МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт сервиса, туризма и дизайна (филиал) СКФУ в г. Пятигорске

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой СУиИТ
_____ И.М. Першин
«__» _____ 20_ г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ЛАБОРАТОРНЫМ РАБОТАМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МУЛЬТИМЕДИА РЕСУРСЫ

Направление подготовки	**09.03.02 Информационные системы и технологии**
Профиль подготовки	**Информационные системы и технологии**
Квалификация выпускника	Бакалавр

РАЗРАБОТАНО:

Доцент кафедры СУиИТ
_____ Суюнова Г.Б.
«____» _____ 20__ г.

Пятигорск, 2020

Методические указания к выполнению лабораторных работ по дисциплине «Мультимедиа ресурсы» предназначены для студентов направления 09.03.02 - «Информационные системы и технологии» и составлены в соответствии с программой дисциплины.

В них отражены основные требования к объему, оформлению, структуре и содержанию лабораторных работ по дисциплине «Мультимедиа ресурсы».

Составитель: к.э.н., доцент Суюнова Г.Б.

Методические указания к лабораторным работам по дисциплине
«Мультимедиа ресурсы»
для студентов направления
09.03.02 - «Информационные системы и технологии»

Наименование лабораторных работ

№ тем	Наименование тем дисциплины, их краткое содержание	Обьем часов	Интерактивая форма проведения
	6 семестр		
14	Лабораторная работа 1. Создание мультимедийных презентаций средствами Microsoft PowerPoint.	3	
6	Лабораторная работа 2. Верстка веб-страницы с использованием таблиц стилей	3	
6	Лабораторная работа 3. Создание скриптов на языке Java Script.	3	
8	Лабораторная работа 4. Работа со звуком в программе LMMS	3	
10	Лабораторная работа 5. Рисование и анимация во Flash.	1,5	
10	Лабораторная работа 6. Работа с текстом, создание и редактирование символов во Flash.	4,5	
9	Лабораторная работа 7. Работа в видеоредакторе для нелинейного монтажа Lightworks	3	
7	Лабораторная работа 8. Редакирование изображений с помощью Adobe Photoshop.	1,5	
7	Лабораторная работа 9. Текстовые эффекты и эффекты имитации в программе Adobe Photoshop.	4,5	
	Итого за 6 семестр	**24**	
	Итого	**24**	

1. Разделы дисциплины, необходимые для выполнения лабораторных работ

1. Подготовка текстовых материалов для мультимедийных документов.
2. Подготовка графических материалов для мультимедийных документов.
3. Подготовка аудио/видео материалов для мультимедийных документов.
4. Редакторы растровой графики.
5. Редакторы векторной графики.
6. Программы анимации.

2. Состав отчета по лабораторным работам

1. Титульный лист
2. Оглавление.
3. Общая часть – введение к соответствующей программе (назначение, возможности и т.д.)
4. Ответы на вопросы к соответствующей программе в виде текстового файла **.docx** (можно использовать другие программы – Front Page, Power Point, Macromedia Dreamweaver) с вставкой рисунков из соответствующих программ.

5. Перечень использованных источников литературы.

Примечание:

1. Общий объем –15-20 листов; работа сдается как в бумажном, так и в электронном виде.
2. Из предложенных вопросов необходимо ответить как минимум на два (по каждой программе)
3. Общая часть обязательна для всех программ

Перечень вопросов контрольной работы

I. Графический редактор Paint

Общая часть – назначение, интерфейс рабочего окна, инструменты

1. Рисование кистью (привести примеры вариантов работы с кистью)
2. Рисование карандашом (привести примеры рисунков)
3. Рисование "пульверизатором" (привести примеры)
4. Создание сложного рисунка с помощью кисти, карандаша и пульверизатора
5. Примеры работы с цветом и закрашиванием областей
6. Технология быстрого рисования простых фигур (элемент – линия, варианты)
7. Вставка фрагментов текста в рисунок (варианты инструментов)

II. Графический редактор Photoshop

Общая часть – назначение, интерфейс рабочего окна, палитры

1. Инструменты выделения и закрашивания (привести примеры работы с этими инструментами)
2. Инструменты заливки и редактирования (привести примеры работы с этими инструментами)
3. Инструменты выделения контура и редактирования текста (привести примеры работы с этими инструментами)
4. Инструменты рисования геометрических фигур
5. Использование фильтров
6. Технология создания нового документа (загрузка фото для редактирования)
7. Коррекция изображений (изменение размера, вращение изображения)
8. Цветовая модель RGB (принцип получения модели и область применения)
9. Цветовая модель CMYK (принцип получения модели и область применения)
10. Цветовая модель HSB (принцип получения модели и область применения)
11. Технология работы с текстом (привести примеры)
12. Технология создания кнопки (привести пример)
13. Инструмент "заплата" (привести примеры)

III. Программа Macromedia Flash

Общая часть – назначение, интерфейс рабочего окна, палитры (окна)

1. Инструменты "Прямая линия" и "Карандаш" (привести примеры, показать варианты сглаживания линии)
2. Правильные замкнутые фигуры и фигуры произвольной формы (привести примеры)
3. Создание фигур с помощью инструмента "Кисть" (примеры режимов рисования кистью)
4. Выделение объектов, редактирование линий и фигур (примеры изменения фона, контуров и т.п.)
5. Градиентная заливка фигур, создание собственного варианта градиентной заливки (привести примеры)
6. Трансформация выделенных объектов. Группировка объектов (привести примеры)
7. Типы анимации. Анимация перемещения объекта (привести примеры)
8. Анимация изменения размера и цвета объекта (привести примеры)
9. Одновременное изменение нескольких свойств объекта (технология с примерами)

10. Вращение вокруг центральной точки на угол меньший 360 градусов и непрерывное вращение (пример – вентилятор)
11. Движение по существующей траектории и по произвольной траектории
12. Анимация изменения формы. Инструменты изменения формы (примеры)
13. Ввод, редактирование и анимация текста

IV. Программа электронной презентации Power Point

Общая часть – назначение, интерфейс рабочего окна. Понятия – слайд, простая презентация, презентация с навигацией, сценарий презентации. Этапы создания презентации – планирование, производство, проведение.

1. Создание нового документа, цветовое оформление слайдов
2. Создание презентации с помощью шаблона
3. Анимация и эффекты
4. Управление презентацией (смена слайдов, гиперссылки, управляющие кнопки)

Примечание: в качестве примера должны привести один из типов презентации – обучающие презентации, в том числе –

а) знакомство с новой техникой (компьютерная тематика)

б) образовательные презентации (презентация материала лекции, лабораторной работы, реферата и т.п.)

Литература

Перечень основной литературы

1. Основы информационных технологий [Электронный ресурс] / С.В. Назаров [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 530 с. — 2227-8397. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/52159.html

Перечень дополнительной литературы

1. Майстренко, А.В. Информационные технологии в науке, образовании и инженерной практике : учебное пособие / А.В. Майстренко, Н.В. Майстренко ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2014. - 97 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277993

2. Федеральный Закон Российской Федерации № 152-ФЗ «О персональных данных» от 27.07.2006г.

3. ГОСТ Р 51141-98. Делопроизводство и архивное дело. Термины и определения.

4. ГОСТ Р 6.30 2003 Требования к оформлению документов