Multimedia (मल्टीमीडिया) के उपयोग

Chapter - 2

Multimedia (मल्टीमीडिया) के उपयोग

जैसा कि हम सभी जानते हैं कि मल्टीमीडिया कई तत्वों के साथ जानकारी व्यक्त करने का एक माध्यम जो अब हमारे जीवन में हर जगह पाया जाता है। आप इसे अपनी पाठ्य पुस्तक में देख सकते हैं जिसमें पाठ और साथ ही ग्राफिक्स (ब्लॉक आरेख, चार्ट) शामिल होते हैं। आइए नीचे सूचीबद्ध कुछ अन्य उदाहरण पर नजर डालें।

- प्रिंट मीडिया और इलेक्ट्रॉनिक प्रकाशन (Print media and electronic publication)
- मनोरंजन और खेल (Entertainment & Games)
- शिक्षा (Education)
- अभियांत्रिकी (Engineering)
- चिकित्सीय विज्ञान (Medical Sciences)
- व्यापार संचार और कॉर्पोरेट प्रशिक्षण। (Business Communication and Corporate Training's)
- विशेष प्रभाव (Special Effects)
- व्यवसाय विपणन (Business Marketing)
- वर्चुअल रियलिटी (Virtual Reality)

- विडियो ऑन डिमांड (Video on demand)
- इंटरएक्टिव टेलीविजन (Interactive Television)
- सुचना प्रणाली (Information System)
- दिशानिर्देशन प्रणाली (Navigation System)
- इलेक्ट्रॉनिक बिक्री (Electronic Sales)
- पुस्तकालय और राष्ट्रीय साहित्य का संरक्षण। (Libraries and Preservation of National Literature)

1. बिजनेस मे मल्टीमीडिया (Multimedia in Business)

बिजनेस एप्लीकेशन मे प्रजेन्टेशन, ट्रेनिंग, मार्केटिंग, एडवरटाइजिंग, simulations, नेटवर्क कम्यूनिकेशन्स इत्यादि मल्टीमीडिया मे सम्मिलित होते है। डिस्ट्रीब्यूटेड नेटवर्क तथा इन्टरनेट प्रोटोकाॅल्स का प्रयोग करके voice mails और वीडियो काॅन्फ्रेसिंग को LAN AND WAN पर उपलब्ध कराया जाता है। मल्टीमीडिया की प्रजेन्टेशन श्रोताओ के लिये जीवंत रूप मे बनाया जा सकता है। कई प्रजेन्टेशन सॉफ्टवेयर पैकेज के अंतर्गत स्लाइडो मे सूचना को ऑडियो तथा वीडियो, ग्राफ़िक्स, टेक्स्ट रूप में प्रयोग किया जा सकता है। मल्टीमीडिया का प्रयोग ट्रेनिग प्रोग्रामो मे विस्तृत रूप से किया जाता है। जैसे flight attendants simulation के माध्यम से इन्टरनेशनल terrorism and security को मैनेज करने के लिये सीखते है।

ऑफिस मे मल्टीमीडिया का प्रयोग अब सामान्य हो गया है। employee ID और video annotations के लिये image capture hardware का प्रयोग किया जाता है। इसके माध्यम से real time teleconferencing भी की जाती है। प्रजेन्टेशन डॉक्यूमेंट को E-mail केे माध्यम से भेजा जाता है। तथा विडियो कान्फ्रेंसिंग भी उपलब्ध होती है। लेपटाॅप, कंप्यूटर और उच्च रेसोलुशन वाले प्रोजेक्टर मल्टीमीडिया प्रजेन्टेशन्स के लिये सामान्य तरीके हो चुके हैं। मोबाइल फ़ोन, ब्लूटूूथ तथा Wi-Fi कम्यूनिकेशन टेक्नोलाॅजी बिज़नस के लिये उपर्युक्त कम्यूनिकेशन के लिये सम्मिलित होते है।

2. स्कूल मे मल्टीमीडिया (Multimedia in School)

स्कूलो मे मल्टीमीडिया का प्रयोग अत्याधिक रूप से किया जाता है। स्कूलो मे विद्यार्थी मल्टीमीडिया के माध्यम से इंटरएक्टिव मैग्जीन समाचार पत्र इत्यादि को पढ सकते है। तथा मैनीपुलेशन साॅफ्टवेयर टूल्स के प्रयोग के द्वारा वास्तविक आर्ट को बनाते है। विद्यार्थी तथा अध्यापक मूवी के माध्यम से नयी चीजें सीख सकतें है। तथा विभिन्न प्रकार की शिक्षा संबंधी मूवी बना सकते है। यहाॅं इसमे संसोधन भी कर सकते है। मल्टीमीडिया के माध्यम से बेबसाइट को डिजाइन किया जा सकता है। तथा उसे चला कर भी दिखाया जा सकता है। interactive TV के माध्यम से एक ही कैम्पस के विभिन्न लोकेशनो को एक क्लास की टीचर के साथ जोड दिया जाता है। अब छात्र अपनी-अपनी क्लास मे बैठकर अपने स्कूल या कॉलेज की सूचनाओं को देख सकते है। मल्टीमीडिया के माध्यम से आज के स्कूलो मे विद्याथियो को ऑनलाइन या रिमोट क्लासो की सुविधा उपलब्ध करायी जाती है। मल्टीमीडिया के माध्यम से स्कूलो मे बच्चो को 3D games खेल की सुविधा तथा weekend पर मूवी दिखाना भी उपलब्ध कराया जाता है।

3. घरो मे मल्टीमीडिया (Multimedia in Home)

आज के समय मे मल्टीमीडिया घरो मे भी प्रवेश कर चुका है। इसके माध्यम से कुकिंग होम डिजाइन रिमाॅडलिंग आदि की व्यवस्थाएं घर बैठे ही उपलब्ध करायी जाती है। अधिकतर मल्टीमीडिया प्रोजेक्टस घरो मे टेलीविजन सेट या माॅनिटरो के माध्यमो से पहुचें है। ग्रहणी घर घर बैठकर ही अपने कम्प्यूटर पर इन्टरनेट के माध्यम से मल्टीमीडिया को आनन्द उठाती है। इसके माध्यम से 3D games को खेलती है। मोबाइल की ringtones, wallpaper etc. को download करती है। तथा मूवीज भी देख सकते है।

4. सार्वजनिक जगहों मे मल्टीमीडिया (Multimedia in Public Place)

होटलो, ट्रेनो, स्टेशनो पर, शौपिंग मॉल मे लाइब्रेरी तथा किराना स्टोर (grocery stores) मे मल्टीमीडिया standalone terminals के रूप मे पहले से ही उपलब्ध है। जो कस्टमरो के लिये इनफाॅरमेशन को उपलब्ध कराने मे सहायता करता है। मल्टीमीडिया मोबाइल फ़ोन के रूप मे वायरलेस डिवाइसो के माध्यम से प्रदर्शित होता है। इस तरह के installations पारम्परिक बूथ तथा व्यक्तिगत तौर पर माॅग की पूर्ति करते है। मल्टीमीडिया ने हमारे कल्चर के रहन सहन को पूरी तरह से परिवर्तित कर दिया है। जैसे एक supermarket kiosk, meal प्लानिग की सेवाओ को उपलब्ध कराता है। होटल kiosk list नजदीकी रेस्ट्रोरेन्ट शहर के map एयरलाइन शेडयूल्स इत्यादि को उपलब्ध कराती है।

5. virtual reality-

आज के समय मे मल्टीमीडिया का virtual reality के रूप मे अत्याधिक प्रभाव है। virtual reality हमे काल्पनिक रूप मे घटनाओ का इस तरह अहसास कराती है कि जैसे-ये घटनाये वास्तविक रूप से हमारे सामने घट रही है। virtual reality के आगमन से 3D वातावरण का प्रयोग अत्याधिक रूप से किया जाने जगा है गेम्स, रिसर्च, medicines इत्यादि के क्षेत्रो मे virtual reality ने अपना काफी प्रभाव छोडा है।

6. Advertising-

पिछले कुछ दशकों में विज्ञापन बहुत बदल गए हैं, और इसका मुख्य कारण व्यवसाय में इंटरनेट का बढ़ता उपयोग है। मल्टीमीडिया विज्ञापन के क्षेत्र में एक महान और महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। जैसा कि जो कुछ भी है चाहे वह प्रिंट हो या इलेक्ट्रॉनिक विज्ञापन, उन्हें पहले कंप्यूटर पर विभिन्न सॉफ्टवेयर का उपयोग करके तैयार किया जाता है और फिर इसे सीधा दर्शकों के सामने लाया जाता है।

विज्ञापन के विभिन्न प्रकार हैं:

- प्रिंट विज्ञापन
- रेडियो (ऑडियो) विज्ञापन
- टेलीविजन (वीडियो) विज्ञापन
- डिजिटल विज्ञापन
    - डिस्प्ले ऐड् (Display Ads)
    - रीमार्केटिंग
    - वीडियो
    - सामाजिक
    - खोज (Search)
- मोबाइल विज्ञापन

7. गेमिंग उद्योग –

मल्टीमीडिया के सबसे रोमांचक अनुप्रयोगों में से एक खेल है। आजकल लाइव इंटरनेट का उपयोग गेमिंग खेलने के लिए किया जाता है जिसमें कई खिलाड़ी लोकप्रिय हो गए हैं। वास्तव में, मल्टीमीडिया सिस्टम का पहला अनुप्रयोग मनोरंजन के क्षेत्र में था और वह भी वीडियो गेम उद्योग में। एकीकृत ऑडियो और वीडियो प्रभाव विभिन्न प्रकार के खेलों को अधिक मनोरंजक बनाते हैं।

8. अनुसंधान –

गणितीय और वैज्ञानिक अनुसंधान के क्षेत्र में, मल्टीमीडिया का उपयोग मुख्य रूप से मॉडलिंग और सिमुलेशन के लिए किया जाता है। उदाहरण के लिए, किसी विशेष पदार्थ के वैज्ञानिक द्वारा आणविक मॉडल को देखना और किसी नए पदार्थ तक पहुंचने के लिए उसमें हेरफेर करना ये सभी काम बिना मल्टीमीडिया के संभव नहीं है।

9. अभियांत्रिकी

सॉफ्टवेयर इंजीनियर अक्सर कंप्यूटर सिमुलेशन में सैन्य या औद्योगिक प्रशिक्षण जैसे किसी भी चीज़ के लिए मल्टीमीडिया का उपयोग करते हैं। इसका उपयोग सॉफ्टवेयर इंटरफेस के लिए भी किया जाता है जो रचनात्मक पेशेवरों (creative professionals) और सॉफ्टवेयर इंजीनियरों के बीच सहयोग के रूप में किया जाता है।