

«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

ФТД.1

Дисциплина «Мультимедийные технологии» предназначена для студентов, обучающихся по направления подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация – бакалавр, входит в блок факультативных дисциплин.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Мультимедийные технологии» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков по использованию мультимедийных технологий, объединяющих работу со статической и динамической графикой, текстовой и звуковой информацией; изучении программных продуктов для работы с различными видами информации и получение практических навыков создания мультимедийных продуктов с целью использования полученных знания в профессиональной деятельности и формировании необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

- формирование взгляда на разработку мультимедиа данных как на естественную и необходимую компоненту деятельности специалиста по связям с общественностью;
- овладение базовыми знаниями, лежащими в основе подготовки мультимедиа данных;
- формирование навыков разработки мультимедиа данных с использованием высокоуровневых авторских программных средств.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к факультативным дисциплинам ОП бакалавриата.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплин «Информатика», «Информационные технологии».

Изучение дисциплина «Мультимедийные технологии» дает возможность обучающимся по различным направлениям подготовки углублять и расширять научные и прикладные знания в соответствии с их потребностями, приобщать их к исследовательской деятельности, создавать условия для самоопределения личности и ее самореализации; обеспечить коррекцию пробелов в знаниях и умениях.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общекультурных и профессиональных компетенций в соответ-

ствии с ФГОС ВО и образовательной программой по данному направлению подготовки:

ОК-7 – способность к самоорганизации и самообразованию;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– понятие мультимедийных технологий; принцип покадрового видео; расширенные возможности мультимедийных графических программ;

– типы элементов управления форм; основные понятия звука (интенсивность, уровень звукового давления и громкости, типы звуковых волн, реверберация); приемы профессиональной работы с мультимедийными редакторами;

– тоновую и цветовую коррекцию; особенности различных видов анимации; приемы создания оптимизированных изображений.

Уметь:

– создавать послойное изображение; работать с контурами; экспортировать оптимизированные изображения;

– анимировать объекты растровой и векторной графики; создавать анимированный фон; работать со звуковым оформлением видео;

– создавать движущийся текст; создавать покадровую анимацию; анимировать графические трехмерные примитивы.

Владеть:

– навыками использования фильтров освещения и визуализации; создавать анимацию формы и движения; разрабатывать сценарии;

– приемами импорта звуковых файлов в видео; приемами создания клипов; навыками размещения элементов мультимедиа на web-страницах;

– навыками создания титров; навыками преобразования мультимедийных файлов в другие форматы; навыками создания мультимедийных проектов.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетную единицу, 36 часов.