

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

Приложение 2 к рабочей программе

Методические рекомендации по освоению дисциплины
**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

для обучающихся по программам направления подготовки

54.03.01 ДИЗАЙН

профиль «Дизайн среды»

Разработчики:

Преподаватель, кафедра «Дизайн» Ахмин А.Ю.

Доцент кафедры, кафедра «Дизайн» Иванен И.В.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические указания по освоению дисциплины «Мультимедийная презентация» разработаны в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн среды и рабочей программой дисциплины.

Цель методических рекомендаций - обеспечить студенту оптимальную организацию процесса изучения дисциплины, а также выполнения различных форм самостоятельной работы.

В современных условиях одним из важнейших требований к специалисту высокого уровня является умение самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в потоке научной и культурной информации.

Приступая к изучению дисциплины «Мультимедийная презентация», студенты должны ознакомиться с рабочей программой дисциплины, настоящими методическими указаниями, фондом оценочных средств. А также с учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке ФГБОУ ВО СГИИ, получить доступ в электронные библиотечные системы, получить в библиотеке рекомендованные учебники и учебно-методические пособия.

2. ХАРАКТЕР РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ («СЦЕНАРИЙ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ»)

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных испытаний студенту рекомендуется придерживаться следующего порядка обучения.

В приведенной таблице перечислены темы для практических занятий студентов по каждому из разделов:

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
-----	---------------------------------	--------------------

	<p>Выполнение упражнений на покадровую анимацию.</p>	<p>Изучение принципов создания динамических объектов.</p> <p>Решаются задачи на передвижение объектов с разной скоростью, вращение объектов вокруг своей оси, приближение и удаление объекта и трансформация одного объекта в другой.</p> <p>В рамках этих упражнений изучения возможностей программы Adobe Photoshop.</p> <p>Изучение основ программы Adobe Premiere Pro.</p> <p>Форма отчета:</p> <p>1.) видеофайлы в формате <i>GIF, AVI, MPEG-2</i>, 2.) альбом с подборкой визуального ряда по выбранной теме.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «<i>Adobe Photoshop</i>», <i>Adobe Premiere Pro</i>.</p>
	<p>Тематический мультимедийный ролик на основе литературного произведения.</p>	<p>Темы:</p> <p>1. Основные навыки создания анимации в программе Adobe Premiere Pro.</p> <p>2. Текст и его составные части.</p> <p>3. Образная составляющая проекта.</p> <p>4. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора.</p> <p>Задачи:</p> <p>Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания.</p> <p>На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат.</p> <p>Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария.</p> <p>Уметь вписать шрифт в среду с последующим исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате <i>AVI, MPEG-2</i>.</p> <p><i>Общее время воспроизведения ролика 1-2 минуты.</i></p>

		<p>2.) альбом с этапами работы: раскадровка своего ролика, теоретическое обоснование (концепция), эскизы, клаузуры.</p> <p>CD диск с записанными на него роликами.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «AdobePhotoshop», Adobe Illustrator, «Adobe Premiere»</p>
	<p>Выполнение упражнений на 3д анимацию.</p>	<p>Изучение принципов создания динамических объектов.</p> <p>Решаются задачи на передвижение объектов с разной скоростью, вращение объектов вокруг своей оси, приближение и удаление объекта и трансформация одного объекта в другой.</p> <p>Вывод анимации в видеофайл.</p> <p>Работа с несколькими камерами одновременно.</p> <p>В рамках этих упражнений изучения возможностей программы «3D max».</p> <p>Форма отчета:</p> <p>1.) видеофайлы в формате AVI, MPEG-2. Общее время воспроизведения ролика 1 минута, на цифровом носителе.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «3D max».</p>
	<p>Тематический мультимедийный ролик на основе задания по ОПМ</p>	<p>Темы:</p> <p>5. Построения сюжетной линии ролика-презентации.</p> <p>6. Текст и его составные части.</p> <p>7. Образная составляющая проекта.</p> <p>8. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора.</p> <p>Задачи:</p> <p>Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания.</p> <p>На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат.</p> <p>Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария.</p> <p>Уметь вписать шрифт в среду с последующим</p>

		<p>исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате <i>AVI</i>, <i>MPEG-2</i>.</p> <p><i>Общее время воспроизведения ролика 3 минуты.</i></p> <p>2.) альбом с подборкой визуального ряда по выбранной теме.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «Adobe Photoshop», Adobe Illustrator, «Adobe Premiere», «3Dmax».</p>
	<p>Анимирование объектов проекта и объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра</p>	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Совершенствование навыков создания анимации в программе 3d max. 2. Применение анимированных модификаторов. 3. Сложная анимация объектов. Анимация групповых объектов 4. Анимирование текстур. 5. Анимирование объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) <p>Задачи:</p> <p>Создать анимированный презентационный ролик на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра, с включение ранее анимированного объекта.</p> <p>Применение принципов анимации к модификаторам и другим вспомогательным объектам. Применение принципов анимации к текстурам, применяемым на выбранном объекте.</p> <p>Форма отчета: 1.) проектный файл в программе «3D max» с готовой анимацией, на цифровом носителе.</p>
	<p>Вывод 3д анимации в видео формат</p>	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Настройки рендера для вывода видеофайла. 2. Виды видео форматов (<i>AVI</i>, <i>MPEG-2</i>) 3. Вывод анимации в видеофайл. <p>Задачи:</p> <p>Качественный вывод анимации в хорошем разрешении, для последующего использования.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайлы в формате <i>AVI</i>, <i>MPEG-2</i>. Общее время воспроизведения роликов 3</p>

		<i>минуты, на цифровом носителе.</i>
	Монтаж итогового ролика на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра	<p>Темы и задачи:</p> <p>1. Монтаж итогового ролика (наложение титров, звукового сопровождения и пр.)</p> <p>2. Вывод и сохранение итогового ролика.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате AVI, MPEG-2. Общее время воспроизведения ролика 3 минуты, на цифровом носителе.</p> <p>2.) Альбом визуального материала на заданную тему (не менее 6 листов А3 формата)</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «3D max», «AdobePhotoshop», «Adobe Premiere»</p>
	Обработка растровых изображений (редактор Adobe PhotoShop)	<p>Растровая графика: основные понятия. Основные способы представления цвета. Цветовая система RGB. Цветовая система CMYK. Цветовая система HSB. Модель CIE LAB. Индексированный цвет. Цветовые палитры.</p> <p>Рабочее окно Adobe PhotoShop: инструментарий, палитры, меню. Редактирование и обработка собственных работ за весь период обучения. Создание изображений с помощью инструментария. Работа с текстом. Работа с файлами.</p> <p>Кадрирование. Изменение размеров изображения. Регулировка тонового и цветового баланса. Преобразования из одного цветового пространства в другое.</p>
	Основные приемы работы с векторными изображениями (редактор Illustrator)	<p>Векторная графика: основные понятия. Оригинальные форматы файлов. Основные форматы графических файлов. Преобразования графических файлов. Создание инфографики и вспомогательных элементов для портфолио.</p>
0.	Создание сетки для верстки портфолио. Верстка (редактор Illustrator).	Создание сетки для верстки портфолио с последующим её применением в графическом редакторе. Верстка всего портфолио с основными элементами: титульный лист, оглавление с разделами, страницы с работами со всеми необходимыми поясняющими надписями.
1.	Предпечатная подготовка. Печать.	<p>Сохранение файла для печати в формате PDF.</p> <p>Пробная печать (Ч/Б) для наглядного просмотра масштаба портфолио, размера шрифтов, цветопередачи и качества печати.</p> <p>Итоговая печать портфолио и его переплёт.</p>

3. ФОРМЫ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

При изучении курса «Мультимедийная презентация» следует выполнять следующие виды самостоятельной работы:

- Тематический мультимедийный ролик на основе литературного произведения.
- Выполнение упражнений на 3д анимацию.
 - Тематический мультимедийный ролик на основе задания по ОПМ
 - Анимирование объектов проекта и объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра
 - Вывод 3д анимации в видео формат.
 - Монтаж итогового ролика на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра
 - Создание портфолио.

Самостоятельная работа студента включает в себя также:

- Развитие навыков, способствующих расширению кругозора и памяти.
- Просмотр иллюстративного материала являющегося непосредственной подготовкой к самостоятельной творческой деятельности.
- Знакомство с работами других авторов, выполненных в тех же графических редакторах (Adobe Photoshop, 3д программа и д.р.) для воспитания художественного вкуса.
- Применение полученных навыков в процессе обучения в целом, и в творческих работах.

Задачи курса выстраиваются таким образом, чтобы на уроках, помимо учебных задач, можно экспериментировать, находить решение сложных задач, использовать ресурсы все доступные ресурсы, увеличивая свой творческий потенциал. Благодаря этому у студентов формируется мировоззрение, расширяется кругозор, что в конечном итоге позволяет ему уверенно окончить учёбу и чувствовать себя состоявшимся профессионалом.

В задачи курса входят выполнение таких заданий как:

СОЗДАНИЕ РОЛИКОВ

- 1) Выполнение упражнений на покадровую анимацию.
- 2) Тематический мультимедийный ролик на основе литературного произведения.
- 3) Выполнение упражнений на 3д анимацию.

4) Тематический мультимедийный ролик на основе задания по ОПМ **ИНТЕРНЕТ**

- 1) Использование возможностей бесплатных сервисов Google в творческой практике.
- 2) Использование интернета для продвижения своего контента.

Задача педагога – помочь студенту воспитать у студента аналитический подход к выполнению разного рода задач с использованием графических редакторов. А также тягу к самостоятельному изучению подобных программ и совершенствованию уже полученных знаний.

Задания, выполняемые в процессе изучения курса, помогают наглядно показать, как полученные знания могут пригодиться студенту в будущем.

Самостоятельная работа помогает студенту расширить свой кругозор и учит самостоятельно искать нестандартные решения, консультируясь с педагогом.

Учебный материал располагается в порядке постепенно возрастающей трудности и соответственного усложнения технических и исполнительских задач. Одной из главных учебных задач является закрепление раннее приобретенных навыков, их совершенствование и накопление новых.

Успеваемость студента и рост его профессионального мастерства, а также общее развитие выявляются во время проверки самостоятельной работы, на зачете и на просмотрах (кафедральном и факультетском).

4. СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К ТЕКУЩЕМУ, ПРОМЕЖУТОЧНОМУ И ИТоговОМУ КОНТРОЛЮ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Изучение каждой дисциплины заканчивается определенными методами контроля, к которым относятся: текущая аттестация и экзамен.

Требования к организации подготовки к экзамену те же, что и при занятиях в течение семестра, но соблюдаться они должны более строго. При подготовке к зачету у студента должен быть планомерно накопленный «багаж» художественных и практических навыков, данный по указанию преподавателя в течение семестра.

Первоначально следует просмотреть весь материал по сдаваемой дисциплине, отметить для себя трудные моменты. Обязательно в них разобраться.

Систематическая подготовка к занятиям в течение семестра позволит использовать время экзаменационной сессии для систематизации знаний.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением учебного материала у студента возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах студент должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения.

Структура изучения дисциплины «Мультимедийная презентация» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде зачета с оценкой в конце 1-5 семестров и экзамена в конце 6-8 семестров обучения, на итоговом кафедральном и ректорском просмотре.