



1920

АННОТАЦИЯ по дисциплине **Б1.В.ДВ.02.02 «МУЛЬТИМЕДИА И ВИДЕОМОНТАЖ»**

Объем трудоемкости: 3 зачетные единицы

Цель дисциплины: Основной целью изучения дисциплины «Мультимедиа и видеомонтаж» является формирование способности создавать профессиональный видеомонтаж на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности: в сфере рекламы, в области создания клипов и т.п.

Освоение курса дает возможность студентам создавать как самостоятельные творческие проекты, так и основу для масштабных длительных работ различных дисциплин. В программе курса рассматриваются технологии и методы современного компьютерного видеомонтажа; применения компьютерной графики Adobe Creative Cloud; поиски новых проектных решений в области мультимедиа и видеомонтажа; навыки эксплуатации современного оборудования и приборов в процессе дизайн-проектирования. способы обработки видеомонтажа информации. После прохождения курса студенты смогут более свободно формировать свои творческие идеи и воплощать любые из них в полностью авторских проектах на высоком профессиональном уровне.

Задачи дисциплины:

Основные задачи изучения дисциплины «Мультимедиа и видеомонтаж» включают в себя:

- ознакомить студентов с основными принципами и методами проектирования видеомонтажа, и современными тенденциями его развития.
- закрепить навыки с использованием современным оборудованием и приборов;
- освоить практические навыки работы с программой Adobe Creative Cloud.
- формировать знание компьютерного моделирования процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач;
- развить практические умения и навыки создания мультимедийных изображений и видеомонтажа средствами компьютерной графики.

Место дисциплины «Мультимедиа и видеомонтаж» в структуре ООП ВО

Дисциплина «Мультимедиа и видеомонтаж» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Требования к уровню освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ПК-1.1; ПК-1.2.

Компетенция	Содержание компетенции (или её части)	Компонентный состав компетенций		
		<i>Знает:</i>	<i>Умеет:</i>	<i>Владеет:</i>
ПК-1.1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования. Разрабатывать и	правила эксплуатации современного оборудования и приборов, необходимых для осуществления	работать с современным оборудованием и приборами; грамотно использовать их в профессиональной деятельности дизайнера.	навыками эксплуатации современного оборудования и приборов в процессе дизайн-

Компетенция	Содержание компетенции (или её части)	Компонентный состав компетенций		
		Знает:	Умеет:	Владеет:
	согласовывать с заказчиком предпроектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации, коммуникации.	научной и проектной деятельности; основные информационные технологии, применяемые в дизайне.		проектирования.
ПК-1.2.	Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	полный объем решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на творческом подходе, на практике. Предлагаемых обстоятельствах при решении новых творческих задач.	профессионально синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике. Хорошо ориентируется в методах и практических приемах, обладает опытом точной постановки задач и выбора оптимальных средств для их решения.	полный объем решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике. Предлагаемых обстоятельствах при решении новых творческих задач.

Основные разделы дисциплины:

№	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Основные понятия компьютерного видеомонтажа	6			2	4
2.	Программное обеспечение видеомонтажа на компьютере	6			2	4
3.	Знакомство с системой. Изучение основ интерфейса программы и базовых принципов её работы	10			2	6
4.	Разработка сценария для видеомонтажа	16			2	4

5.	Технологические особенности программ компьютерного видеомонтажа	8			2	4
6.	Этапы создания видеоролика на компьютере	18			2	6
7.	Создание и анимация титров. Изучение штатного титровальщика и различных способов анимации титров	8			2	4
8.	Захват/копирование отснятых материалов с различных видеокамер. Сложные приёмы видеомонтажа	10			2	4
9.	Способы управления громкостью звука, наложение звуковых эффектов, запись звука с микрофон	10			2	4
10.	Комплексный монтаж – работа с большими проектами	10			2	6
11.	Последние штрихи. Создание DVD/Blu-ray дисков	6			2	4
	Итого по дисциплине:	72			22	50
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)					0,3
	Подготовка к экзамену					35,7
	Общая трудоемкость по дисциплине во 2 семестре					108

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен