

## **Опыт применения мультимедиа технологий при разработке CD-ROMов**

*Д.Л. Кречман, Е.С. Никифорова*

*Компания ГиперМетод*

*Адрес: 197376, Санкт-Петербург, ул. Проф. Попова, дом 5, Технопарк, оф. 216*

*Телефон: +7-812-234-28-55, 234-33-20*

*Факс: +7- 812-2342855*

*E-mail: [Info@hypermethod.ru](mailto:Info@hypermethod.ru)*

Доклад посвящен этапу выбора программных средств разработки мультимедиа продукции для CD ROM и киосковых систем, вопросам правильного выбора технических и программных средств и технологических приемов соответствующих концепции содержательного материала, представляемого на CD ROM, в виде киосковой системы или публикации для Интернет.

В докладе описываются технологии проектирования и разработке мультимедиа-проектов на CD ROM или киосковых систем. В докладе рассматриваются такие вопросы как планирование и оценка трудозатрат разработки, подготовку содержательных материалов в мультимедиа-форме (видео, звук, изображения, текст, мультимедиа-эффекты), используя соответствующее аппаратное и программное обеспечение, разработка структурной схемы будущего мультимедиа-приложения, разработку графического оформления приложения, сборку приложения с использованием соответствующего программного обеспечения (ПО).

### **ВВЕДЕНИЕ**

Разработка мультимедиа проекта (МП) на CD ROM или киосковой системы (КС) выполняются по общей технологической схеме и отличаются по сути лишь некоторыми предъявляемыми к конечному продукту требованиями предъявляемыми к аппаратному обеспечению и элементам пользовательского интерфейса. В общем, работы предполагают разработку следующих основных документов:

- Концепция проекта;
- Структурная схема проекта;
- Спецификация содержательного материала проекта;
- Перечень основных ресурсов (шкала времени, поисковая подсистема, ведущие персонажи и т. п.) создаваемого приложения и их функциональность.

- План график выполнения работ

Указанные материалы разрабатываются в соответствии с основными этапами разработки. В таблице даны примерные временные затраты на каждый этап, данные являются среднестатистическими и могут незначительно меняться в зависимости от конкретной задачи и типа проекта.

Таблица 2. Относительные трудозатраты в мультимедиа проекте