### Глоссарий по предмету “**Мультимедиа в образовании”**

1. Анимация - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма - мультипликация, представляющая собой серию рисованных изображений.
2. Аудиовидеосистема - система, обеспечивающая обработку текстовой, графической, звуковой информации, атакже видеоданных.
3. Аудиоплата - (от лат. audio- слышу и франц. plateau - пластина - диск),специальное устройство ЭВМ для воспроизведения звука (музыки, речи, шумов).
4. Видеофильмы – технология разработки и демонстрации движущихся изображений.
5. Видеопроигрыватели – программы управления видеофильмами
6. Видеока́рта (также видео ка́рта, видеоада́птер, графический ада́птер, графи́ческая пла́та, графи́ческая ка́рта, графи́ческий ускори́тель, 3D-ка́рта) — устройство, преобразующее графический образ, хранящийся как содержимое памяти компьютера (или самого адаптера), в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора.
7. Всеми́рная паути́на (англ. World Wide Web) — распределённая система, предоставляющая доступ к связанным между собой документам, расположенным на различных компьютерах, подключенных к Интернету. Для обозначения Всемирной паутины также используют слово веб (англ. web «паутина») и аббревиатуру WWW.
8. Графический акселератор представляет собой программно-аппаратные средства ускорения графических операций: перенос блока данных, закраска объекта, поддержка аппаратного курсора.
9. Дистанционное обучение – это процесс приобретения знаний, основанный на применении современных информационных и телекоммуникационных технологий й.
10. Информационная технология — процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных (первичной инфор­мации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления (информационного продукта).
11. Интернет-ресурс — Элемент сети Интернет, например веб страница, почтовый сервер или поисковая машина.
12. Игра – мультимедиа-приложение, направленное на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, на снятие напряжения, а также развитие определенных навыков и умений.
13. Информационное хранилище (data warehouse) – это автоматизированная система, которая собирает данные из существующих баз и внешних источников, формирует, хранит и эксплуатирует информацию как единую.
14. Компьютерная графика - это область информатики, занимающаяся проблемами получения различных изображений (рисунков, чертежей, мультипликации) на компьютере
15. Мультимедиа-акселератор – программно-аппаратные средства, которые объединяют базовые возможности графических акселераторов с одной или несколькими мультимедийными функциями, требующими обычно установки в компьютер дополнительных устройств.
16. Микрофо́н (от греч. μικρός — маленький, φωνη — голос) — Прибор, преоб разующий зву ки, голос, му зыку в элект рические коле бания
17. Мультимедийный урок - это урок, на котором используется многосредовое представление информации с помощью технических средств, прежде всего, компьютера.
18. Мультимедийные игры — такие игры, в которых игрок взаимодействует с виртуальной средой, построенной компьютером.
19. Мультимедиа - это интерактивные (диалоговые) системы, обеспечивающие одновременную работу со звуком, анимированной компьютерной графикой, видеокадрами, статическими изображениями и текстами.
20. Мультимедийный (электронный) учебник – это представление учебного материала в электронном виде, с использование следующих объектов: форматированный гипертекст; графические изображения; анимация;Аудио- и видеозаписи
21. Прикладная программа или приложение — программа, предназначенная для выполнения определенных задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем.
22. Сканер – это устройство, которое анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт цифровую копию изображения объекта. Процесс получения этой копии называется сканированием.
23. Система виртуальной ре­альности — это совокупность имитационных программных и технических средств, обеспечивающих эти погружение и взаимодействие.
24. ТВ-тю́нер (англ. TV tuner) — род телевизионного приёмника (тюнера), предназначенный для приёма телевизионного сигнала в различных форматах вещания с показом на мониторе компьютера.

#### Текст - этозаконченное, целостное содержательно и структурно речевое произведение; продукт порождения (производства) речи, отчужденный от субъекта речи (говорящего); в свою очередь, является основным объектом ее восприятия и понимания

1. Фрейм-граббер – устройство, которое позволяет отображать на экране компьютера видеосигнал от видеомагнитофона, камеры, лазерного проигрывателя и т.п., с тем, чтобы захватить нужный кадр в память и впоследствии сохранить его в виде файла. Фрейм-граббер реализует в режиме реального времени аналого-дискретное преобразование.
2. Электронная образовательная среда — это инструментарий современного электронного обучения, основанная на электронной (цифровой) среде существования
3. Электро́нный докуме́нт - Форма представления информации в целях её подготовки, отправления, получения или хранения с помощью электронных технических средств, зафиксированная на магнитном диске, магнитной ленте, лазерном диске и ином электронном материальном носителе
4. GIF анимация – это популярный формат изображений, который поддерживает анимацию картинок. GIF анимацию очень часто используют для рекламных баннеров в интернете вместо больших и неудобных в подключении видео файлов.
5. Waveform Audio File Format (WAVE, WAV, от англ. waveform — «в форме волны») — формат файла-контейнера для хранения записи оцифрованного аудиопотока, подвид RIFF. Этот контейнер, как правило, используется для хранения несжатого звука в импульсно-кодовой модуляции.

### Источники.

1. <http://www.slovopedia.com/14/192/1010135.html>
2. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/fin_enc/20234>
3. <http://tolkslovar.ru/a6921.html>
4. <https://clck.ru/9X3kA>
5. <https://clck.ru/9X3kA>
6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0>
7. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D0%B0%D1%83%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0>
8. <http://abc.vvsu.ru/Books/inform_tehnolog/page0023.asp>
9. <http://www.moeobrazovanie.ru/distantsionnoe_obuchenie.html>
10. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/informatika/2014/03/12/ispolzovanie-multimediynykh-tekhnologiy-v-obrazovanii>
11. <https://clck.ru/9X3ip>
12. <http://goo.gl/fW6vnX>
13. <http://abc.vvsu.ru/Books/inform_tehnolog/page0023.asp>
14. <http://project68.narod.ru/Integ/1/681/pages/b3.htm>
15. <http://abc.vvsu.ru/Books/inform_tehnolog/page0023.asp>
16. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D0%BA%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%BE%D0%BD>
17. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/informatika/2014/03/12/ispolzovanie-multimediynykh-tekhnologiy-v-obrazovanii>
18. <https://clck.ru/9X3iU>
19. <http://5byte.ru/9/0001.php>
20. <http://videouroki.net/filecom.php?fileid=98660355>
21. <https://goo.gl/sv6LSO>
22. <http://microbs.ru/hardware_pc/scan.shtml>
23. <http://www.referat.ru/referat/sredstva-multimedia-13752>
24. [https://ru.wikipedia.org/wiki/ТВ-тюнер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%92-%D1%82%D1%8E%D0%BD%D0%B5%D1%80)
25. <http://vocabulary.ru/dictionary/25/word/tekst>
26. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/fin_enc/31221>
27. <http://goo.gl/RYKTa4>
28. <https://clck.ru/9X3i6>
29. <http://chajnikam.ru/other/319-chto-takoe-gif-animaciya.html>
30. <https://ru.wikipedia.org/wiki/WAV>