною "рушійною силою" Flash є можливість створення векторних анімаційних файлів з невеликим часом завантаження, які забезпечують при цьому високий ступінь інтерактивності. Крім цього, Flash є багатофункціональним засобом, за допомогою якого можна реалізувати доступ до баз даних, підтримку XML, інтеграцію відео і аудіо, використовувати попередньо вбудовані шаблони, процедуру перетягування, отримувати доступ до серверів додатків і шлюзів, що працює в режимі реального часу. Всі ці операції в Flash виконуються під керуванням мови сценаріїв ActionScript.

Flash-технології, або, як їх ще називають, технології інтерактивної веб-анімації, були розроблені компанією Macromedia і об'єднали в собі безліч потужних технологічних рішень в області мультимедійного представлення інформації. Орієнтація на векторну графіку в якості основного інструменту розробки flash-програм дозволила реалізувати всі базові елементи мультимедіа: рух, звук і інтерактивність об'єктів. При цьому розмір розроблених програм мінімальний і результат їх роботи не

залежить від роздільної здатності екрану користувача – а це одні з основних вимог, що висуваються до інтернет-проектів.

В основі анімації в Flash лежить векторний морфінг, тобто плавне "перетікання" одного ключового кадру в інший. Це дозволяє робити складні мультиплікаційні сцени, задаючи лише кілька ключових кадрів.

З появою сучасних комп'ютерів, почали з'являтися і програми, що полегшують і автоматизують працю аніматора. Крім того, анімація створена за допомогою комп'ютерів знайшла своє застосування не тільки в створенні мультфільмів. Вона широко використовується в Інтернет, презентаціях, електронних навчальних курсах тощо. Зазвичай, анімація служить для цілей полегшення сприйняття інформації, тому що більшість людей основну частку інформації сприймає за допомогою зору.

Основною перевагою Flash-технології є міжплатформність, тобто цей формат може використовуватися на будь-якій апаратно-програмній платформі, зокрема, як на комп'ютерах Macintosh, що працюють під управлінням операційної системи MacOS, так і на комп'ютерах IBM з ОС Windows, а також на платформах UNIX і навіть в мобільних телефонах.

Зона застосування Flash - програм величезна. Спочатку Flash - технології використовувалися переважно для створення різних анімованих банерів і заставок, потім великої популярності набули Flash-ігри і короткі анімаційні Flash-ролики. Все частіше технологія Flash стала застосовуватися для створення складних інтерактивних сайтів і в останні роки перетворилася на промисловий стандарт для роботи з інтерактивним контентом. Використання Flash не обмежується Інтернетом. Будь-який розроблений в Flash продукт може бути випущений як інтерактивний фільм в Web, як відео ролик, придатний для перегляду на комп'ютерах, або навіть виконується як програма, розповсюджувана на CD.

Нами було розроблено додаток (мультфільм), який може бути використаний як доповнення до теоретичного матеріалу на уроках, або лекціях. Мультфільм містить теоретичні відомості, подані в мультиплікаційній формі, що значно облегшує сприйняття складної інформації учнями.

Сьогодні флеш - анімація стає все більш актуальною і затребуваною в нашому світі. Таким чином, використання Flash-технологій на даний час є не лише урізноманітненням подання інформації, а й невід'ємною частиною нашого життя.

### **Список використаних джерел**

1. Вовк Е.Т. Информатика : уроки по Flash / Е.Т. Вовк. - М.: Кудиц - Образ, 2005. - 176 с.
2. Франклин Д., Паттон Б. Flash 4. Анімація в інтернеті / Д. Франклин, Б.Паттон СПб. Символ Плюс. 2000. - 464 с.