

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

**Б1.В.10**

(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Информационные технологии для создания контента**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
38.03.02 Менеджмент

направленность (профиль)  
Предпринимательство

Форма обучения: заочная

Год набора: 2021

Общая трудоемкость: 5 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	9	Итого
Форма контроля	экзамен	
Вид занятий		
Лекции	-	-
Лабораторные	-	-
Практические	8	8
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	8,35	8,35
Самостоятельная работа	163	163
Контроль	8,65	8,65
<b>Итого</b>	<b>180</b>	<b>180</b>

Рабочую программу составил:  
доцент департамента бакалавриата (экономических и управленческих программ), доцент  
канд. экон. наук Филиппова О.А.  

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:

☐

\*

Отсутствует

☐

Рецензент

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана  
направления подготовки 38.03.02 Менеджмент

---

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2026 г.**

УТВЕРЖДЕНО

На заседании департамента предпринимательства

---

(протокол заседания № 1 от «28» августа 2020 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у обучающихся знаний и навыков, необходимых для решения теоретических и практических вопросов оформления своей бизнес-идеи и формированию навыков работы с изображениями, видео и аудио контентом.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Цифровая культура», «Генерация и оценка идеи проекта», «Презентация проекта» и «Стратегия продвижения бизнеса».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Цифровой маркетинг», производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности), производственная практика (преддипломная практика), выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-1 - Способен формулировать содержание проекта, описывать процессы, подготавливать организационные и распорядительные документы, привлекать и эффективно использовать необходимые ресурсы, выстраивать долгосрочную стратегию управления, развития и продвижения проекта, в том числе с использованием современных информационных технологий	ПК-1.9. Разрабатывает аудио и видео контент для рекламных проектов в соответствии с требованиями технического задания на базе современных специализированных инструментальных средств  ПК – 1.10. Подготавливает техническое задание и сопроводительную документацию, необходимую для рекламного проекта различной направленности	Знать: стандарты, методы и современные инструментальные средства работы с изображениями, видео и аудио контентом, а также требования к документации рекламного проекта.
		Уметь: разрабатывать контент рекламных проектов в соответствии с требованиями на базе современных специализированных инструментальных средств, а также разрабатывать техническое задание и сопроводительную документацию по рекламным проектам и содержанию контента
		Владеть: навыками применения современных информационно-коммуникационных технологий для разработки контента рекламных проектов с учетом основных

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
		требований информационной безопасности, а также подготовки сопроводительной документации, необходимой для разработки рекламного контента различной направленности

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел) Использование экономических	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 1 Графика в среде Adobe Photoshop	Лек	Растровая и векторная графика.	9	-	10	-	Тестирование Отчёт по практическим работам №1-3
	Пр	Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Базовые операции Adobe Photoshop		0,5			
	Ср			11			
	Лек	Структура программы Adobe Photoshop.	9	-	10	-	
	Пр	Панели инструментов. Знакомство с палитрами.		0,5			
	Ср			20			
	Лек	Основы обработки изображений в Adobe Photoshop. Разработка элементов дизайна сайта.	9	-	10	-	
	Пр			0,5			
	Ср			16			
Модуль 2 Графика в среде 3D Studio MAX	Лек	Методы создания анимации в программе трехмерной графики 3DS MAX.	9	-	10	-	Тестирование Отчёт по практическим работам №4-7
	Пр			0,5			
	Ср			20			
	Лек	Трехмерные объекты в программе трехмерной графики 3DS MAX. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования. Глобальное освещение в vRay.	9	-	10	-	
	Пр			1			
	Ср			16			
	Лек	Разработка мультимедиа проекта в программе трехмерной графики 3DS MAX	9	-	10	-	
	Пр			1			
	Ср			16			
Модуль 3 Использование видеографических редакторов	Лек	Использование мультимедийных объектов в презентациях и видео проектах. Работа с видеоредакторами.	9	-	10	-	Тестирование Отчёт по практическим работам №8-10
	Пр			1			
	Ср			16			
	Лек	Обработка видеoinформации. Создание клипов.	9	-	10		
	Пр			1			
	Ср			16			
	Лек	Работа по обработке видеoinформации.	9	-	10		
	Пр	Создание слайд-фильмов.		1			
	Ср			16			

Модуль (раздел) Использование экономических	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лек	Создание рекламных видеороликов	9	-	10		
	Пр			1			
	Ср			16			
Промежуточная аттестация			9	0,35	-	-	Итоговое тестирование (Вопросы к экзамену)
Контроль			9	8,65		-	
<b>Итого:</b>				180	100		

## 5. Образовательные технологии

С целью формирования компетенций у студентов в учебном процессе используется: технология дистанционного обучения.

## 6. Методические указания по освоению дисциплины

Изучение дисциплины предусматривает проведение практических занятий, самостоятельное изучение специальной литературы по вопросам программы, заданий из соответствующего практикума.

*Виды самостоятельной работы студентов:*

1. повторение пройденного учебного материала, чтение рекомендованной литературы;
2. подготовка к практическим занятиям;
3. работа с электронными источниками;
4. подготовка к сдаче экзамена.

*Изучение теоретического материала* определяется рабочей учебной программой дисциплины, включенными в нее календарным планом изучения дисциплины и перечнем литературы; рекомендуется при подготовке к занятиям повторить материал предшествующих тем рабочего учебного плана, а также материал предшествующих учебных дисциплин, который служит базой изучаемого раздела данной дисциплины.

*При подготовке к практическому занятию* необходимо изучить материалы задания, рекомендованную литературу. Изученный материал следует проанализировать в соответствии с планом занятия, затем проверить степень усвоения содержания вопросов.

*При подготовке к экзамену* следует руководствоваться перечнем вопросов для подготовки к итоговому контролю по курсу. При этом необходимо уяснить суть основных понятий дисциплины.

Самостоятельная работа студентов, прежде всего, заключается в изучении литературы, дополняющей материал, излагаемый преподавателем. Необходимо овладеть навыками библиографического поиска, в том числе в сетевых Интернет-ресурсах, научиться сопоставлять различные точки зрения и определять методы исследований.

Предполагается, что, прослушав вступительное слово к практическому заданию, студент должен ознакомиться с рекомендованной литературой из основного списка, затем обратиться к источникам, указанным в библиографических списках изученных книг, осуществить поиск и критическую оценку материала на сайтах Интернет, собрать необходимую информацию.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
9	ПК-1	Тестирование Отчёты по практическим работам №1-10 Вопросы к экзамену

## **7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля**

### **7.2.1. Типовые практические работы**

#### **Практическая работа 1**

##### **Задания:**

Изучить базовые операции Adobe Photoshop: при редактировании изображений, инструменты выделения и рисования. Используя исходные графические материалы, предложенные преподавателем, изучить следующие графические инструменты:

1. Магнитное лассо
2. Волшебная палочка
3. Магнитное и многоугольное лассо
4. Изучить фильтры

##### **Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

#### **Практическая работа 2**

##### **Задания:**

Создать художественную композицию с использованием преобразованных изображений в программе Adobe Photoshop.

Ознакомиться с окном программы и элементами рабочего стола растрового графического редактора Adobe Photoshop любой версии. Рассмотреть палитры и инструменты, расположенные на панели инструментов, их назначение, настройки и возможности.

##### **Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

#### **Практическая работа 3**

##### **Задания:**

Разработать элементы дизайна сайта с помощью Photoshop:

1. Разработать представленные в задании элементы дизайна сайта и включить их в разработанный вами сайт.

2. Разработать дизайн сайта по предложенному примеру и заполнить его контентом, объём сайта должен содержать 5 страниц с навигацией между ними.



3. Разработать представленные в задании элементы дизайна сайта и включить их в разработанный вами сайт (кнопки, меню, формы).

**Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

**Практическая работа 4**

**Задания:**

Изучить методы создания анимации в программе трехмерной графики 3DS MAX.

Ознакомиться с окнами и элементами рабочего стола программы трехмерной графики 3DS MAX. Рассмотреть главные окна программы и панели инструментов, их назначение, настройки и возможности. Разработать трехмерные кнопки карты сайта.

**Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

**Практическая работа 5**

**Задания:**

Разработать трехмерные объекты в программе трехмерной графики 3DS MAX.

1. Архитектурные объекты в 3ds Max.

2. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования

3. Глобальное освещение в vRay.

**Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

## **Практическая работа 6**

### **Задания:**

Разработка мультимедиа проекта в программе трехмерной графики 3DS MAX:

1. Разработать сценарий рекламного ролика
2. Сделать раскадровку 3D анимации
3. Создать рекламный ролик

### **Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

## **Практическая работа 7**

### **Задания:**

Изучить программные средства получения графических изображений.

Получить навыки оформления и использования мультимедийных объектов в презентациях и видео проектах.

Рассмотреть сферы применения и назначение существующих графических программ.

Научиться выполнять стилизацию изображения и текста в соответствии с законами восприятия изображения.

Разработать и защитить итоговый творческий проект.

### **Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

## **Практическая работа 8**

### **Задания:**

Работа по обработке видеoinформации (Windows Movie Maker).

1. Импорт с ленты цифровой камеры видеозаписи целиком и последующая запись на DVD.

2. Разделение и объединение клипов.

3. Обрезка (скрытие) фрагментов видеоклипов.

4. Создание клипов.

**Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

**Практическая работа 9****Задания:**

Работа с видеоредактором (Windows Movie Maker). Слайд-фильм.

1. Подготовьте 10-15 фотографий и звуковое сопровождение для слайд-фильма длительностью 1 минуту.

2. Используя видеоредактор, постройте слайд-фильм:

- добавьте титульный и заключительный слайды;
- выберите переходы между слайдами;
- добавьте звуковую дорожку;
- добавьте титры в конец фильма;
- экспортируйте фильм в разные видеоформаты (WMV, AVI, MPG или др.) и сравните размер файлов.

**Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

**Практическая работа 10****Задания:**

Работа с видеоредакторами. Создание рекламного видеоролика.

1. Подготовьте несколько видеороликов на выбранную вами тему (можно отснять их самостоятельно, например, с помощью цифрового фотоаппарата или видеокамеры); подберите звуковое сопровождение длительностью около 1 минуты.

2. Используя видеоредактор, создайте видеоролик на выбранную тему:

- обрежьте фрагменты и расположите их нужным образом;
- добавьте титульный и заключительный слайды;
- выберите переходы между фрагментами;
- добавьте звуковую дорожку;
- добавьте титры в конец видеоролика;
- экспортируйте видеоролик в разные видеоформаты (WMV, AVI, MPG или др.) и сравните размер файлов.

### **Критерии оценки:**

1 балл - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно;

5 баллов - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

8 баллов - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

10 баллов - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчёт без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания.

### **7.2.2. Типовые вопросы из банка тестовых заданий для итогового тестирования**

1) Что такое компьютерная графика?

- a) специальная область информатики;
- b) область человеческой деятельности;
- c) самостоятельная дисциплина.

2) Какой из разделов компьютерной графики изучает приёмы и методы построения объёмных моделей?

- a) фрактальная графика;
- b) растровая графика;
- c) трёхмерная графика.

3) Графический редактор - это:

- a) программа для работы преимущественно с текстовой информацией;
- b) программа для обработки изображений;
- c) программа для управления ресурсами ПК при создании рисунков.

4) Основная задача компьютерной графики:

- a) визуализация (создание изображения);
- b) обработка изображений (преобразование изображений);
- c) распознавания изображений.

5) При распознавании изображений основная задача – это

- a) создание изображения;
- b) получение описания изображенных объектов;
- c) преобразование изображений.

6) При визуализации основная задача – это

- a) создание изображения;
- b) получение описания изображенных объектов;
- c) преобразование изображений.

7) При обработке изображений основная задача – это

- a) создание изображения;
- b) получение описания изображенных объектов;
- c) преобразование изображений.

8) Интерактивность программ компьютерной графики – это

- a) способность человека вести диалог с информационной системой при создании графических изображений;
- b) взаимопонимание между человеком и компьютерной системой;
- c) способность компьютерной системы вести диалог с человеком при создании графических изображений.

9) Растровую графику применяют:

- a) при разработке электронных и полиграфических изданий;
- b) в развлекательных программах;
- c) в оформительских работах, основанных на применении шрифтов и геометрических элементов.

10) Исторически первыми интерактивными программами компьютерной графики являются:

- a) системы автоматизированного проектирования (САПР);
- b) геоинформационные системы (ГИС);
- c) системы виртуальной реальности (Virtual Reality).

11) Специальная область информатики, охватывающая все виды и формы представления изображения, изучающая методы и средства создания изображений, либо на экране монитора, либо на внешнем носителе, это:

- a) 3D-графика;
- b) компьютерная графика;
- c) компьютерная анимация.

12) Какое цветовоспроизведение характерно для отражающих объектов?

- a) субтрактивное;
- b) аддитивное;
- c) перцепционное.

13) Какое цветовоспроизведение характерно для излучающих объектов?

- a) субтрактивное;
- b) аддитивное;
- c) перцепционное.

14) Как называются цветовые модели, основанные на восприятии цвета человеком?

- a) субтрактивные;
- b) аддитивные;
- c) перцепционные.

15) Что такое цветовой порог?

- a) это минимальная разница между яркостью различных по светлоте объектов;
- b) это затемнение объекта;
- c) это максимальная разница между яркостью различных по светлоте объектов.

16) Что называют градацией?

- a) это насыщенность цвета;
- b) это последовательность характеристик объекта;
- c) это последовательность оптических характеристик объекта.

17) Какие цвета относятся к ахроматическим цветам?

- a) чёрно – серо – белая гамма;

- b) все тёмные цвета;
- c) цвета спектра.

18) Какие цвета относят к хроматическим?

- a) все тёмные цвета;
- b) цвета спектра;
- c) чёрно – серо – белая гамма.

19) Что показывает насыщенность цвета:

- a) на сколько данный цвет отличается от монохроматического того же тона;
- b) определяет метод кодирования цветовой информации для ее воспроизведения на экране монитора;
- c) определяет метод кодирования цветовой информации для ее воспроизведения на печати.

20) На каких цветах основана цветовая модель RGB?

- a) красный, желтый, синий;
- b) красный, зеленый, синий;
- c) зеленый, желтый, пурпурный.

21) Графический редактор — это программа, предназначенная для ...

- a) создания и редактирования шрифта
- b) создания и обработки графических изображений
- c) построения диаграмм
- d) построения графиков

22) Минимальный объект в растровом графическом редакторе — это ...

- a) точка экрана (пиксел)
- b) объект
- c) палитра цветов
- d) символ

23) При помощи графического редактора можно ...

- a) создавать и редактировать графические изображения
- b) редактировать вид и начертание шрифта
- c) строить графики

24) Основные операции, доступные в графическом редакторе:

- a) линия, круг, прямоугольник
- b) карандаш, кисть, ластик
- c) выделение, копирование, вставка
- d) наборы цветов (палитра)

25) Ухудшение качества изображений (пикселизация) при увеличении размера изображения — один из недостатков...

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

26) В цветовой модели RGB установлены параметры: 0, 0, 0. Этим параметрам соответствует цвет

- a) черный
- b) красный

- c) зеленый
- d) синий

27) Большой размер файла — это недостаток ...

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

28) Физический размер изображения может измеряться в ...

- a) точках на дюйм (dpi)
- b) см, дюймах или пикселах
- c) пикселах
- d) м, мм, см

29) Растровый графический редактор предназначен для ...

- a) обработки текстовых шрифтов
- b) создания чертежей
- c) построения графиков и диаграмм
- d) создания и редактирования рисунков

30) В цветовой модели CMYK применяются такие цвета ...

- a) красный, зеленый, синий, черный
- b) красный, голубой, желтый, синий
- c) голубой, пурпурный, желтый, черный
- d) голубой, пурпурный, желтый, белый

31) В цветовой модели RGB применяются такие цвета ...

- a) красный, зеленый, синий
- b) голубой, пурпурный, желтый
- c) красный, зеленый, желтый
- d) голубой, пурпурный, черный

32) В цветовой модели RGB установлены параметры: 255, 0, 0. Этим параметрам соответствует цвет:

- a) красный
- b) зеленый
- c) белый
- d) синий

33) Какой из графических редакторов является редактором растровой графики?

- a) Adobe Illustrator
- b) Paint
- c) Adobe Photoshop
- d) Corel Draw

34) Для отображения объектов окружающего мира применяют графические редакторы:

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

35) Разрешение изображения измеряют в ...

- a) пикселах

- b) точках на дюйм (dpi)
- c) мм, см, дюймах

36) Одной из основных функций графического редактора является:

- a) ввод изображений;
- b) хранение кода изображения;
- c) создание изображений;
- d) просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

37) Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- a) точка экрана (пиксель);
- b) прямоугольник;
- c) круг;
- d) палитра цветов;
- e) символ.

38) Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков:

- a) векторной графики;
- b) растровой графики.

39) Прimitives в графическом редакторе называют:

- a) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
- b) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
- c) среду графического редактора;
- d) режим работы графического редактора.

40) Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

- a) полный набор графических примитивов графического редактора;
- b) среду графического редактора;
- c) перечень режимов работы графического редактора;
- d) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

41) Как сделать так, что бы «источник освещения» реагировал на объекты?

- a) При помощи эффектов освещения
- b) При помощи «Маски»
- c) Сделать слой 3D

42) Как ускорить просчитывания в процессе работы?

- a) Обновить аппаратное обеспечение компьютера
- b) В окне «Коэффициент снижения качества» убрать «Полное» и поставить «Четверть»
- c) При создании композиции в настройках качества поставить минимум

43) Какая программа устанавливается вместе с After Effects?

- a) AdobePremierePro
- b) AdobeCharacterAnimator
- c) AdobePhotoshop

44) Какова максимальная длина временной дрожжи?



- a) 30 сек
- b) 5 мин
- c) Бесконечно

45) Как установить дополнительные плагины?

- a) Купить плагин на официальном сайте, открыть его, указать расположение файлов Effects и нажать «Установить»
- b) Перетащить файл плагина в папку Effects
- c) Перетащить плагин в окно композиции

### 7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

#### 7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 9

№ п/п	Вопросы к экзамену
1	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Магнитное лассо.
2	3ds Max. Текстурирование и работа с материалами.
3	Реалистичное освещение и рендеринг интерьерной сцены с использованием 3ds Max и V-Ray.
4	Adobe Photoshop. Создание композиции. Изготовление формы из изображения.
5	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Замена фона.
6	Adobe Photoshop. Использование фильтров. Обтравка изображения.
7	3ds Max. Освещение и визуализация.
8	Adobe Photoshop. Операции с выделенным фрагментом.
9	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Ретуширование старой фотографии.
10	Adobe Photoshop. Изменение динамического диапазона изображения.
11	3ds Max. Основные элементы интерфейса и общие вопросы.
12	Adobe Photoshop. Ретушь изображения.
13	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Перевод цветного изображения в чёрно-белое.
14	3ds Max. Выделение объектов.
15	Архитектурный объект Walls в 3ds Max.
16	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. «Переодевание очков», «пересадка» голов.
17	Глобальное освещение в v-Ray. Рендеринг.
18	3ds Max. Простейшие операции с объектами.
19	Adobe Photoshop. Эффекты имитации.
20	3ds Max. Перемещение.
21	3ds Max. Моделирование при помощи NURBS.
22	Архитектурные объекты в 3ds Max. Типы объектов.
23	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Раскрашивание изображения.
24	3ds Max. Вращение.
25	3ds Max. Работа с модификаторами.
26	3ds Max. Масштабирование.
27	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Слияние двух картинок.

№ п/п	Вопросы к экзамену
28	3ds Max. Интерфейс и возможности использования.
29	Архитектурные объекты в 3ds Max. Создание объектов.
30	Adobe Photoshop. Создание текстур.
31	3ds Max. Клонирование и выравнивание.
32	Adobe Photoshop. Имитация объёма.
33	Adobe Photoshop. Применение эффектов к слоям.
34	3ds Max. Системы частиц и модуль Reactor.
35	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Градиентная заливка. Волшебная палочка.
36	Настройки V-Ray. Indirect illumination.
37	Интеграция 3D в фотографию.
38	Adobe Photoshop. Создание рамок.
39	Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования.
40	Архитектурные объекты в 3ds Max. Группировка объектов.
41	Перечислите основные характеристики аудио-фильтров.
42	В чем состоит тримминг клипов?
43	Какой стандарт позволяет добиться высоких показателей по компрессии видеопотока? Какие преимущества компрессии Cinepack?
44	Какие кадры называют ключевыми? Какое количество ключевых кадров может быть использовано в проекте?
45	Какие дополнительные трансформации возможны с применением анимации? Как можно изменить пропорции кадра клипа?
46	Как работает инструмент Rate Stretch tool?
47	Какие функциональные возможности заложены разработчиками в видеоредактор «Киностудия Windows Live»?
48	Для чего используется ключ RGB Difference? Для чего используется ключ Alpha Channel key? Для чего используется ключ Image Matte?
49	Назовите основные пункты меню TimeLine.
50	Какой фильтр используется для создания эффекта перемещения зоны резкости фокусного расстояния объектива камеры?
51	Перечислите основные инструменты группы Select tool.
52	Каковы основные назначения дополнительных регулировок для различных ключей?
53	Работа с эффектами в Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects.
54	Как меняются установочные настройки проекта?
55	Как равномерно добавить в кадр выбранный, оттенок, а также регулировать насыщенность наполнения кадра этим цветом?
56	Какой фильтр переводит изображение в черно-белое, но позволяет сохранить в нем какой-нибудь цвет, который пользователь может выбрать из палитры цветов?
57	Как работает инструмент Rolling Edit Tool?
58	Как получить негативное цветное изображение?
59	Как происходит работа с аудиоклипами? Как устанавливаются маркеры для аудиоклипов?
60	Для чего может быть использована анимация клипов? Что такое траектория движения клипа и как она задается?

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
9	Экзамен (по накопительному рейтингу)	«отлично»	Студент набрал 80 и более баллов по накопительному рейтингу
		«хорошо»	Студент набрал от 60 до 79 баллов по накопительному рейтингу
		«удовлетворительно»	Студент набрал от 40 до 59 баллов по накопительному рейтингу
		«неудовлетворительно»	Студент набрал 39 и менее баллов по накопительному рейтингу

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Васильев Г.А.	Технологии производства рекламной продукции	учебное пособие	2019	ЭБС "ZNANIUM.COM"
2.	Кузнецов П.А.	Современные технологии коммерческой рекламы	практическое пособие	2018	ЭБС "ZNANIUM.COM"
3.	Никулин Е.А.	Компьютерная графика. Модели и алгоритмы	учебное пособие	2017	ЭБС «Лань»

### 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Алексеев Ю.Е.	Компьютерная графика в среде MS VS C++	учебное пособие	2017	ЭБС «Лань»
2.	Кудинов Ю. И.	Основы современной информатики	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
3/	Лихтенштейн В.Е.	Информационные технологии в бизнесе	учебное пособие	2018	ЭБС «IPRbooks»

### 8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- КонсультантПлюс — Режим доступа к журн.: <http://www.consultant.ru/>
- Гарант.РУ [Электронный ресурс] : информационно-правовой портал — Режим доступа к журн.: <http://www.garant.ru/>
- Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных.
- Netherlands: Elsevier, 2004— . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000— . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно
2	Office Standart	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно; Договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия - бессрочно

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Аудитория веб-конференций. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (УЛК-807).	Экран телевизионный, ширма, прожектор на штативе. стол преподавательский, стул преподавательский, транспарант-перетяжка, системный блок .
2	Аудитория вебконференций. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (УЛК-810)	Экран телевизионный, ширма, прожектор на штативе. стол преподавательский, стул преподавательский, транспарант-перетяжка, системный блок .
3	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г-401)	-