

عنوان درس به فارسی: سیستم‌های چند رسانه‌ای		کد درس: ۱۳۸	
عنوان درس به انگلیسی: MULTIMEDIA SYSTEMS			
تعداد واحد: ۲ تعداد ساعات: ۴۸	نوع واحد:	جبرانی:	
		نظری	عملی
		نظری	عملی
		نظری	عملی
		الزامی:	
		نظری	عملی
		اختیاری:	
		نظری	عملی
آموزش تکمیلی عملی دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/> سفر علمی <input checked="" type="checkbox"/> کارگاه <input type="checkbox"/> سمینار <input checked="" type="checkbox"/> آزمایشگاه <input type="checkbox"/>			

هدف: آشنایی با سیستم‌های چند رسانه‌ای و کاربرد های آن و گرافیک کامپیوتری و آشنایی با گرافیک تحت وب.

#### هدفهای رفتاری:

پس از گذراندن این درس، دانشجو باید بتواند:  
یکی از برنامه‌های گرافیکی را برای ساخت مالتی مدیا به کار گیرد و از ابزارهای کمکی برای ساخت گرافیک رایانه‌ای استفاده کند.



#### سرفصل‌های اصلی درس:

- چند رسانه‌ای و انواع آن
- کاربرد سیستم‌های چند رسانه‌ای در آموزش و تجارت
- معرفی واقعیت مجازی
- فرایند تولید نرم افزارهای چند رسانه‌ای به طور اجمالی
- معرفی مهارت چند رسانه‌ای، تولید کننده اجرایی، مدیر تولید و مدیر پروژه، کارگردان مبتکر، طراح چند رسانه‌ای، کارگردان هنری، طراح تصویری، هنرمند، طراح رابط کاربری، طراح بازی، متخصص موضوع و محتوا، متخصص آموزش، طراح آموزشی، نویسنده متن، انیمیشن ساز، تولید کننده صوتی، اهنگ ساز، تولید کننده ویدیویی، برنامه‌نویس چند رسانه‌ای، کدگذار اج تی ام ال، مسائل حقوق رسانه‌ای، کارگردان بازاریابی،
- معرفی اجزای چند رسانه‌ای: text و کاربرد آن در محیط‌های چند رسانه‌ای، کاربردهای آن در پروژه‌های چند رسانه‌ای، مستندات اج تی ام ال، ابزارهای ویرایش قلم و نمونه هایی از آن، ابرمتن و ابر رسان، کاربرد جست و جو متن در پروژه های چند رسانه‌ای و نمونه هایی از روش جست و جوی کلمات
- تفاوت فایل صوتی دیجیتال و Midi، فرمت های فایل‌های صوتی در وب
- جایگاه Image در پروژه‌های چند رسانه‌ای، انواع تصویر، نرم افزارهای وکتور، بیت مپ

- چگونگی تبدیل بیت مپ به وکتور، ترسیم تصاویر سه بعدی و رندر کردن آنها، تصاویر سائبراکتیو، کالر، ادیتو کالر، پانورما
- توانایی متحرک سازی تصاویر، اصول انیمیشن
- استفاده از ویدیو در پروژه های چندرسانه ای، ویدیو کلیپ، نحوه کار ویدیو در حالت آنالوگ، چگونگی ضبط ویدیو در حالت آنالوگ و دیجیتال و مقایسه آن ها، استانداردهای بخش ویدیو آنالوگ
- سیستم بخش دیجیتال، استاندارد های نمایش دیجیتال، رنگ در ویدیو، تاثیر اینتر لسنینگ، متن و عناوین
- تلویزیون، معماری ویدیو دیجیتال استاندارد، ام پی ای جی خانواده آن ها در ویدیو، استانداردهای ضبط ویدیو و فرمت های مختلف آن
- ابزارهای پایه در چندرسانه ای، نرم افزار ویرایش متن، اوسی آر، ابزار های نقاشی و ترسیم برداری، مدل سازی سه بعدی و ابزارهای انیمیشن.

### روش ارزیابی:

ارزشیابی مستمر	میان ترم	آزمون های نهایی	پروژه
√	√	آزمون های نوشتاری √	
		عملکردی	

منابع:

1. شیدائیان، حامد؛ عباسی فرد، محمدرضا. (۱۳۹۲). اصول سیستمهای چندرسانه ای، همراه با معرفی تکنیک های فشرده سازی داده. تهران: کانون نشر علوم.
2. کراتی، فرانسیس آن. (۱۳۸۸). چندرسانه ای ها. ترجمه علی اصغر کیا. تهران: جامعه شناسان.
3. مینایی، غلامرضا؛ عادلینیا، محمد. (۱۳۸۷). آموزش نرم افزارهای چندرسانه ای. تهران: دیباگران تهران.
4. Ball, L. L. (1996). Multimedia Network integration and management, McGraw-hill,.
5. Tay, Vaughan. (2006). Maltimedia: Making in work. McGraw-hill .

