

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САХАЛИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
для студентов по выполнению
практических занятий
по профессиональному модулю 04
ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ПРОФЕССИИ
«ОПЕРАТОР ЭВМ»

МДК.04.02. ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

09.00.00 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА
по специальности

09.02.03 Программирование в компьютерных системах
(базовый уровень подготовки)

Квалификация: техник-программист

Форма обучения: очная

Южно-Сахалинск
2014

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по УР
И.М. Ким
« 25 » сентября 2014 г.

Разработчик(и):

Савишова О.Б., преподаватель

(указать Ф.И.О., должность)

Одобрено на заседании ПЦК

информационных
технологий

Протокол № 1 от « 23 » сентября 2014 г.

Председатель ПЦК

Савишова О.Б.

Согласовано

подпись

Колупилов

Ф.И.О.

зав.отделением

информационных технологий

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	2
Практическая работа № 1	7
Практическая работа № 2.....	10
Практическая работа № 3.....	14
Практическая работа № 4.....	19
Практическая работа № 5.....	22
Практическая работа № 6.....	24
Практическая работа № 7.....	27
Практическая работа № 8.....	31
Практическая работа № 9.....	38
Практическая работа № 10.....	40
Практическая работа № 11.....	42
Практическая работа № 12.....	45
Список литературы	49

Настоящие методические указания по выполнению практических работ предназначены для студентов, обучающихся по специальности **230115 Программирование в компьютерных системах** по ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ ПМ 04 «Выполнение работ по профессии «Оператор ЭВМ» (Мастер по обработке цифровой информации) МДК 04.02 ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА.

Цель практических занятий - сформировать умение работы с различными видами информации.

Практические работы формируют следующие умения:

- Настраивать основные компоненты графического интерфейса операционной системы и специализированных программ-редакторов;
- Создавать и редактировать графические объекты с помощью программ для обработки растровой и векторной графики;
- Производить сканирование прозрачных и непрозрачных оригиналов;
- Производить съемку и передачу цифровых изображений с фото- и видеокамеры на персональный компьютер;
- Обрабатывать аудио-, визуальный контент и медиафайлы средствами звуковых, графических и видеоредакторов;
- Создавать видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио-, визуальных и мультимедийных компонентов;
- Воспроизводить аудио, визуальный контент и медиафайлы средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования;

Использовать мультимедиа-проектор для демонстрации содержимого экранных форм с персонального компьютера.

Практические работы, выполняемые студентами, позволяют им приобрести опыт познавательной и практической деятельности, а также способствуют освоению следующих общих компетенций по Федеральному Государственному образовательному стандарту:

ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем
ОК 3	Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы
ОК 4	Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 6	Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами
ОК 7	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)

Практические занятия формируют следующие профессиональные компетенции:

ПК 1.2	Выполнять ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей
ПК 1.3	Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы
ПК 1.4	Обрабатывать аудио и визуальный контент средствами звуковых, графических и видео-редакторов
ПК 1.5	Создавать и воспроизводить видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио, визуальных и мультимедийных

	компонентов средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования.
ПК 2.1	Формировать медиатеки для структурированного хранения и каталогизации цифровой информации
ПК 2.2	Управлять размещением цифровой информации на дисках персонального компьютера, а так же дисковых хранилищах локальной и глобальной компьютерной сети
ПК 2.3	Тиражировать мультимедиа контент на различных съемных носителях информации

Методические рекомендации включают в себя:

1. Перечень тем и заданий для практических работ.
2. Методические указания и пояснения по выполнению данных работ.
3. Критерии оценки практических работ.
4. Формы контроля за выполнением данных работ.
5. Литературу, необходимую для выполнения данных работ.

Перечень тем и заданий для практических работ

№ работ	Название темы	Задание для практической работы	Кол-во часов
1.	CorelDraw. Применение основных инструментов рисования. Выделение областей изображения. Редактирование, преобразование и композиция объектов.	Задание_1. Создать серию прямоугольников. Задание_2. Создать эллипс, круг, дугу, сектор. Задание_3. Создать многоугольники. Задание_4. Создать спираль и сетку. Задание_5. Создать плакат с образцами	2
2.	CorelDraw. Работа с текстом.	Задание_1. Создать фигурный текст (Шрифт - Comic Sans MS; размер символов - 50; полужирное начертание). Задание_2. С помощью инструмента  "Текст" выделить второе слово текста и отредактировать его по-другому. Задание_3. Изменить форму фигурного текста, созданного в предыдущем упражнении, так, чтобы получилась следующая картинка. Задание_4. Создать простой текст: Задание_5. Разместить текст вдоль заданной кривой. Задание_6. Используя технологию работы с фигурным текстом и обычным текстом оформить по образцу.	2
3.	CorelDraw. Применение интерактивных инструментов.	Задание_1. Построить перетекание между двумя объектами Задание_2. Получить рисунок из уже произведенного перетекания (использовано 10 промежуточных объектов; направление перетекания = 100; используется круговое перетекание). Задание_3. Нарисовать объекты. Задание_4. Нарисовать объекты. Задание_5. Нарисовать объекты. Задание_6. Нарисовать объекты. Задание_7. Нарисовать объекты.	2
4.	CorelDraw. Создание технической иллюстрации.	Задание: Нарисовать MP3 плеер Ipod в CorelDRAW	2
5.	PhotoShop. Применение основных инструментов рисования. Работа со слоями.	Задание: Используя операции над слоями, создадим коллаж, в котором соединим фрагменты различных изображений.	2
6.	PhotoShop. Применение фильтров	Задание: Нарисовать рисунок, используя различные фильтры	2

7.	PhotoShop. Работа с текстом. Применение текстовых эффектов.	Задание: Создать надпись fire, применив текстовые эффекты (надпись огнем)	2
8.	PhotoShop. Ретуширование старой фотографии. Использование масок и каналов.	Задание_1. Выполнить тоновую коррекцию тусклой фотографии с использованием команды Levels (Уровни). Задание_2. Выполнить тоновую коррекцию темной фотографии с использованием команды Levels (Уровни). Задание_3. Выполнить тоновую коррекцию светлой фотографии с использованием команды Levels (Уровни). Задание_4. Выполнить тоновую коррекцию с использованием команды Auto Levels (Автоматическая тоновая коррекция). Задание_5. Выполнить тоновую коррекцию темного изображения с использованием команды Curves (Кривые). Задание_6. Выполнить тоновую и цветовую коррекцию с использованием команды Variation (Варианты) Задание_7. Усилить резкость изображения с помощью различных фильтров резкости. Задание_8. Устранить небольшие дефекты с фотографии с использованием фильтра Dust & Scratches (Пыль и царапины). Задание_9. Создать маску слоя	2
9.	Flash MX. Рисование и редактирование кривых Безье. Использование инструментов и способов нанесения заливок.	Задание: Создать сцену изображения водного мира	2
10	Flash MX. Создание покадровой анимации, анимации формы, анимации движения (движение по направлению).	Задание_1: Создать анимированный ролик, реализующий движение человека. Результат работы сохраните во внутреннем формате (Человечек.fla) Задание_2: Создать анимированный ролик, реализующий движение шарика по кругу. Результат работы сохраните во внутреннем формате (sharic.fla) Задание_3: Создать flash-ролик "Превращение1"	2
11	Flash MX. Работа с библиотечными образцами.	Задание_1: Создать символ типа MOVIE CLIP	2

	Создание интерактивного фильма. Создание кнопок, управляющих работой слайд-шоу.	Задание_2: Создать интерактивный фильм	
12	Movie Maker. Создание фильма. Создание титров. Работа со звуком. Управление фильмом.	Задание: Создать видеоролик «Космос»	2
		Итого:	24