

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Технологии мультимедиа

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Графический дизайн

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

Согласовано:

С председателем методического совета по качеству по направлению

**Москва
2015**

Пояснительная записка

Курс «Технологии мультимедиа» изучается студентами на третьем курсе, получающими квалификацию бакалавр по направлению подготовки: «Дизайн» (профиль подготовки «Графический дизайн»).

Современный дизайн все больше приобретает мультимедийный характер. Целью данной дисциплины является получение студентами необходимых знаний о методах и средствах современных мультимедийных технологий, их возможном применении в сфере дизайна, формирование базовых навыков работы в области мультимедиа. Курс посвящен изучению основ комплексной работы с различными мультимедийными редакторами. Позволяет получить как теоретические, так и практические навыки процесса разработки и создания мультимедийного продукта.

В процессе обучения проводятся лекционные и практические занятия. Для полноты освоения знаний и закрепления получаемых навыков предусматривается самостоятельная работа студента. Для промежуточного контроля изучаемых тем предусмотрены опросы.

Лекционные занятия предназначены для теоретического осмысления основных разделов дисциплины.

Практические занятия предполагают индивидуальную работу с графическими, аудио и видео документами индивидуально.

Самостоятельная работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления студента с определенными разделами курса по рекомендованной литературе и Интернет-ресурсам для выполнения заданий по курсу.

Степень овладения знаниями и практическими навыками определяется в процессе текущего, промежуточного и итогового контроля посредством устного опроса, проведении практических занятий, представления работ по индивидуальным заданиям, выполнения самостоятельной работы, промежуточного рубежного контроля и зачета по итогам изучения дисциплины.

Распределение баллов по видам занятий и СРС

№	Позиция оценки	Периодичность оценки	Единица оценки	Шкала баллов	
				занятие	Семестр
1.	Посещение занятий	Каждое занятие	1 балл	0-1 балл	0-15 баллов
2.	Активное участие в дискуссиях, на занятиях, постановка творческих вопросов, ответы на вопросы преподавателя	в течение семестра	1-3 баллов	1 - 3	0- 10 баллов
3.	Выполнение проверочных экспресс – тестов, опросов, практических и	14 в течение семестра	1 балл	0-1 балл	0-10 баллов

	самостоятельных работ на проверку усвоения пройденного материала, остаточных знаний				
4.	Выполнение домашних заданий	4 в течение семестра	1-3 баллов	1 - 3	0- 10 баллов
5.	Контрольная работа	3 в течение семестра	0-5 баллов	0-5 баллов	0-15 баллов
6.	Рубежный контроль	1 в течение семестра	0- 10 баллов	0-10 баллов	0-10 баллов
7.	Устный ответ на зачете в условиях активных методов обучения	1 в течение семестра	0-30 баллов	0-30 баллов	0-30 баллов

Минимально допустимое количество баллов – 40

Максимальное количество баллов (включая итоговое тестирование) - 100 баллов

Пояснения:

- 1) студенту предложено разнообразие форм освоения материала и оценки его деятельности.
- 2) Минимальное количество баллов, необходимое для допуска к итоговому тестированию и зачету, составляет 40 баллов. Обязательными условиями для получения минимума является регулярное посещение занятий, выполнение экспресс – тестов, не менее половины домашних заданий, всех контрольных работ, прохождение промежуточной аттестации (рубежного контроля).
- 3) Для студентов, пропустивших занятия по уважительной причине, предусмотрена возможность восполнения пропущенного материала на основе изучения дополнительных материалов по курсу с последующим собеседованием по пропущенным темам.
- 4) Максимальное количество баллов, которое может быть получено в течение семестра – 100 баллов. Студент, набравший в течение семестра от 70 баллов, при условии успешного выполнения креативного задания, прохождения рубежного контроля, может быть освобожден от устного опроса на зачете.
- 5) Несоблюдение сроков сдачи домашних заданий, контрольных работ дает право преподавателю снизить оценку на 1 балл за каждую несвоевременно выполненную работу.
- 6) Зачет не сдан, если студент получил менее 55 баллов.

Методические рекомендации по подготовке к лекциям, выполнению практических и контрольных работ, выполнению домашних и заданий.

Прослушивая лекционный и практический материал, даваемый педагогом во время занятия студенту необходимо его конспектировать с целью последующего использования при подготовке к опросам, практическим заданиям, самостоятельной работе и подготовке к зачету.

Самостоятельная работа по курсу «Технологии мультимедиа» осуществляется студентами в нескольких направлениях:

- 1) Подготовка к практическим занятиям, включающая в себя повторение материала лекций и самостоятельное изучение указанных преподавателем источников;
- 2) Выполнение домашних заданий;
- 3) Самостоятельная разработка дизайна объектов и поиск необходимого иллюстративного материала для выполнения творческих заданий в ходе выполнения практических работ, а также для выполнения итогового проекта;
- 4) Подготовка к рубежному контролю и зачету.

При подготовке к лекциям, студент должен повторить материал предыдущего занятия, оценить, насколько хорошо он понял тему. Выполнить домашнее задание. При возникновении вопросов и трудностей обратиться к дополнительным источникам информации.

Практические и контрольные работы, а также опросы проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, опроса. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением.

Домашние задания являются самостоятельной практической работой, направленной на закрепление полученных знаний и навыков. Выполняется вне аудиторных занятий. Для их выполнения студент может воспользоваться лекционным материалом и дополнительными источниками информации.

Файлы созданные в ходе выполнения практических работ и домашних заданий необходимо сохранять в обязательном порядке.

Используя в качестве дополнительных источников информации видео уроки, для получения максимальной пользы, необходимо действовать следующим образом:

1. Внимательно посмотреть видео урок, отметив в конспекте основные моменты.
2. Посмотреть урок еще раз, останавливая его в ключевых моментах для произведения действий, демонстрируемых в уроке. Попутно дополняя произведенные ранее записи.
3. Сравнить полученный результат с результатом, полученным в уроке, и выявить свои просчеты, если таковые имеются. Попытаться исправить недочеты.
4. Просмотреть сделанные записи, при необходимости внести в них дополнения.
5. Сохранить проект выполненный в соответствии с видео уроком.

Описание практических работ:

Практическая работа к теме 6.

Выбрать интересную для себя тему.

Разработать структуру для собственного мультимедийного продукта по выбранной теме.

Практическая работа к теме 8.

Взять фотографию, на которой изображено несколько объектов.

Выделить один из объектов инструментом «прямоугольное выделение», вырезать в новый слой.

Другой объект выделить инструментом «эллиптическое выделение», вырезать в новый слой.

Следующий объект выделить инструментом «быстрое выделение», скопировать в новый слой.

Продолжить те же действия с инструментами «волшебная палочка», «лассо», «полигональное лассо», «магнитное лассо».

Практическая работа к теме 9.

Взять не менее трех различных изображений (два пейзажа и одно животное).

Совместить части, по выбору студента, из двух пейзажей в один.

Вырезать изображение животного и поместить его на получившийся пейзаж.

Выводить части различных изображений по цвету и тону для гармоничного восприятия нового пейзажа.

Практическая работа к теме 10.

Взять ретро изображение и при помощи различных инструментов ретуши («штамп», «пластырь», «умный пластырь», «заплата») устранить мусор и царапины. Скорректировать экспозицию.

Практическая работа к теме 11.

Взять несколько изображений, по выбору студента (минимум три).

Смонтировать эти изображения в одно с применением масок слоя.

Практическая работа к теме 12.

Взять три любых изображения.

С помощью копирования слоя и инструментов трансформации создать из одного изображения комнату.

Из другого создать куб, который стоит в ней на полу.

Из третьего, на кубе, создать пирамиду.

Практическая работа к теме 13.

Взять фотографию по выбору студента.

С помощью различных фильтров придать выбранному изображению карандашного рисунка и масляной живописи.

Практическая работа к теме 14.

Создать три текстовых слоя.

В каждом слое написать по одному слову используя крупный шрифт.

С помощью применения стилей слоя придать одному слою эффект дерева, второму стекла, третьему метала.

Практическая работа к теме 15.

Практическая Работа 1.

Сделать анимированную картинку из пяти кадров.

Практическая Работа 2.

Взять любое изображение (размер не меньше 800x600px).

Разбить его на фрагменты и сохранить их как веб-графику.

Практическая работа к теме 17.

Создать композицию с применением наложений, стилей и эффектов

"Изменить стандартный символ.

Практическая работа к теме 18.

Создать три собственных символа.

Сохранить созданные символы как собственный набор.

Практическая работа к теме 19.

Нарисовать натюрморт с помощью кривых безье.

Взять изображение натюрморта (тема: ваза с фруктами) и поместить его Ваш файл.

На новом слое нарисовать данный натюрморт с применением инструмента перо и редактирования кривых безье.

Практическая работа к теме 20.

Практическая Работа 1.

Создать четыре собственных бесшовных заливки.

Сохранить созданные заливки как собственный набор.

Практическая Работа 2.

Взять натюрморт, созданный в практической работе к теме 19.

Раскрасить натюрморт с использованием mesh-заливки. (подсказка: используйте функцию «обтравочная маска», в англоязычной версии - clipping mask).

Практическая работа к теме 21.

Создать две шрифтовые композиции.

Первая композиция должна состоять из текста, расположенного по вертикали, горизонтали и диагонали.

Вторая композиция должна состоять из текста, расположенного вдоль различных фигур и кривых линий (эллипсы, спирали, звезды, прямоугольники, произвольно созданные кривые).

Практическая работа к теме 23.

Практическая Работа 1.

Создать небольшую покадровую анимацию, не более пяти секунд, на свободную тему.

Практическая Работа 2.

С помощью функции «анимация движения» создать абстрактную анимированную композицию из геометрических фигур.

Практическая работа к теме 24.

С помощью функции «анимация формы» создать абстрактную анимированную композицию.

Практическая работа к теме 25.

Практическая Работа 1.

Создать анимацию движения по направляющей. Варианты сюжета: полет бабочки над цветочным полем, полет птицы между деревьями, движение автомобиля по горной дороге, собственный сюжет предполагающий движение объекта по произвольной траектории.

Практическая Работа 2.

Создать абстрактную анимированную композицию с применением маски слоя.

Практическая работа к теме 26.

Создание примитивного приложения.

На экране расположить не менее четырех объектов по выбранной студентом теме. Лучше использовать тему, выбранную в практической работе к теме 9.

Преобразовав объекты в кнопки сделать так, чтобы при наведении курсора на объект, на экране появлялась дополнительная информация о нем.

Практическая работа к теме 27.

Создать небольшое приложение по теме, выбранной в практической работе к теме 6 или к теме 26.

В приложении должно быть размещено не менее трех кнопок.

При нажатии на кнопки должен осуществляться переход в соответствующие кадры.

В каждом кадре необходимо разместить соответствующую информацию и кнопку возврата на первый кадр.

Практическая работа к теме 28.

Создать приложение по выбранной ранее теме привязкой меню к одному из объектов.

Практическая работа к теме 29.

Создать анимацию с применением скелета. Возможные темы: плывущий осьминог, идущий персонаж, танцующий персонаж и тд.

Практическая работа к теме 30.

Внести в созданное ранее, в практической работе к теме 27 или 28, приложение динамический текст с применением прокрутки.

Практическая работа к теме 32.

Взять несколько аудио-треков, например, мелодия и звуки природы.

Создать композицию из нескольких аудио-треков.

Практическая работа к теме 33.

Создать аудио композицию с применением не менее трех эффектов.

Сохранить созданную композицию в самостоятельный аудио файл.

Практическая работа к теме 35.

Взять несколько видео файлов.

Смонтировать клип чередуя фрагменты нескольких видео файлов.

Практическая работа к теме 36.

С помощью масок и режимов наложения добавить в один видео ролик элемент из другого видеоролика .

Практическая работа к теме 37.

Создать анимацию марионетки.

Вставить в видео ролик анимацию марионетки.

Сделать экспорт видео роликов, созданных в ходе выполнения практических работ к теме 35, 36 и 37.

Итоговый проект (выполняется в VI семестре):

Разработка мультимедийного интерактивного приложения.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов разработки мультимедийного интерактивного приложения.

Тематика проекта

Создание мультимедийного интерактивного приложения на согласованную с преподавателем тему.

Содержание работы

Поэтапно разработать и создать интерактивное мультимедийное приложения информационного характера.

Требования к итоговому проекту:

1. Приложение должно обладать уникальным авторским дизайном.
2. Включать в себя элементы фоновой анимации.
3. Содержать не менее десяти информационных экранов.
4. Интерактивное меню должно быть органично вписано в общий дизайн.
5. Приложение должно содержать текстовую и графическую информацию.

Критерии оценки:

1. Креативность дизайна.
2. Соответствие требованиям.

3. Соответствие дизайна выбранной теме.
4. Адекватное теме информационное и графическое наполнение.

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, оценка снижается на полбалла за каждое нарушение.

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Технологии мультимедиа

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Графический Дизайн

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

Согласовано:

С председателем методического совета по качеству по направлению

Москва

2015

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

- способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения (ОК-1);
- стремится к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства (ОК-6);
- умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (ОК-7);
- осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8);
- осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ОК-11);
- имеет навыки работы с компьютером, как средством управления информацией (ОК-12);
- самостоятельно приобретает новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии (ПК-1);
- способен к определению целей, отбору содержания, организации проектной работы; синтезированию набора возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; готов к разработке проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам; созданию комплексных функциональных и композиционных решений (ПК-3);
- способен ставить и решать прикладные задачи с использованием современных информационно-коммуникационных технологий (ПК-4);

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать: историю развития мультимедийных технологий; принципы и возможности мультимедийных технологий; основные виды мультимедиа; основные современные редакторы для работы с растровой и векторной графикой; гипертекстовые возможности; виды звуковых файлов, анимации и видео; основные программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа; отличия между различными версиями основных программных средств мультимедиа технологий.

- 2) Уметь: работать с графическими редакторами для обработки растровой и векторной графикой; редактировать аудио и видео файлы, создавать анимационные ролики.
- 3) Владеть: навыками комплексной работы в различных мультимедийных редакторах.

Примерный перечень оценочных средств

№	Наименование оценочного средства	Характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Собеседование	Средство контроля, организованное как коммуникативное взаимодействие преподавателя со студентом на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Вопросы по темам/разделам дисциплины
2	Практическая работа	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу.	Комплект практических заданий.
3	Проект	Конечный продукт, получаемый в результате планирования и выполнения комплекса учебных и исследовательских заданий. Позволяет оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве, уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, навыков практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Темы групповых и/или индивидуальных проектов.
4	Зачет, экзамен	Формы периодической отчетности студента, определяемые учебным планом, призванные выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и	Зачётное-экзаменационные требования

		практических знаний, приобретения навыков самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач.	
--	--	--	--

**Паспорт
фонда оценочных средств**

по дисциплине: «Технологии мультимедиа»

№	Контролируемые разделы, темы, модули	Формируемые компетенции	Оценочные средства		критерии оценивания компетенций	
			Количество практических заданий	Другие оценочные средства		
				Вид		Количество
1	Тема 1. Феномен мультимедиа: определение понятия, истоки зарождения явления.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование	низкий	
2	Тема 2. Аппаратные средства мультимедиа технологии. Конфигурация мультимедиа	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование	низкий	
3	Тема 3. Гипертекст, звуковые и видео файлы, трехмерная графика и анимация.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа	низкий	
4	Тема 4. Видео и виртуальная реальность. Программное обеспечение.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4К-4, ПК-14	1	Собеседование + практическая работа	низкий	
5	Тема 5. Средства разработки мультимедийных продуктов.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа	низкий	

6	Тема 6. Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
	Раздел 2. Редакторы векторной и растровой графики «Adobe Photoshop» и «Adobe Illustrator»					
7	Тема 7. Обзор интерфейса графического редактора Adobe Photoshop.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование		низкий
8	Тема 8. Инструменты Выделения. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
9	Тема 9. Цветовые режимы и модели. Настройка цвета. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
10	Тема 10. Кисти и художественные инструменты. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
11	Тема 11. Работа со слоями и масками. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
12	Тема 12. Методы трансформации. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний

		ПК-4				
13	Тема 13. Работа с фильтрами. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
14	Тема 14. Работа с текстом. Создание различных эффектов. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
15	Тема 15. Создание анимированных файлов. (Adobe Photoshop)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	2	Собеседование + практическая работа		повышенный
16	Тема 16. Интерфейс и основы работы графическим редактором Adobe Illustrator.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование		низкий
17	Тема 17. Работа со слоями. (Adobe Illustrator)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
18	Тема 18. Базовые фигуры, символы и кисти. (Adobe Illustrator)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
19	Тема 19. Выделение и преобразование объекта. Редактирование форм объектов. Копирование и клонирование. Векторизация растрового объекта. (Adobe Illustrator)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний

20	Тема 20. Организация объектов. Заливка и обводка. Сложные градиенты, работа с mesh. (Adobe Illustrator)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	2	Собеседование + практическая работа		средний
21	Тема 21. Работа с текстом. Работа со стилями и эффектами. (Adobe Illustrator)	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
	Раздел 3. Мультимедийный редактор «Adobe flash»					
22	Тема 22. Интерфейс программы. Основы работы. Временная шкала	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование		низкий
23	Тема 23. Покадровая анимация. Анимация движения	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	2	Собеседование + практическая работа		низкий
24	Тема 24. Анимация формы. Настройки Параметров анимации	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
25	Тема 25. Слои. Работа со слоями. Маскированный слой. Слой «направляющая»	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	2	Собеседование + практическая работа		средний
26	Тема 26. Символы. Кнопки. Выравнивание. Управление кадрами	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
27	Тема 27. Планирование работы над	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8,	1	Собеседование + практическая		средний

	мультимедийной энциклопедией	ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		работа		
28	Тема 28. Создание заголовков. Разработка фоновых элементов Приложения	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
29	Тема 29. Разработка меню. Методы создания кнопок меню	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
30	Тема 30. Отображение текстовой, графической информации в рабочих полях	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
	Раздел 4. Аудио редактор «Adobe Audition»					
31	Тема 31. Введение. Особенности программы, Основы работы	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4		Собеседование		низкий
32	Тема 32. Редактор Multitrack. Подготовка аудиофайла к редактированию	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
33	Тема 33. Работа с фильтрами, эффектами, специальными эффектами. Мультитрековое редактирование и создание аудиодисков	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
	Раздел 5. Видео редактор «Adobe After Effects»					
34	Тема 34. Интерфейс. Основы работы.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8,		Собеседование		низкий

		ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4				
35	Тема 35. Компоновка фильма из слоев	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		низкий
36	Тема 36. Рисование на слоях и анимациях. Наложение слоев	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		средний
37	Тема 37. Работа с марионетками. Экспорт фильма.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4	1	Собеседование + практическая работа		повышенный
Всего:			35			

**Форма согласования и утверждения комплекта
зачетно-экзаменационных материалов
рубежный контроль (V семестр)**

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Билеты/вопросы в кол-ве 10 шт.

рассмотрены и

одобрены на заседании

кафедры «__» ____ 20__ г.

протокол № ____

Заведующий кафедрой _____ (ФИО)

«Утверждаю»

Декан _____ (ФИО)

«__» _____ 201_ г.

Экзаменационные билеты/вопросы к зачету

по «Технологии мультимедиа»

наименование дисциплины

для

«Графический дизайн»

шифр/направление

Очная

форма обучения

Составитель: Съедина М. Ю. (Ф ИО)

Форма экзаменационного билета

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №1

1. Существующие определения мультимедиа.
2. Назначение видеобластера, ТВ-тюнера, видеогrabберов. Понятие «видеорежим».
3. Технология ускорения графики.
4. Сжатие изображений, размеры, перехват и преобразование.
5. Adobe Premier: назначение, возможности программы, области применения.
1. Настройка интерфейса под свои нужды. (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №2

1. Мультимедиа как социокультурное явление.
2. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
3. Технология графической памяти.
4. Технологии работы со звуком.
5. Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.
6. Инструменты выделения (назвать и охарактеризовать) (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №3

1. Мультимедиа как новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена.
2. Типы и форматы файлов. Текстовые, графические, аудио, видео файлы.
3. Цветовая глубина и разрешающая способность.
4. Технологии работы с графикой.
5. Примеры реализации статических процессов с использованием мультимедиа-технологий.
6. Редактирование области выделения. (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №4

1. Мультимедиа как вид компьютерных технологий.
2. Конфигурация мультимедиа: стандарты МРС, виды памяти, операционное окружение.
3. Оптимальная конфигурация дисплея.
4. Технологии обработки видео.
5. Примеры реализации динамических процессов с использованием мультимедиа-технологий.
6. Выделение области по цвету. (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №5

1. Мультимедиа как маркетинговый инструмент и предмет бизнеса.
2. Усовершенствование графики, изображения, звука и видео.
3. Анимация: конфигурация систем для анимации.
4. Характеристика программ для подготовки презентаций.
5. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
6. Преобразование выделенной области. (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №6

1. Исторические вехи становления мультимедиа.
2. Чем характеризуются растровая и векторная графика.
3. Типы анимации.
4. Microsoft PowerPoint: назначение, возможности программы, области применения.
5. Главное меню.
6. Цветовые режимы: RGB, CMYK, HSB.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №7

1. Основные накопители информации.
2. Что такое гипертекст.
3. Выбор инструментов для анимации и преобразования форматов файлов.
4. Ауга: назначение, возможности программы, области применения.
5. Панель инструментов. (Adobe Photoshop)
6. Цветовые режимы: CIE Lab, bitmap, grayscale, indexed color.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №8

1. Типы файловых форматов.
2. Звуковые файлы.
3. Видео и виртуальная реальность.
4. Вгусе: назначение, возможности программы, области применения.
5. Панель параметров. (Adobe Photoshop)
6. Битовая глубина цвета и ее значение.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №9

1. Характеристика мультимедийного компьютера.
2. Трехмерная графика и анимация.
3. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.
4. Adobe Flash: назначение, возможности программы, области применения.
5. Работа с файлами. (Adobe Photoshop)
6. Редактирование цвета: работа с уровнями, яркость/контраст, работа с кривыми. (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №10

1. Существующие виды видеоадаптеров.
2. Адаптеры видео-дисплея: технологии CRT, LCD, RGB, составляющие изображения.
3. Типы изображений (растровое, векторное, мета-изображения, и др.).
4. Adobe Flash: назначение, возможности программы, области применения.
5. «Плавающие» палитры. (Adobe Photoshop)
6. Редактирование цвета: цветовой баланс, оттенок/насыщенность (Adobe Photoshop)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

К комплекту экзаменационных билетов прилагаются разработанные преподавателем и утвержденные на заседании кафедры критерии оценки по дисциплине.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и дополнительные вопросы по теме;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если логично, связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «неудовлетворительно», если не логично, не связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

**Форма согласования и утверждения комплекта
зачетно-экзаменационных материалов (V семестр)**

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Билеты/вопросы в кол-ве 15 шт.

рассмотрены и

одобрены на заседании

кафедры «__» ____ 20__ г.

протокол № ____

Заведующий кафедрой _____ (ФИО)

«Утверждаю»

Декан _____ (ФИО)

«__» _____ 201__ г.

Экзаменационные билеты/вопросы к зачету

по «Технологии мультимедиа»

наименование дисциплины

для

«Графический дизайн»

шифр/направление

форма обучения

Составитель: Съедина М.Ю.(ФИО)

Форма экзаменационного билета

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №1

1. Существующие определения мультимедиа.
2. Чем характеризуются растровая и векторная графика.
3. Типы изображений (растровое, векторное, мета-изображения, и др.)
4. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
5. Редактирование цвета: работа с кривыми. (Adobe Photoshop)
6. Использование масок. Быстрая маска. (Adobe Photoshop)
7. Эффект добавления заливки. (Adobe Photoshop)
8. «Плавающие» палитры. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №2

1. Мультимедиа как социокультурное явление.

2. Что такое гипертекст.
3. Сжатие изображений, размеры, перехват и преобразование.
4. Главное меню. (Adobe Photoshop)
5. Редактирование цвета: цветовой баланс. (Adobe Photoshop)
6. Методы трансформации изображения. (Adobe Photoshop)
7. Эффект добавления свечения. (Adobe Photoshop)
8. Настройка интерфейса под свои нужды. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №3

1. Мультимедиа как новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена.
2. Технологии работы со звуком.
3. Панель инструментов. (Adobe Photoshop)
4. Редактирование цвета: оттенок/насыщенность. (Adobe Photoshop)
5. Марионеточная трансформация. (Adobe Photoshop)
6. Создание эффекта дерева. (Adobe Photoshop)
7. Работа с файлами. (Adobe Illustrator)
8. Инструменты работы с текстом. Текстовые блоки, направление текста, текст по кривой. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №4

1. Мультимедиа как вид компьютерных технологий.

2. Звуковые файлы.
3. Технологии работы с графикой.
4. Панель параметров. (Adobe Photoshop)
5. Редактирование цвета: Фотофильтры. (Adobe Photoshop)
6. Свободная трансформация. (Adobe Photoshop)
7. Создание эффекта стекла. (Adobe Photoshop)
8. Палитра Слои. Работа со слоями. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №5

1. Мультимедиа как маркетинговый инструмент и предмет бизнеса.
2. Трехмерная графика и анимация.
3. Технологии обработки видео.
4. Работа с файлами. (Adobe Photoshop)
5. Дополнительные возможности цветокоррекции. (Adobe Photoshop)
6. Создание перспективы. (Adobe Photoshop)
7. Создание эффекта металла. (Adobe Photoshop)
8. Применение стилей и эффектов. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №6

1. Исторические вехи становления мультимедиа.
2. Адаптеры видео-дисплея: технологии CRT, LCD, RGB, составляющие изображения.
3. Характеристика программ для подготовки презентаций.
4. «Плавающие» палитры. (Adobe Photoshop)
5. Палитра «кисти». (Adobe Photoshop)
6. Сложное трансформирование. (Adobe Photoshop)
7. Проверка орфографии. (Adobe Photoshop)

8. Базовые фигуры: настройки параметров. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №7

1. Основные накопители информации.
2. Технология ускорения графики.
3. Microsoft PowerPoint: назначение, возможности программы, области применения.
4. Настройка интерфейса под свои нужды. (Adobe Photoshop)
5. Инструменты рисования (назвать и охарактеризовать). (Adobe Photoshop)
6. Фильтры назначение и возможности. (Adobe Photoshop)
7. Форматы и размер файлов. (Adobe Photoshop)
8. Работа с символами. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №8

1. Типы файловых форматов.
2. Технология графической памяти.
3. Ауга: назначение, возможности программы, области применения.
4. Инструменты выделения (назвать и охарактеризовать) (Adobe Photoshop)
5. Основной и фоновый цвета. (Adobe Photoshop)
6. Фильтры для улучшения качества изображений. (Adobe Photoshop)
7. Подготовка фоновых изображений. (Adobe Photoshop)
8. Создание и редактирование символов. Работа с цветом и контурами. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №9

1. Характеристика мультимедийного компьютера.
2. Цветовая глубина и разрешающая способность.
3. Вгусе: назначение, возможности программы, области применения.
4. Редактирование области выделения. (Adobe Photoshop)
5. Выбор цвета (назвать четыре варианта). (Adobe Photoshop)
6. Фильтры, имитирующие работу художника. (Adobe Photoshop)
7. Создание анимационных эффектов. (Adobe Photoshop)
8. Типы кистей. Настройки параметров и редактирование базовых кистей. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №10

1. Существующие виды видеоадаптеров.
2. Оптимальная конфигурация дисплея.
3. Adobe Flash: назначение, возможности программы, области применения.
4. Выделение области по цвету. (Adobe Photoshop)
5. Режимы наложения. (Adobe Photoshop)
6. Искажающие фильтры. (Adobe Photoshop)
7. Создание фрагментов изображения. (Adobe Photoshop)
8. Бесшовные заливки (узор). (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №11

1. Назначение видеобластера, ТВ-тюнера, видеогrabберов. Понятие «видеорежим».
2. Анимация: конфигурация систем для анимации.
3. Adobe Premier: назначение, возможности программы, области применения.
4. Преобразование выделенной области. (Adobe Photoshop)
5. Инструменты ретуши (назвать и охарактеризовать). (Adobe Photoshop)
6. Комплексное использование фильтров. (Adobe Photoshop)
7. Работа с градиентами. (Adobe Illustrator)
8. Создание собственных кистей. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №12

1. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
2. Типы анимации.
3. Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.
4. Цветовые режимы: RGB, CMYK, HSB.
5. Инструменты добавления и редактирования текста. (Adobe Photoshop)
6. Интерфейс графического редактора Adobe Illustrator.
7. Инструменты выделения и трансформации объектов. (Adobe Illustrator)
8. Особенности работы с инструментом mesh-заливки. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №13

1. Типы и форматы файлов. Текстовые, графические, аудио, видео файлы.
2. Выбор инструментов для анимации и преобразования форматов файлов.
3. Примеры реализации статических процессов с использованием мультимедиа-технологий.
4. Цветовые режимы: CIE Lab, bitmap, grayscale, indexed color. (Adobe Photoshop)
5. Резкости и тонирования (назвать и охарактеризовать). (Adobe Photoshop)
6. Применение стилей для создания различных эффектов. (Adobe Photoshop)
7. Главное меню. (Adobe Illustrator)
8. Редактирование формы с помощью кривых безье. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №14

1. Конфигурация мультимедиа: стандарты МРС, виды памяти, операционное окружение.
2. Видео и виртуальная реальность.
3. Примеры реализации динамических процессов с использованием мультимедиа-технологий.
4. Битовая глубина цвета и ее значение.
5. Палитра Слои. Работа со слоями. (Adobe Photoshop)
6. Эффект добавления тени. (Adobe Photoshop)
7. Панель инструментов. (Adobe Illustrator)
8. Методы копирования и клонирования объектов. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №15

1. Усовершенствование графики, изображения, звука и видео.
2. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.
3. Мультимедиа как социокультурное явление.
4. Редактирование цвета: работа с уровнями, яркость/контраст. (Adobe Photoshop)
5. Применение стилей и эффектов к слою. (Adobe Photoshop)
6. Эффект добавления объема. (Adobe Photoshop)
7. Панель параметров. (Adobe Illustrator)
8. Настройки векторизации растровых объектов. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

К комплекту экзаменационных билетов прилагаются разработанные преподавателем и утвержденные на заседании кафедры критерии оценки по дисциплине.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и дополнительные вопросы по теме;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если логично, связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «неудовлетворительно», если не логично, не связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

**Форма согласования и утверждения комплекта
зачетно-экзаменационных материалов
рубежный контроль (VI семестр)**

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Билеты/вопросы в кол-ве 10 шт.

рассмотрены и

одобрены на заседании

кафедры «__» ____ 20__ г.

протокол № ____

Заведующий кафедрой _____ (ФИО)

«Утверждаю»

Декан _____ (ФИО)

«__» ____ 201__ г.

Экзаменационные билеты/вопросы к зачету

по «Технологии мультимедиа»

наименование дисциплины

для

«Графический дизайн»

шифр/направление

Очная

форма обучения

Составитель: Съедина М.Ю.(ФИО)

Форма экзаменационного билета

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №1

1. Интерфейс программы.
2. Приемы придания реалистичности при создании анимации формы.
3. Понятие мультимедийной энциклопедии.
4. Работа с «разбитым» текстом. (Adobe flash)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №2

1. Настройка интерфейса.
2. Зачем нужны слои? (Adobe flash)
3. Разработка интерфейса (что нужно учитывать?).
4. Приемы создания авторских элементов дизайна при разработке интерактивного приложения. (Adobe flash)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №3

1. Особенности работы с векторной графикой в Adobe flash.
2. Типы слоев и их назначение. (Adobe flash)
3. Переменные и постоянные. (ActionScript)
4. Виды организации меню.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №4

1. Что такое временная шкала? Как она устроена?
2. Приемы управления визуализацией изображения или его части при помощи маски. (Adobe flash)
3. Типы данных. (ActionScript)
4. «Привязка» меню к фоновым элементам приложения (фону, панелям, объектам). (ActionScript)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №5

1. Типы кадров на временной шкале. Быстрые клавиши для создания различных типов кадров. (Adobe flash)
2. Приемы создания движения объекта с помощью создания пути для анимации движения. (Adobe flash)
3. Работа с объектами. (ActionScript)
4. Алгоритмы создания различных видов анимации кнопки. (Adobe flash)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №6

1. Понятие символов и их виды. (Adobe flash)
2. Покадровая анимация и средства её создания.
3. Свойства. (ActionScript)
4. Создание «сложных» анимаций. (Adobe flash)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №7

1. Анимация движения.
2. Способы создания и редактирования символов. (Adobe flash)
3. Методы. (ActionScript)
4. Применение «скелета» в анимации. (Adobe flash)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №8

1. Технология создания классической анимации движения.
2. Работа с кнопками. (Adobe flash)
3. События. (ActionScript)
4. Виды текстовых блоков.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №9

1. Приемы придания реалистичности анимации графических объектов.
2. Выравнивания объектов относительно друг друга. (Adobe flash)
3. Организация переходов по разделам приложения с помощью кнопок. (ActionScript)
4. Использование прокрутки при работе с динамическим текстом.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №10

1. Создание анимации изменения формы графических объектов.
2. Установки начальных параметров (размеры окна документа, цвет фона, частота кадров и др.). (Adobe flash)
3. Форматирование текста. (Adobe flash)
4. Что такое ActionScript?

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

К комплекту экзаменационных билетов прилагаются разработанные преподавателем и утвержденные на заседании кафедры критерии оценки по дисциплине.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и дополнительные вопросы по теме;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если логично, связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

- оценка «неудовлетворительно», если не логично, не связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

**Форма согласования и утверждения комплекта
зачетно-экзаменационных материалов (VI семестр)**

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Билеты/вопросы в кол-ве 15 шт.

рассмотрены и

одобрены на заседании

кафедры «__» ____ 20__ г.

протокол № ____

Заведующий кафедрой _____ (ФИО)

«Утверждаю»

Декан _____ (ФИО)

«__» _____ 201__ г.

Экзаменационные билеты/вопросы к зачету

по «Технологии мультимедиа»

наименование дисциплины

для

«Графический дизайн»

шифр/направление

Очная

форма обучения

Составитель: Съедина М.Ю.(ФИО)

Форма экзаменационного билета

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №1

1. Интерфейс программы. (Adobe flash)
2. Понятие символов и их виды. (Adobe flash)
3. События. (ActionScript)
4. Подготовка программно-аппаратного комплекса. (Adobe Audition)
5. Расщепление и подрезка клипа. (Adobe Audition)
6. Перемещение и масштабирование, повороты слоя. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №2

1. Настройка интерфейса. (Adobe flash)
2. Способы создания и редактирования символов. (Adobe flash)
3. Организация переходов по разделам приложения с помощью кнопок. (ActionScript)
4. Сжатие аудиофайла.
5. Регулировка плавного перехода. Комбинирование клипов. (Adobe Audition)
6. Инструменты «Рука» и «Масштаб». (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №3

1. Особенности работы с векторной графикой в Adobe flash
2. Работа с кнопками. (Adobe flash)
3. Форматирование текста/ (Adobe flash)(ActionScript)
4. Стандарты кодирования: PMS, WAV, MP3, WMA.
5. Заключительные операции редактирования. (Adobe Audition)
6. Инструменты рисования: кисть, ластик, графические примитивы. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №4

1. Что такое временная шкала? Как она устроена? (Adobe flash)
2. Работа с кнопками. (Adobe flash)
3. Работа с «разбитым» текстом. (Adobe flash)(ActionScript)
4. Установка параметров: общие, системные, выбор цветовых схем. (Adobe Audition)
5. Микширование и маршрутизация. (Adobe Audition)
6. Инструмент «перо». (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №5

1. Типы кадров на временной шкале. Быстрые клавиши для создания различных типов кадров. (Adobe flash)
2. Выравнивания объектов относительно друг друга. (Adobe flash)
3. Приемы создания авторских элементов дизайна при разработке интерактивного приложения.
4. Параметры обработки звуковых данных. (Adobe Audition)
5. Экспорт сессии в аудиофайл. (Adobe Audition)

б. Маски: назначение и применение. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №6

1. Покадровая анимация и средства её создания. (Adobe flash)
2. Установки начальных параметров (размеры окна документа, цвет фона, частота кадров и др.). (Adobe flash)
3. Виды организации меню.
4. Настройка параметров режима Multitrack. (Adobe Audition)
5. Мастеринг аудиофайла. (Adobe Audition)
6. Возможности анимации слоя и отдельных элементов, ключевые кадры. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №7

1. Анимация движения. (Adobe flash)
2. Понятие мультимедийной энциклопедии.
3. «Привязка» меню к фоновым элементам приложения (фону, панелям, объектам). (ActionScript)
4. Редактор Edit. (Adobe Audition)
5. Создание аудиодиска. (Adobe Audition)
6. Графики параметров анимации. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №8

1. Технология создания классической анимации движения. (Adobe flash)
2. Разработка интерфейса (что нужно учитывать?).
3. Алгоритмы создания различных видов анимации кнопки. (Adobe flash)
4. Методы редактирования в мультитрековом режиме. (Adobe Audition)
5. Нормализация и группирование аудиофайлов. (Adobe Audition)
6. Настройка прозрачности слоя, слои-маски, прозрачные наложения (keying). (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №9

1. Приемы придания реалистичности анимации графических объектов. (Adobe flash)
2. Что такое ActionScript?
3. Создание «сложных» анимаций. (Adobe flash)
4. Применение фильтров и эффектов. (Adobe Audition)
5. Интерфейс программы. (Adobe After Effects)
6. Инструмент Марионетка, сетка, параметры марионеток. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №10

1. Создание анимации изменения формы графических объектов. (Adobe flash)
2. Переменные и постоянные. (ActionScript)
3. Применение «скелета» в анимации. (Adobe flash)
4. Борьба с помехами и шумами. (Adobe Audition)
5. Импорт элементов для видео, импорт медиа из файла. (Adobe After Effects)
6. Движение рук марионетки, векторная марионетка. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №11

1. Приемы придания реалистичности при создании анимации формы. (Adobe flash)
2. Типы данных. (ActionScript)
3. Приемы создания движения объекта с помощью создания пути для анимации движения. (Adobe flash)
4. Изменение времени звучания и высоты тона. (Adobe Audition)
5. Создание композиции и её параметры. (Adobe After Effects)
6. Запись анимации движения марионетки в реальном времени. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №12

1. Зачем нужны слои? (Adobe flash)
2. Работа с объектами. (ActionScript)
3. Виды текстовых блоков.
4. Тональная коррекция. (Adobe Audition)
5. Файлы проектов. (Adobe After Effects)
6. Наложение фрагментов марионетки, подвижность марионетки. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №13

1. Типы слоев и их назначение. (Adobe flash)
2. Работа с объектами. (ActionScript)
3. Использование прокрутки при работе с динамическим текстом.
4. Эффекты задержки звуковых сигналов. (Adobe Audition)
5. Монтажная панель (Timeline). (Adobe After Effects)
6. Экспорт в After Effects

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №14

1. Приемы управления визуализацией изображения или его части при помощи маски. (Adobe flash)
2. Методы. (ActionScript)
3. Интерфейс и возможности Adobe Audition.
4. Эффекты имитации звучания старых инструментов. (Adobe Audition)
5. Слои и работа с ними. (Adobe After Effects)
6. Установки экспорта. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №15

1. Виды текстовых блоков.
2. Свойства. (ActionScript)
3. Совместимость аудиоредактора Adobe Audition с другими программами пакета Adobe.
4. Эффект эха. (Adobe Audition)
5. Компоновка фильма, подгонка слоя. (Adobe After Effects)
6. Обычный экспорт (Premiere Pro) и экспорт в окне Render Queue. (Adobe After Effects)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

Критерии оценки:

- оценка «зачтено» выставляется студенту, если ответ был полный и отвечает теме
- оценка «не зачтено» выставляется студенту, если ответ был не полный и не отвечает теме

Составитель М.Ю. Съедина

(подпись)

« ____ » _____ 20 г.

К комплекту экзаменационных билетов прилагаются разработанные преподавателем и утвержденные на заседании кафедры критерии оценки по дисциплине.

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и дополнительные вопросы по теме;
- оценка «хорошо» выставляется студенту, если логично, связно и полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если логично, связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;
- оценка «неудовлетворительно», если не логично, не связно и не совсем полно предоставлен ответ на заданный вопрос и не совсем полно дан ответ на дополнительные вопросы по теме;

«Московский государственный институт культуры»
Кафедра «Дизайн»

Итоговый проект

(выполняется в VI семестре):

Разработка мультимедийного интерактивного приложения.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов разработки мультимедийного интерактивного приложения.

Тематика проекта

Создание мультимедийного интерактивного приложения на согласованную с преподавателем тему.

Содержание работы

Поэтапно разработать и создать интерактивное мультимедийное приложения информационного характера.

Требования к итоговому проекту:

1. Приложение должно обладать уникальным авторским дизайном.
2. Включать в себя элементы фоновой анимации.
3. Содержать не менее десяти информационных экранов.
4. Интерактивное меню должно быть органично вписано в общий дизайн.
5. Приложение должно содержать текстовую и графическую информацию.

Критерии оценки:

1. Креативность дизайна.
2. Соответствие требованиям.
3. Соответствие дизайна выбранной теме.
4. Адекватное теме информационное и графическое наполнение.

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, оценка снижается на пол балла за каждое нарушение.

«Московский государственный институт культуры»
Кафедра «Дизайн»

Вопросы для собеседований по темам

по дисциплине «Технологии мультимедиа»

Раздел 1. Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий.

Тема 1. Феномен мультимедиа: определение понятия, истоки зарождения явления.

1. Существующие определения мультимедиа.
2. Мультимедиа как социокультурное явление
3. Мультимедиа как новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена.
4. Мультимедиа как вид компьютерных технологий.
5. Мультимедиа как маркетинговый инструмент и предмет бизнеса.
6. Исторические вехи становления мультимедиа.

Тема 2. Аппаратные средства мультимедиа технологий. Конфигурация мультимедиа.

1. Основные накопители информации.
2. Типы файловых форматов.
3. Характеристика мультимедийного компьютера.
4. Существующие виды видеоадаптеров.
5. Назначение видеобластера, ТВ-тюнера, видеогрabbеров. Понятие «видеорежим».
6. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
7. Типы и форматы файлов. Текстовые, графические, аудио, видео файлы.
8. Конфигурация мультимедиа: стандарты МРС, виды памяти, операционное окружение.
9. Усовершенствование графики, изображения, звука и видео.
10. Чем характеризуются растровая и векторная графика.

Тема 3. Гипертекст, звуковые и видео файлы, трехмерная графика и анимация.

1. Что такое гипертекст.
2. Звуковые файлы.
3. Трехмерная графика и анимация.
4. Адаптеры видео-дисплея: технологии CRT, LCD, RGB, составляющие изображения.
5. Технология ускорения графики.
6. Технология графической памяти.
7. Цветовая глубина и разрешающая способность.
8. Оптимальная конфигурация дисплея.
9. Анимация: конфигурация систем для анимации.
10. Типы анимации.
11. Выбор инструментов для анимации и преобразования форматов файлов.

Тема 4. Видео и виртуальная реальность. Программное обеспечение.

1. Видео и виртуальная реальность.
2. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.
3. Типы изображений (растровое, векторное, мета-изображения, и др.)
4. Сжатие изображений, размеры, перехват и преобразование.

Тема 5. Средства разработки мультимедийных продуктов.

1. Технологии работы со звуком.
2. Технологии работы с графикой.
3. Технологии обработки видео.
4. Характеристика программ для подготовки презентаций.
5. Microsoft PowerPoint: назначение, возможности программы, области применения.
6. Ауга: назначение, возможности программы, области применения.
7. Вруссе: назначение, возможности программы, области применения.
8. Adobe Flash: назначение, возможности программы, области применения.
9. Adobe Premier: назначение, возможности программы, области применения.

Тема 6. Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.

1. Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.
2. Примеры реализации статических процессов с использованием мультимедиа-технологий.
3. Примеры реализации динамических процессов с использованием мультимедиа-технологий.

Раздел 2. Редакторы векторной и растровой графики «Adobe Photoshop» и «Adobe Illustrator»

Тема 7. Обзор интерфейса графического редактора Adobe Photoshop.

1. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
2. Главное меню.
3. Панель инструментов.
4. Панель параметров.
5. Работа с файлами.
6. «Плавающие» палитры.
7. Настройка интерфейса под свои нужды.

Тема 8. Инструменты Выделения. (Adobe Photoshop)

1. Инструменты выделения (назвать и охарактеризовать)
2. Редактирование области выделения.
3. Выделение области по цвету.
4. Преобразование выделенной области.

Тема 9. Цветовые режимы и модели. Настройка цвета. (Adobe Photoshop)

1. Цветовые режимы: RGB, CMYK, HSB.
2. Цветовые режимы: CIE Lab, bitmap, grayscale, indexed color.
3. Битовая глубина цвета и ее значение.
4. Редактирование цвета: работа с уровнями, яркость/контраст.
5. Редактирование цвета: работа с кривыми.
6. Редактирование цвета: цветовой баланс
7. Редактирование цвета: оттенок/насыщенность
8. Редактирование цвета: Фотофильтры.
9. Дополнительные возможности цветокоррекции.

Тема 10. Кисти и художественные инструменты. (Adobe Photoshop)

1. Палитра «кисти».
2. Инструменты рисования (назвать и охарактеризовать).
3. Основной и фоновый цвета.
4. Выбор цвета (назвать четыре варианта).
5. Режимы наложения.
6. Инструменты ретуши (назвать и охарактеризовать).
7. Инструменты резкости и тонирования (назвать и охарактеризовать).

Тема 11. Работа со слоями и масками. (Adobe Photoshop)

1. Палитра Слои. Работа со слоями.
2. Применение стилей и эффектов к слою.
3. Использование масок. Быстрая маска.

Тема 12. Методы трансформации. (Adobe Photoshop)

1. Методы трансформации изображения.
2. Марионеточная трансформация.
3. Свободная трансформация.
4. Создание перспективы.
5. Сложное трансформирование.

Тема 13. Работа с фильтрами. (Adobe Photoshop)

1. Фильтры назначение и возможности.
2. Фильтры для улучшения качества изображений.
3. Фильтры, имитирующие работу художника.
4. Искажающие фильтры.
5. Комплексное использование фильтров.

Тема 14. Работа с текстом. Создание различных эффектов. (Adobe Photoshop)

1. Инструменты добавления и редактирования текста.
2. Применение стилей для создания различных эффектов.

3. Эффект добавления тени.
4. Эффект добавления объема.
5. Эффект добавления заливки.
6. Эффект добавления свечения.
7. Создание эффекта дерева.
8. Создание эффекта стекла.
9. Создание эффекта металла.
10. Проверка орфографии.

Тема 15. Создание анимированных файлов. (Adobe Photoshop)

1. Форматы и размер файлов.
2. Подготовка фоновых изображений.
3. Создание анимационных эффектов.
4. Создание фрагментов изображения.
5. Подготовка надписей для Web-страниц.

Тема 16. Интерфейс и основы работы графическим редактором Adobe Illustrator.

1. Интерфейс графического редактора Adobe Illustrator.
2. Главное меню.
3. Панель инструментов.
4. Панель параметров.
5. «Плавающие» палитры.
6. Настройка интерфейса под свои **нужды**.
7. Работа с файлами.

Тема 17. Работа со слоями. (Adobe Illustrator)

1. Палитра Слои. Работа со слоями.
2. Применение стилей и эффектов.

Тема 18. Базовые фигуры, символы и кисти. (Adobe Illustrator)

1. Базовые фигуры: настройки параметров.
2. Работа с символами.
3. Создание и редактирование символов.
4. Типы кистей.
5. Настройки параметров и редактирование базовых кистей.
6. Создание собственных кистей.

Тема 19. Выделение и преобразование объекта. Редактирование форм объектов. Копирование и клонирование. Векторизация растрового объекта. (Adobe Illustrator)

- Инструменты выделения и трансформации объектов.
- Редактирование формы с помощью кривых безье.
- Методы копирования и клонирования объектов.
- Настройки векторизации растровых объектов.

Тема 20. Организация объектов. Заливка и обводка. Сложные градиенты, работа с mesh. (Adobe Illustrator)

1. Выравнивание и порядок расположения объектов.
2. Работа с контурами.
3. Работа с цветом.
4. Бесшовные заливки (узор).
5. Работа с градиентами.
6. Особенности работы с инструментом mesh-заливки.

Тема 21. Работа с текстом. Работа со стилями и эффектами. (Adobe Illustrator)

1. Инструменты работы с текстом.
2. Зачем нужны текстовые блоки?
3. Как изменить направление текста?
4. Как написать текст по кривой или по контуру фигуры?
5. Добавление стилей и эффектов.

Раздел 3. Мультимедийный редактор «Adobe flash»

Тема 22. Интерфейс программы. Основы работы. Временная шкала.

1. Интерфейс программы.
2. Настройка интерфейса.
3. Особенности работы с векторной графикой в Adobe flash
4. Что такое временная шкала? Как она устроена?
5. Типы кадров на временной шкале. Быстрые клавиши для создания различных типов кадров.

Тема 23. Покадровая анимация. Анимация движения.

1. Покадровая анимация и средства её создания.
2. Анимация движения.
3. Технология создания классической анимации движения.

Тема 24. Анимация формы. Настройки параметров анимации.

1. Приемы придания реалистичности анимации графических объектов.
2. Создание анимации изменения формы графических объектов.
3. Приемы придания реалистичности при создании анимации формы.

Тема 25. Слои. Работа со слоями. Маскированный слой. Слой «направляющая».

1. Зачем нужны слои?
2. Типы слоев и их назначение.

3. Приемы управления визуализацией изображения или его части при помощи маски.
4. Приемы создания движения объекта с помощью создания пути для анимации движения.

Тема 26. Символы. Кнопки. Выравнивание. Управление кадрами.

1. Понятие символов и их виды.
2. Способы создания и редактирования символов.
3. Работа с кнопками.
4. Выравнивания объектов относительно друг друга.
5. Установки начальных параметров (размеры окна документа, цвет фона, частота кадров и др.).

Тема 27. Планирование работы над мультимедийной энциклопедией.

1. Понятие мультимедийной энциклопедии.
2. Разработка интерфейса (что нужно учитывать?).
3. Что такое ActionScript?
4. Переменные и постоянные.
5. Типы данных.
6. Работа с объектами.
7. Свойства.
8. Методы.
9. События.
10. Организация переходов по разделам приложения с помощью кнопок.

Тема 28. Создание заголовков. Разработка фоновых элементов приложения.

1. Форматирование текста
2. Работа с «разбитым» текстом.
3. Приемы создания авторских элементов дизайна при разработке интерактивного приложения.

Тема 29. Разработка меню. Методы создания кнопок меню.

1. Виды организации меню
2. «Привязка» меню к фоновым элементам приложения (фону, панелям, объектам).
3. Алгоритмы создания различных видов анимации кнопки.

Тема 30. Отображение текстовой, графической информации в рабочих полях.

1. Создание «сложных» анимаций.
2. Применение «скелета» в анимации.
3. Виды текстовых блоков.
4. Использование прокрутки при работе с динамическим текстом.

Раздел 4. Аудио редактор «Adobe Audition».

Тема 31. Введение. Особенности программы, Основы работы.

1. Интерфейс и возможности Adobe Audition.
2. Совместимость с другими программами пакета Adobe.
3. Подготовка программно-аппаратного комплекса.
4. Сжатие аудиофайла.
5. Стандарты кодирования: PCM, WAV, MP3, WMA.
6. Установка параметров: общие, системные, выбор цветовых схем.
7. Параметры обработки звуковых данных.

Тема 32. Редактор Multitrack. Подготовка аудиофайла к редактированию.

1. Настройка параметров режима Multitrack.
2. Редактор Edit.
3. Методы редактирования в мультитрековом режиме.

Тема 33. Работа с фильтрами, эффектами, специальными эффектами. Мультитрековое редактирование и создание аудиодисков.

1. Применение фильтров и эффектов.
2. Борьба с помехами и шумами.
3. Изменение времени звучания и высоты тона.
4. Тональная коррекция.
5. Эффекты задержки звуковых сигналов.
6. Эффекты имитации звучания старых инструментов.
7. Эффект эха.
8. Расщепление и подрезка клипа.
9. Регулировка плавного перехода. Комбинирование клипов.
10. Заключительные операции редактирования.
11. Микширование и маршрутизация.
12. Экспорт сессии в аудиофайл.
13. Мастеринг аудиофайла.
14. Создание аудиодиска.
15. Нормализация и группирование аудиофайлов.

Раздел 5. Видео редактор «Adobe After Effects».

Тема 34. Интерфейс. Основы работы.

1. Интерфейс программы.
2. Импорт элементов для видео, импорт медиа из файла.
3. Создание композиции и её параметры.
4. Файлы проектов.

Тема 35. Компоновка фильма из слоев.

1. Монтажная панель (Timeline).
2. Слои и работа с ними.
3. Компоновка фильма, подгонка слоя.
4. Перемещение и масштабирование, повороты слоя
5. Инструменты «Рука» и «Масштаб».

Тема 36. Рисование на слоях и анимациях. Наложение слоев.

1. Инструменты рисования: кисть, ластик, графические примитивы.
2. Инструмент «перо».
3. Маски: назначение и применение.
4. Возможности анимации слоя и отдельных элементов, ключевые кадры.
5. Графики параметров анимации.
6. Настройка прозрачности слоя, слой-маски, прозрачные наложения (keying).

Тема 37. Работа с марионетками. Экспорт фильма.

1. Инструмент Марионетка, сетка, параметры марионеток.
2. Движение рук марионетки, векторная марионетка.
3. Запись анимации движения марионетки в реальном времени.
4. Наложение фрагментов марионетки, подвижность марионетки.
5. Экспорт в After Effects
6. Установки экспорта.
7. Обычный экспорт (Premiere Pro).
8. Экспорт в окне Render Queue.

Список практических работ по темам

Практическая работа к теме 6.

Выбрать интересную для себя тему.

Разработать структуру для собственного мультимедийного продукта по выбранной теме.

Практическая работа к теме 8.

Взять фотографию, на которой изображено несколько объектов.

Выделить один из объектов инструментом «прямоугольное выделение», вырезать в новый слой.

Другой объект выделить инструментом «эллиптическое выделение», вырезать в новый слой.

Следующий объект выделить инструментом «быстрое выделение», скопировать в новый слой.

Продолжить те же действия с инструментами «волшебная палочка», «лассо», «полигональное лассо», «магнитное лассо».

Практическая работа к теме 9.

Взять не менее трех различных изображений (два пейзажа и одно животное).

Совместить части, по выбору студента, из двух пейзажей в один.

Вырезать изображение животного и поместить его на получившийся пейзаж.

Выровнять части различных изображений по цвету и тону для гармоничного восприятия нового пейзажа.

Практическая работа к теме 10.

Взять ретро изображение и при помощи различных инструментов ретуши («штамп», «пластырь», «умный пластырь», «заплатка») устранить мусор и царапины. Скорректировать экспозицию.

Практическая работа к теме 11.

Взять несколько изображений, по выбору студента (минимум три).

Смонтировать эти изображения в одно с применением масок слоя.

Практическая работа к теме 12.

Взять три любых изображения.

С помощью копирования слоя и инструментов трансформации создать из одного изображения комнату.

Из другого создать куб, который стоит в ней на полу.

Из третьего, на кубе, создать пирамиду.

Практическая работа к теме 13.

Взять фотографию по выбору студента.

С помощью различных фильтров придать выбранному изображению карандашного рисунка и масляной живописи.

Практическая работа к теме 14.

Создать три текстовых слоя.

В каждом слое написать по одному слову используя крупный шрифт.

С помощью применения стилей слоя придать одному слою эффект дерева, второму стекла, третьему металла.

Практическая работа к теме 15.

Практическая Работа 1.

Сделать анимированную картинку из пяти кадров.

Практическая Работа 2.

Взять любое изображение (размер не меньше 800x600px).

Разбить его на фрагменты и сохранить их как веб-графику.

Практическая работа к теме 17.

Создать композицию с применением наложений, стилей и эффектов 17

"Изменить стандартный символ.

Практическая работа к теме 18.

Создать три собственных символа.

Сохранить созданные символы как собственный набор.

Практическая работа к теме 19.

Нарисовать натюрморт с помощью кривых безье.

Взять изображение натюрморта (тема: ваза с фруктами) и поместить его Ваш файл.

На новом слое нарисовать данный натюрморт с применением инструмента перо и редактирования кривых безье.

Практическая работа к теме 20.

Практическая Работа 1.

Создать четыре собственных бесшовных заливки.

Сохранить созданные заливки как собственный набор.

Практическая Работа 2.

Взять натюрморт, созданный в практической работе к теме 19.

Раскрасить натюрморт с использованием mesh-заливки. (подсказка: используйте функцию «обтравочная маска», в англоязычной версии - clipping mask).

Практическая работа к теме 21.

Создать две шрифтовые композиции.

Первая композиция должна состоять из текста, расположенного по вертикали, горизонтали и диагонали.

Вторая композиция должна состоять из текста, расположенного вдоль различных фигур и кривых линий (эллипсы, спирали, звезды, прямоугольники, произвольно созданные кривые).

Практическая работа к теме 23.

Практическая Работа 1.

Создать небольшую покадровую анимацию, не более пяти секунд, на свободную тему.

Практическая Работа 2.

С помощью функции «анимация движения» создать абстрактную анимированную композицию из геометрических фигур.

Практическая работа к теме 24.

С помощью функции «анимация формы» создать абстрактную анимированную композицию.

Практическая работа к теме 25.

Практическая Работа 1.

Создать анимацию движения по направляющей. Варианты сюжета: полет бабочки над цветочным полем, полет птицы между деревьями, движение автомобиля по горной дороге, собственный сюжет предполагающий движение объекта по произвольной траектории.

Практическая Работа 2.

Создать абстрактную анимированную композицию с применением маски слоя.

Практическая работа к теме 26.

Создание примитивного приложения.

На экране расположить не менее четырех объектов по выбранной студентом теме. Лучше использовать тему, выбранную в практической работе к теме 9.

Преобразовав объекты в кнопки сделать так, чтобы при наведении курсора на объект, на экране появлялась дополнительная информация о нем.

Практическая работа к теме 27.

Создать небольшое приложение по теме, выбранной в практической работе к теме 6 или к теме 26.

В приложении должно быть размещено не менее трех кнопок.

При нажатии на кнопки должен осуществляться переход в соответствующие кадры.

В каждом кадре необходимо разместить соответствующую информацию и кнопку возврата на первый кадр.

Практическая работа к теме 28.

Создать приложение по выбранной ранее теме привязкой меню к одному из объектов.

Практическая работа к теме 29.

Создать анимацию с применением скелета. Возможные темы: плывущий осьминог, идущий персонаж, танцующий персонаж и тд.

Практическая работа к теме 30.

Внести в созданное ранее, в практической работе к теме 27 или 28, приложение динамический текст с применением прокрутки.

Практическая работа к теме 32.

Взять несколько аудио-треков, например, мелодия и звуки природы.

Создать композицию из нескольких аудио-треков.

Практическая работа к теме 33.

Создать аудио композицию с применением не менее трех эффектов.

Сохранить созданную композицию в самостоятельный аудио файл.

Практическая работа к теме 35.

Взять несколько видео файлов.

Смонтировать клип чередуя фрагменты нескольких видео файлов.

Практическая работа к теме 36.

С помощью масок и режимов наложения добавить в один видео ролик элемент из другого видеоролика .

Практическая работа к теме 37.

Создать анимацию марионетки.

Вставить в видео ролик анимацию марионетки.

Сделать экспорт видео роликов созданных в ходе выполнения практических работ к теме 35, 36 и 37.

Методические рекомендации по выполнению практических работ

Практические работы, а также опросы проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, опроса. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с

установленным специализированным программным обеспечением.

Домашние задания являются самостоятельной работой выполняемой вне аудиторных занятий.

Файлы созданные в ходе выполнения практических работ студент должен сохранять в обязательном порядке.

Балльно-рейтинговая структура оценки знаний студента

Посещение лекций	2 балла
Работа во время собеседования, выполнение практических работ	5–10 баллов
Рубежный контроль	1–10 баллов
Премиальные (участие в дискуссии, дополнение и уточнение выступлений во время собеседований)	3 балла
Итого в течение семестра	40–70 баллов

Шкала оценок экзамена (зачета)

«Отлично»	30 баллов
«Хорошо»	20 баллов
«Удовлетворительно»	15 баллов

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на экзамене (зачете)

Максимальное количество баллов в течение семестра	70
Максимальное количество баллов, полученных на экзамене (зачете)	30
Максимальное итоговое количество баллов	100

Итоговая оценка ставится в зачетную книжку и ведомость

100–85 баллов	«отлично»
84–70 баллов	«хорошо»

69–55 баллов	«удовлетворительно»
Менее 55 баллов	«неудовлетворительно»

Критерии	Показатели
Усвоение программного теоретического материала	<ul style="list-style-type: none"> - дает аргументированный, логически выстроенный, полный ответ по вопросу, демонстрирующий знание основного содержания дисциплины и его элементов в соответствии с прослушанным лекционным курсом и с учебной литературой; - демонстрирует полное понимание материала, выводы доказательны, приводит примеры, дополнительные вопросы не требуются; - демонстрирует знание основной и дополнительной литературы и источников по вопросу; - корректно использует профессиональную терминологию; - владеет умением устанавливать межпредметные и внутрипредметные связи между событиями, объектами и явлениями; - демонстрирует способность к анализу и сопоставлению различных подходов к решению заявленной в билете проблематики
Умение применять теоретические знания на практике	<ul style="list-style-type: none"> - в ответе опирается на результаты наблюдений и опытов при необходимости, в зависимости от условия учебной задачи; - демонстрирует при ответе владение сформированными навыками работы с пособиями и другими средствами; - показывает владение методологией дисциплины, умение выполнять типовые задания и задачи, предусмотренные программой; - демонстрирует способность творчески применять знание теории к решению профессиональных практических задач
Умение излагать программный материал доступным научным языком	<ul style="list-style-type: none"> - обоснованно и безошибочно излагает тематический материал, соблюдая последовательность его изложения, используя четкие и однозначные формулировки; - строит логически связанный ответ, используя принятую научную терминологию; - делает обоснованные выводы;

	<p>-излагает тематический материал литературным языком;</p> <p>- отвечает на дополнительные вопросы преподавателя;</p> <p>-применяет в процессе ответа для демонстрации состояния объектов, протекания явлений общепринятую в науке знаково-символьную систему условных обозначений</p>
--	---

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Уровень подготовки	Реализуемые компетенции
Базовый	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: основные теоретические понятия курса;</p> <p>Уметь: применять значительную часть полученных знаний на практике; выполнять основные задачи профессиональной деятельности, связанные со спецификой изучаемой дисциплины;</p> <p>Владеть: базовыми навыками использования имеющихся знаний в собственной профессиональной деятельности.</p>
Повышенный	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать и понимать на более высоком уровне теоретические понятия курса, их связь с проектной культурой дизайна;</p> <p>Уметь: ориентироваться в современных сферах дизайна и разрабатывать проектную документацию; пользоваться основными методами проектирования; эффективно применять полученные теоретические знания в проектной деятельности;</p> <p>Владеть: устойчивыми навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной дизайнерской практике.</p>
Продвинутый	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: на углубленном, расширенном уровне теоретические понятия курса, их связь с проектной культурой дизайна;</p> <p>Уметь: свободно ориентироваться и применять на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; пользоваться всем спектром методов проектной деятельности; с высокой эффективностью применять полученные теоретические знания в профессиональной деятельности;</p> <p>Владеть: в совершенстве устойчиво сформированными навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной дизайнерской практике.</p>

