

## **ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТЕМЫ «ВИДЕО»**

Сегодня смонтировать фильм так, чтобы он смотрелся как законченное произведение, под силу каждому, у кого есть видеокамера или видеомэгафон и компьютер. Специалист в области компьютерного монтажа должен обладать знаниями о видеостандартах, основных видеоформатах, методах сжатия видео, уметь оцифровывать и редактировать видео, что включает в себя удаление ненужных фрагментов, озвучивание видео, добавление поясняющих титров и спецэффектов.

Программа Adobe Premiere является на сегодняшний день одной из самых популярных для видеомонтажа. Она обладает развитыми средствами редактирования исходного видеоматериала, позволяет добавлять звук, титры, спецэффекты и эффекты переходов, создавать видео для различных целей.

Для создания видеокomпозиций и компьютерной графики для видео используется пакет Adobe After Effects.

Эти программы взаимно дополняют друг друга. Если первая предназначена для монтажа видеофильма из отдельных видеофрагментов, то вторая создает анимационные видеоролики, включающие в себя и отредактированный видеофрагмент, и компьютерную анимацию.

Нами разрабатывается лабораторный практикум, направленный на обучение пользователей работе с пакетами Adobe Premiere и Adobe After Effects. В ходе выполнения работ обучаемые приобретут основные знания по видеомонтажу и умения работать в выше перечисленных пакетах.

Лабораторный практикум может быть использован в государственных и негосударственных учебных заведениях любого уровня, а также для самостоятельного изучения. Обучаемые перед работой с практикумом должны обладать начальными умениями работы в операционной системе Windows.

Контроль знаний и умений предусматривается во время защиты лабораторных работ, но для самопроверки есть контрольные вопросы, которые представлены по окончании каждой работы. В конце лабораторного практикума

студенту предлагается выполнить комплексное творческое задание в соответствии с определенными требованиями.

**Н. М. Жилиева, гр. ИС-562**

## **ЭЛЕМЕНТЫ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЛАБОРАТОРНОГО ПРАКТИКУМА ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Для дизайнеров важно знать компьютерные программы, которые позволяют создать и рассмотреть нарисованный объект с различных сторон. При этом дизайнерам интерьера часто необходимо видеть объект не нарисованным на плоскости, а в трёхмерном пространстве. Этим и объясняется выбор тематики для разработки в рамках моей дипломной работы.

Мною разработан лабораторный практикум для обучения созданию статических объектов в графическом пакете 3D Studio Max 3.0.

3D Studio Max 3.0 – достаточно сложная программа, являющаяся плодом интеллектуального труда большого коллектива разработчиков, создававших и совершенствовавших её не один год. Она обладает огромным количеством параметров, допускающих настройку и обеспечивающих воплощение практически любых замыслов пользователя, решившего заняться трёхмерной компьютерной графикой и анимацией. В связи с этим для успешного освоения Max 3.0 мало знать назначение отдельных кнопок и команд меню. Необходимо иметь перед глазами хотя бы простейшие примеры выполнения тех или иных операций над объектами виртуального трёхмерного мира. Такими примерами, которые могут быть воспроизведены пользователями любого уровня подготовки, снабжён данный лабораторный практикум.

Выполнение упражнений даёт пользователю возможность освоить различные технологии программного пакета 3D Studio Max 3.0. При этом процесс является творческим, т.к. на многих этапах пользователь может отклониться от выполнения упражнения и закончить процесс создания материала, объекта или сцены с собственными или предлагаемыми характеристиками, что, безусловно, развивает самостоятельную познавательную деятельность студентов. Упражнения простые и интересные. В процессе их выполнения затрагивается множество функций из различных