

Следовательно, при экономической оценке выбора экологических решений можно рассматривать следующие варианты:

1. Выбор точки загрязнения с минимальными суммарными затратами - А.
2. Выбор точки с затратами на очистку окружающей среды от загрязнения, равными затратам от загрязнения (нулевой вариант) - А'.
3. Выбор точки, определяемой требованиями ПДК или другими условиями, которая устанавливает размеры затрат, необходимыми для достижения поставленной задачи - А''.

РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННЫХ И ОБУЧАЮЩИХ СИСТЕМ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА

Гурин Н.И.

Белорусский государственный технологический университет

Средства современных компьютерных информационных технологий позволяют создавать различные информационно-обучающие системы, разрабатывать всевозможные сценарии компьютерных фильмов с использованием так называемой мультимедиа-технологии, которая предусматривает объединение в единой среде текста, звукового, музыкального и речевого сопровождения, рисунков, анимации и т.п., интегрированных в виде отдельных объектов с заданными временными отрезками воспроизведения. Демонстрация таких разработок может проводиться на стандартном персональном компьютере типа АТ 386/486 со следующей минимальной конфигурацией: ОЗУ - 4 Мбайт, звуковая карта типа Sound Bluster, видеопамять - 512 Кбайт.

В качестве средства создания мультимедийной демонстрации модулирования экологической ситуации использовался пакет Action 3.0 для среды Windows 3.1. Предметные рисунки для начальных заставок, наглядного представления постановки и смысла решаемой задачи, звуковое сопровождение, музыкальные фрагменты, элементы мультипликации были взяты частично из стандартной библиотеки рисунков среды Windows 3.1 и других программ в совместимых форматах. Демонстрация на дисплее сопровождается синхронизированным речевым объяснением, записанным предварительно на диск через микрофон и интегрированным в пакет как звуковой объект. Сценарий демонстрации может быть организован в режимах с линейной, древесной и графовой структурой, допускать "прокручивание назад" и переход к началу демонстрации для модулирования неэффективных и тупиковых вариантов.