


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»



УТВЕРЖДЕНО  
Ректор АНО ВО  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»

  
Г.А. Кувшинова  
«18» мая 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.ДВ.2.2 Мультимедийные технологии

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Дизайн костюма

Уровень бакалавриата

МОСКВА 2020

Рабочая программа по дисциплине «Мультимедийные технологии» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 (уровень бакалавриата)

Дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к вариативной части Блока 1 дисциплин по выбору и не является обязательной для изучения.

Рекомендовано кафедрой дизайна костюма

Зав. кафедрой Васильева Т.С.

# **1. Перечень планируемых результатов обучения**

## **1.1. Цели и задачи освоения дисциплины**

Цель изучения дисциплины «Мультимедийные технологии» – дать студентам практические навыки, необходимые для выполнения мультимедийных презентаций – видеофильмов.

Задачи дисциплины:

- Освоение профессиональных приемов работы со специальными программами создания видео файлов.
- Овладение практикой использования современной компьютерной культуры в практической работе над видеопрезентацией.
- Приобретение навыков анализа мультимедийного проекта.

**1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие профессиональных компетенций:**

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10).

**В результате изучения дисциплины студент должен:**

**Знать:**

- возможности компьютерных программ для создания видеоряда и озвучивания ролика;
- основные приемы монтажа видео клипов.

**Уметь:**

- самостоятельно обрабатывать фото, видео и пр. материалы различных векторных и растровых программ в программах цифрового видеомонтажа

Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects, самостоятельно оцифровать готовую работу с необходимыми параметрами проекта;

- самостоятельно работать с параметрами в процессах обработки и создания звуковых файлов в программе Audacity и озвучивания готового проекта в программе Adobe Premiere PRO.

**Владеть:**

- начальными знаниями о подходах к написанию сценария, составлению сценарного плана к выполняемой работе;
- навыками эффективного применения специальных компьютерных редакторов для решения профессиональных задач при создании видеофильма;
- навыками и технологиями визуализации проектов, обработки созданной визуализации, монтажа анимационных роликов для презентации проекта.

## **2. Место дисциплины в структуре ОП ВО**

Дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к вариативной части Блока 1 дисциплин по выбору. Работа в рамках курса основана на знаниях компьютерных технологий, композиции, проектирования. Полученные знания используются в дальнейшем в курсе «Проектирование» и подготовке ВКР.

## **3. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины по очной форме обучения составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, включая промежуточную аттестацию; по очно-заочной (4,5 года) форме обучения составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, включая промежуточную аттестацию; по очно-заочной (5 лет) форме обучения составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, включая промежуточную аттестацию.

Вид учебной работы	Количество часов по формам обучения		
	Очная	Очно-заочная 4,5 года	Очно-заочная 5 лет
Аудиторные занятия:	146	36	56
лекции	68	16	16
практические и семинарские занятия	78	20	40
лабораторные работы (лабораторный практикум)			
Самостоятельная работа	34	144	160
Текущий контроль (количество и вид текущего контроля,			
Курсовая работа			
Виды промежуточного контроля (экзамен, зачет)	Зачет	Зачет	Зачет
<b>ВСЕГО ЧАСОВ НА ДИСЦИПЛИНУ</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>216</b>

## 4. Содержание дисциплины

### 4.1. Разделы дисциплин и виды занятий

#### Очная форма обучения

Названия разделов и тем	Всего часов по учебному плану	Виды учебных занятий		
		Лекции	Практ. занятия, семинары	Самостоятельная работа
<b>Раздел 1. Основы монтажа</b>				
Тема 1. Введение. Палитры и инструменты. Параметры проекта. Импорт файлов.	10	4	4	2
Тема 2. Палитра и настройка переходов. Сохранение проекта и видео клипа.	10	4	4	2
Тема 3. Работа с текстом. Титры.	12	6	4	2
Тема 4. Установки движения. Создание художественных эффектов с помощью фильтров.	16	6	7	3
Тема 5. Редактирование скорости и длительности клипов. Создание стоп-кадров.	16	6	7	3
Тема 6 Способы вставки клипов. Режимы подгонки. Спецэффекты.	16	6	7	3
<b>Раздел 2. Понятие о сценарии, редактирование видео материала</b>				
Тема 7. Написание сценария к тестовому заданию	16	6	7	3
Тема 8. Понятие о статических и динамических масках. Динамически настраиваемые эффекты.	16	6	7	3
Тема 9. Доработка имеющегося видео материала в различных компьютерных программах.	16	6	7	3
<b>Раздел 3. Озвучивание клипа</b>				
Тема 10. Импорт файлов. Запись речи.	17	6	8	3
Тема 11. Особенности работы со звуком. Звуковые эффекты.	17	6	8	3
Тема 12. Запись итогового фильма, просмотр и обсуждение.	18	6	8	4
<b>Итого</b>	<b>180</b>	<b>68</b>	<b>78</b>	<b>34</b>

## Очно-заочная форма обучения – 4,5 года

Названия разделов и тем	Всего часов по учебному плану	Виды учебных занятий		
		Лекции	Практ. занятия, семинары	Самостоятельная работа
<b>Раздел 1. Основы монтажа</b>				
Тема 1. Введение. Палитры и инструменты. Параметры проекта. Импорт файлов.	9	2		7
Тема 2. Палитра и настройка переходов. Сохранение проекта и видео клипа.	10	1	2	7
Тема 3. Работа с текстом. Титры.	13	2	2	9
Тема 4. Установки движения. Создание художественных эффектов с помощью фильтров.	14	1	2	11
Тема 5. Редактирование скорости и длительности клипов. Создание стоп-кадров.	15	2	2	11
Тема 6 Способы вставки клипов. Режимы подгонки. Спецэффекты.	17	2	2	13
<b>Раздел 2. Понятие о сценарии, редактирование видео материала</b>				
Тема 7. Написание сценария к тестовому заданию	14	1	2	11
Тема 8. Понятие о статических и динамических масках. Динамически настраиваемые эффекты.	14	1	2	11
Тема 9. Доработка имеющегося видео материала в различных компьютерных программах.	19	1	2	16
<b>Раздел 3. Озвучивание клипа</b>				
Тема 10. Импорт файлов. Запись речи.	12	1		11
Тема 11. Особенности работы со звуком. Звуковые эффекты.	14	1	2	11
Тема 12. Запись итогового фильма, просмотр и обсуждение.	29	1	2	26
<b>Итого</b>	<b>180</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>144</b>

## Очно-заочная форма обучения – 5 лет

Названия разделов и тем	Всего часов по учебному плану	Виды учебных занятий		
		Лекции	Практ. занятия, семинары	Самостоятельная работа
<b>Раздел 1. Основы монтажа</b>				
Тема 1. Введение. Палитры и инструменты. Параметры проекта. Импорт файлов.	13	1	2	10
Тема 2. Палитра и настройка переходов. Сохранение проекта и видео клипа.	15	1	2	12
Тема 3. Работа с текстом. Титры.	15	1	2	12
Тема 4. Установки движения. Создание художественных эффектов с помощью фильтров.	17	1	2	14
Тема 5. Редактирование скорости и длительности клипов. Создание стоп-кадров.	19	1	4	14
Тема 6 Способы вставки клипов. Режимы подгонки. Спецэффекты.	19	1	4	14
<b>Раздел 2. Понятие о сценарии, редактирование видео материала</b>				
Тема 7. Написание сценария к тестовому заданию	19	1	4	14
Тема 8. Понятие о статических и динамических масках. Динамически настраиваемые эффекты.	19	1	4	14
Тема 9. Доработка имеющегося видео материала в различных компьютерных программах.	18	2	4	12
<b>Раздел 3. Озвучивание клипа</b>				
Тема 10. Импорт файлов. Запись речи.	18	2	4	12
Тема 11. Особенности работы со звуком. Звуковые эффекты.	18	2	4	12
Тема 12. Запись итогового фильма, просмотр и обсуждение.	26	2	4	20
<b>Итого</b>	<b>216</b>	<b>16</b>	<b>40</b>	<b>160</b>



## 5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

1. Методические материалы на сетевом диске (Uch-Proc) в аудитории 210 (допуск к диску имеет каждый студент, зарегистрированный в сети). Для выполнения заданий разработаны файлы - инструкции к созданию каждого видеоролика, а так же примеры видео роликов.
2. Практическое руководство «ОСНОВЫ МУЛЬТИМЕДИА» в 4 частях (в печатном и электронном виде).
3. Список основной и дополнительной литературы.

### 5.1. Лекции

Лекционный материал можно дополнить изучением следующей литературы:

- Adobe After Effects CS6 официальный учебный курс (+DVD), входящий в знаменитую серию «Classroom in a Book», перевод Райтман М. А., Изд: Эксмо-Пресс, 2014 г., 432 с +DVD.
- Adobe Premiere Pro CS6 официальный учебный курс (+DVD), входящий в знаменитую серию «Classroom in a Book», перевод Райтман М. А., Изд: Эксмо-Пресс, 2013 г., 544 с +DVD.
- Горюнов В.А., Стась А.Н. Обработка и монтаж видеозаписей с использованием AUDACITY (ПО для обработки и монтажа аудиозаписей), Москва 2008, 40 с.

### 5.2. Практические занятия

Для углубления практических знаний разработан цикл учебных заданий (размещены на диске Uch-Proc в локальной компьютерной сети аудитории 210);

Кроме того, можно воспользоваться следующей литературой:

- Божко А. Н. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 г. - 427 с.
- Молочков В.П. Основы фотографии. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 г. - 401 с.
- Макарова Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие. Издательство ОмГТУ, 2015 г. - 240 с.
- Самоучитель Adobe Premiere Pro CS4 (+Видеокурс на CD), автор: Д.Кириянов, Е.Кириянова, Изд: БХВ-Петербург, 2009 г., 288 с +CD-ROM.
- Adobe After Effect CS3 Professional. Официальный учебный курс: пер с англ. Изд: Триумф, 2008 г., 464 с,

- Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effect CS3 самоучитель, автор: С.В.Черников, Н.Г.Шуляева, Изд: Триумф, 2008 г., 304 с,
- Adobe Premiere CS4. Первые шаги в Creative Suite 4, автор: Мишенев А.И., Изд: ДМК Пресс, 2009 г., 150 с.
- Компьютерная обработка звука, автор: Загуменнов А.П., Изд: ДМК, 2004 г., 383 с.
- Митта А., Кино между адом и раем, изд. Подкова, Москва, 1996г.

### 5.3. Итоговое задание по результатам изучения дисциплины

Создание видео ролика на заданную тему длительностью 30-90 сек. Для создания ролика разработать сценарный план, самостоятельно записать авторский текст, подобрать музыкальное сопровождение.

Постановка задачи: При разработке сценария запланировать выполнение ролика с использованием программ Adobe Premiere PRO, Adobe After Effects, Audacity . Подобрать необходимый материал из интернета и своих работ. Продумать использование динамически настроенных эффектов, настроенных переходов, клипов разных скоростей воспроизведения, масок векторных и растровых, собираемых в слово букв со сложной траекторией, используя опыт работы в программах Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects.

### 5.4. Контрольные вопросы по дисциплине

1. Назвать параметры проекта для программ Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects. Как осуществляется импорт фото, видео и звуковых файлов.
2. Как осуществляется настройка переходов в программе Adobe Premiere PRO.
3. Что такое окно «Титры» в программе Adobe Premiere PRO? Как создаются бегущие строки и бегущие блоки текста.
4. Назвать параметры статичного текста.
5. Как создаются художественные эффекты для текстов с помощью фильтров.
6. Что такое ключи прозрачности.
7. Как осуществляется разрезание клипов. Как удалить пустые участки в окне «Монтажа» программы Adobe Premiere PRO.

8. Что такое связанные клипы.
9. Особенность шейп-слоев программы Adobe After Effects.
10. Понятие о сценарном плане. Понятие о композиции кадра, длительности сцены, планах.
11. Как создаются векторные и растровые маски из различных программ. Сохранение масок в соответствующих форматах для последующей работы с ними в программах Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects.
12. Понятие о маске слоя и маске на дорожке в программах Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects.

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### 6.1. Перечень формируемых компетенций:

способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10).

### 6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция	Знать	Владеть
1	2	3
способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6)	Знать: современные технологии, требуемые при работе в мультимедиа, в том числе приемы монтажа	Владеть: приемами монтажа
способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10)	Знать: способы работы в программах для создания мультимедиа, в том числе для монтажа и анимации	Владеть: навыками практической реализации сценариев видеороликов с помощью программ монтажа и анимации

## Уровни критериев оценивания компетенций

Уровни сформированности компетенций	Содержательное описание уровня	Формы контроля сформированности компетенции
Пороговый уровень	<p>Студент</p> <p>Способен использовать современные технологии для реализации проектов в мультимедиа на уровне воплощения простых сценариев, способен создать раскадровку ролика на основе существующей концепции и реализовать монтаж с помощью простейших приемов.</p>	<p>Практические задания 1,2,3</p>
Повышенный уровень (относительно порогового уровня)	<p>Студент</p> <p>Демонстрирует способность к полной самостоятельности (допускаются консультации с преподавателем по сопутствующим вопросам) в выборе способа решения неизвестных или нестандартных заданий в рамках учебной дисциплины с использованием знаний, умений и навыков, полученных как в ходе освоения данной учебной дисциплины, так и смежных дисциплин. Способен самостоятельно разработать идею, сценарий мультимедийного проекта, сделать раскадровку и воплотить проект в жизнь с помощью современных технологий.</p> <p>Присутствие сформированной компетенции на высоком уровне, способность к ее дальнейшему саморазвитию и высокой адаптивности практического применения к изменяющимся условиям профессиональной задачи</p>	<p>Практическое задание 4</p> <p>Зачет (контрольные вопросы к зачету)</p>

## **Шкала оценивания сформированности компетенций**

При выставлении оценки по дисциплине «Мультимедийные технологии» учитывается знание теории, качество ответов на вопросы и выполнения практических заданий.

Оценка «отлично» выставляется студентам, выполнившим все практические задания курса на высоком техническом и креативном уровне, полностью должен быть сформирован повышенный уровень компетенций.

Для получения отличной оценки студент должен активно работать на семинарских занятиях, успешно защитить итоговые работы по разделам:

1. оригинальность идеи,
2. задание ритма в клипе,
3. использование стоп-кадров,
4. работа с текстовыми титрами,
5. музыкальное оформление под ритм клипа.

Оценка «хорошо» выставляется студентам, выполнившим все задания курса, справившимся с технической стороной работы. Повышенный уровень компетенций в целом сформирован.

К итоговой работе могут быть небольшие замечания. Должны быть успешно защищены итоговые работы по разделам:

1. задание ритма в клипе,
2. использование стоп-кадров,
3. работа с текстовыми титрами,
4. музыкальное оформление под ритм клипа.

Оценка «удовлетворительно» выставляется если повышенный уровень компетенций сформирован лишь частично, базовый уровень сформирован полностью. В итоговом ролике должно быть продемонстрировано общее понимание предмета по разделам:

1. умение нарезать фильм,
2. умение конвертировать нарезанные куски в нужный формат,

3. умение собрать куски в одно целое,
4. умение подставить титры,
5. музыкальное оформление.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент не способен реализовать предложенные задания полностью даже с точки зрения технологии, студент не освоил требования на базовом уровне компетенций.

6.3. Типовые контрольные задания/материалы характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы  
К текущему контролю дисциплины «Компьютерные технологии» относятся:

- проверка выполнения заданий практических занятий (сохраняются до конца семестра на персональном диске студента в локальной сети аудитории 210);
- устные ответы на теоретические вопросы (пункт 5.4 Программы);
- выполнение контрольных работ (пункт 5.3 Программы).

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений, навыка и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине проводится в форме текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль проводится в течение семестра с целью определения уровня усвоения обучающимися знаний, формирования умений и навыков, своевременного выявления преподавателем недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по ее корректировке, а так же для совершенствования методики обучения, организации учебной работы и оказания обучающимся индивидуальной помощи.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности обучающихся на занятиях (опрос).

Аттестационные испытания проводятся преподавателем, ведущим занятия по данной дисциплине, в присутствии преподавателей кафедры (просмотр работ). Присутствие посторонних лиц в ходе проведения аттестационных испытаний без разрешения ректора или проректора не допускается (за исключением работников, выполняющих контролирующие функции в соответствии со своими должностными обязанностями). В случае отсутствия ведущего преподавателя аттестационные испытания проводятся преподавателем, назначенным письменным распоряжением по кафедре

Оценка результатов аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения.

#### 6.5. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация по дисциплине проводится в форме зачета. Для получения оценки представляются все задания, выполненные в течение семестра.

#### Критерии оценки

При итоговом контроле учитываются следующие критерии:

<b>Критерии</b>	<b>Оценка</b>
Посещение занятий, участие в аудиторной работе	Из итоговой оценки вычитается по 0,25 балла за каждый пропущенный час занятий. При пропуске более 50% занятий работы не оцениваются, а направляются на комиссионное рассмотрение.
Своевременность сдачи работ.	При сдаче работ с опозданием итоговая оценка снижается на 1 балла.
Комплектность практических работ.	Не полный объем работ не принимается.
Качество выполнения работ.	От 2 до 5 баллов.
Устный ответ на вопросы.	Минус 1 балл за каждый неправильный ответ.

## 7. Основная и дополнительная литература

ЭБС "Книгафонд", [www.knigafund.ru](http://www.knigafund.ru)

### Основная литература

1. Информационные технологии / Ю.Ю. Громов, И.В. Дидрих, О.Г. Иванова, и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. – 260 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444641> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8265-1428-3. – Текст : электронный.

2. Кливер, Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства : практическое пособие : [12+] / Ф. Кливер ; пер. с англ. О.И. Перфильева. – Москва : Издательство «Рипол-Классик», 2016. – 225 с. : ил. – (Теории и практики). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480218> (дата обращения: 12.12.2019). – ISBN 978-5-386-09337-2. – Текст : электронный.

3. Ларина Э.С., Создание интерактивных приложений в Adobe Flash, ИНТУИТ , 2016 –192 с.

### Дополнительная литература

1. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань : Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-1553-2. – Текст : электронный.



2. Божко А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop. ИНТУИТ, 2012 - 432с.
3. Божко А.Н. Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS. ИНТУИТ, 2012 - 587 с.
4. Григорьева И.В. Компьютерная графика: Учебное пособие. МПГУ, 2012 - 298с.
5. Дж. Гибсон, «Экологический подход к зрительному восприятию». Изд. «Прогресс», Москва, 1998 г.
6. Дубровский Д. Ю., «Компьютер для музыкантов любителей и профессионалов». Изд. «Триумф», Москва, 1999г.
7. Кирьяновы Дмитрий и Елена «Adobe Premiere Pro 2.0» + видео курс в подлиннике, наиболее полное руководство, изд. «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2006г.
8. Красильникова, В.А. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании / В.А. Красильникова. – Москва : Директ-Медиа, 2013. – 292 с. : ил.,табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=209293> – ISBN 978-5-4458-3001-6. – DOI 10.23681/209293. – Текст : электронный.
9. Митта А., «Кино между адом и раем», изд. «Подкова», Москва, 1996г
10. Молочков В.П. Основы работы в Photoshop CS5. ИНТУИТ, 2011 - 373с.
11. Назаров С.В., Гузенко Л.П. и др. Основы информационных технологий. ИНТУИТ, 2012 - 596с.
12. О'Куин Д., Ле Клер Н., «PhotoShop полный справочник», М: ВHV 1998г.714с.
13. Официальный учебный курс «Adobe Premiere Pro», перевод с англ.изд. «ТРИУМФ», Москва, 2005г.
14. Рознатовская А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2: Учебное пособие. ИНТУИТ; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 -80с.
15. Хилько Н.Ф. Омское кино-, фото-, видеолюбительство в культурной среде Омского Прииртышья XIX – начала XXI вв.: учебное пособие. Издательство Омского государственного университета им. Ф.М. Достоевского, 2014 – 84с.
16. Хилько Н.Ф. Фотомастерство: учебное пособие. Издательство Омского государственного университета им. Ф.М. Достоевского, 2011- 208с.
17. Холмский Е. Г., «Adobe Premiere 4.2», изд. «ДМК», Москва, 1998г.

18. Энтони Боланд, « Premiere 6 для windows & macintosh» быстрый старт, изд. «ДМК», Москва, 2002г.

## 8. Интернет-ресурсы:

1. Видеошкола режиссера А.Каминского. <http://zoom.cnews.ru/publication/item/1490/1>
2. Илья Куликов Помощь начинающему сценаристу или «Я хочу написать кино» <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/4467>
3. Илья Куликов. Режиссерский сценарий. <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/4470>
4. Владимир Фомин .Твой первый фильм. <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/4617>
5. [Лагунов С. Ошибки начинающих сценаристов. http://www.screenwriter.ru/info/help/](http://www.screenwriter.ru/info/help/)

## 9. Методические указания для освоения дисциплины (модуля)

### 9.1. Методические рекомендации студенту

Основные требования к итоговому заданию:

1. оригинальность идеи
2. мастерство исполнения:
  - *использование масок*
  - *использование видео и аудио – эффектов*
  - *выполнение титров*
  - *использование переходов*
  - *декларирование рекламного текста*
  - *подбор фонограммы*
3. создание художественного образа
4. использование различных программных пакетов

Курс считается сданным, если учащийся выполняет предложенное практическое задание и владеет специальной терминологией.

Работа в рамках курса «Мультимедийные технологии» подразумевает выполнение практических заданий и итогового задания.

Для получения зачета студент должен представить:

1. Рекламного видеоролик (трейлер), посвященный фильму (по выбору студента) длительностью 30 сек.
2. Видеоролик на заданную тему длительностью 30-90 сек.
3. Сценарный план к итоговому видеоролику.
4. Авторский текст к видеоролику и музыкальное сопровождение (подобранное самостоятельно).

### **Постановка задачи:**

При разработке сценария запланировать выполнение ролика с использованием программ Adobe Premiere PRO, Adobe After Effects, Audacity . Подобрать необходимый материал из интернета и своих работ. Продумать использование динамически настроенных эффектов, настроенных переходов, клипов разных скоростей воспроизведения, масок векторных и растровых, собираемых в слово букв со сложной траекторией, используя опыт работы в программах Adobe Premiere PRO и Adobe After Effects.

Основная задача данного курса дать студентам четкое понимание новых возможностей, которые открывает перед дизайнером-графиком использование мультимедийных технологий, при этом студенты должны адаптировать традиционные методы и приемы графического дизайна к мультимедийной среде. Новым для студентов является использование звука как выразительного средства, а также вопросы разработки сценария и освоение монтажных приемов. Признано более эффективным сначала осваивать новые приемы на примере небольших роликов-упражнений и лишь затем в качестве итогового создавать целостный ролик с рекламными функциями. Для итоговой работы используется законченный проект данного студента по проектированию, поскольку автор работал над проектом под руководством опытного педагога, понимает логику этого проекта, его назначение, а значит, сосредотачивает свое внимание именно на задаче презентации проекта.

### **9.2. Методические рекомендации преподавателю**

Особенность преподавания теоретической части дисциплины заключается в широком использовании общедидактических методов обучения, основным из которых должен быть выбран метод устного изложения учебного материала в

виде традиционных, и лекций с проблемными вопросами. Все лекции должны быть направлены на фундаментальную подготовку, обеспечивающую дальнейшую практическую направленность. В процессе лекционных занятий, наряду с методом монологического изложения материала, необходимо использовать метод рассуждающего (проблемного) изложения. Поэтому преподавателю важно во время лекций, активно обращаться к студенческой аудитории, как в процессе создания проблемных ситуаций и формулировки проблем, так и в поиске путей их разрешения.

**10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса (включая программное обеспечение и информационно-справочные системы)**

1. Adobe Premiere PRO
2. Adobe After Effects
3. Audacity
4. Adobe Photoshop,
5. Adobe Illustrator
6. ЭБС "Книгафонд"
7. ЭИОС НИД

**11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

1. Аудитория для лекционных занятий, оборудованная проектором и колонками для демонстрации презентационных материалов (ауд.210).
2. Аудитория для практических занятий – класс, оборудованный персональными компьютерами, наушниками и микрофонами (ауд.210).