АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.10.10 Мультимедиа и интерактивная анимация

Автор:
к.и.н., преподаватель кафедры истории экономики Жеребятьев Д.И.

Код и наименование направления подготовки, профиля:

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки
«Филология и перевод» (Liberal Arts)

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины: сформировать способность использовать современное программное обеспечение и электронные ресурсы в планировании и реализации гуманитарных цифровых проектов

План курса:

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Тема 1	Введение в мультимедиа технологии	Роль и место технологий мультимедиа в современных информационных технологиях. Классификация мультимедиа технологий. Области применения и значение мультимедиа-приложений для решения социально-экономических задач. Использование мультимедиа в бизнесе и электронной коммерции, презентации, обучении, самообразовании, рекламе, средствах массовой информации. Мультимедиа в системе гипертекста. Современные тенденции использования мультимедиа технологий в создании интегрированных информационных систем.
Тема 2	Этапы и методы создания мультимедийных проектов	Разработка концепции проекта. Планирование проекта мультимедиа. Требования к проекту. Разработка и создание проекта. Разработка структуры проекта. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Примеры составления списка затрат на создание и реализацию проекта мультимедиа. Разработка пользовательского интерфейса. Публикация проекта. Методы быстрого создания презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа. Методы создания сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Тема 3	Обзор аппаратных средств мультимедиа	Состав мультимедиа-набора (Multimedia Kit). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов. Периферийные устройства MPC. Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации; устройства связи для передачи данных; устройства обмена видеоинформацией; устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации; устройства ввода, распознавания графической информации.
Тема 4	Обзор инструментальных средств мультимедиа	Виды инструментальных средств мультимедиа. Обзор программных средств мультимедиа. Программный набор для офиса. Демонстрационные инструментальные средства. Классификация авторских инструментальных средств. Язык сценариев. Изобразительное управление потоками данных. Кадр. Пиктограммы. Временная шкала. Иерархические объекты. Гипермедиа-ссылки. Маркеры. Типы инструментальных систем создания мультимедиа. Редакторы. Создание плана. Программирование. Интерактивность. Настройка работы системы. Воспроизведение. Распространение. Совместимость платформ.
Тема 5	Технология создания текстовых и графических объектов	Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях. Стандартные форматы текстовых файлов, поддерживаемые системой обмена данных в мультимедиа приложениях. Использование шрифтов и гарнитур при подготовке текстовых элементов. Рекомендации по использованию и оформлению текстовых элементов мультимедиа. Меню для навигации, Интерактивные кнопки. Поля для чтения. Символы и пиктограммы. Анимация текста. Применение гипертекста. Типы графических объектов изображения. Принципы и методы создания неподвижных изображений. Особенности векторной и растровой графики. Способы создания графических файлов и их форматы. Сжатие файлов изображения. Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов. Создание анимации, анимационной сцены. Инструментальные средства анимации в системах 2D и 3D.

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Тема 6	Технология создания звуковых элементов	Принципы и методы создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки цифрового и представления звука в виде MIDI файла. Способы создания звуковых файлов и их расширения. Обработка звуковых файлов в среде Windows. Практические рекомендации по использованию звука в мультимедиа-приложениях.
Тема 7	Технология создания и использования видео элементов»	Краткая информация о цифровом видео. Способы создания видео файлов и их форматы. Методы сжатия видеоинформации. Обзор программ для работы и видео файлами. Рекомендации по использованию видео элементов при разработке мультимедиа-приложения.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:

В ходе реализации дисциплины «Мультимедиа и интерактивная анимация» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся: опрос, контрольные работы.

Промежуточная аттестация:
Зачет проводится в форме устного ответа на вопросы билета.

Основная литература:

1. Чекмарев А.А. Начертательная геометрия и черчение.М.: Юрайт,2016. https://www.biblio-online.ru/book/5876BC23-6B28-42B7-AB2B-873739641AA3
2.А. Л.Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева.Инженерная 3D-компьютерная графика.М. : Юрайт,2015.http://www.biblio-online.ru/book/32C2DCD8-2F69-4D5E-B813-90467254F908