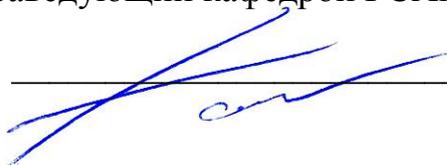


МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт горного дела и строительства
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры
«ГСАиД»
«16» января 2020 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой ГСАиД


_____ К.А. Головин

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
по выполнению курсовой работы
по дисциплине (модулю)
«Веб-дизайн»

основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата

по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн

с направленностью (профилем)
Промышленный дизайн

Форма обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301-03-20

Тула 2020 г.

Разработчик(и) методических указаний

Кудряшов Михаил Александрович, доц. каф. ГСАиД, к.т.н.

(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)



(подпись)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КР

В седьмом семестре студенты выполняют курсовую работу

В качестве КР студентам предлагается создание сайта. Создание и размещение озвученного видеоролика хронометражем 3 минуты, с использованием оригинального сценария. Выложить видеоролик в интернет, прислать ссылку преподавателю на электронную почту.

Цель кр: на примере конкретного учебного проектного задания закрепить навыки работы в программе **DreamWeaver**, создания видеоролика для заполнения сайта.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ НАД КР

Порядок выполнения работы и содержание основных пунктов

1. подготовка материалов: видео, фото, музыки, заставок, эффектов.
2. монтаж всего вышеперечисленного в единый клип (фильм).
3. конвертация полученного видео в нужный формат.
4. создание CD или DVD-диска (авторинг) или размещение ролика в Интернете.

Продолжительность ролика составляет 3 минуты.

В качестве фото и видео материалов для ролика используются разработки студентов по дисциплине «Проектирование в промышленном дизайне» (компьютерная и ручная графика, эскизы, чертежи, схемы).

Задача видеоролика – комплексно представить объект проектирования.

Возможные темы видеороликов:

- презентация серии упаковок
- презентация фирменного стиля
- презентация серии плакатов
- презентация промышленного изделия
- презентация проекта средового объекта

Этапы создания мультимедиа-продуктов, раскадровка, сценарий, тайминг, подготовка

Мультимедиа продукт требует, как правило, участия в разработке группы специалистов. Менеджер проекта ведет переговоры с заказчиком и является организующим звеном разработки. Подготовка видео и фотоматериалов, их обработка в соответствующих программах требует определенных специфических знаний и навыков, и этим занимаются специалисты-фотохудожники. Дизайнер выбирает художественную метафору проекта и реализует графику, выполняет дизайн-проект будущего продукта. Программист пишет код в выбранном инструментарии для разработки. Часто отдельной заботой является создание трехмерных моделей, соответствующие специалисты выполняют эту часть работы. Анимация требует получения векторного изображения объекта и описания его динамики. Наложение музыки, звуковых эффектов – еще одна задача и еще один круг участников. Разумеется, в несложных проектах разработчик может совмещать все эти функции в очень небольшом коллективе, однако по-настоящему крупная разработка в специализированных компаниях выполняется полноценной группой специалистов.

Итак, разработка мультимедийного продукта выполняется по следующей схеме.

1. Встреча главного менеджера проекта с заказчиком, определение требований к проекту
2. Выявление целей, задач, целевой аудитории

3. Оформление технического задания
4. Формирование рабочей группы
5. Разработка дизайн проекта
6. Подготовка и предварительная обработка фото, графики, видеоматериалов
7. Настройка спецэффектов
8. Создание 3D-объектов
9. Разработка компонентов анимации
10. Выбор компонентов звукового оформления
11. Проектирование внутренней структуры презентации
12. Выбор парадигмы и средств программирования
13. Сборка, компиляция всего проекта, отладка
14. Запись на внешнем носителе
15. Сдача заказчику
16. Тиражирование продукта

Основы видеомонтажа

В общих чертах последовательность работы с программой Adobe Premiere заключается в следующем. Для каждого фильма или презентации вы создаете новый проект, выбирая наиболее подходящие для него параметры. Затем в проект импортируются файлы с видео, звуком, статическими изображениями или компьютерной анимацией, которые размещаются в нужном порядке на дорожках окна монтажа. Если необходимо, звуковые фрагменты синхронизируются с видео. Далее на стыках видеофрагментов создаются плавные переходы и применяются другие специальные эффекты: фильтрация, движение, наложение. На любом этапе монтажа смонтированный фильм можно просмотреть в режиме предварительного просмотра и, при необходимости, выполнить редактирование. Когда проект готов, его записывают на

диск в нужном формате. Если у вас есть специальная аппаратура, то фильм можно вывести на видеоленту.

Посмотрим, как с помощью Adobe Premiere создать простейший фильм из готовых фрагментов, которые записываются на ваш жесткий диск в процессе установки программы. Чтобы создать в опытах этой главы фильм, нам необходимо будет выполнить определенные шаги:

- запустить программу;

- создать новый проект, который будет содержать в себе все исходные видео- и аудио-фрагменты или клипы, а также титры, для которых мы используем статические изображения;

- импортировать в проект отдельные клипы и статические изображения, из которых будет состоять фильм;

- просмотреть видеоклипы и прослушать аудиоклипы в специальном окне Монитора;

- разместить видеоклипы в нужной последовательности в специальном окне монтажа;

- добавить титры в окно монтажа;

- создать плавные переходы между отдельными клипами;

- просмотреть готовый фильм в режиме предварительного просмотра;

- создать окончательный файл с фильмом и просмотреть его, используя средства операционной системы Windows.

Разработка сайта в программе **Dreamweaver**

Dreamweaver — визуальный HTML-редактор компании [Adobe](#). Изначально разработан и поддерживался компанией [Macromedia](#), вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe.

Dreamweaver – программа с многодокументным интерфейсом или просто многодокументная программа.

Главное окно служит "вместилищем" для превеликого множества других окон, содержащих как открытые Web-страницы, так и различные инструменты, предназначенные для работы с ними. Также в главном окне находится строка главного меню, с помощью которого вы сможете получить доступ ко всем возможностям Dreamweaver.

Панель объектов служит для быстрой вставки в документ различных элементов: рисунков, таблиц, специальных символов, расширений Web-обозревателя и пр. (Также она служит для переключения режимов работы окна документа, но об этом поговорим позже.) Панель объектов содержит множество вкладок, между которыми вы можете переключаться, – это способ сделать ее чуть более вместительной.

Панель **Properties**, – это редактор свойств (рис. 2.8), один из важнейших и незаменимых инструментов Dreamweaver. Редактор свойств служит для задания параметров того или иного элемента Web-страницы (фактически – значений атрибутов соответствующего HTML-тега). Если панель объектов вы можете со спокойной душой закрыть, чтобы освободить место на экране, и использовать для вставки элементов страницы пункты меню главного окна, то редактор свойств вам будет нужен всегда. Поэтому держите его под рукой. Если же вы его все же случайно закрыли, выберите в меню **Windows** пункт **Properties** или нажмите комбинацию клавиш **CTRL + F3**.

Как же в Dreamweaver создаются Web-страницы?

Точно так же, как создаются обычные текстовые документы в вашем любимом текстовом редакторе, например, Microsoft Word. Вы просто набираете нужный текст, форматируете его и, наконец, сохраняете готовый документ в виде файла. Только в случае Dreamweaver этот документ будет иметь расширение .htm или .html и может быть сразу же помещен на Web-сервер.

Но прежде чем писать текст, нужно создать сам документ. Для этого вам необходимо выбрать пункт **New** в меню **File** или нажать комбинацию клавиш **CTRL + N**. Более детально процесс создания новой Web-страницы описан в главе 3.

Также вы можете открыть для правки уже существующую Web-страницу. Для этого выберите пункт **Open** в меню **File** или нажмите комбинацию клавиш **CTRL + O**. После этого вам останется выбрать нужный файл в стандартном диалоговом окне открытия файла и нажать кнопку открытия.

Кроме того, в окне документа Dreamweaver доступны такие операции, как перемещение ("вырезание"), копирование текста в буфер обмена Windows и последующая его вставка в место, где находится текстовый курсор. Это может быть очень полезно, если вам нужно переместить фрагмент текста с места на место или поместить похожие фрагменты текста в разные места документа.

Чтобы выделить текст, просто щелкните в начале нужного фрагмента мышью и, не отпуская левой кнопки, протащите ее до конца, после чего отпустите кнопку. Вы также можете поставить текстовый курсор в начало необходимого фрагмента и воспользоваться комбинацией клавиш **SHIFT +** Клавиша-стрелка в нужную сторону, для его выделения. Чтобы выделить остаток строки до конца, нажмите клавиши **SHIFT + End**, до начала – **SHIFT + Home**, остаток документа до конца – **CTRL + SHIFT + End**, остаток документа до начала – **CTRL + SHIFT + Home**. Вы также можете выделить строку, щелкнув мышью слева от нее, а если вы протащите мышью, не отпуская ее левую кнопку, то будут выделены сразу несколько строк. Чтобы выделить сразу весь текст, нажмите клавиши **CTRL + A**.

Для выделения родительского тега вы можете выбрать пункт **Select Parent Tag** меню **Edit** или нажать комбинацию клавиш **CTRL + SHIFT + <**. Для выделения первого дочернего тега выберите пункт **Select Child** меню **Edit** или нажмите комбинацию клавиш **CTRL + SHIFT + >**.

Чтобы вырезать выделенный фрагмент, нажмите комбинацию клавиш **CTRL + X** или выберите пункт **Cut** меню **Edit**; чтобы скопировать его – комбинацию клавиш **CTRL + C** или пункт **Copy** того же меню. Для вставки текста в нужное место расположите там текстовый курсор и нажмите комбинацию клавиш **CTRL + V** или выберите пункт **Paste** меню **Edit**. Вы также

можете стереть выделенный текст, нажав клавишу **Del** или выбрав пункт **Clear** все того же незаменимого меню **Edit**.

Если вам необходимо переместить выделенный фрагмент текста с места на место, вовсе не нужно беспокоить меню **Edit** – вы можете просто "взять" и перетащить его мышью. Чтобы скопировать этот фрагмент в другое место, перетащите его мышью при нажатой клавише **CTRL**.

Щелкнув правой кнопкой мыши по тексту, вы получите доступ к контекстному меню, где тоже содержатся пункты **Cut**, **Copy** и **Paste**.

В нижней части окна документа расположена строка статуса. Многие Windows-приложения используют строку статуса для отображения нужной пользователю информации. Но строка статуса окна документа Dreamweaver не только отображает информацию, но и выполняет несколько очень важных функций. Она разделена на три секции.

Слева расположена секция тегов, занимающая большую часть строки статуса. С помощью этой секции можно выбрать фрагмент текста, помеченный тем или иным тегом HTML. Секция тегов имеет вид небольшой панели инструментов, чьи кнопки соответствуют тегам и расположены слева направо в порядке вложенности.

Правее находится вторая секция, отображающая размер окна документа в пикселах, – секция размера окна. Если вы щелкнете на ней мышью, на экране появится меню – список размеров окна. Каждый размер соответствует какому-либо разрешению экрана, которое может установить пользователь на своем компьютере. Вы можете выбрать любой такой размер и посмотреть, как будет выглядеть ваша Web-страница в окне. Это может понадобиться, если вы делаете Web-страницу под конкретное разрешение экрана – такое встречается довольно часто.

Самая правая секция показывает примерный размер созданной вами Web-страницы и время, в течение которого она будет загружаться с Web-сервера. Это секция размера страницы. Она отображает два значения в виде дроби: в числителе ее находится размер страницы, округленный до килобайт,

а в знаменателе – скорость загрузки, округленная до секунд. При этом скорость загрузки, по которой вычисляется это время, задается в настройках программы и по умолчанию равна 28.8 Кбит/с (не самый быстрый на сегодняшний день модем).

Закончив работу со страницей, вы должны ее сохранить. Для этого выберите пункт **Save** в меню **File** или нажмите комбинацию клавиш **CTRL + S**. Если вы сохраняете страницу в первый раз, на экране появится стандартное диалоговое окно сохранения файла; введите имя файла страницы и нажмите кнопку сохранения. В противном случае Dreamweaver просто сохранит страницу.

Dreamweaver, как и большинство других программ-редакторов, позволяет вам также сохранить страницу в другом файле под другим именем. Это может быть полезно, если вы хотите создать множество примерно одинаковых страниц. Выберите пункт **Save As** в меню **File** или нажмите комбинацию клавиш **CTRL + SHIFT + S**. На экране появится стандартное диалоговое окно сохранения файла; введите имя файла страницы и нажмите кнопку сохранения.

Выбрав пункт **Print Code** все того же меню **File** или нажав комбинацию клавиш **CTRL + P**, вы сможете распечатать HTML-код страницы. На экране появится стандартное диалоговое окно печати; задайте необходимые параметры и нажмите кнопку запуска печати.

Оформление пояснительной записки по кр

Кр оформляется на листах формата А4 (ГОСТ 2.301-68). Текст пишется с оставлением полей: левого – 3 см, по правого – 2 см, верхнего и нижнего – 2 см. Гарнитура текста – Times New Roman Cyr. Кегль (размер шрифта) – 14. Межстрочный интервал – одинарный. Абзац (красная строка) – 1,25 см. Перенос – автоматический. Выравнивание – по ширине листа.

Сокращение слов, кроме принятых, не допускается.

Нумерация страниц сквозная, проставляется в правом верхнем углу. Первой страницей является титульный лист, на котором номер страницы не ставится, далее идут содержание и изложение всего материала.

В конце работы приводится список литературы, которая была использована при ее составлении, под заголовком «Список использованных источников». Список и ссылки на него в тексте оформляются по ГОСТ 7.32 -91. В список следует включить все использованные источники в порядке появления ссылок в тексте записки или в алфавитном порядке. При ссылке в тексте на источники приводят порядковый номер по списку, заключенный в квадратные скобки, например: [32].

Работу необходимо скрепить степлером, положить в папку-файл или скоросшиватель.

К работе прилагается электронная версия страничек разработанного сайта, видеоролика.

4. БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ*

1. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / Т.Воган;пер.с англ.М.И.Талачевой .— М. : NT Press, 2006 .— 520с. : ил. — ISBN 5-477-00157-7 (рус.) : 202.30 .— ISBN 0-07-223000-2 (англ.).

2. Васильев П.П. Pinnacle Studio Plus version 10.1 Шаг за шагом / П.П.Васильев .— М. : ДЕСС, 2007 .— 350с. : ил. — (Шаг за шагом) .— Библиогр.в конце кн. — ISBN 5-9605-0031-0 : 80.96 .— ISBN 978-5-9605-0031-0.

3 Глушаков, С. В. 3ds Max 2009. Самоучитель / С. В. Глушаков, А. В. Харьковский .— 3-е изд.,доп. и перераб. — М. ; Владимир : АСТ : АСТ Москва : ВКТ, 2009 .— 473 с. : ил.

* Кроме перечисленной литературы, студент может воспользоваться любыми другими литературными источниками, в которых отражены указанные темы, электронными справочниками и Internet-сайтами.

4 Миловская, О.С. Самоучитель 3ds Max 9 / О.С.Миловская .— СПб. : БХВ-Петербург, 2007 .— 256с. : ил. + 1опт.диск(CD ROM) .— (+Видеокурс) .

5 Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / Т.Воган;пер.с англ.М.И.Талачевой .— М. : NT Press, 2006 .— 520с. : ил. — ISBN 5-477-00157-7 (рус.) : 202.30 .— ISBN 0-07-223000-2 (англ.).

6 Создание фильма на компьютере.Технология и творчество / И.Кузнецов,В.Познин .— М.[и др.] : Питер, 2005 .— 270с. + 1опт.диск(CD ROM).

7 Электронные презентации своими руками / П.А.Ломакин,А.В.Севостьянов .— М. : Майор, 2004 .— 352с. : ил. — (Популярный компьютер) .— ISBN 5-901321-75-8 : 84.00.

8 Adobe Premiere Pro за 24 часа / Д.Сенгстак;пер.с англ.Н.В.Наумовой,О.В.Шпырко;под ред.И.В.Василенко .— М.;СПб.;Киев : Вильямс, 2005 .— 606с. : ил. — (Освой самостоятельно) .— Парал.тит.л.англ. — ISBN 5-8459-0754-3 (рус.) : 178.00

9 Самоучитель Adobe After Effects 6 / Д.В.Кирьянов,Е.Н.Кирьянова .— СПб. : БХВ-Петербург, 2005 .— 368с. : ил. — (Самоучитель) .— ISBN 5-94157-421-5 : 93.00

10 Premiere Pro для Windows / Э.Болант;пер.с англ.С.В.Корсаков .— М. : ДМК Пресс, 2004 .— 624с. : ил. — (Quick Pro) .— ISBN 5-94074-281-5 : 162.00.

11 Pinnacle Studio Plus version 10.1 Шаг за шагом / П.П.Васильев .— М. : ДЕСС, 2007 .— 350с. : ил. — (Шаг за шагом) .— Библиогр.в конце кн. — ISBN 5-9605-0031-0 : 80.96 .— ISBN 978-5-9605-0031-0.

12 Мой первый видеофильм от А до Я / В.А.Гамалей .— М.и др. : Питер, 2006 .— 268с. : ил. — ISBN 5-469-01029-5 : 104.35.

13 Web-дизайн : пер.с англ. / Т.Пауэлл .— 2-е изд. — СПб. : БХВ-Петербург, 2005 .— 1072с. : ил. — (В подлиннике) .— Парал.тит.л.англ. — ISBN 5-94157-389-8 : 203.00.

Периодические издания

1. 625 – М: Изд-во «625» - журнал телевизионной индустрии
2. КомпьютерПресс.— М. : ООО "КомпьютерПресс", 2012.
3. Мир ПК : журнал для пользователей персональных компьютеров.— М. : Открытые системы, 2012 + DVD. Комплект

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

Adobe Creative Suite 5

CorelDraw 13/14/15

Internet Explorer

Autodesk 3DS max 2012

Интернет-ресурсы:

render.ru (статьи на тему компьютерной графики);

computerra.ru – компьютерный портал;

ixbt.com - новости компьютерной индустрии;

3dnews.ru - новости компьютерной индустрии