

ГБПОУ «СТАПМ им. Д.И. Козлова»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП. 19 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*Профессиональный цикл
основной профессиональной образовательной программы
09.02.03 Программирование в компьютерных системах
(базовая подготовка)*

2016

ОДОБРЕНО

Предметно-цикловой
комиссией специальности 09.02.03
Председатель _____ Инжеватова Г.В.

« ____ » _____ 20 ____ г.

Составитель: Ещенко Д.Р. преподаватель ГБПОУ «СТАПИМ им. Д.И. Козлова»

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах (утв. [приказом](#) Министерства образования и науки РФ 28 июля 2014 г. № 804).

Рабочая программа разработана в соответствии с разъяснениями по формированию примерных программ учебных дисциплин начального профессионального и среднего профессионального образования на основе Федеральных государственных образовательных стандартов начального профессионального и среднего профессионального образования, утвержденными И.М. Реморенко, директором Департамента государственной политики и нормативно-правового регулирования в сфере образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 августа 2009 года.

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах в соответствии с требованиями ФГОС СПО третьего поколения.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14
5. ТЕМАТИКА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ	16
6. ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ	19

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.19 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.03 Программирование в компьютерных системах базовой подготовки, разработанной в соответствии с ФГОС СПО третьего поколения.

Рабочая программа составлена для очной формы обучения.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина **ОП.В. 19 Мультимедийные технологии** входит в профессиональный цикл, вариативная часть.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины студент должен **уметь**:

- использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;
- обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;
- обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео.

В результате освоения дисциплины студент должен **знать**:

- назначение и виды мультимедийных технологий;
- технологию создания интерактивной анимации;
- технологию обработки аудиоинформации;
- технологию обработки видеоинформации.

Содержание дисциплины ориентировано на подготовку студентов к освоению профессиональных модулей ОПОП по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах и овладению профессиональными компетенциями:

ПК 1.1. Выполнять разработку спецификаций отдельных компонент

ПК 1.2. Осуществлять разработку кода программного продукта на основе готовых спецификаций на уровне модуля.

ПК 3.2. Выполнять интеграцию модулей в программную систему.

ПК 3.3. Выполнять отладку программного продукта с использованием специализированных программных средств.

ПК 3.6. Разрабатывать технологическую документацию.

В процессе освоения дисциплины студент должен овладевать общими компетенциями:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

1.4.Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося **120** часов, в том числе:

Обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **80** часов;

Самостоятельной работы обучающегося **40** часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	120
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	80
в том числе:	
практические занятия	40
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	40
в том числе:	
работа с техническим словарем	2
составление сравнительной характеристики	1
составление классификации	1
подготовка конспекта	5
выполнение заданий на ПК	6
подготовка сообщений, докладов	6
составление таблицы	2
оформление отчета	17
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПД.13 Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, домашняя работа		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Теоретические основы мультимедийных технологий				
Тема 1.1. Классификация и область применения мультимедийных приложений.	1	Основные понятия мультимедиа. Предпосылки появления. Этапы развития. Мультимедиа продукт. Возможности мультимедиа. Сферы применения.	2	2
	2	Классификация мультимедиа технологий. Отличительные черты мультимедиа.	2	
	3	Аппаратные средства мультимедиа технологии. Мультимедийные продукты и средства разработки мультимедиа. Характеристика аппаратного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов.	2	
	4	Программные средства мультимедиа технологии. Характеристика программного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов.	2	
	Самостоятельная работа: 1. Работа с техническим словарем терминов и понятий: презентация, баннер, анимация, видеоролик. 2. Составление сравнительной характеристики (достоинства и недостатки) презентации, баннера.		3	
Тема 1.2. Каналы передачи видеoinформации. Стандарты хранения видеоданных	5	Каналы передачи видеoinформации. Способы сжатия и восстановления данных. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.	2	2
	Самостоятельная работа: 1. Подготовка сообщения на тему «Реальные примеры применения мультимедийных технологий в различных сферах деятельности (не менее 10 примеров)».		2	
Раздел 2. Интегрированная среда для создания интерактивной анимации.				

Тема 2.1. Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации.	6	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.	2	2
	Самостоятельная работа: 1. Подготовка сообщения на тему «Другие программные средства для создания анимации (один пример)» в форме доклада.		2	
Тема 2.2. Flash – технология. Программа Adobe Flash. Интерфейс программы.	7	Понятие и назначение технологии Flash. Виды анимирования объектов. Характеристика программы Adobe Flash. Интерфейс программы. Панель инструментов, назначение каждого инструмента. Команды меню.	2	2
	8	Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels), Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. Понятие кадр и фрейм. Видя кадров, элементарные операции с кадрами	2	
	9	Практическая работа №1. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Интерфейс программы. Принципы работы с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha.	2	
	Самостоятельная работа: Оформление отчета Выполнение заданий на ПК: 1. Использование инструментов создания форм при формировании объектов. Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы, изменения типа линий, цвета и толщины, задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer. Сохранение документа. 2. Использование инструментов рисования при создании объектов. Принципы работы с инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket. Принципы работы со слоями. Работа с панелью Библиотека: символы и экземпляры. Экспорт рисунка.		4	
Тема 2.3 Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая	10	Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров: Motion Tween. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации типа Алгоритм создания анимации движения Motion Tween (морфинг объектов).	2	2
	11	Практическая работа №2. Создание движения автомобиля. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween. Использование и настройка параметров Rotate. Движение с движением: Flash-матрешка. Разработка анимационных роликов с использованием текстовых	2	

анимация.		эффектов: появление и исчезновение текст, выпрыгивающий текст, растущий текст. Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode		
	12	Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров: Tweened Shape. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта Tweened Shape. Рассмотрение анимации Tweened Shape на примере «Зоопарк»	2	
	13	Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев. Рассмотрение принципов работы с маскирующим слоем на примере создания анимации «Шумящее море».	2	
	14	Практическая работа №3. Разработка анимации «Полет птицы». Работа с растровой графикой. Анимация Motion Tween как движение по направляющей. Создание слоя, направляющего движение, Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass.	2	
	15	Практическая работа №4. Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст. Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode. Разработка анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста»	2	
	16	Практическая работа №5. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».	2	
	17	Практическая работа №6. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графикой. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Снегопад», «Звездное небо».	2	
	18	Практическая работа №7. Разработка анимационных роликов с использованием покадровой анимации. Разработка проекта: «Мультфильм: Восточный танец».	2	
	Самостоятельная работа: 1. Оформление отчета 2. Составление классификации Flash-приемов для текста в лекционной тетради. 3. Подготовка конспекта на тему: «Понятие и назначение символа Button (Кнопка), состояния кнопки и реакции действия мыши».		9	
Тема 2.4 Объектно-ориентированные технологии во Flash	19	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript. Разработка проекта «Любопытный снеговик». Создание Flash – меню.	2	2
	20	Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. Разработка проектов «Калькулятор», «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений.	2	

	21	Практическая работа №8. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Курсор», «Травянистое поле», «Часы».	2	
	22	Практическая работа №9. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения.	2	
	23, 24	Практическая работа №10. Загрузка и выгрузка фильма с использованием языка сценариев Action Script. Разработка проектов «Жуки в телевизоре».	4	
	25, 26	Практическая работа №11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo. Разработка проекта «Переходы по кнопкам». Создание всплывающего окна. Столкновение объектов. Реализация листания кадров.	4	
	27, 28	Практическая работа №12. Разработка интерактивных фильмов с использованием языка сценариев Action Script. Разработка проекта «Автомобиль на кнопках».	4	
	Самостоятельная работа: Оформление отчета Выполнение задания на ПК Разработка интерактивной Flash-игры по индивидуальной теме.		8	
Раздел 3. Основы компьютерных аудиотехнологий				
Тема 3.1. Звуковые системы персонального компьютера	29	Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука.	2	2
	30	Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука.	2	
	Самостоятельная работа: 1. Подготовка конспекта на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». 2. Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».		2	
Тема 3.2. Ввод и распознавание речи.	31	Особенности технических характеристик микрофона. Способы устранения помех при записи. Разновидности программ для цифровой обработки звука. Понятие многоканальной сессии. Режимы работы: редактирование отдельных сэмплов и совместное мультитрековое редактирование группы сэмплов. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом.	2	2
	Самостоятельная работа: 1. Составление таблицы «Характеристика программ по обработке звука (например, Sound Forge, Cool Edit, Adobe Audition)».		1	

Тема 3.3. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	32	Практическая работа №13. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных.	2	2
	33	Практическая работа №14. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Монтаж звуковых файлов. Использование фильтров при создании эффекта чтения сказки по ролям	2	
	Самостоятельная работа: 1. Оформление отчета 2. Подготовка конспекта по теме «Назначение фильтров программы Audacity: FFT – фильтр, Wah-Wah, Усиление базовых частот, GVerb, Смена высоты тона, Смена скорости, Смена тона, Нормализация и Усиление сигнала».		4	
Раздел 4. Основы компьютерных видеотехнологий				
Тема 4.1. Ввод видеоданных в персональный компьютер	34	Практическая работа №15. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.	2	2
Тема 4.2. Особенности обработки цифровой видеoinформации	35	Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеoinформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск.	2	
	36	Общность интерфейсов программ для обработки цифрового видео. Технология нелинейного монтажа. Многоканальная обработка цифрового видео средствами программы Adobe Premier. Проектирование последовательности сцен (сценария). Загрузка видеофрагментов.	2	
	37	Практическая работа №16. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Создание надписи во весь экран с использованием текстуры. Разработка логотипа. Создание надписи на основе шаблона. Создание бегущей строки. Создание прокучивающейся надписи. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание текста вдоль конкурв Безье.	2	
Тема 4.3. Сведение видеoinформации и звука в ролик.	38	Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата. Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Запись ролика на диск.	2	
	39	Практическая работа №17. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro.	2	

	Создание переходов к клипам, расположенным на разных дорожках. Добавление аудиоэффектов к ролику. Добавление видеоэффектов к ролику.		
	Самостоятельная работа: 1. Оформление отчета 2. Подготовка сообщения на тему «Краткая характеристика программ по обработке видео (на примере двух программ)» в форме доклада.	5	
	Дифференцированный зачет	2	
Всего:		120	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета мультимедийных технологий.

Оборудование учебного кабинета мультимедийных технологий:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации.

Технические средства обучения:

- персональный компьютер;
- проекционный экран;
- мультимедийный проектор;
- комплекты гарнитур (наушники-микрофон)
- доска;
- колонки;
- микрофон.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Для преподавателя:

Основные источники:

1. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова Самоучитель Adobe Premiere Pro 2.0. Самоучитель.– СПб.: БХВ – Петербург, 2010.
2. Михаил Райтман Adobe Flash CS6. Официальный учебный курс (+ CD). – М.: Эксмо, 2013.
3. Александр Харуто Монтаж и обработка фонограмм и видеозаписей. Работа с компакт-дисками. Практическое руководство. – М.: Либроком, 2013.
4. Колин Мук ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство. – СПб.: Питер, 2011.

Дополнительные источники:

1. Джейсон Финкэнон. Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash. Профессиональные компьютерные книги. – М.: Рид Групп, 2012.

Для студента:

Основные источники:

1. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова Самоучитель Adobe Premiere Pro 2.0. Самоучитель.– СПб.: БХВ – Петербург, 2010.

2. Михаил Райтман Adobe Flash CS6. Официальный учебный курс (+ CD). – М.: Эксмо, 2013.
3. Александр Харуто Монтаж и обработка фонограмм и видеозаписей. Работа с компакт-дисками. Практическое руководство. – М.: Либроком, 2013.
4. Колин Мук ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство. – СПб.: Питер, 2011.

Дополнительные источники:

1. Джейсон Финкэнон. Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash. Профессиональные компьютерные книги. – М.: Рид Групп, 2012

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь:	
использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;	- наблюдение за деятельностью студентов на протяжении изучения тем 1.1, 2.1 - 2.4 дисциплины; - оценка качества выполнения практических работ; - оценка качества выполнения заданий к самостоятельной работе выборочно
обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;	- наблюдение за деятельностью студентов на протяжении изучения тем 3.1 – 3.3 дисциплины; - оценка качества выполнения практических работ; - оценка и анализ качества выполнения студентом заданий к самостоятельной работе.
обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео.	- наблюдение за деятельностью студентов на протяжении изучения тем 1.2, 4.1 – 4.3 дисциплины; - оценка качества выполнения практических работ; - оценка и анализ качества выполнения студентом заданий к самостоятельной работе.
Знать:	
назначение и виды мультимедийных технологий;	- оценка качества сформированных знаний студента при проведении устного опроса по теме 1.1; - контроль усвоения знаний студентов в форме проверочной работы; - проверка конспектов лекций по теме 1.1; - наблюдение за качеством работы студента на занятиях по теме 1.1.
технологии создания интерактивной анимации;	- оценка качества знаний при выполнении студентами практических работ, самостоятельных работ; - наблюдение за качеством выполнения работы студента на практических занятиях;

	- контроль усвоения знаний студентов в форме проверочной работы; - проверка конспектов лекций по разделу 2; - оценка качества выполнения студентами индивидуальных проектов по темам 2.2, 2.4.
технологии обработки аудиоинформации;	- оценка качества сформированных знаний студента при проведении устного опроса по темам 3.1-3.3; - оценка качества знаний при выполнении студентами самостоятельной работы; - проверка конспектов лекций по темам раздела 3; - оценка качества выполнения студентами практических работ раздела 3.
технологии обработки видеоинформации.	- оценка качества сформированных знаний студента при проведении устного опроса по темам 1.2, 4.1-4.3; - оценка качества знаний при выполнении студентами самостоятельной работы; - проверка конспектов лекций по темам раздела 4; - оценка качества выполнения студентами практических работ раздела 4.

6. ТЕМАТИКА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Раздел программы, тема	Тематика самостоятельной работы	Количество часов
Раздел 1. Теоретические основы мультимедийных технологий Тема 1.1. Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации.	1.Работа с техническим словарем терминов и понятий: презентация, баннер, анимация, видеоролик. 2.Составление сравнительной характеристики (достоинства и недостатки) презентации, баннера	3
Раздел 1. Теоретические основы мультимедийных технологий Тема 1.2. Каналы передачи видеoinформации. Стандарты хранения видеоданных	1.Подготовка сообщения на тему «Реальные примеры применения мультимедийных технологий в различных сферах деятельности (не менее 10 примеров)».	2
Раздел 2. Интегрированная среда для создания интерактивной анимации. Тема 2.1. Технология обработки текстовой информации. Текстовые процессоры.	1.Подготовка сообщения на тему «Другие программные средства для создания анимации (один пример)» в форме доклада	2
Раздел 2. Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации. Тема 2.2. Flash – технология. Программа Adobe Flash. Интерфейс программы.	Оформление отчета Выполнение заданий на ПК: 1.Использование инструментов создания форм при формировании объектов. Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы, изменения типа линий, цвета и толщины, задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer. Сохранение документа. 2.Использование инструментов рисования при создании объектов. Принципы работы с инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket. Принципы работы со слоями. Работа с панелью Библиотека: символы и экземпляры. Экспорт рисунка.	4
Раздел 2. Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации.	1.Оформление отчета 2.Составление классификации Flash-приемов для текста в лекционной тетради. 3.Подготовка конспекта на тему: «Понятие и назначение символа Button (Кнопка), состояния кнопки и реакции действия мыши».	9

Тема 2.3. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация.		
Раздел 2. Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации. Тема 2.4. Объектно-ориентированные технологии во Flash	Оформление отчета Выполнение задания на ПК 1. Разработка интерактивной Flash-игры по индивидуальной теме.	8
Раздел 3. Основы компьютерных аудиотехнологий Тема 3.1. Звуковые системы персонального компьютера	1. Подготовка конспекта на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». 2. Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».	2
Раздел 3. Основы компьютерных аудиотехнологий Тема 3.2. Ввод и распознавание речи.	1. Составление таблицы «Характеристика программ по обработке звука (например, Sound Forge, Cool Edit, Adobe Audition)».	1
Раздел 3. Основы компьютерных аудиотехнологий Тема 3.3. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity	1. Оформление отчета 2. Подготовка конспекта по теме «Назначение фильтров программы Audacity: FFT – фильтр, Wah-Wah, Усиление базовых частот, GVerb, Смена высоты тона, Смена скорости, Смена тона, Нормализация и Усиление сигнала».	4
Раздел 4. Основы компьютерных видеотехнологий Тема 4.1. Ввод видеоданных в персональный компьютер	1. Оформление отчета	1
Раздел 4. Основы компьютерных видеотехнологий Тема 4.2. Особенности обработки цифровой видеоинформации	1. Оформление отчета	1
Раздел 4. Основы компьютерных видеотехнологий Тема 4.3. Сведение видеоинформации и звука в ролик	1. Оформление отчета 2. Подготовка сообщения на тему «Краткая характеристика программ по обработке видео (на примере двух программ)» в форме доклада.	3
Итого:		40

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ
В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ

№ изменения, дата внесения изменения; № страницы с изменением;	
БЫЛО	СТАЛО
Основание:	
Подпись лица внесшего изменения	