

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Прикладные информационные технологии»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

по дисциплине

Б.1.2.16 «Компьютерные средства создания видеоэффектов»

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 1 «Графический дизайн»

Квалификация (степень) – бакалавр

форма обучения – очная,
курс – 4,
семестр – 7,8,
зачетных единиц – 4, 5
всего часов – 144, 180,
в том числе:
лекции – 18, 18,
коллоквиумы – нет,
практические занятия – 54, 54,
лабораторные занятия – нет,
самостоятельная работа – 72, 108,
зачет – 7 семестр,
экзамен – 8 семестр,
РГР – нет,
курсовая работа – нет,
курсовой проект – нет

1. Цели и задачи дисциплины

Образовательная цель: Способствовать становлению личности, способной применять в профессиональной деятельности навыки работы с информационными и компьютерными технологиями сформировать у студентов представление о современных формах деятельности дизайнера компьютерной графики, умение ориентироваться в вопросах получения, обработки, необходимой для дизайнерской деятельности информации, изучить основные формы использования информационных мультимедийных технологий в рекламной деятельности, развить умения целенаправленно использовать различные информационные технологии для создания различного вида компьютерного дизайна.

Профессиональные цели дисциплины:

Целью является подробное знакомство с существующими информационными мультимедийными технологиями в области дизайна. В рамках курса изучается программа Adobe After Effects. Обсуждаются основы создания и редактирования видеофайлов, рекламных роликов, совмещение трехмерной графики и цифрового видео, добавление эффектов, наложение звука и другие вопросы, связанные с профессиональным использованием программ обработки видеофайлов.

Задачи дисциплины:

Целью дисциплины является ознакомление студентов с понятием цифровой обработки аудио-видеоинформации, форматами и кодеками, прикладными программами для обработки цифрового аудио и видео. Студенты познакомятся с основными приемами создания цифровых аудио-видеороликов. Также студенты изучат устройства обеспечивающие запись и воспроизведение мультимедиа.

Задачи изучения дисциплины: студент должен знать основные сведения о прикладном обеспечении для обработки цифрового аудио и видео. Ознакомиться с процессами записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Студенты должны знать основы информатики в объеме школьного курса, владеть основами компьютерной грамотности, иметь опыт работы с растровой и векторной графикой, владеть основами создания анимации, иметь представление о цветовых моделях и основных форматах графических документов, а также иметь навыки практической работы на персональном компьютере в операционной среде Windows.

В процессе изучения дисциплины студент использует знания, получаемые при изучении дисциплин «Информационные технологии», «Технологии создания визуальных образов в видеопроизводстве», «Компьютерные средства создания и обработки векторной графики»,

«Компьютерные средства обработки растровых изображений». Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, получают свое развитие в проектной деятельности.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ПК-10.

- осознает сущность и значение информации в развитии современного общества, владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ПК-10).

Студент должен знать:

- основы композиции в дизайне (графическом, промышленном, костюма, среды, средств транспорта)
- типологию композиционных средств и их взаимодействие; цвет и цветовую гармонию;
- генезис и семантику орнамента;
- основы проектной графики; способы трансформации поверхности;
- основы теории и методологии проектирования (в графическом промышленном дизайне, в дизайне костюма, среды, средств транспорта);
- конструирование; основы инженерного обеспечения дизайна;
- существующими информационные мультимедийные технологии, используемые в области рекламы.
- виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики,
- основы работы в программе Adobe After Effects, инструменты и алгоритмы создания видеоряда, редактирования и модификации видеофайлов;
- форматы публикации данных;

Студент должен уметь:

- осуществлять видеомонтаж;
- назначать и редактировать спецэффекты;
- использовать инструментарий среды разработки Adobe After Effects, создавать и настраивать композиции, получать готовый мультимедийный продукт;
- формулировать требования к создаваемым мультимедийным продуктам;

Студент должен владеть:

- приемами обработки видеофайлов, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, художественно-техническим редактированием.
- терминологией и основными понятиями видеомонтажа;

- навыками создания и публикации в среде Adobe After Effects собственных видеофайлов.
- методами и средствами создания современных мультимедиа продуктов;
- основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными;
- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных;
- навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте.

Полученные знания должны соответствовать современному состоянию области разработки мультимедийных продуктов и определять умение выпускников самостоятельно решать задачи их проектирования и разработки.