

Белорусский государственный университет

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

_____ С.В. Абламейко

22.11.2013

(дата утверждения)

Регистрационный № УД-150/баз.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КОММУНИКАЦИИ

Учебная программа по учебной дисциплине

для специальности

1-23 01 07 Информация и коммуникация

2013 г.

СОСТАВИТЕЛИ:

И. П. Шибут, старший преподаватель кафедры технологий коммуникации
Института журналистики Белорусского государственного университета;

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Кафедра математики и информатики Минского филиала Федерального
государственного бюджетного образовательного учреждения высшего
профессионального образования «Московский государственный университет
экономики, статистики и информатики»;

Е. М. Зайцева, доцент кафедры информационных технологий в образовании
Государственного учреждения образования «Республиканский институт высшей
школы», кандидат физико-математических наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой технологий коммуникации Института журналистики Белорусского
государственного университета
(протокол № 11 от 25.06.2013);

Учебно-методической комиссией Института журналистики Белорусского
государственного университета
(протокол № 4 от 22.11.2013)

Ответственный за редакцию: И. П. Шибут

Ответственный за выпуск: И. П. Шибут

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по дисциплине «Мультимедийные технологии коммуникации» разработана для учреждений высшего образования Республики Беларусь в соответствии с требованиями образовательного стандарта по специальности 1-23 01 07 «Информация и коммуникация» с учетом принципа преемственности¹.

Цель дисциплины – ориентация будущих специалистов в оценке традиций и современных тенденций в теории и практике информационного дизайна, освещение возможностей современных мультимедийных технологий в организации коммуникационных процессов.

Задачи дисциплины:

1. ознакомить студентов с основными понятиями и определениями компьютерной графики, с основными возможностями, предоставляемыми графическими редакторами при создании, оцифровке, обработке и преобразовании графических изображений, со способами эффективного использования существующих коллекций графических изображений;
2. ознакомить студентов с конвергентными форматами фиксации информации и способами их использования;
3. изучить основные понятия и определения теории дизайна, основные материалы и инструменты дизайнера, фундаментальные принципы теории дизайна;
4. рассмотреть основные возможности поиска и размещения информации, предоставляемые глобальной сетью Интернет;
5. изучить способы организации и представления электронной информации, предоставляемые современными технологиями веб-дизайна.

Место дисциплины в системе подготовки специалиста по информации и коммуникации, связи с другими учебными дисциплинами.

Данная дисциплина является одной из базовых в рамках подготовки специалистов, чья профессия непосредственным образом связана с информационно-коммуникационной деятельностью. Актуальность изучения дисциплины «Мультимедийные технологии коммуникации» обусловлена тем фактом, что вызвавшее серьезные трансформации во всех сферах современного общества развитие информационных и коммуникационных технологий не только кардинально изменило структуру, способы функционирования СМК и каналы распространения информации, но и привело к значительным трансформациям в самой профессии специалиста, работающего с информацией. Поскольку Интернет снабдил современного специалиста в области информации и коммуникации не только принципиально новыми инструментами для интерактивного общения с аудиторией, но и более эффективными средствами для профессионального развития и самореализации, все больше говорят об

¹Программное обеспечение мультимедийных технологий: типовая учеб. программа для высших учебных заведений по специальности 1-23 01 07 «Информация и коммуникация (по направлениям)»; ТД-Е.236/тип. / И. П. Шибут. – Минск: Мин-во образования Республики Беларусь, 2009. – 15 с.

универсальном журналисте, в деятельности которого умение использовать информационные технологии становится важнейшим качеством.

Дисциплина «Мультимедийные технологии коммуникации» основывается на дисциплинах «Современные информационные технологии», «Основы информационно-коммуникационной деятельности» и служит базой для восприятия и усвоения дисциплин: «Современные технологии масс-медиа», «Корпоративные медиа», «Теория и практика рекламы».

Требования к освоению учебной дисциплины в соответствии с образовательным стандартом.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

- основные возможности, предоставляемые мультимедийными редакторами при создании, оцифровке, обработке и преобразовании графических изображений;
- способы эффективного использования существующих коллекций мультимедийной информации;
- основные понятия и определения теории дизайна;
- основные материалы и инструменты дизайнера;
- фундаментальные принципы теории дизайна;
- конвергентные форматы фиксации информации.

уметь:

- проектировать, создавать, редактировать мультимедийную информацию;
- использовать способы поиска, организации и размещения электронной информации, предоставляемые современными технологиями веб-дизайна;
- создавать гипертекст как нелинейный виртуальный документ и систему документов.

владеть:

- навыками работы с различными видами мультимедийной информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий;
- методами и средствами организации собственной информационной деятельности и планирования ее результатов.

На изучение дисциплины «Мультимедийные технологии коммуникации» в соответствии с типовым учебным планом по специальности отводится всего 168 учебных часов, из них 86 – аудиторных, в том числе: 16 часов – лекционных, 70 часов – на лабораторные занятия.

Дисциплина рассчитана на два семестра, рекомендуемая форма итогового контроля в каждом семестре – зачет.

Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.

Самостоятельная работа студентов является основным способом охвата учебного материала по дисциплине «Мультимедийные технологии коммуникации» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель

самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. С учетом содержания, цели и задач дисциплины «Мультимедийные технологии коммуникации» целесообразно осуществлять такие виды самостоятельной работы по дисциплине, как самостоятельная работа, которая обеспечивает подготовку к аудиторным занятиям, и самостоятельная работа при подготовке к зачету по дисциплине.

Самостоятельная внеаудиторная работа призвана активизировать освоение учащимися материала, формировать навыки самостоятельной работы с источниками, базами данных, справочниками, печатными и мультимедийными учебниками, предполагает выполнение самостоятельных и творческих заданий.

Разработанные для поддержки дисциплины презентации, раздаточные и учебные файлы содержат теоретический материал и практические задания и доступны обучаемым из локальной сети Института журналистики. Данная информация в электронном виде может быть использована как во время занятий, так и для самостоятельной работы. Такой подход призван способствовать успешной организации самостоятельных занятий с учетом особенностей восприятия материала каждым студентом. Для контроля над эффективностью усвоения информации студентам предлагается создать электронные версии документов. После отработки практических занятий по определенной теме для оперативного контроля усвоения знаний проводится контролируемое самостоятельное занятие, на котором студентам предлагается самостоятельно выполнить задание по пройденной теме. Дополнительными формами контроля самостоятельной работы студентов являются: реферирование и конспектирование монографической и оригинальной литературы; выполнение реферативной работы на заданную тематику и выступление с презентацией на практических занятиях.

ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ раздела темы	Наименование раздела, темы	Количество аудиторных часов	
		лек ции	практ. занятия
Раздел 1. Основы мультимедийных технологий коммуникации. Базовые понятия растровой графики			
1.	Основы мультимедийных технологий коммуникации как сфера интересов специалиста в области информации и коммуникации, учебная дисциплина и практическая проблема	2	
2.	Введение в мир мультимедийных цифровых изображений: определение, использование, программное обеспечение для работы с цифровыми изображениями	2	
3.	Теоретические основы современных цветовых концепций	2	
4.	Конвергентные форматы фиксации мультимедийной информации	2	
5.	Основы программы Adobe Photoshop. Возможности программы для редактирования изображений и работы с цветом		2
6.	Основы редактирования изображений с использованием инструментов выделения. Основные инструменты для работы с контурами		4
7.	Основные приемы создания текстовых эффектов		2
8.	Основные приемы создания композиции на заданную тему с использованием возможностей работы со слоями		4
9.	Основные возможности работы с цветовыми каналами		4
10.	Основные приемы работы по созданию анимации в программе Adobe Photoshop		2
11.	Использование встроенной и подключаемых библиотек фильтров программы Adobe Photoshop		2
12.	Возможности пакета Adobe Design Premium для работы с веб-графикой		2
13.	Основные приемы планирования макета шаблона веб-страницы		6
14.	Сохранение изображения для веб-страницы: основные возможности оптимизации графики в программе Adobe Photoshop		2
15.	Разработка учебного макета шаблона веб-страницы на заданную тематику		2
Раздел 2. Основы информационного дизайна. Базовые понятия векторной графики			
1.	Основы дизайна	2	
2.	Инструменты дизайнера	4	
3.	Принципы дизайна	2	

4.	Основы программы Adobe Flash. Организация пользовательского интерфейса		2
5.	Основные приемы рисования, работа с цветом, импорт графики в Adobe Flash		4
6.	Основные приемы создания объектов в Adobe Flash		6
7.	Библиотеки и символы в Adobe Flash		2
8.	Создание анимации в Adobe Flash		4
9.	Flash-эффекты		2
10.	Озвучивание и публикация Flash-фильма		2
11.	Создание учебных Flash-презентаций		4
12.	Создание логотипов и баннеров в Adobe Flash		2
13.	Специальные возможности языка Action Script		4
14.	Создание Web-сайта в Adobe Flash		6
	<i>Итого</i>	16	70

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Раздел 1. Основы мультимедийных технологий коммуникации

Тема 1. Основы мультимедийных технологий коммуникации как сфера интересов специалиста в области информации и коммуникации, учебная дисциплина и практическая проблема.

Основы мультимедийных технологий коммуникации: предмет, цели, задачи, терминологический аппарат, место в системе практической деятельности специалиста по коммуникации.

Структурные и контентные параметры и характеристики учебной дисциплины. Постановка конкретных задач по получению студентами системных теоретических знаний и практических навыков в области общей теории компьютерной графики. Презентация возможностей использования мультимедийных технологий и методов в организации различных форм взаимодействия. Мультимедийная коммуникационная деятельность как объект изучения и важнейший учебный модуль в процессе подготовки специалиста по информации и коммуникации: от знания – к умению и навыкам.

Тема 2. Введение в мир мультимедийных цифровых изображений: определение, использование, программное обеспечение для работы с цифровыми изображениями.

Определение мультимедийного цифрового изображения. Коммерческое использование цифровых мультимедийных изображений. Цифровые изображения в печатной продукции.

Программное обеспечение для работы с цифровыми изображениями. Растровые программы. Пиксель. Векторные программы. Вектор. Программы рисования. Программы черчения. Программы верстки страниц. Программы редактирования изображений. Программы создания спецэффектов. Программы трехмерного моделирования и визуализации. Программные средства виртуальной реальности. Программы CAD и CAM. Программы создания мультимедиа-презентаций.

Тема 3. Теоретические основы современных цветовых концепций.

Основные понятия и определения: цветовой диапазон, динамический диапазон, цветовое пространство. Способы описания цветового пространства: цветовые модели, цветовые палитры.

Цветовая модель RGB. Использование RGB-цветов. Цветовые модели HSB, HSV, HSL. Использование HSB-цветов. Цветовая модель CMYK. Использование CMYK-цветов. Модели CIE и LAB Color. Индексированный цвет. Использование spot-цветов. Управление цветами.

Тема 4. Конвергентные форматы фиксации мультимедийной информации.

Определение цифровых файловых форматов. Использование цифровых файловых форматов. Собственные форматы файлов. Растровые, векторные и универсальные форматы: определение, различия, достоинства, недостатки.

Форматы EPS, TIFF, JPEG, PICT, PSD, GIF, PCX, BMP, PCD, Flash, PNG, GIF, VRML, CDR, PDF. 3D-форматы. Стандарт TWAİN.

Тема 5. Основы программы Adobe Photoshop. Возможности программы для редактирования изображений и работы с цветом.

Настройки интерфейса. Создание документа. Параметры экрана. Настройки инструментов. Основные приемы создания и редактирования изображений с помощью инструментов рисования, перемещения, редактирования. Цветовые режимы. Способы выбора цвета. Настройка цвета. Работа с редактором градиента.

Тема 6. Основы редактирования изображений с использованием инструментов выделения. Основные инструменты для работы с контурами.

Инструменты выделения, перемещения, трансформирования. Дублирование, копирование фрагментов изображений. Основы редактирования изображений. Инструменты рисования, перемещения, редактирования.

Основные инструменты для работы с контурами. Определение контура. Инструменты для работы с контурами. Палитра Paths. Типы контуров. Рабочий контур. Сохранение, загрузка, преобразование контуров. Обводка, заливка контура. Получение выделенной области из контура. Превращение выделенной области в контур. Контурные обрезаки (обтравочные контуры).

Тема 7. Основные приемы создания текстовых эффектов.

Возможности инструмента Type. Ввод текста. Форматирование текста. Редактирование текста. Трансформация текста: деформация, направление, текст вдоль кривой. Вычисление преобразований, тоновые кривые, фильтры, альфа-каналы, эффекты слоев. Текстовая маска. Обводка текста. Инструмент Notes. Импорт заметок.

Тема 8. Основные приемы создания композиции на заданную тему с использованием возможностей работы со слоями.

Понятие слоя. Палитра Layers. Обычные, текстовые, корректирующие слои. Параметры слоя, эффекты слоя, сохранение слоев, редактирование слоев, композиции слоев, изменение порядка слоев, связывание слоев, объединение слоев в группы, выравнивание слоев. Понятие слой-маски: создание, редактирование, привязка. Работа с палитрой Layer Comps: работа и просмотр вариантов слоев, изменение и обновление вариантов слоев, экспорт вариантов слоев. Управление стилями слоя.

Создание композиции на заданную тему из оригинальных изображений с использованием эффектов программы.

Тема 9. Основные возможности работы с цветовыми каналами.

Понятие цветового канала. Понятие быстрой маски. Редактирование быстрой маски: выбор режима отображения цветом, изменение цвета быстрой маски. Понятие альфа-каналов: сохранение и загрузка выделения, дублирование и удаление альфа-каналов, непосредственное редактирование альфа-каналов, сохранение выделенной области в другом документе, перемещение выделенной области в другой документ.

Цвет в градациях серого. Дуплексы. Тонирование. Раскрашивание и обесцвечивание изображений. Смещение каналов изображения.

Тема 10. Основные приемы работы по созданию анимации в программе Adobe Photoshop.

Понятие компьютерной анимации. Возможности палитры Animation: добавление, редактирование, удаление кадров анимации. Определение продолжительности видеоряда и частоты кадров. Промежуточные кадры анимации. Кадры на слоях: переключение режимов палитры, показ или скрытие слоев и свойств слоя в графике времени. Форматы экспорта анимации: оптимизация кадров, сведение кадров в слои.

Тема 11. Использование встроенной и подключаемых библиотек фильтров программы Adobe Photoshop.

Определение понятия «фильтр». Работа с галереей фильтров. Группы фильтров: художественные, размытие, искажение, шум, оформление, рендеринг, резкость, эскиз, стилизация, текстура, видео, другие. Группа фильтров Цифровая подпись. Авторские права: цифровая метка, встроить-читать цифровую подпись.

Тема 12. Возможности пакета Adobe Design Premium для работы с веб-графикой.

Использование линеек, направляющих, smart-направляющих. Создание навигационной панели с кнопками перехода. Добавление ссылок к кнопкам перехода. Создание ссылок с использованием слоев, инструментов, выделений. Создание ролловер-эффектов для предложенного изображения. Создание удаленных ролловер-эффектов.

Тема 13. Основные приемы планирования макета шаблона веб-страницы.

Модификация макета в соответствии с задачей, подготовка необходимых графических изображений. Разбиение изображения на фрагменты по направляющим с помощью инструмента Slice (Фрагмент). Работа с картой изображения. Оптимизация фрагментов изображения, создание URL-ссылок, создание и сохранение макета страницы.

Планирование и создание навигационного меню в шаблоне веб-страницы. Создание навигации. Добавление текстовых надписей к кнопкам навигации. Прикрепление ссылок к кнопкам навигационного меню. Назначение активных ссылок кнопкам навигационной панели. Сохранение макета с активными ссылками.

Основные приемы оформления области контента. Размеры страниц. Типы страниц: входные, выходные, splash-страницы. Поля страниц. Примеры разметки. Разметка текста. Задание иерархии текста. Заголовки и подзаголовки. Абзацы и разделы. Форматирование таблиц.

Тема 14. Сохранение изображения для веб-страницы: основные возможности оптимизации графики в программе Adobe Photoshop.

Сохранение для веб и устройств. Поточная обработка файлов. Алгоритмы генерации цвета. Набор установок сохранения файла. Сохранение и экспорт

файлов в другие форматы. Оптимизация GIF-файлов. Оптимизация JPEG-файлов. Оптимизация PNG-файлов. Оптимизация WBMP-файлов.

Тема 15. Разработка учебного макета шаблона веб-страницы на заданную тематику.

Разработка информационной архитектуры, логической, физической структуры, топологии, подгонка шаблона. Подготовка мультимедийного наполнения; тестирование гиперссылок.

Раздел 2. Основы информационного дизайна. Базовые понятия векторной графики

Тема 1. Основы дизайна.

Дизайн и «чужое творчество». Способы организации материала. Способы подготовки текстовой информации, сбор, обработка графики. Общие правила и подготовительные операции, как основа реализации будущих проектов.

Тема 2. Инструменты дизайнера.

Пространственные отношения. Размер. Пропорции. Микропропорции. Размещение. Одноуровневые элементы. Разноуровневые элементы. Плотность. Плотность текста. Форма. Прямые. Прямоугольники. Круги и закругления. Кривые Безье. Бесформенность. Цвет. Как устроен цвет. Восприятие цвета. Сочетаемость цветов. Текст и фон. Текстуры. Плоский цвет. Геометрические текстуры. Пиксельные текстуры. Фотографические текстуры. Материальные текстуры. Шрифт и текст. Элементы шрифта. Шрифты и время. Подбор шрифтов. Параметры набора. Цвет. Текст как текстура.

Тема 3. Принципы дизайна.

Единство. Академический стиль. Баланс. Центр масс. Правило рычага. Контраст. Одномерный контраст. Многомерный контраст. Аспекты контраста. Динамика. Динамика явная. Динамика неявная. Ньюансировка.

Тема 4. Основы программы Adobe Flash. Организация пользовательского интерфейса.

Настройка интерфейса программы. Среда Flash: главное окно программы, управление окнами и панелями, работа с окном документа, управление окном документа, средства позиционирования. Файловые операции: создание нового документа, создание нового документа на основе шаблона, работа с документами, создание шаблона.

Тема 5. Основные приемы рисования, работа с цветом, импорт графики в Adobe Flash.

Использование, настройка инструментов рисования. Редактирование графики: выделение, фрагментация и слияние, группировка, перемещение, удаление, изменение формы и цвета, точная правка кривых, сложное выделение, дополнительные возможности работы с контурами. Инструменты выбора цвета: работа с линиями, работа с заливками. Настройка заливки. Фиксация заливки. Работа с палитрами.

Импорт графики и работа с изображениями в Adobe Flash. Поддержка графических форматов. Работа с импортированной графикой: векторизация, способы разбиения растровой графики. Задание параметров растрового изображения. Публикация и экспорт статичной графики.

Тема 6. Основные приемы создания объектов в Adobe Flash.

Простейшие манипуляции: изменение порядка наложения объектов, выравнивание, перемещение и изменение размеров, зеркальное отражение. Вращение и сдвиг объектов, искажение формы, деформация, свободная трансформация. Дополнительные возможности: преобразование копии графического фрагмента, сброс преобразований графического фрагмента, блокировка фрагмента.

Работа с текстом. Текстовые блоки: создание и работа с текстовыми блоками, форматирование, поддержка шрифтов, форматирование абзаца. Параметры текстового блока. Специальные текстовые блоки: поля ввода, статические и динамические текстовые блоки. Работа с символами текста как с графикой. Подстановка шрифтов.

Работа со слоями. Применение слоев: создание и использование, управление слоями, использование папок в списке слоев. Специальные слои: слои-направляющие, маскирующие слои.

Тема 7. Библиотеки и символы в Adobe Flash.

Работа с образцами: типы образцов, создание образцов, изменение образцов. Создание экземпляров. Преобразование экземпляров: изменение цвета, изменение типа, смена экземпляра. Преобразование экземпляра в обычный графический объект.

Работа с библиотекой: окно библиотеки, управление образцами, использование папок.

Совместное использование образцов и библиотек. Библиотеки общего использования.

Тема 8. Создание анимации в Adobe Flash.

Покадровая анимация: использование временной шкалы, создание кадров, просмотр фильма в среде Flash, правка анимации, работа с кадрами, использование сцен.

Трансформационная анимация: создание трансформации движения, параметры трансформации движения. Трансформация формы, параметры трансформации формы. Маркеры трансформации и их использование.

Использование обоих видов анимации. Вложенная анимация. Поддержка форматов анимации и видео.

Тема 9. Flash-эффекты.

Стандартные Flash-эффекты. Настройка параметров Flash-эффектов. Эффекты с графикой. Имитация различных эффектов для изображений. Работа с фильтрами программы. Использование фильтров для имитации эффектов для изображений.

Тема 10. Озвучивание и публикация Flash-фильма.

Представление звуковой информации: кодирование и хранение звуковых данных, форматы звука, поддерживаемые Flash, форматы звука, не поддерживаемые Flash. Импорт звука и работа с ним: использование звука в фильме, правка звука, работа с импортированными звуками, задание параметров звука.

Подготовка к экспорту: оптимизация фильма. Публикация фильма: выбор формата публикации Экспорт фильма: форматы экспорта, поддерживаемые Flash, экспорт анимации.

Тема 11. Создание учебных Flash-презентаций.

Понятие Flash-презентация. Способы создания Flash-презентаций. Типы Flash-презентаций. Разработка учебной Flash-презентации на основе шаблона.

Тема 12. Создание логотипов и баннеров в Adobe Flash.

Типы баннеров. Создание JPEG-баннеров. Создание GIF-баннеров. Создание Flash-баннеров. Создание интерактивных баннеров. Приемы создания логотипов.

Тема 13. Специальные возможности языка Action Script.

Основы языка ActionScript: сценарий, типы данных, константы, переменные, операторы, действия, комментарии, сложные выражения, функции, объекты, пользовательские объекты, внешние объекты.

Тема 14. Создание Web-сайта в Adobe Flash.

Создание Web-сайта с использованием основных возможностей рисования, работы с объектами, текстом, графическими эффектами Adobe Flash. Разработка логической, физической структуры сайта, создание макета, создание и импорт изображений, работа с текстом, работа с библиотекой фильма, построение системы навигации сайта, наполнение внутренних разделов.

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ЛИТЕРАТУРА

Основная

1. *Гото, К, Котлер, Э.* Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Котлер / К. Гото, Э. Котлер. – СПб., 2004.
2. *Ильин, А. С.* Реклама в коммуникационном процессе: курс лекций / А. С. Ильин. – М.: КНОРУС, 2011. – 144 с.
3. *Калмыков, А.А.* Интернет-журналистика: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Журналистика» / А. А. Калмыков, Л. А. Коханова. – М: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. – 383 с.
4. *Кирсанов, Д.* Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. – СПб., 2007.
5. *Нильсен, Я.* Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. – СПб., 2003.
6. *Соловьев, А. И.* Основы информационно-коммуникационной деятельности: пособие для студентов Института журналистики БГУ / А. И. Соловьев. – Минск: БГУ, 2009. – 191 с.
7. *Шибут, И.П.* Программное обеспечение мультимедийных технологий [Электронный ресурс] : основы компьютерной графики и анимации : учеб.-метод. пособие для студентов гуманитар. спец. / И. П. Шибут, В. Н. Курбацкий, В. М. Шульганова. – Минск : БГУ, 2011.

Дополнительная

8. *Дженкинс, С.* Web-дизайн / С. Дженкинс. – М., 2008.
9. Интернет и интерактивные электронные медиа: исследования – 2008. Часть I: Новые медиа и новые сервисы: маркетинг, трафик, мобильная связь / сборник кафедры новых медиа и теории коммуникации под ред. И. Засурского. – М, 2008.
10. Интернет и интерактивные электронные медиа: исследования – 2008. Часть II: Радио, ТВ и видео в эпоху новых медиа. Часть III: Газеты и информагентства: конвергенция и мультимедийные технологии / сборник кафедры новых медиа и теории коммуникации под ред. И. Засурского. – М, 2008.
11. *Кириллова, Н. Б.* Медиакультура: теория, история, практика: учеб. пос. / Н. Б. Кириллова. – М.: Академический Проект: Культура, 2008. – 496 с.
12. *Комолова, Н. В.* Adobe Photoshop CS4 для всех / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. – СПб., 2009.
13. *Маклюэн, М.* Понимание медиа: Внешние расширения человека / М. Маклюэн. – М: Кучково поле, 2011. – 464 с.
14. Медиаконвергенция и «ситуация человека»: новые вызовы, старые вопросы. В помощь преподавателю журналистики: учеб. пособие / под ред. С.К. Шайхитдиновой. – Казань: Казан. ун-т, 2012. – 140 с.

Примерный список вопросов к зачету

1. Определение цифрового изображения. Области применения цифровых компьютерных изображений. Оцифровывающие устройства.
2. Цветовые модели (определение). Модель RGB (Red, Green, Blue); модель CMYK; модели HSB HSV HSL; модель $L^*a^*b^*$.
3. Цветовой спектральный круг. Диапазон модели. Индексированный цвет.
4. Использование цифровых файловых форматов: собственный формат файлов; EPS; TIFF; JPEG; PICT; PCX; PSD; BMP; GIF; PDF.
5. Растровые программы, пиксель. Сильные и слабые стороны растровых программ.
6. Векторные программы, вектор. Сильные и слабые стороны векторных программ.
7. Программы рисования. Программы черчения. Программы верстки страниц. Программы редактирования изображений. Программы создания спецэффектов. Программы трехмерного моделирования и визуализации.
8. Общие правила и подготовительные операции реализации проекта. Использование принципов дизайна при подготовке проекта.
9. Материалы и инструменты дизайнера. Размер. Факторы, влияющие на восприятие размера.
10. Материалы и инструменты дизайнера. Пропорция.
11. Материалы и инструменты дизайнера. Размещение. Плотность.
12. Материалы и инструменты дизайнера. Форма. Прямые и прямоугольники. Круги и закругления. Кривые Безье. Бесформенность.
13. Материалы и инструменты дизайнера. Цвет. Как устроен цвет. Цветовой круг.
14. Материалы и инструменты дизайнера. Восприятие цвета. Сочетаемость цветов.
15. Материалы и инструменты дизайнера. Текстуры.
16. Материалы и инструменты дизайнера. Шрифт и текст. Терминология.
17. Материалы и инструменты дизайнера. Параметры набора. Подбор шрифтов.
18. Принципы дизайна. Единство.
19. Принципы дизайна. Баланс.
20. Принципы дизайна. Контраст.
21. Принципы дизайна. Динамика.
22. Принципы дизайна. Ньюансировка.

Критерии оценок результатов учебной деятельности

Оценка результатов учебной деятельности студентов осуществляется по 10-балльной системе. Текущий контроль знаний предполагает использование рейтинговой оценки знаний в течение семестра.

Для проведения текущей и промежуточной аттестации студентов устанавливаются следующие виды контроля: контролируемые самостоятельные

задания, удаленные самостоятельные задания, а также индивидуальные тематические задания по подготовке текстово-графических презентаций.

Контролируемые самостоятельные задания проводятся с целью проверки и оценки усвоения студентами учебного материала в процессе изучения темы и носят стимулирующий и корректирующий характер.

Контроль выполнения индивидуальных тематических заданий по подготовке текстово-графических презентаций проводится с целью проверки достижения студентов не по отдельным элементам, а в логической системе, соответствующей структуре конкретной темы.

Основные виды контроля осуществляются в устной, письменной, практической формах и в их сочетании.

Схема оценки знаний студентов

Выставление рейтинговых отметок за семестр осуществляется как среднее арифметическое отметок на основе результатов тематического контроля с учетом преобладающего балла после проведения текущей и промежуточной аттестации студентов

Контрольно-оценочным критерием выставления отметки служат следующие пять уровней усвоения учебного материала:

I уровень (низкий) – распознавание и различение понятий (оценивается от 1 до 2 баллов);

II уровень (удовлетворительный) – воспроизведение учебного материала по предмету на уровне памяти (оценивается от 3 до 4 баллов);

III уровень (средний) – воспроизведение и анализ предмета изучения на уровне понимания; описание и анализ действий с объектами изучения (оценивается от 5 до 6 баллов);

IV уровень (достаточный) – объяснение сущности объектов изучения; применение знаний на основе обобщенного алгоритма для решения новых учебных задач (оценивается от 7 до 8 баллов);

V уровень (высокий) – демонстрация возможностей по применению знаний в незнакомых, нестандартных ситуациях для решения качественно новых задач; самостоятельные действия и решения по описанию, объяснению и преобразованию объектов изучения (оцениваются от 9 до 10 баллов).

Итоговая отметка по дисциплине выставляется как среднее арифметическое рейтинговой и зачетной отметок и с учетом динамики индивидуальных учебных достижений студента.