

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 05
ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ПРОФЕССИИ
«ОПЕРАТОР ЭВМ»

МДК.05.02. ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА

09.00.00 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА
по специальности

09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям)
(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):

Вильер В.Ю., преподаватель

(указать Ф.И.О., должность)

Одобрено на заседании ПЦК

информационных
технологий

Протокол № 1 от « 23 » сентября 2014 г.

Председатель ПЦК

С.- Савенкова О.Б.

Согласовано

С/
подпись

Кудрилова
Ф.И.О.

зав. отделением

информационных

СОДЕРЖАНИЕ

№		Страница
1	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
2	ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	6
3	ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ К ПРАКТИЧЕСКОЙ АУДИТОРНОЙ РАБОТЕ СТУДЕНТОВ	
	№ 1. 1.2.4. CorelDraw. Основные инструменты рисования. Выделение областей изображения. Редактирование, преобразование и композиция объектов.	7
	№ 2. 1.2.5. Работа с текстом.	10
	№ 3. 1.2.6. Интерактивные инструменты.	14
	№ 4. 1.2.7. Создание технической иллюстрации.	18
	№ 5. 1.3.4. PhotoShop. Основные инструменты рисования. Работа со слоями.	21
	№ 6. 1.3.5. PhotoShop. Применение фильтров.	23
	№ 7. 1.3.6. PhotoShop. Работа с текстом. Текстовые эффекты.	25
	№ 8. 1.3.7. PhotoShop. Ретуширование старой фотографии. Маски и каналы.	28
	№ 9. 1.4.4. Flash MX. Техника рисования и редактирования кривых Безье. Инструменты и способы нанесения заливок.	34
	№ 10. 1.4.5. Flash MX. Покадровая анимация. Анимация формы. Анимация движения. Движение по направлению.	36
	№ 11. 1.4.6. Flash MX. Работа с библиотечными образцами. Интерактивный фильм. Создание кнопок, управляющих работой слайд-шоу.	38
	№ 12. 1.5.2. Movie Maker. Создание фильма. Создание титров. Работа со звуком. Управление фильмом.	40
4	ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ	44

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящие методические указания по выполнению практических работ предназначены для студентов, обучающихся по специальности **230701 «Прикладная информатика (в экономике)»** по ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ ПМ 05 «Выполнение работ по профессии «Оператор ЭВМ» (Мастер по обработке цифровой информации) МДК 05.02 **Программные средства мультимедиа.**

Цель практических занятий - сформировать умения работы с различными видами информации:

- 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:

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

Практические занятия формируют следующие **профессиональные компетенции**:

- Выполнять ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей (ПК 1.2)
- Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы (ПК 1.3)
- Обрабатывать аудио и визуальный контент средствами звуковых, графических и видео-редакторов (ПК 1.4)
- 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 1.5)
- Формировать медиатеки для структурированного хранения и каталогизации цифровой информации (ПК 2.1)
- Управлять размещением цифровой информации на дисках персонального компьютера, а так же дисковых хранилищах локальной и глобальной компьютерной сети (ПК 2.2)
- Тиражировать мультимедиа контент на различных съемных носителях информации (ПК 2.3)

Методические рекомендации включают в себя:

- Темы;
- Требования к содержанию и объему выполняемых заданий;
- Задания;
- Формы контроля;
- Примеры выполнения заданий и решения задач;
- Критерии оценок.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН:

Кол-во часов по учебному плану: макс. 70, аудит. 46 (в том числе, теория 22, практические 24)

Разделы, темы	Аудиторные часы	
	Теория	Практ.
1.1. Компьютерная графика. Виды. Основные понятия. Модели цвета. Форматы файлов компьютерной графики. Основы графического дизайна. Композиция.	2	
1.2. Векторная графика. 1.2.1. CorelDraw. Интерфейс программы. Работа с документом. Панели инструментов. Основные параметры векторного контура. Основные инструменты рисования. Рисование примитивов. Редактирование и трансформирование объектов.	2	
1.2.2. CorelDraw. Приемы работы с контурами. Работа с узлами, разделение контуров. Заливки. Создание технической иллюстрации.	2	
1.2.3. CorelDraw. Параметры набора текста. Элементы шрифтов. Размещение текста. Работа с текстом, формирование художественных эффектов. Интерактивные инструменты.	2	
1.2.4. CorelDraw. Основные инструменты рисования. Выделение областей изображения. Редактирование, преобразование и композиция объектов.		2
1.2.5. Работа с текстом.		2
1.2.6. Интерактивные инструменты.		2
1.2.7. Создание технической иллюстрации.		2
1.3. Растровая графика. 1.3.1. PhotoShop. Основные приемы работы. Выделение областей изображения. Основные инструменты рисования. Работа со слоями. Применение фильтров.	2	
1.3.2. PhotoShop. Фотокоррекция. Ретуширование. Настройка тонового диапазона, яркости, насыщенности, контурная резкость. Инструменты выделения. Маски и каналы.	2	
1.3.3. PhotoShop. Шрифты. Текстовые эффекты. Применение текста к сложному пути. Использование векторных объектов. Работа с композициями. Применение фильтров.	2	
1.3.4. PhotoShop. Основные инструменты рисования. Работа со слоями.		2
1.3.5. PhotoShop. Применение фильтров.		2
1.3.6. PhotoShop. Работа с текстом. Текстовые эффекты.		2
1.3.7. PhotoShop. Ретуширование старой фотографии. Маски и каналы.		2
1.4. Компьютерная анимация. 1.4.1. Flash MX. Знакомство с анимацией. Анимационный документ. Окно программы. Настройка рабочей области. Объединение изображений в группы. Кривые Безье. Инструменты и способы нанесения заливок.	2	
1.4.2. Flash MX. Шкала времени. Структура анимационного фильма. Покадровая анимация. Рисование, работа с цветом и текстом. Виды автоматической анимации.	2	
1.4.3. Flash MX. Библиотечные образцы и их экземпляры. Управление анимацией. Интерактивный фильм. Управление фильмом.	2	
1.4.4. Flash MX. Техника рисования и редактирования кривых Безье. Инструменты и способы нанесения заливок.		2
1.4.5. Flash MX. Покадровая анимация. Анимация формы. Анимация движения. Движение по направлению.		2
1.4.6. Flash MX. Работа с библиотечными образцами. Интерактивный фильм. Создание кнопок, управляющих работой слайд-шоу.		2
1.5. Монтаж видео. 1.5.1. Movie Maker. Создание фильма. Создание титров. Работа со звуком.	2	
1.5.2. Movie Maker. Создание фильма. Создание титров. Работа со звуком. Управление фильмом.		2