



4-маъруза: Мультимедиа иловаларининг лойихасини яратиш усуллари ва босқичлари

Режа:

1. [Мультимедиа иловаларининг лойихасини яратиш усуллари.](#)
2. [Мультимедиа иловаларининг лойихасини яратиш босқичлари.](#)

Калит сўзлар:

3-маъруза

Мультимедиа иловаларининг лойихасини яратиш усуллари.

Алоҳида қисмларни битта яқунланган яхлит мультимедиа иловага бирлаштириш имконини берувчи дастурларни уч гуруҳга бўлиш мумкин:

- маълум турдаги мультимедиа иловаларни тезкор тайёрлаш учун мўлжалланган махсус дастурлар;
- мультимедианинг муаллифлик инструментал воситалари;
- дастурлаш тиллари.

Муаллифлик воситалари - бу тайёрланган медиафайллардан (фото, товуш, видео ва ҳ.) ўз мультимедиа маҳсулотини йиғиш имконини берувчи инструментал дастурий муҳит.



4.1-расм. Мультимедиа иловасини ишлаб чиқиш жараёни

Муаллифлик тизимларнинг қўлланилаётган услублари бўйича синфланиши:

- Сценарий тили (Scripting Language);
- Маълумотлар оқимини тасвирий бошқариш (Icon/Flow Control)
- Кадр (Frame);
- Сценарий тили карточкаси (Card/Scripting)
- Вақт шкаласи (Timeline);
- Иерархик объектлар (Hierarchical Object)
- Гипермедиа-ишоратлар (Hypermedia Linkage);
- Маркерлар (Tagging).

Муаллифлик воситани қўллаш асосида мультимедиа ишлаб чиқувчининг амаллари кетма-кетлиги (4.1-расм):

- Сбор и просмотр всех собранных материалов: фотографий, видеофильмов, музыкальных записей.
- Расположение материалов в хронологическом порядке с текстовым сопровождением
- Составление структуры мультимедиа приложения в целом и структуры каждого элемента на основании собранных и систематизированных материалов
- Сканирование необходимых материалов в том размере, в котором они будут представлены. Размеры сканируемых фрагментов фотографий будут пропорционально меньше по сравнению с фотографией. Получаемые графические файлы могут соответствовать различным форматам.
- Запись текста, который нужно произнести.
- Составление списка и подбор музыкальных произведений.

Мультимедиа иловаларининг лойихасини яратиш босқичлари.

Мультимедиа маҳсулотни ишлаб чиқиш поғоналари:

- Разработка концепции, идеи: наличие команды, менеджера проекта, бюджета, разработка основных технических и программных решений.
- Анализ ресурсов.
- Лицензии.
- Проектирование:
 - проектирование архитектуры информации (структуры);
 - проектирование взаимодействия с пользователем (пользовательский интерфейс).
- Создание информационных объектов; определенный стиль оформления, соответствующий основной тематике издания.
- Нормирование интерфейса с пользователем; определяется тип интерфейса и его техническая реализация.
- Интеграция информационных элементов в линейное (презентация) или нелинейное (интерактивные авторские приложения) приложение.
- Тестирование, отладка.

Ғоя, концепция ишлаб чиқилиши.

Логически этот этап можно разделить на две составляющие: экспертиза и планирование. Результатом является принятие решения о разработке, поэтому его еще иногда называют этапом анализа осуществимости. Экспертиза дает ответ на вопрос, все ли основные компоненты есть для выполнения проекта, а планирование — реально ли выполнение проекта в отведенные сроки.

Чтобы провести анализ осуществимости необходимо:

1. Наличие команды
2. Наличие менеджера проекта, Типовая команда разработчиков включает:
 - Сценарист — писатель
 - Программист
 - Художник — дизайнер
 - Специалист по аудио/видео (оператор)
 - Дизайнер интерфейса
 - Руководитель проекта, директор, продюсер
3. Очертить круг будущих основных технических и программных решений.
4. Наличие ресурсов
5. Лицензии
6. Наличие бюджета

