

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Мультимедиа технологии»

по направлению подготовки: 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

по профилю «Информационные системы и технологии»

Квалификация выпускника: БАКАЛАВР

Выпускающая кафедра: ИПМ

Кафедра-разработчик рабочей программы: ИПМ

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Мультимедиа технологии» являются:

- а) формирование знаний о мультимедиа продуктах;
- б) ознакомление студентов с мультимедиа продуктами учебного назначения;
- в) обучение способам работы, с современным программным обеспечением, предназначенным для создания или обработки мультимедиа информации.

2. Содержание дисциплины

Классификация и область применения мультимедийных приложений. Каналы передачи видеoinформации. Стандарты хранения видеоданных

Звуковые системы персонального компьютера. Ввод и распознавание речи

Средства компьютерной аудио- технологии. Многоканальная обработка цифрового звука

Ввод видеоданных в персональный компьютер. Особенности обработки цифровой видеoinформации. Сведение видеoinформации и звука в ролик Flash – символы и библиотеки. Работа с графическими объектами в программе Flash

Создание анимации. Добавление звука в анимацию

Локальные и глобальные компьютерные сети, сетевые технологии обработки информации. Создание WEB узла с использованием HTML

Средства разработки мультимедийных приложений. Динамические процессы в мультимедиа среде. Особенности работы с текстом. Сведение элементов мультимедийного проекта в единое целое

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- а) возможности и области применения современных мультимедиа технологий;
- б) мультимедиа продукты учебного назначения;
- в) современные структуры хранения данных и методы доступа к ним;
- г) основные форматы файлов графики и изображения, форматы звуковых файлов;
- д) инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов;
- е) этапы и технологии создания мультимедиа продуктов;
- ж) перспективы развития мультимедиа технологий.

2) Уметь:

- а) использовать средства мультимедиа технологий;
- б) выбирать мультимедиа-приложения для разработки мультимедийного программного обеспечения;
- в) разрабатывать мультимедиа данные с использованием высокоуровневых авторских программных средств;
- г) создавать мультимедиа продукты.

3) Владеть:

- а) навыками создания растровых, векторных изображений;
- б) навыками создания трёхмерной графики и анимации

Зав. кафедрой ИПМ, проф.



Н.К. Нуриев