

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

Б1.О.25  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Информационные технологии для создания контента**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
38.03.02 Менеджмент

направленность (профиль)  
Логистика и управление цепями поставок

Форма обучения: заочная

Год набора: 2019

Общая трудоемкость: 5 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	7	Итого
Форма контроля	экзамен	
Вид занятий		
Лекции	-	-
Лабораторные		
Практические	12	12
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	12,35	12,35
Самостоятельная работа	159	159
Контроль	8,65	8,65
<b>Итого</b>	<b>180</b>	<b>180</b>

Рабочую программу составил(и):

Доцент, к.п.н, Л.Л. Кифа

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

(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 2024 г.**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель департамента бакалавриата (экономических и управленческих программ)

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

(подпись)

С.Е. Васильева

(И.О. Фамилия)

УТВЕРЖДЕНО

На заседании департамента

(протокол заседания № 1 от «1» сентября 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: Бизнес-моделирование, Экономико-правовое сопровождение бизнеса

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: Менеджмент в предпринимательской экосистеме, Стратегический менеджмент

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ОПК-2 Способен осуществлять сбор, обработку и анализ данных, необходимых для решения поставленных управленческих задач, с использованием современного инструментария и интеллектуальных информационно-аналитических систем	ОПК-2.1 Способен осуществлять сбор, обработку и анализ данных, необходимых для решения поставленных управленческих задач	<b>Знать:</b> методы и источники сбора информации
		<b>Уметь:</b> осуществлять сбор, обработку и анализ данных
		<b>Владеть:</b> Способностью осуществлять сбор, обработку и анализ данных, необходимых для решения поставленных управленческих задач
	ОПК-2.2 Способен использовать современный инструментарий и интеллектуальные информационно-аналитические системы	<b>Знать:</b> особенности современного инструментария и ИИАС
		<b>Уметь:</b> использовать современный инструментарий и интеллектуальные информационно-аналитические системы
		<b>Владеть:</b> Способностью использовать современный инструментарий и интеллектуальные информационно-аналитические системы
Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ОПК-5 Способен использовать при решении	ОПК-5.2 Способен решать	<b>Знать:</b> особенности профессиональной деятельности

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ.	профессиональные задачи	<b>Уметь:</b> решать профессиональные задачи
		<b>Владеть:</b> Способностью решать профессиональные задачи с применением ИТ
	ОПК-5.3 Способен использовать современные ИТ и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ	<b>Знать:</b> современные ИТ и программные средства
		<b>Уметь:</b> использовать современные ИТ и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ
		<b>Владеть:</b> Способностью использования современных ИТ и программных средств, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.3 Способен понимать принципы работы современных ИТ	<b>Знать:</b> принципы работы современных ИТ
		<b>Уметь:</b> применять принципы работы современных ИТ
		<b>Владеть:</b> Способностью понимать принципы работы современных ИТ
	ОПК-6.4 Способен использовать ИТ для решения задач профессиональной деятельности	<b>Знать:</b> особенности задач профессиональной деятельности
		<b>Уметь:</b> решать задачи профессиональной деятельности
		<b>Владеть:</b> Способностью использования ИТ для решения задач профессиональной деятельности

#### 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)
<b>Модуль 1</b> <b>Графика в среде</b> <b>Adobe Photoshop</b>	ПР 1	Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Базовые операции Adobe Photoshop	7	4	-	-	Задания, проверяемые вручную 1
	СР 1			53			
<b>Модуль 2</b> <b>Графика в среде 3D</b> <b>Studio MAX</b>	ПР 2	Методы создания анимации в программе трехмерной графики 3DS MAX. Трехмерные объекты в программе трехмерной графики 3DS MAX. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования. Глобальное освещение в vRay	7	4	-	-	Задания, проверяемые вручную 2
	СР 2		7	53	-	-	
<b>Модуль 3</b> <b>Использование</b> <b>видеографических</b> <b>редакторов</b>	ПР 3	Использование мультимедийных объектов в презентациях и видео проектах. Работа с видеоредакторами.	7	4	-	-	Задания, проверяемые вручную 3
	СР 3	Обработка видеoinформации. Создание клипов, слайд-фильмов, рекламных видеороликов	7	53			
Промежуточная аттестация			7	0,35	-	-	Вопросы к экзамену
Контроль			7	8,65	-	-	
<b>Итого:</b>				180	-		

## 5. Образовательные технологии

С целью формирования компетенций у студентов в учебном процессе используется технология традиционного обучения с применением ДОТ

## 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
7	ОПК-2	Тестирование Задания 1, 2, 3, проверяемые вручную Вопросы к экзамену
7	ОПК-5	
7	ОПК-6	

## **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:**

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

#### **Практическая работа 2**

##### **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:**

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

#### **Практическая работа 3**

##### **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:**

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

### **7.2.2 Типовые темы для выступлений**

Перечень дискуссионных тем для круглого стола (дискуссии, полемики, диспута, дебатов):

1. Виды компьютерной графики.
2. История развития компьютерных графических средств.
3. Системы автоматизированного проектирования (САПР) и сферы их применения.
4. Геоинформационные системы (ГИС) и сферы их применения.
5. Системы виртуальной реальности (Virtual Reality).
6. Сферы применения средств, предоставляемых программами компьютерной графики.
7. Восприятие изображения человеком. Последовательность. Избирательность. Реакция на движение. Целостность восприятия. Запоминаемость.
8. Восприятие изображения человеком. Константность. Соотносительность. Иллюзорность. Ассоциативность. Образность. Перспектива.
9. Восприятие цвета человеком. Тени. Чувство цвета. Сочетание цветов. Психологическое влияние цветов. Свойства цветов.
10. Физиологические и психологические законы восприятия.
11. Глазомерные ошибки и оптические иллюзии.
12. Основные понятия компьютерной графики. Ахроматические и хроматические цвета. Светлота. Порог яркости. Градация цветов. Цветовая температура. Насыщенность. Глубина цвета. Цветовой охват.
13. Цветовое пространство. Законы Грассмана. Векторы цветового пространства.
14. Треугольник цветности для аддитивного цветовоспроизведения.
15. Шестиугольник цветности для субтрактивного цветовоспроизведения.

### **Критерии оценки:**

«зачтено» - студент выступает с проблемным вопросом, высказывает собственное суждение по вопросу, аргументировано отвечает на вопросы оппонентов, грамотно и четко формулирует вопросы к выступающим.

«не зачтено» - студент отсутствует или не проявляет никакой активности

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

- 1) Что такое компьютерная графика?
  - а) 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) Примитивами 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) AdodePremierePro
  - b) AdodeCharacterAnimator
  - c) AdodePhotoshop

- 44) Какова максимальная длинна 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

### **Критерии оценки:**

«зачтено» - выставляется студенту, давшему верные ответы на все предложенные вопросы.

«не зачтено» - выставляется студенту, давшему неверные или неполные ответы на предложенные вопросы.

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

#### 7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 7

№ 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.
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.

№ п/п	Вопросы к экзамену
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 Cinerack?
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	
7	Экзамен	«отлично»	Выставляется студенту, давшему верные, развернутые, полные ответы на все вопросы билета, а также убедительные ответы на дополнительные вопросы, обнаружившему всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой.
		«хорошо»	Выставляется студенту, давшему верные ответы на все вопросы билета, а также на дополнительные вопросы, однако недостаточно объёмно и полно.
		«удовлетворительно»	Выставляется студенту, давшему верные ответы на все вопросы билета, однако не ответившему на дополнительные вопросы.
		«неудовлетворительно»	Выставляется студенту, давшему неверные или неполные ответы на вопросы билета, не ответившему на дополнительные вопросы.



## 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	В.А. Цупин, М.М. Ниматулаев	Управление контентом. Практикум	учебное пособие	2022	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1771045">https://znanium.com/catalog/product/1771045</a>
	Васильев Г.А.	Технологии производства рекламной продукции	учебное пособие	2019	ЭБС "ZNANIUM.COM"
	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
5	Моуат, Д.	Видеомаркетинг: стратегия, контент, производство	книга	2019	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1078483">https://znanium.com/catalog/product/1078483</a>
	Алексеев Ю.Е.	Компьютерная графика в среде MS VS C++	учебное пособие	2017	ЭБС «Лань»
	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.	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. (С-709)	Столы ученические двухместные, стулья ученические, стол ученический двухместный, стол преподавательский, стул преподавательский, доска аудиторная (маркерная), доска аудиторная (меловая), трибуна , проектор, экран; компьютер .
2.	Компьютерный класс. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. 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 (С-802)	Столы ученические двухместные, столы компьютерные одноместные, столы преподавательские, стулья, доска аудиторная (маркерная), доска аудиторная (меловая), экран, кресло., шкафы, стенды, электроцит, огнетушитель, ПК, принтер, компьютер, монитор, проектор, беспроводной маршрутизатор , принтер, жалюзи
3.	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г-401)	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет