

Распрацоўка аб'ектнай мадэлі інтэрактыўнага плаката з выкарыстаннем скрыптавай мовы Lua ў праграме AutoPlay Media Studio

АСНОЎНАЯ ЧАСТКА

1 Аналіз навукова-метадычнай літаратуры і электронных рэсурсаў

Сучасныя метады навучання ўжо цяжка ўявіць без інтэрактыўных тэхналогій, якія спалучаюць у сабе статычны тэкст, ілюстрацыі, трохмерныя мадэлі, аўдыё і відэа з магчымасцю працы з імі ў рэжыме дыялогу. Усе гэтыя магчымасці рэалізуюцца пры дапамозе камп'ютарнай тэхнікі і прызначаны як для групавой, так і для індывідуальнай работы.

Применение компьютерной техники и интерактивной доски привело к необходимости создания нового наглядно-дидактичного дидактика – интерактивного плаката. Интерактивный плакат, в первую очередь, призван обеспечить высокий уровень наглядности с магчымасцю працаваць з пэўным аб'ёмам інфармацыі ў індывідуальным тэмпе. У цяперашні час інтэрактыўныя плакаты распаўсюджаныя ў адукацыйнай сферы, але пераважна, гэта прафесійныя распрацоўкі, створаныя праграмістамі і досыць дарагія. Зусім нядаўна сталі з'яўляцца электронныя адукацыйныя плакаты, створаныя творца працуючымі настаўнікамі. Прычым, асяроддзем для іх стварэння выступае папулярны майстар прэзентацый. Іншае асяроддзе амаль не асвойваецца настаўнікамі, мабыць, не хапае ведаў і падрыхтоўкі.

Пакуль не існуе адзінага вызначэння паняцця “інтэрактыўны плакат”, таму многія аўтары па-рознаму раскрываюць гэтае паняцце. Напрыклад, па Б.Д.Затынайчанка, “інтэрактыўны плакат – электронны адукацыйны сродак новага тыпу, які забяспечвае высокі ўзровень задзейнічання інфармацыйных каналаў успрымання нагляднасці адукацыйнага працэсу” [2]. Па М.В.Цюменцавай і А.І.Чыкуновой – “прэзентацыя, цэнтральны, асноўны слайд, які змяшчае кароткую тэматычную інфармацыю і сродкі інтэрактыўнага кіравання, якія дазваляюць пераходзіць да розных фрагментаў інфармацыі, паглыбляюць і пашыраюць першапачатковыя звесткі, іншымі слайдамі і вяртацца назад па жаданні карыстальніка”. [3]

Каб прывесці найбольш поўнае вызначэнне, неабходна спачатку даць вызначэнне інтэрактыўнаму плакату.

Плакат – гэта наглядны малюнак, які можа быць выкарыстаны ў самых розных мэтах: рэклама, агітацыя, навучанне і г. д.

Асноўная мэта стварэння плаката – не проста размяшчэнне на ім нейкіх даных, а павышэнне нагляднасці інфармацыі і эфектыўнасці працэсу навучання. [5]

Інтэрактыўны плакат – плакат, які змяшчае сукупнасць відэа-, аўдыяінфармацыі, а таксама статычную графіку (звычайныя ілюстрацыі) і тэкст. [5]

Інтэрактыўны плакат – гэта сродак прадстаўлення інфармацыі, здольны актыўна і разнастайна рэагаваць на дзеянні карыстальніка. [5]

Зыходзячы з вышэй выкладзенага можна даць наступны вывад. Інтэрактыўны плакат – электронны навучальны дадатак, які змяшчае элементы, што

ажыццяўляюць навігацыю, якая дазваляе адлюстраваць неабходную інфармацыю: графічную, статычны тэкст, гукавую, відэа. Ён павінен забяспечваць узаемадзеянне кантэнту (зместу плаката) з карыстальнікам за кошт выкарыстання розных інтэрактыўных элементаў: спасылка, кнопак пераходу, абласцей тэкставага або лічбавага ўводу і г. д.

Аналіз існуючых электронных навучальных плакатаў, створаных настаўнікамі, размешчаных у сетцы інтэрнэт, паказвае, што многія педагогі прымаюць за такі плакат звычайную прэзентацыю з гіперспасылкамі, якая складаецца з вялікай колькасці слайдаў. Акрамя таго, у плакат часам уключаюць блок кантролю і інтэрактыўнага задачніка. Усё гэта з'яўляецца грубай памылкай, бо прызначэнне электроннага адукацыйнага плаката – максімальная нагляднасць і магчымасць рэагаваць на дзеянні карыстальніка па вывучэнні гэтай нагляднасці.

Для таго каб электронны адукацыйны плакат адпавядаў свайму прызначэнню, ён павінен адказваць наступным дыдактычным патрабаванням:

- ствараецца па пэўнай тэме (ці яе часткі);
- утрымоўвае мінімум тэксту (асноўны тэкст адлюстроўваецца ў «схаваным» рэжыме паказу);
- старанна прадуманая структура ў адпаведнасці з логікай прадстаўлення;
- валодае нелінейнай структурай, інтэрактыўнасць мяркуе пераход да любой часткі такога плаката;
- прадуманы дызайн, старанна падабраная колеравая гама;
- чытаемы шрыфт;
- якасныя графічныя, аўдыя-, відэаматэрыялы.

Для стварэння інтэрактыўнага плаката могуць прымяняцца розныя асяроддзі: папулярны майстар прэзентацый Microsoft PowerPoint, AutoPlay Media Studio, флэш-рэдактары, канструктары вэб-старонак, інтэрнэт-сэрвісы (Glogster і да т.п.), асяроддзі праграмавання (Delphi, Scratch і да т. п.).

Кароткія вывады

Ужыванне камп'ютарнай тэхнікі і інтэрактыўнай дошкі прывяло да неабходнасці стварэння новага нагодна-дыдактычнага дапаможніка – інтэрактыўнага плаката. Ён, у першую чаргу, закліканы забяспечыць высокі ўзровень нагляднасці з магчымасцю працаваць з пэўным аб'ёмам інфармацыі ў індывідуальным тэмпе;

Настаўнікі маюць цяжкасці з разуменнем сутнасці, структуры электроннага навучальнага плаката і з выбарам сродкаў стварэння інтэрактыўнага мультымедычнага плаката;

2 Аналіз магчымасцей праграмы AutoPlay Media Studio

Пры дапамозе AutoPlay Media Studio можна ствараць электронныя выданні навучальнага прызначэння, CD/DVD візітоўкі, прэзентацыі, нескладаныя гульні, электронныя фотаальбомы, зборнікі відэафайлаў з зручным праглядам, простыя аўдыя- або відэаплэры, невялікія каталогі і гэтак далей. І ўсё гэта фактычна без ведання моў праграмавання.

Пры наяўнасці навыкаў работы з мовамі праграмавання магчымасці гэтай праграмы істотна ўзрастаюць.

У AutoPlay Media Studio сабрана вялікая колькасць візуальных інструментаў і настроек, якія дазваляюць ствараць праграмы «хутка і лёгка». Асабліва, калі ўжыць іншыя спецыялізаваныя праграмныя сродкі для стварэння графічных, відэа, аўдыё, анімацыйных і іншых аб'ектаў.

Якія ж магчымасці дае педагогам дадзены праграмны прадукт?

У праграму ўваходзяць ужо гатовыя шаблоны для афармлення меню з разнастайнымі кнопкамі для запуску праграм, прайгравання гукаў, друку файлаў, адкрыцця інтэрнэт-сайтаў. Таксама можна без цяжкасцей аформіць свой праект з дапамогай любога кантэнта на ваш выбар – музыкі, відэа, flash-анімацыі, тэксту.

Дадатак, створаны з дапамогай AutoPlay Media Studio, на заключным этапе будзе прадстаўлены ў выглядзе аб'ектнай мадэлі. Гэтая мадэль складаецца з групы асобных старонак. На гэтых старонках можна размяшчаць любыя аб'екты (графіку, тэкст, відэа, Flash, HTML і інш.).

Любому элементу праекта, няхай гэта будзе аб'ект або старонка, можна прызначыць пэўнае дзеянне. Праграма дае сотні розных дзеянняў, якія можна звязаць з аб'ектамі.

Пашырыць магчымасці AutoPlay Media Studio можна таксама пры дапамозе дадатковых убудаваных модуляў. З іх дапамогай можна аўтаматызаваць некаторыя заданні, якія вы выконваеце ў праграме часцей за ўсё. Напрыклад, можна хутка ствараць аніміраваныя меню, дрэва каталогаў, базу даных, а таксама кіраваць імі.

Гатовы праект можа быць прадстаўлены ў выглядзе самараспакоўнага архіва або захаваны асобнай папкай на цвёрдым дыску.

Кароткія вывады

AutoPlay Media Studio, як праграма для стварэння інтэрактыўнага плаката вельмі зручная і складаная (у параўнанні з ужо звыклай нам Microsoft PowerPoint). Але гэта толькі таму, што вы яшчэ не пачалі з ёй працаваць.

Асяроддзе праграмавання AutoPlay Media Studio для скрыптовай мовы Lua, вядома, не параўнаць з IDE (Інтэграванае асяроддзе распрацоўкі) і магчымасцямі класічных моў праграмавання, але даволі моцны інструмент. Па стабільнасці работы прадуктаў водгукі вельмі добрыя, так як код “экзешнікаў” працуе на ўбудаванай віртуальнай машыне, але ёсць вядома і мінус – гэта памер “EXE” даволі вялікі і трэшкі прайграе ў скорасці.

3 Распрацоўка тэхналогіі стварэння інтэрактыўнага плаката

Састаўляючы план работы над праектам, распрацавалі яго работу на два навучальныя гады – 2022–2023. За гэты час мы павінны стварыць поўны набор камплектаў інтэрактыўных плакатаў для вучэбнага прадмета “Інфарматыка”, 6-ы клас.

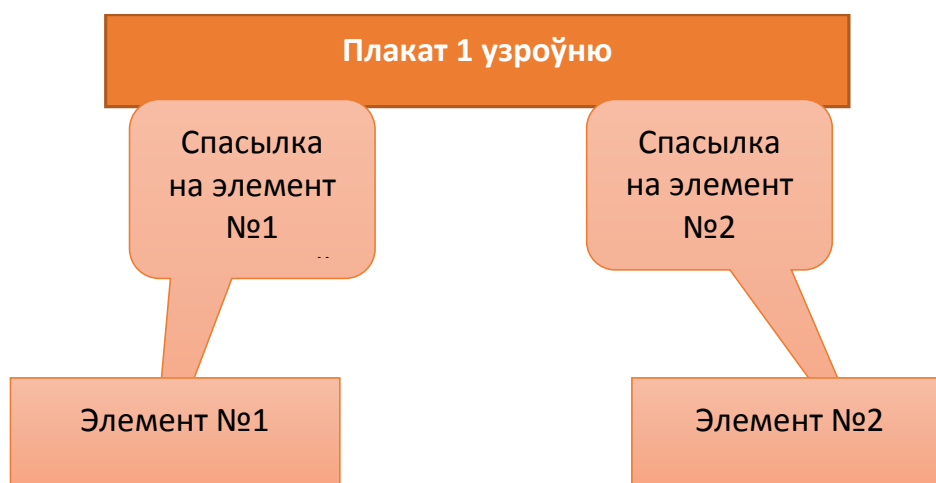
Пры рабоце над праектам былі вывучаны розныя праграмы: Sony Vegas pro, Abbyu Fine Reader, “ФотоКОЛЛАЖ”, FlashBack Pro 5 Recorder, iSpring Suite, easyQuizzy, Macromedia Flash8, сервісы Google, канвектары відэа і

аўдыяфайлаў і г.д. Пры рабоце над праектам мы працавалі з тэкстам, з графікай, гукам, анімацыяй. Пошук інфармацыі ажыццяўляўся ў інтэрнэце. Праграма AutoPlay Media Studio 8 дапамагла нам пры зборцы матэрыялу ў праект.

У праект мы ўключылі графічныя, аўдыя, відыя, анімацыйныя аб'екты, падрыхтаваныя пры дапамозе спецыялізаваных праграмных сродкаў.

Пры распрацоўцы адукацыйнага плаката, згодна дыдактычных патрабаванняў, была прыменена наступная структура.

Электронны адукацыйны плакат шматузроўневы, паколькі аб'ём матэрыялу з інтэрактыўнымі элементамі вялікі і на адну сторонку не ўмясціцца. Шматузроўневы плакат уяўляе сабой сукупнасць плаката першага ўзроўню (нешта накшталт меню) і звязаных з ім іншых адна- або шматузроўневых плакатаў, асобных файлаў, вэб-рэсурсаў і да т. п. У працоўнай вобласці размяшчаецца назва плаката, тэкст, ілюстрацыі, анімацыі, мадэлі, трохмерныя аб'екты і г. д. Інтэрактыўныя элементы ўяўляюць сабой спасылкі элемент рэсурсу.



З дапамогай інтэрактыўных элементаў арганізуецца "рэжым схаванага малюнка", пры націсканні на яго з'яўляецца тэкст. Гіперспасылкі дазваляюць пераходзіць на іншыя прэзентацыі, тэкставыя дакументы, відэафайлы, аўдыяфайлы, вэб-рэсурсы.

4 Апісанне інтэрактыўных плакатаў “Інфарматыка, 6-ы клас”. Раздзел 1, раздзел 2

Пры стварэнні інтэрактыўнага плаката разгледзелі адзін з магчымых варыянтаў структуры пастаянных аб’ектаў, якія павінны знаходзіцца на кожным плакаце.

“Сёння на ўроку” пры наведзенні на слова “на ўроку” будуць з’яўляцца дыдактычныя мэты ўрока, што павінны вучні знаць і ўмець на ўроку.



“Тэхніка бяспекі” на ўроку інфарматыкі дае магчымасць на кожным занятку паўтарыць асноўныя правілы бяспечных паводзін.

Фізкультхвілінка дае магчымасць правесці фізічныя практыкаванні як для цела, так і для вачэй.

Рэфлексію можна праводзіць як у канцы ўрока, так і пасля кожнага этапу ўрока. Рэфлексія можа быць трох відаў: рэфлексія зместу вучэбнага матэрыялу, рэфлексія дзейнасці, рэфлексія настрою (эмацыянальнага стану). Прынцып работы рэфлексіі вельмі просты – перацягнуць мышкай кружок (метку) у тую вобласць адказу, якую вучань лічыць правільнай.

Ключавыя словы – азначэнне асноўных паняццяў, і вучні павінны ведаць, што пры наведзенні стрэлкі мышкі на слова з’яўляецца азначэнне.

Кнопка “**Праверка ведаў**” у выглядзе тэсту дае магчымасць замацаваць пройдзены матэрыял у канцы ўрока або індывідуальна вучня.

Кнопка “**Для настаўніка**” дае магчымасць адкрыць папку, у якой знаходзіцца дыдактычны матэрыял для распрацоўкі ўрока.

Кнопка “**Вучымся працаваць з мышкай і клавіятурай**” выкарыстоўваецца для апрацоўкі навыкаў з дадзенымі ўстройствамі. Там прапануюцца клавіатурныя трэнажоры або трэнажоры мышы, якія свабодна распаўсюджваюцца ў інтэрнэце.

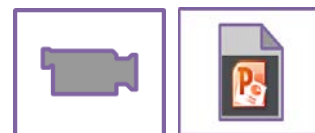
Разгледзім наступныя ўласцівасці аб’ектаў інтэрактыўнага плакату:

– **работа з малюнкамі** (пры націсканні левай кнопкі мышы малюнак павялічваецца, пры націсканні правай кнопкі мышы малюнак звяртаецца ў зыходны стан);

– **работа са слайд-шоу** – калі насупраць малюнка стаіць значок слайд-шоу, то пры пстрычцы па малюнку адкрываецца набор карцінак, якія мяняюцца праз кожныя дзве секунды; малюнкi зацыклены, каб адключыць, трэба націснуць на малюнак правай кнопкай мышы;



– **робота з презентацыямі і відэаролікамі** – калі на плакаце знаходзяцца адпаведныя значкі а, то гэта значыць, што пры навадзенні на значок або на суседні тэкст будзе адкрывацца флэш-прэзентацыя або відэаролік у асобым акне (выкарыстоўваючы прайгравальнік аперацыйнай сістэмы).

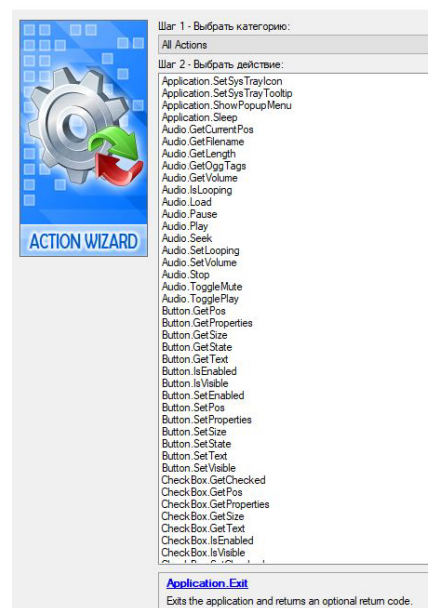


5 Прымяненне спецыяльных сцэнарыяў языка Lua пры стварэнні інтэрактыўнага плаката

У праграму AutoPlay Media Studio 8 убудавана мова Lua – мова скрыптоў, распрацаваная як праграмае забеспячэнне адкрытым зыходным кодам. У самой праграме гэта мова мае выгляд спецыяльных сцэнарыяў.

На прыкладзе работы з малюнкам:

Image.GetFileInfo
Image.GetFilename
Image.GetOpacity
Image.GetPos
Image.GetSize
Image.IsVisible
Image.Load
Image.SetPos
Image.SetProperties
Image.SetSize
Image.SetVisible



Асноўныя скрыпты, якія выкарыстоўвалі у праграме:

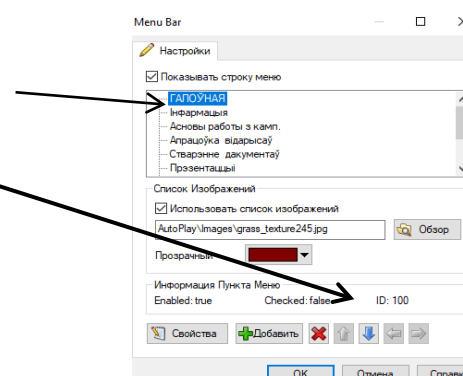
GetSize	Атрымаць памер
SetSize	Устанавіць памер
SetVisible	Устанавіць бачны
Invisible	Нябачны
SetProperties	Набор уласцівасцяў
Load	Загрузка
GetFileInfo	Інфармацыя з файла

Любому аб'екту праекта можна прызначыць пэўнае дзеянне.

6 Прыклады сцэнарыяў. Стварэнне анімраванага меню праграмы

Код праграмы:

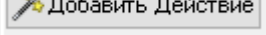
```
if e_ID == 100 then Page.Jump("HF11");end
if e_ID == 101 then Page.Jump("урок1");end
if e_ID == 102 then Page.Jump("win");end
if e_ID == 103 then Page.Jump("ric");end
if e_ID == 104 then Page.Jump("tekct");end
```



Стварэнне бачнасці тэкста, малюнка. (Paragraph, Label, Rich Text, Image) SetVisible – бачнасць

OnClick па пстрычцы, якая спрацоўвае, калі вы націскаеце на кнопку мышы. Дадаць дзеянне да падзеі OnClick:

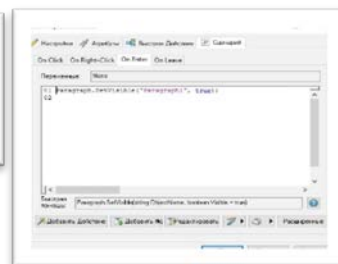
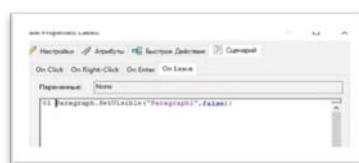
Адкрыце дыялогавае акно (**свойства**) уласцівасцей аб'екта, перайдзіце на ўкладку **сцэнарый** і пераканайцеся, што вы рэдагуеце сцэнарый для падзеі пстрычкі. **OnClick**.

Выбраць майстар дзеянняў,  пры якім вы можаце выбраць спіс найбольш распаўсюджаных каманд па аб'екце і "запраграмаваць" яго, выкарыстоўваючы спрошчаны інтэрфейс наладкі.

Код: Paragraph.SetVisible
("Paragraph7", true); (Бачны)

On Right-Click спрацоўвае, калі вы націскаеце правай кнопкай мышы па кнопцы.

Код: Paragraph.SetVisible
("Paragraph7", false); (Нябачны)



Запуск работы кнопок праграмы

Дзеянне, якое выконваецца пры пстрычцы па аб'екце:

Show Page

Show Dialog

Close Dialog

Run Program

Open Document

Print Document

Send Email

View Website

Explorer Folder

Play Multimedia

Play/Pause Background Music

Exit/Close

Паказаць старонку

Паказаць дыялогавае акно

Зачыніць дыялогавае акно

Запусціць праграму

Адкрыць дакумент

Раздрукаваць дакумент

Адправіць электронны ліст

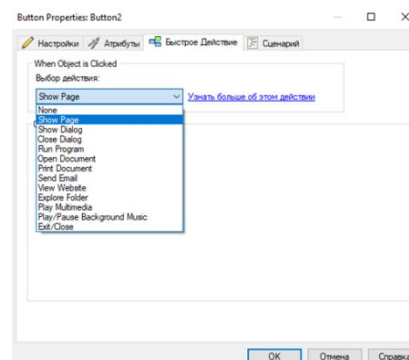
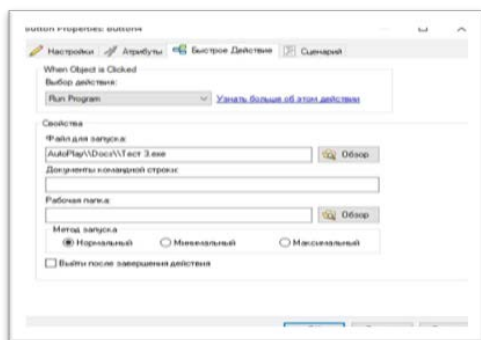
Прагледзець вэб-сайт

Папка правадніка

Прайгранне мультымедыя

Прайгранне / паўза фонавай музыкі

Выход / Закрыццё



Запуск сценария. Работа с малюнком

Объект **image** дозволяє адлюстроўваць малюнак (напрыклад, фатаграфію, лагатып ці ілюстрацыю) на старонцы або ў дыялогавым акне і пры неабходнасці прымушаць яго рэагаваць на наведзенне курсора мышы і пстрычкі мышы. Аб'ект **image** таксама дозволяе ўсталёўваць непразрыстасць і выкарыстоўваць альфа-празрыстасць у вашым малюнку. Рэгуляванне памеру аб'екта дозволяе дамагчыся эфекту павелічэння і памяншэння малюнка.

OnClick Код:

1. Image.SetPos ("Image1", 600, 100); (перамяшчэнне)
2. Image.SetSize ("Image1", 800, 800); (павелічэнне)

On Right-Click Код:

1. Image.SetPos ("Image1", 200, 500); (Вяртанне ў зыходны стан)
2. Image.SetSize ("Image1", 386, 386);

Запуск сценарияў слайд шоу(slide show)

Объект **slide show** дозволяе ўключыць слайд-шоу малюнкаў у дадатку. Аб'ект “слайд-шоу” змяшчае мноства настроек, якія можна наладзіць у адпаведнасці з вашай прэзентацыяй, такіх як: стыль фону, стыль межаў, працягласць слайда, рэжымы змены памеру, аўтазапуск, зацыкленне, перамешванне, эфект пераходу слайда і многае іншае.

On Click

Код: SlideShow.Play ("SlideShow1");

On Right-Click

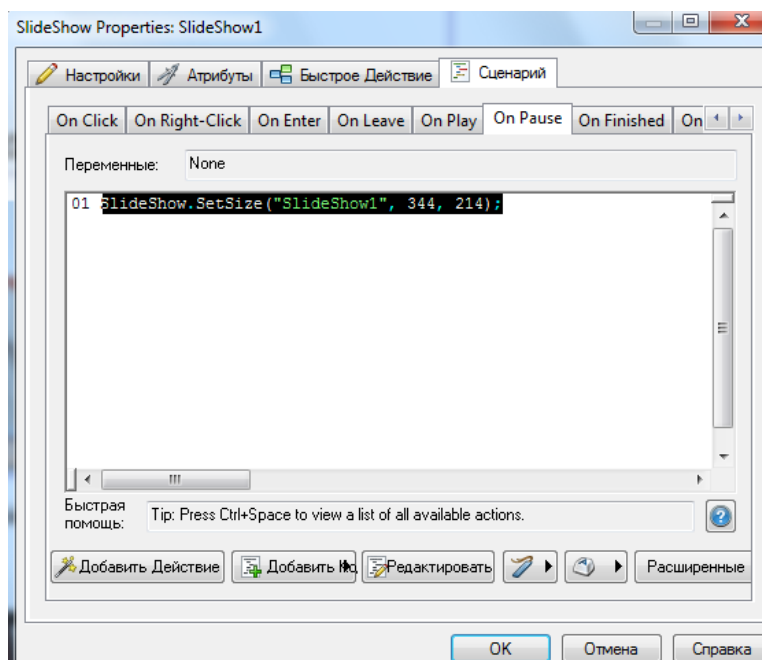
Код: SlideShow.Pause ("SlideShow1");

On Play

Код: SlideShow.SetSize ("SlideShow1", 750, 550);

On Pause

Код: SlideShow.SetSize ("SlideShow1", 344, 214);



Кароткія вывады

Код – гэта каманды, якія прыкладанне можа выконваць падчас запуску. Кожнае дзеянне ўяўляе сабой асобную інструкцыю, якая паведамляе дадаткам нешта

зробіць—няхай гэта будзе прыпыненне відэа, адкрыццё вонкавага дакумента або пераход на іншую старонку і г. д.

У праекце можна стварыць пры выбары майстра дзеянняў каля 450 сцэнарыяў – скрыптоў. Гэта толькі не выкарыстоўваючы свабоднае праграмаванне.

На нашу думку, у адукацыйным працэсе можна выкарыстоўваць магчымасці праграмы AutoPlay Media Studio ў раздзеле “алгарытмізацыя і праграмаванне”, як больш наглядны, прасты і цікавы інструмент навучання.

7 Работа з праграмай

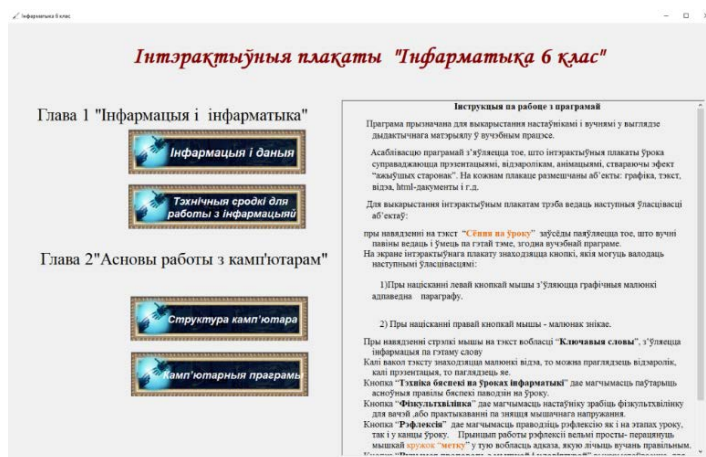
Гатовы праект прадстаўлены ў выглядзе самараспакоўнага архіва, захаваны ў асобнай папцы на жорсткім дыску.

У папцы знаходзяцца ўсе файлы, неабходныя для запуску праграмы.

Для таго каб запусціць праграму, карыстаемся іконкай.

Мультымедыяная праграма “Інтэрактыўныя плакаты “Інфарматыка, 6-ы клас”” мае аб’ём прыкладна 383 Мб. Праграма прызначана як для выкарыстання настаўнікам у выглядзе дыдактычнага матэрыялу ў вучэбным працэсе, так і для самастойнай работы вучняў над тэмай.

Пры запуску праграмы на экране з’яўляецца інфармацыйная старонка аб самой праграме.



Плакат № 1



Плакат № 2

Сѣня на ўроку *Тэхнічныя сродкі для работы з інфармацыяй*

Выкарыстанне камп'ютара ў медыцыне.

Выкарыстанне камп'ютара ў вытворчасці.

Ключавое слова
Камп'ютар

Бытавая тэхніка з убудаванымі камп'ютарамі.

Праверка ведаў "Тэхнічныя сродкі для работы з інфармацыяй"

Тэхніка бяспекі на ўроках інфарматыкі!

Фізікультураванне

Рэфлексія

Для настаўніка

Плакат № 3

Сѣня на ўроку *Структура камп'ютара*

Першыя камп'ютары

Функциональныя блокі камп'ютара

Праверка ведаў "Структура камп'ютара"

Для дэталёвага ўстаноўкі інфармацыі

Тэхніка бяспекі на ўроках інфарматыкі!

Фізікультураванне

Рэфлексія

Ключавыя словы

Клавіатура	Манітор
Мыш	Сканер
Сістэмны блок	Прынтар

Для настаўніка

Плакат № 4

Сѣня на ўроку *Камп'ютарныя праграмы*

Віды меню

Захоўванне даных у камп'ютары

Праверка ведаў "Камп'ютарныя праграмы"

Кароткія камбінацыі клавіш («гарачыя клавішы») на клавіятуры, якія пажадана запамінаць:

Ctrl+c — капіраваць аб'ект
Ctrl+v — устаўіць аб'ект
Ctrl+z — выразаць аб'ект

Запуск праграм

Тэхніка бяспекі на ўроках інфарматыкі!

Рэфлексія

Фізікультураванне

Ключавыя словы

Праграмнае забеспячэнне	Панка
Аперацыйная сістэма	Піктаграма
Панэль задач	Файл
Прыкладныя праграмы	Меню

Для настаўніка

ЗАКЛЮЧЭННЕ

На падставе аналізу мультымедыйнага праекта можна зрабіць наступныя вывады:

- Стварэнне інтэрактыўнага навучальнага плаката настаўнікамі, выкарыстоўваючы магчымасці праграмы AutoPlay Media Studio – гэта вельмі проста і эфектыўна. Галоўнае – захапленне і творчы падыход;
- Выкарыстанне інтэрактыўнага адукацыйнага плаката выклікае цікавасць вучняў да вывучэння прадмета, дае магчымасць паглыбіць веды, дапамагае якасна арганізаваць работу па прадмету настаўніку;
- У навучальным працэсе можна выкарыстоўваць магчымасці праграмы AutoPlay Media Studio ў раздзеле “алгарытмізацыя і праграмаванне”, як больш наглядны, просты і цікавы інструмент навучання аб’ектна-падзейнага праграмавання.

Спасылка на скачванне

Спасылка на скачванне: https://drive.google.com/file/d/17lh8E4HXyC3fifwGBB-T_KBds5Bryjrn/view?usp=share_link

Спіс выкарыстаных крыніц

- 1 Жарэноў А. У. прымяненне інтэрактыўных плакатаў у прадметнай дзейнасці педагога [Тэкст] / А.У. Жаренов // Х Маслоўскія чытання: зборнік навуковых артыкулаў. - Мурманск: МГГУ, 2012. С. 237-239.
- 2 Затынайченко А. Д. Выкарыстанне інтэрактыўнага плаката як сродкі тэматычнага апускання ў мультымедыйную асяроддзе навучання [Электронны рэсурс] / Б.Д.Затынайченко // http://gigschool09.narod.ru/opyt/opyt_zat/oz1.html.
- 3 Цюменцава М. В. аб структуры інтэрактыўнага плаката [Электронны рэсурс] / М.В.Цюменцава, А. І. Чыкунова // <http://www.rae.ru/forum2011/95/143>.
- 4 Інтэрактыўны плакат [Электронны рэсурс]// http://wiki.iteach.ru/index.php/Интерактивный_плакат.
- 5 Інтэрактыўны плакат [Электронны рэсурс]// http://km-wiki.ru/index.php?title=Интерактивный_плакат.
- 6 Тэхналогія канструявання інтэрактыўнага плаката [Электронны рэсурс] // <http://didaktor.ru/tehnologiya-konstruirovaniya-interaktivnogo-plakata>.
- 7 AutoPlay Media Studio 8.0. Стварэнне мультымедыйных меню аўтазапуску. AutoPlay Media Studio: знаёмства з праграмай. <http://autoplaymediastudio.ru/index.php>.
- 8 Aleksius.com. GTranslate Enterprise Incomedia WebSite X5 9 Free, Уроки Artisteer
- 9 <http://aleksius.com/articles-2/miscellaneous/65-review-autoplaymedia-studio-p>.

Характарыстыка праграмы AutoPlay Media Studio

Праграма AutoPlay Media Studio прызначана для стварэння мультымедыных праектаў. Пры дапамозе AutoPlay Media Studio можна ствараць электронныя падручнікі, вокладкі для CD \ DVD, прэзентацыі, нескладаныя гульні, электронныя фотаальбомы, зборнікі відэафайлаў з зручным праглядам, простыя аўдыя- і відэа плэеры.

У AutoPlay Media Studio прысутнічае вялікая колькасць ужо гатовых шаблонаў для афармлення меню з разнастайнымі кнопкамі для запуску праграм, прайгравання гукаў, друку файлаў, адкрыцця інтэрнэт-сайтаў. Праект можа быць аформлены з дапамогай музыкі, відэа, flash-анімацыі, тэксту.

У праект можна ўключаць графічныя, відэа, аўдыё і анімацыйныя аб'екты, падрыхтаваныя з дапамогай спецыялізаваных праграмных сродкаў.

Магчымасці гэтай праграмы істотна ўзрастаюць пры наяўнасці навыкаў працы з мовамі праграмавання: C, C++, Java, Visual Basic.

Любому аб'екту праекта можна прызначыць пэўнае дзеянне. Праграма дае вялікая разнастайнасць розных дзеянняў, якія можна звязаць з аб'ектамі. Існуе магчымасць стварэння вокнаў аўтазапуску адвольнай формы з выкарыстаннем масак празрыстасці. У якасці такіх масак могуць выступаць графічныя файлы ў фарматах .jpg, .bmp, .png.

Дадатак, створаны з дапамогай AutoPlay Media Studio, на апошнім этапе ўяўляецца ў выглядзе аб'ектнай мадэлі. Гэтая мадэль складаецца з групы асобных старонак, на якіх можна размяшчаць любыя аб'екты (графіку, тэкст, відэа, Flash, HTML і інш.).

Магчымасці AutoPlay Media Studio можна пашырыць з выкарыстаннем дадатковых модуляў-убудоў. З іх дапамогай можна аўтаматызаваць некаторыя часта выконваюцца заданні. Гатовы праект можа быць прадстаўлены ў выглядзе самараспакоўнага архіва, захаваны асобнай тэчкай на цвёрдым дыску або запісаны на CD / DVD / Blu-Ray прама з праграмы. Праграма стварае графічную абалонку дыска і ўсе неабходныя файлы для яго аўтазапуску. Пры гэтым для запуску праекта няма неабходнасці ў наяўнасці на камп'ютары ўсталяванай праграмы AutoPlay Media Studio.

Відэаўрокі “AutoPlay Media Studio is its scripting engine”

One of the powerful features of AutoPlay Media Studio is its scripting engine. This document will introduce you to the new scripting environment and language.

AutoPlay scripting is very simple, with only a handful of concepts to learn

Пераклад: адной з магутных функцый AutoPlay Media Studio з'яўляецца яе скрыптовы рухавічок. Гэты дакумент пазнаёміць вас з новай асяроддзем напісання сцэнарыяў і мовай.

Спасылка: [Script Autoplay Media Studio \(Script Lua \) - YouTube](https://www.youtube.com/playlist?list=PLh-rUZWaw76Fill3GvJ9slUZXuZUVI-6C)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLh-rUZWaw76Fill3GvJ9slUZXuZUVI-6C>

Што такое Lua?

Сайт мовы Lua: <http://www.tecgraf.puc-rio.br/lua>.

Lua ўяўляе сабой ядро мовы, якое вы можаце ўкараняць у вашу прыкладную праграму. Гэта азначае, што, акрамя сінтаксісу і семантыкі, Lua мае API, які дазваляе прыкладной праграме абменьвацца данымі з праграмамі на Lua і пашыраць Lua функцыямі на C. У гэтым сэнсе Lua можа быць расцэнены як нейкая базісная метамова для фарміравання праблемна-залежных моў праграмавання.

Lua быў прадстаўлены першы раз (тэхналагічная катэгорыя) у Second Compaq Award for Research and Development in Computer Science в 1997. Гэта ўзнагароджанне было аб'яднаным прадпрыемствам Compaq Computer Brazil, the Brazilian Ministry of Science and Technology и the Brazilian Academy of Sciences.

Lua выкарыстоўваўся ў многіх розных праектах ва ўсім свеце. Кароткі пералік ёсць на <http://www.tecgraf.puc-rio.br/lua/uses.html>.

Lua аб'ядноўвае просты працэдурны сінтаксіс (падобны Паскалю) з магутнымі канструкцыямі апісання даных, заснаванымі на асацыятыўных масівах і пашыраецца семантыцы. Lua мае дынамічныя тыпы, інтэрпрэтуецца з байт-кода і мае аўтаматычнае кіраванне памяццю.

Мэты рэалізацыі: прастата, эфектыўнасць, мабільнасць і нізкая аб'ёмны кошт. Вынік: хуткае ядро мовы з маленькімі патрабаваннямі, што робіць яго ідэальным таксама і ва ўбудаваных сістэмах.

Lua напісаны як бібліятэка на C, напісаны на ANSI C і кампілюе нязменлівы на ўсіх вядомых платформах код. Будучы мовай пашырэнні, Lua не мае ніякага паняцця галоўнай праграмы: гэта працуе толькі як укладанне ў нейкую вядучую праграму. Гэтая вядучая праграма можа выклікаць функцыі, каб выканаць частку кода ў Lua, можа пісаць і чытаць зменныя Lua, і можа рэгістраваць функцыі C, якія будуць выкліканыя Lua-кодам. З дапамогай функцыі C, Lua можа быць пашырана, каб справіцца з шырокім дыяпазнам розных абласцей, такім чынам ствараючы настроеныя мовы праграмавання, сумесна выкарыстоўваюць сінтаксічныя рамкі.

Даступнасць

Lua свабодна даступны для акадэмічных і камерцыйных мэтаў і можа быць запампаваны з розных сайтаў у сеткі:

Базавыя <http://www.tecgraf.puc-rio.br/lua>

сайты: <http://csg.uwaterloo.ca/~lhf/lua>

Люстэркі:

Brazil: <ftp://ftp.tecgraf.puc-rio.br/pub/lua/>

Canada: <ftp://csg.uwaterloo.ca/pub/lhf/lua/>

USA: <ftp://ftp.freesoftware.com/pub/languages/lua/>

Germany: <ftp://ftp.uni-trier.de/pub/languages/lua/>

Germany: <ftp://ftp.gwdg.de/pub/languages/lua/>

Greece: <ftp://ftp.ntua.gr/pub/lang/lua/>

Japan: <ftp://ftp.u-aizu.ac.jp/pub/lang/lua/>

Denmark: <ftp://ftp.ucore.com/lua/dist>

Lua распаўсюджваецца свабодна. Рэалізацыя, апісаная ў кіраўніцтве, даступная па адрасах: <http://www.tecgraf.puc-rio.br/lua> і <ftp://ftp.tecgraf.puc-rio.br/pub/lua>.