

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.Б.30 Мультимедийные технологии»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2021

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.Б.30 Мультимедийные технологии» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № _____ от " ____ " _____ 20__ г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры

О.Б. Чепурова

подпись

расшифровка подписи

Исполнители:

должность

подпись

расшифровка подписи

С.В. Рябов

должность

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование

личная подпись

расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

Н.Н. Бигалиева

личная подпись

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета

О.П. Тарасова

личная подпись

расшифровка подписи

№ регистрации _____

1 Цели и задачи освоения дисциплины

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Ознакомление обучающихся с возможностями обработки видео, аудио и графической информации, ознакомление с современными программными продуктами в этой области знаний. дать представление о современных мультимедиа технологиях.

Задачи:

Получить представление о форматах графических и звуковых файлов.

Познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки текстовой, графической видео и звуковой информации.

Дать практические навыки сбора и обработки информации.

Научиться базовым приемам создания мультимедийных продуктов.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.15 Компьютерная графика и современный дизайн, Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.В.1 Дизайн и рекламные технологии, Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-6 Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-6-В-1 Знает информационно-коммуникационные технологии и методы переработки информации с учетом требований к ее библиографическому оформлению; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; специфику работы с устройствами ввода и вывода графической информации ОПК-6-В-2 Умеет ориентироваться в области информационно-коммуникационных технологий; оформлять переработанную информацию с учетом требований к ее библиографическому оформлению; обрабатывать графическую информацию для решения задач профессиональной	Знать: нормативно-правовые документы в области создания мультимедийной продукции, отечественные стандарты в области применения мультимедийных технологий. Основные графические средства реализации мультимедийных проектов. Уметь: Анализировать нормативно-правовые, информационные документы, отечественные стандарты в области применения

	<p>деятельности с использованием информационных технологий и графических программных продуктов ОПК-6-В-3 Владеет практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна и устройствами ввода и вывода графической информации. Навыками организации графического изображения, и создания неординарных решений с применением компьютерных программ и информационно-коммуникационных технологий для реализации художественного замысла</p>	<p>мультимедийных технологий. Использовать графические средства редактирования информации для достижения поставленных задач в области проектирования мультимедийных технологий.</p> <p>Владеть: Навыками применения современных информационно-коммуникационных технологий в области создания мультимедийной продукции. Навыками разработки и представления мультимедийной продукции.</p>
--	---	---

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	108	108
Контактная работа:	38,25	38,25
Лабораторные работы (ЛР)	38	38
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - выполнение расчетно-графического задания (РГЗ); - написание реферата (Р); - написание эссе (Э); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий); - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к коллоквиумам; - подготовка к рубежному контролю и т.п.)	69,75	69,75
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	диф. зач.	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раз-дела	Наименование разделов	Количество часов		
		всего	аудиторная	внеауд.

			работа			работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Теоретические основы мультимедийных технологий.	4	2	-	-	2
2	Классификация и область применения мультимедийных приложений.	14	2	8	-	4
3	Стандарты хранения видеоданных.	19	2	5	-	12
4	Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации. AdobePremiere. AdobeAfterEffects	29	2	15	-	12
5	Flash – технология. Программа AdobeFlash.	37	5	20	-	12
6	Принципы создания анимации.	41	5	20		16
	Итого:	144	18	68		58
	Всего:	144	18	68		58

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел №1 Теоретические основы мультимедийных технологий.

Классификация мультимедиа-приложений. Требования, предъявляемые к мультимедийным продуктам. Характеристика аппаратного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов.

Раздел №2 Классификация и область применения мультимедийных приложений.

Требования, предъявляемые к мультимедийным продуктам. Характеристика программного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов. Примеры реализации прикладных мультимедийных проектов. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, баннеров, анимационных и видеороликов.

Раздел №3 Стандарты хранения видеоданных.

Каналы передачи видеoinформации. Способы сжатия и восстановления данных. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.

Раздел №4 Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации. AdobePremiere. AdobeAfterEffects

Определение анимации. Краткая история создания анимации. Виды анимации. Сравнительная характеристика основных видов анимации. Области использования анимации различных видов. Определение Flash – технологии. Общая характеристика технологии. Краткая история создания Flash - технологии. Виды анимации.

Раздел №5 Flash – технология. Программа AdobeFlash. Интерфейс программы.

Понятие и назначение технологии Flash. Виды анимирования объектов. Характеристика программы AdobeFlash. Интерфейс программы. Панель инструментов, назначение каждого инструмента.

Раздел №6 Принципы создания анимации.

Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров: MotionTween. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации типа. Алгоритм создания анимации движения MotionTween (морфинг объектов).

4.3 Практические занятия (семинары)

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
1,2	2	Составление сравнительной характеристики (достоинства и недостатки) презентации.	4
2,3	2	Примеры применения мультимедийных технологий в различных сферах деятельности	4
4-6	3	Преимущество мультимедийного представления информации.	5

6-13	4	Программные средства для создания анимации.	15
13-23	5	Разработка анимационного ролика.	20
24-29	6	Создание движения автомобиля. Работа с символами типа Movieи анимация движения MotionTween.	10
30-34	6	Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов.	10
		Итого:	68

[Разрыв обтекания текста]

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Дронов В.А. MacromediaFlash MX: Пособие / Дронов В.А. - СПб:БХВ-Петербург, 2014. - 830 с. ISBN 978-5-9775-1396-8 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/939855>.

5.2 Дополнительная литература

Раздел 1.01 1. Самоучитель MacromediaFlash MX 2004: Пособие / Альберт Д.И., Альберт Е.Э. - СПб:БХВ-Петербург, 2014. - 617 с. ISBN 978-5-9775-2004-1 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/940332>;

Раздел 1.02 2. Нг, К. Б. Цифровые эффекты в Maya. Создание и анимация [Электронный ресурс] / К. Б. Нг; Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 352 с.: ил. - (Серия «Для дизайнеров»). - ISBN 5-94074-031-6. - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/409535>;

Раздел 1.03 3. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / Петров А.А. - М.:ВГИК, 2010. - 197 с.: ISBN 978-5-87149-121-8 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/961983>;

Раздел 1.04 4. Флеминг, Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция AnimatingFacialFeaturesandExpressions [Электронный ресурс] / Б. Флеминг; Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2007. - 336 с.: ил. - (Серия «Для дизайнеров»). - ISBN 5-94074-016-2. - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/407444>;

Раздел 1.05 5. Самоучитель Blender 2.7: Самоучитель / Прахов А. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 398 с. ISBN 978-5-9775-3494-9 - [Режим доступа]: <http://znanium.com/catalog/product/944556>;

Раздел 1.06 6. Ларина Э.С. [Создание интерактивных приложений в Adobe Flash](#) [Электронный ресурс] / Э.С. Ларина - М.: [Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»](#), 2016 – 192 с.: [Режим доступа]: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428986&sr=1.

5.3 Периодические издания

1. Журнал«Animationmagazine»;

5.4 Интернет-ресурсы

1. <https://ru-animalife.livejournal.com/>

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

Операционная система Microsoft Windows

Пакет настольных приложений Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)

Пакет инструментальных средств для разработки издательских проектов

для подготовки печатной полиграфической продукции Adobe Creative Suite 3 Design Standard Russian version Win

включает: Adobe Photoshop CS3; Adobe Illustrator CS3; Adobe InDesign CS3; Adobe Acrobat 8 Professional.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, лабораторных занятий, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Лекционные занятия должны быть обеспечены видеопроектором, экраном и ноутбуком.

Для проведения лабораторных занятий необходимо наличие компьютерного класса, оснащенного комплектом учебной мебели, компьютерными рабочими станциями, подключенными к сети «Интернет», служащими для представления учебной информации обучающимся.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет», и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

К рабочей программе прилагаются:

- фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.