

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Уснин, Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 10.05.2023 17:33:08  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-проектной работе



Н.А. Попова

«29» мая 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП.11 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность:

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Направленность:

**Дизайн одежды и аксессуаров**

Профиль подготовки:

**Гуманитарный**

Квалификация выпускника:

**Дизайнер**

Срок освоения программы:

**3 года 10 месяцев**

Год набора

**2020**

Челябинск 2023

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 27.10.2014 г. № 1391.

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи



Ю.В. Одношовина

## Содержание

Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии ....	4
Структура и содержание учебной дисциплины .....	5
Условия реализации учебной дисциплины .....	13
Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....	15

## **1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии.**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

### **1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)**

Общепрофессиональная дисциплина профессионального учебного цикла.

### **1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии обучающийся должен:

#### ***уметь:***

- использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- методы анимации;
- демонстрировать креативность мышления;
- уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений;
- уметь ориентироваться в терминах и определениях.
- применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.

#### ***знать:***

- основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики;
- технологии растровой и векторной графики;
- виды графических редакторов;
- сведения об базовых элементах мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа;
- инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- знать ключевые понятия, факты.

### **Перечень формируемых компетенций**

#### ***Общие компетенции (ОК):***

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

*Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.

ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.

ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.

**1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

максимальная учебная нагрузка обучающегося 54 часа, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 36 часов;

- самостоятельной работы обучающегося 18 часов;

## **2. Структура и содержание учебной дисциплины**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>54</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>36</b>
в том числе:	-
лекционные занятия	18
практические занятия	18
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>18</b>
в том числе:	-
подготовка докладов	3
проработка конспектов лекций и литературных источников	7
творческое задание	7
подготовка к дифференцированному зачету	1
Промежуточная аттестация в форме	Дифференцированный зачет

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
<b>8 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Мультимедийные технологии</b>				
<b>Введение.</b> Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии».	<b>Содержание учебного материала:</b> 1. Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.	1	1	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
<b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	<b>Содержание учебного материала:</b> 1. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). 2. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). 3. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). 4. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. 5. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	<b>Практические занятия</b>	2		
	1. Выполнение упражнений: Работа с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha. 2. Выполнение упражнений с использованием инструментов создания форм при формировании объектов: Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы. Изменения типа линий, цвета и толщины. Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer. 3. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Bucket.			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Подготовка доклада на тему «Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора».			

<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.			
	<b>Практические занятия</b>	2		
	1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween. 2. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета». Технология Shape Tween (разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов).			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Движение с движением: «Flash-матрешка». 2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
<b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта - Tween Shape.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики (Разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта.			

<b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass (разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
<b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.		3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта.			
	<b>Содержание учебного материала:</b>	1		
	1. Создание и редактирование текста. Виды текста: Статический текст Динамический текст Редактируемый текст Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст (разработка проекта) Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.		3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста» (разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.			
	2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора информации.			
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».			
	2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».			
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.



	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения.			
<b>Тема 1.8.</b> Работа с инструментом Bone Tool.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения.			
<b>Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	1	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.			
	<b>Практические занятия.</b>	1		
	1. Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч». 2. Создание и выполнение Flash – меню			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Подготовка доклада на тему «Объектно-ориентированные технологии во Flash». 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Прыгающий мяч». Использование интернет – ресурсов для поиска информации по теме «Объектно-ориентированные технологии во Flash».			
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	1	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и выполнение упражнения «Калькулятор». 2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы». 3. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка			

	интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения.			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Падение мяча». Использование интернет – ресурсов для поиска картинок часов.			
<b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов. 2. Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна». 3. Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц».			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций ««Всплывающие окна», «Листания страниц», «Переходы по кнопкам». Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата*.jpg для создания проекта.			
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., 1.5., ПК 2.4.
	1. Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука. 2. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии.			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». 2. Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».			
<b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения. Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных (разработка проекта)			

	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Доклад с презентацией на тему: «Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity».			
<b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных виде технологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка слад-шоу. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата*.jpg и аудио фрагментов для создания проекта. 2. Доклад с презентацией на тему: «Основы компьютерных видео технологий», «Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro».			
<b>Тема 2.7.</b> Особенности обработки цифровой видеoinформации	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеoinформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Программа по обработке видеoinформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры. 2. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокучивающейся надписи. 3. Создание и выполнение бегущей строки. 4. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание и выполнение текста вдоль конкурв Безье.			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций с применением текста. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg и аудио фрагментов для создания проекта.			
<b>Тема 2.8.</b> Сведение видеoinформации и звука в ролик.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата. Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Запись ролика на диск.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках. 2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиоэффектов к ролику».			

	3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеоэффектов к ролику».			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	1		
	1. Проработка конспектов лекций и литературных источников. 2. Использование интернет – ресурсов для поиска аудио и видео фрагментов для создания проекта.			
<b>Тема 2.9.</b> Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.2. ПК 1.3. ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4.
	1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта)			
	<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	2		
	1. Использование интернет – ресурсов для поиска аудио и видео фрагментов для создания проекта. 2. Подготовка к дифференцированному зачету			
<b>Всего</b>		<b>54</b>		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);
- 3 уровень - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

### 2.3. Перечень примерных тем докладов

1. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании
2. Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора
3. Понятие кадра и фрейма. Виды кадров, элементарные операции с кадрами
4. Инструменты рисования во Adobe Flash при создании объектов
5. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween
6. Принципы работы со слоями. Работа с панелью Библиотека: символы и экземпляры
7. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.
8. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween
9. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo
10. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов
11. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity
12. Основы компьютерных видеотехнологий
13. Особенности обработки цифровой видеоинформации
14. Основные типы компьютерной обработки звука
15. Программа по обработке видеоинформации Adobe Premier Pro

### 3. Условия реализации учебной дисциплины

#### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32

		Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst
2.	Библиотека Читальный зал	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталогный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b> Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины.

##### *Основная литература:*

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2017. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2017. - 183с.
3. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция [Текст]: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2016. - 205с.: ил.

##### *Дополнительная литература:*

1. Воган, Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов [Текст] / Т.Воган. - М.: НТ Пресс, 2006. - 520с.: ил.
2. Ёлочкин, М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера [Текст]: учеб.пособие / М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2011. - 176с.: ил.
3. Мамонова, Т. Е. Информационные технологии. Лабораторный практикум: учебное пособие для спо / Т. Е. Мамонова. — Москва: Юрайт, 2020. — 178 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/455793> (дата обращения: 22.05.2020).
4. Селезнев, В. А. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 218 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452411> (дата обращения: 22.05.2020).

##### *Электронные издания (электронные ресурсы)*

- 1.Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2020. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457139> (дата обращения: 22.05.2020).
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебн. пособие / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 119 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 22.05.2020).
- 3.Поляков, В. А. Реклама: разработка и технологии производства: учебник и практикум для спо / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Юрайт, 2020. — 514 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456737> (дата обращения: 22.05.2020).

##### *Журналы:*

Chip с DVD / Чип с DVD  
 LINUX Format

#### Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

##### **Электронные образовательные ресурсы**

1. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>
2. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Научная электронная библиотека: <http://elibrary.ru> eLIBRARY.RU; 1. Образовательный портал INTUIT.RU;

### Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

#### Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Форма \ Вид	Лекционные занятия	Практические занятия	Всего
Выполнение упражнений	-	4	4
Разработка проекта	-	8	8
Итого интерактивных занятий	-	12	12 часов, что составляет 33,3% от аудиторной нагрузки

### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>уметь:</b> использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации; методы анимации; демонстрировать креативность мышления; уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений; уметь ориентироваться в терминах и определениях. применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.	Проведение контрольных работ. Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Защита творческих заданий. Показ и обсуждение анимационных роликов. Проверка творческих заданий. Дифференцированный зачет.
<b>знать:</b> основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики; технологии растровой и векторной графики; виды графических редакторов; сведения об базовых элементах мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа; инструментальные средства авторских систем мультимедиа; знать ключевые понятия, факты.	Устный опрос по темам. Заслушивание докладов. Показ и обсуждение анимационных роликов. Выполнение упражнений. Показ и обсуждение анимационных роликов.