АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
Мультимедиа технологии

Направление подготовки (специальность)	09.04.02 «Информационные системы и технологии»
Направленность (профиль) подготовки	Информационные системы и технологии
Цель освоения дисциплины	Формирование совокупности знаний и представлений о возможностях и принципах функционирования информационных сред, организации в единое целое разнородной информации, представленной в различных форматах и возможности обеспечить активное воздействие человека на эти данные в реальном масштабе времени, а также методов их использования при разработке программных продуктов; изучение дисциплины: изучить аппаратные и программные средства мультимедиа; ознакомить с современным состоянием и тенденциями разработок в области мультимедиа, сформировать практические навыки создания интерактивных роликов, используя программную анимацию.
Общая трудоемкость дисциплины	5 зачетных единиц, 180 часов
Форма промежуточной аттестации	Зачет, Зачет с оценкой
Краткое содержание дисциплины:	Проектирование интерфейсов, ориентированное на пользователей Основы разработки интерактивных приложений. Проблемы проектирования интерактивных систем Визуальные методы распознавания жестов. Голосовой интерфейс Проектирование многоуровневого жестового интерфейса Основы распознавания жестов. Распознавание человека по изображению лица. Преобразования исходного изображения, нейросетевые методы. Сферы применения трехмерной компьютерной анимации Основы анимации. Скелетная анимация. Работа со скелетной анимацией. Создание кукольной анимации. Морфирующая анимация. Комбинирование морфированных анимаций. Прочие типы анимации. Использование частиц в анимации.

Аннотацию рабочей программы составила: к.т.н., доц. каф. ИСПИ Озерова М.И_____