

Компьютерная и цифровая компетентность при разработке мультимедийных проектов — совмещение изображения, звука, мультипликации и текста

Галина Генчева

ПГИИ «Профессор Николай Райнов», Болгария

galinagencheva@gmail.com

Дигитальные умения в наше время тесно связаны с динамикой развития новых технологий и их влиянием на сферу человеческих коммуникаций. То революционное богатство образов, которое доминировало в начале XXI века и давало новые направления визуальных искусств, сегодня, почти два десятилетия спустя, породило множество модификаций технологий и идей.

Вклад в развитие ИКТ в Профилированный гимназии по изобразительному искусству «Профессор Николай Райнов» - София /Болгария/ является пилотным проектом ЮНЕСКО «Обучение для будущего», который в этом году переехал в новый этап развития – «Компьютерная и цифровая компетентность при разработке мультимедийных проектов — совмещение изображения, звука, мультипликации и текста». Преподаватели, работающие по проекту, стремятся использовать последние достижения в области компьютерной графики, визуальных искусств и информационно-коммуникационных технологий для создания новых проектов в соответствии с возможностями учеников.

Такой подход к преподаванию учебных дисциплин «Компьютерная графика», «Информационные технологии», «Графический дизайн» и «Визуальные искусства» позволяет ПГИИ «Профессор Николай Райнов» поддерживать уровень подготовки в унисон с мировым темпом развития и прогресса в этих областях.

Благодаря веб-галереям, коммуникационным форумам, специализированным сетям и другим ресурсам Интернета, ученики следят за развитием творческой мысли как своих сверстников, так и профессионалов со всего мира – художников, мультипликаторов, дизайнеров, фотографов, программистов, звукооператоров и других творческих людей, посвятивших себя искусству мультимедиа.

Преподаватели ставят перед собой цель разъяснить ученикам не только историко-эстетический и стилистический контекст изображения, но и технологию представления этого изображения в электронных медиа. Технологичность визуальных объектов играет важную роль в передаче информации, необходимой для коммуникации между людьми.

Результаты работы по Проекту показывают, что ученики получают стимул для поиска современных подходов при дизайне своих **мультимедиа презентаций и видео проектов** через интеграцию:

ОБРАЗА

в зависимости от проекта он состоит из:

- *Цифровых снимков, растровых или векторных изображений. Подход – найти уникальный художественный образ, который вместе с тем профессионально и технически обоснован в рамках мультимедиа проекта, предназначенного для Интернета:*
- *Видео /HD или сжатый формат/ - авторское на заданную тему или готовый видео-материал для учебной работы:*

ЗВУКА

- *С помощью цифровых технологий – компьютеров, планшетов, смартфонов и др., гимназисты создают аудио записи речи, звуковых эффектов, звуков пространственной среды и т.д., после чего, с помощью компьютерных программ аудио и видео монтажа, записи обрабатываются, синхронизируются с готовым видео или графическим содержанием. С помощью файлов из аудио библиотек, материалы, предназначенные для мультимедийных проектов дорабатываются и приобретают необходимое богатство звучания.*

МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

- *Ученики специализируются в классической 2D анимации, при этом для удобства используются и цифровые планшеты, на которых создаются последовательности кадров и оригинальные образы героев. С помощью цифровых технологий эти анимационные образы раскрашиваются и покрываются реалистичными текстурами.*
- *Дополнительные навыки ученики, участвующие в Проекте, получают при решении задач с помощью программ 3D моделирования. Объемное проектирование типажей, мультипликационный декор, 3D логотипы и заголовки – эти задачи отрабатываются в рамках учебных проектов на занятиях по Компьютерной графике и Визуальному искусству.*

ТЕКСТА

- *Создание собственного авторского шрифта и его применение в заглавиях категорий мультимедиа презентации/веб-сайта или для арт-заставки акцентирующей внимание на определенном содержании видео проекта.*
- *Художественное оформление веб-страницы или сайта с помощью «живого текста» /не картинки/, который может быть распознан поисковыми машинами /такими как Google, например/, что повысит рейтинг реального сайта.*
- *Текст, который будет визуальнo сбалансирован с помощью стилей шрифта для заглавия, подзаголовков, анонсов новостей или событий, гиперссылок и другого информационного наполнения веб-страницы/сайта.*

Развитая в достаточной мере структура информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) – это один из самых важных факторов, которые позволяют эффективно использовать информационные технологии в учебном процессе по всем предметам. Наличие современного ИКТ оборудования – первостепенное условие внедрения инновационных методов преподавания, использования интерактивных программ и дидактического материала из Интернета.

Ожидаемый эффект от работы по Проекту Юнеско «Обучение для будущего» - совершенствование знаний и умений учащихся ПГИИ «Профессор Николай Райнов» в области новых технологий и применение их для решения художественных задач.

Участие и работа по пилотному проекту Юнеско «Обучение для будущего» придало импульс процессу развития ИКТ базы ПГИИ «Профессор Николай Райнов». Этот процесс будет продолжен и после завершения Проекта, поскольку перспективы образования неразрывно связаны с развитием дигитальных умений учащихся.

Ссылки:

<http://www.graphis.com/>, www.webdesignbulgaria.net/multimedia.htm, <http://www.uweloesch.de>
<http://www.danny-warner.com>, <http://logooftheday.com/>, <http://pgii-nrainov.eu>