

**ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТЕМЫ
«FLASH-ТЕХНОЛОГИИ В СРЕДЕ MACROMEDIA FLASH MX»
В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ «МУЛЬТИМЕДИА»**

Программа Flash задумывалась как средство для создания быстро загружаемой веб-анимации. Но вскоре сфера ее применения значительно расширилась. В настоящее время Flash используется не только для анимирования изображений, но и для создания сложных интерактивных схем навигации, динамических веб-узлов, мультсериалов, игр, музыкального видео, проигрывателей и т.д.

Flash помогает начинающим рисовать простые анимированные картинки, но любой человек, который хорошо знаком с анимацией, с помощью инструментов Flash может получить довольно сложные видео-ролики.

Можно без преувеличения сказать, что программа Flash превратилась в мощное и эффективное средство разработки мультимедийных продуктов. Сегодня трудно представить себе Интернет без Flash и реализованных с помощью этой технологии проектов.

Отсюда вытекает необходимость в наличии специалистов в данной области.

Целью нашей разработки было создать программно-методический комплекс, обеспечивающий подготовку специалистов в области Flash-технологий.

Предлагаемое программно-методическое обеспечение выполнено в виде электронного пособия и включает в себя лабораторный практикум, методические рекомендации по его использованию и средства контроля.

Лабораторный практикум строится по принципу «от простого к сложному». Для выполнения следующей лабораторной работы необходимо обладать умениями, приобретенными в предыдущих работах.

После выполнения каждой лабораторной работы обучаемым предлагается ответить на вопросы и выполнить зачетное задание.

В процессе прохождения лабораторного практикума обучаемые учатся:

- создавать статичные сцены;

- создавать сложную анимацию, используя клипы;
- создавать анимационные Flash-фильмы, состоящие из нескольких сцен.

Таким образом, они будут конкурентно-способными специалистами в области Flash-технологий на рынке труда.

Н. А. Домрачева, гр. КТ-501

**ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТЕМЫ
«ВИДЕОМОНТАЖ СРЕДСТВАМИ ADOBE PREMIERE»
В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ «МУЛЬТИМЕДИА»**

В настоящее время все более популярными становятся цифровые видеокамеры, качество материалов предоставляемых которыми выросло до профессионального уровня и продолжает расти. Подобные камеры сохраняют данные в цифровом виде, т.е. данные полностью готовы к непосредственной передаче в компьютер. После загрузки цифровых данных в компьютер требуются программы видеомонтажа (Adobe Premiere), чтобы на основе захваченных материалов создать красочный и увлекательный видеопроjekt.

Ни одна нелинейная система видеомонтажа не может функционально сравниться с Adobe Premiere. Популярность и используемость Premiere обеспечивается широкой поддержкой производителей аппаратного обеспечения, программных продуктов сторонних производителей и разработчиков диалоговых источников обучения. Готовые видеопроекты Premiere записываются на компакт- и DVD-диски, публикуются в Web и транслируются по телевидению.

На сегодняшний день существует потребность в специалистах по обработке видео. Следовательно, существует потребность в разработках методического обеспечения в данном направлении. Отсюда вытекает необходимость его создания.

Цель нашей разработки – создать программно-методическое обеспечение по видеомонтажу с помощью Adobe Premiere.