

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ ИМЕНИ
ДМИТРИЯ ХВОРОСТОВСКОГО»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ

Уровень основной образовательной программы бакалавриат

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль: Дизайн среды

Форма обучения: очная

Факультет: художественный

Кафедра: «Дизайн»

КРАСНОЯРСК, 2024

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобр науки России от 13.08.2020 г., № 1015).

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена на заседании кафедры 18.05.2021 г., протокол № 10.

Рабочая программа актуализирована на заседании кафедры 17.06.2024 г., протокол № 14.

Разработчики:

Доцент кафедры «Дизайн», Ахмин А.Ю.

Доцент кафедры «Дизайн», Иванен И.В.

Заведующий кафедрой «Дизайн»

профессор, Ливак С.С.

1. Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель дисциплины:

Формирование компетенций, необходимых для понимания принципов и приемов цифрового представления и обработки основных видов мультимедиа информации (звук, видео, графика, текст), что влечет за собой ориентирование в современных программах, в которых можно позволить на профессиональном уровне обрабатывать мультимедийную информацию и создавать мультимедиа продукцию (контент).

Дисциплина «Компьютерная графика и мультимедийные технологии» направлена на формирование практических навыков (специальных компетенций) создания мультимедиа-презентаций и изображений, навыков создания 3д анимации, использования разнообразных звуковых и видео редакторов, презентации своих достижений в печатном или цифровом виде.

Дисциплина «Компьютерная графика и мультимедийные технологии» характеризуется как одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. При краткой характеристике такого понятия, как «Мультимедиа» следует отметить, что это процесс взаимодействия визуальных и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.

Наглядность материала повышает его усвоение, так как задействованы все каналы восприятия учащихся: зрительный, механический, слуховой и эмоциональный. Использование мультимедийных презентаций целесообразно на любом этапе изучения.

Данная программа реализуется в течение IV, V, VI, VII и VIII семестров. В основном это аудиторные занятия с преподавателем, которые предусматривают как теоретическую, так и практическую деятельность учащихся. Весь период обучения разрабатывается по системе «от простого к сложному», это проявляется не только в сложности изучения программного обеспечения, необходимого для выполнения заданий, но и в самом подходе к заданиям. Таким образом, курс выстроен в виде тематических блоков, которые делятся на две части.

1 теоретическая часть: обучающийся изучает дисциплину на примере аналогов. Таким образом, задания сформированы для получения обучающимися основ грамотного выполнения мультимедийных презентаций. Изучение общих алгоритмов создания медиа-контента.

2 практическая часть: обучающийся должен научиться применять изученные мультимедийные решения относительно своих собственных проектных презентаций.

На всех учебных этапах соблюдается строгая методическая последовательность выполнения поставленной задачи: создание схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации; обсуждение и утверждение выполненных схем сценария; перевод схемы сценария в мультимедийный формат; подведение итогов выполненной работы.

Уровень профессиональных компетенций обучающихся проявляется в ходе проведения экзаменационного просмотра по итогам аудиторной работы по форме «зачет/незачет».

1.2 Задачи дисциплины:

1. Изучить теоретические основы систем мультимедиа;
2. Изучить практические методы мультимедийных средств, в соответствии с профессиональной компетентностью;

Уметь использовать полученные знания в соответствии с современным состоянием и тенденциями разработок в области мультимедиа для формирования общекультурной компетентности.

1.3 Применение ЭО и ДОТ

При реализации дисциплины может применяться электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Компьютерная графика и мультимедийные технологии» включена в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 и изучается с 1 по 8 семестр в объеме 256 контактных часов. Форма итогового контроля – зачет с оценкой в 1,2,3,4,5 семестрах и экзамен в 7,8 семестре.

3. Требования к уровню освоения курса

В процессе изучения дисциплины формируются общепрофессиональные и профессиональные компетенции. В соответствии с целями основной образовательной программы и задачами профессиональной деятельности в матрице компетенций для данной дисциплины определены компетенции и планируемые результаты изучения для их формирования:

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<u>Знать:</u> <ul style="list-style-type: none">• классификацию и области применения мультимедиа приложений;• этапы и технологию создания мультимедиа продуктов;• аппаратные средства мультимедиа технологии;• форматы звуковых файлов; параметры качества звуковоспроизведения;• принципы работы и основные функции работы аудио адаптера;• форматы видео; основные сведения о видеосистеме мультимедиа-компьютера;• основные сведения о вводе, хранении, редактировании графической информации;• достоинства и недостатки различных форматов графических файлов;• системные программные средства поддержки

	<p>средств мультимедиа;</p> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать и редактировать видеофильмы; • использовать мультимедийные эффекты в проекте; • овладеть навыками использования графических и видео редакторов, мультимедиа-приложений; • овладеть навыком свободного ориентирования в современных программах для обработки мультимедиа информации и инструментальных средствах создания мультимедиа продукции; <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • терминологией в сфере мультимедийной презентации; • приемами анализа и синтеза в процессе создания схем сценария; • принципами художественно-образного изображения; • приемами и средствами компьютерной графики для передачи проектной идеи • методикой формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств; • инструментами создания web-страниц и перспективами развития современных мультимедийных инструментов, применяемых для создания таких web-страниц.
<p>ОПК-6 Способность решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • основные принципы функционирования глобальной сети Интернет; • возможности современных Интернет – коммуникаций; • понятия «мультимедиа технологии и виртуальной реальности»; • основные сведения о цифровой обработке сигналов; • основные требования информационной безопасности в сети Интернет; <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • осуществлять элементарную настройку аппаратных и программных средств мультимедиа; создавать и сохранять графические и аудиофайлы; • использовать поисковые машины и электронную почту для поиска и обмена мультимедиа информацией в сети Интернет; • ориентироваться в современных информационных технологиях, их

	<p>возможностях, перспективах развития;</p> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • терминологией в сфере информационно-коммуникативных технологий;
--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Семестры								Всего часов
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Аудиторные занятия (всего)	30	38	30	38	30	38	30	22	256
Самостоятельная работа (всего)	6	34	6	34	6	34	42	86	248
Вид промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой	Экзамен	Экзамен	Экзамен	Экзамен
Общая трудоемкость, час	36	72	36	72	36	72	72	108	504
ЗЕ	1	2	1	2	1	2	2	3	14

5. Содержание дисциплины

5.1. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Компетенции
1.	Выполнение упражнений на покадровую анимацию.	<p>Изучение принципов создания динамических объектов.</p> <p>Решаются задачи на передвижение объектов с разной скоростью, вращение объектов вокруг своей оси, приближение и удаление объекта и трансформация одного объекта в другой.</p> <p>В рамках этих упражнений изучения возможностей программы Adobe Photoshop.</p> <p>Изучение основ программы Adobe Premiere Pro.</p> <p>Форма отчета:</p> <p>1.) видеофайлы в формате <i>GIF, AVI, MPEG-2</i>,</p> <p>2.) альбом с подборкой визуального ряда по выбранной теме.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «<i>Adobe Photoshop</i>», <i>Adobe Premiere Pro</i>.</p>	ОПК-6 ПК-6

2.	Тематический мультимедийный ролик на основе литературного произведения.	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные навыки создания анимации в программе Adobe Premiere Pro. 2. Текст и его составные части. 3. Образная составляющая проекта. 4. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора. <p>Задачи: Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания. На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат. Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария. Уметь вписать шрифт в среду с последующим исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате <i>AVI, MPEG-2.</i> <i>Общее время воспроизведения ролика 1-2 минуты.</i> 2.) альбом с этапами работы: раскадровка своего ролика, теоретическое обоснование (концепция), эскизы, клаузуры. <i>CD диск с записанными на него роликами.</i> Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «Adobe Photoshop», <u>Adobe Illustrator</u>, «Adobe Premiere»</p>	ОПК-6 ПК-6
3.	Выполнение упражнений на 3д анимацию.	<p>Изучение принципов создания динамических объектов. Решаются задачи на передвижение объектов с разной скоростью, вращение объектов вокруг своей оси, приближение и удаление объекта и трансформация одного объекта в другой. Вывод анимации в видеофайл. Работа с несколькими камерами одновременно. В рамках этих упражнений изучения возможностей программы «3D max».</p> <p>Форма отчета: <i>1.) видеофайлы в формате AVI, MPEG-2. Общее время воспроизведения ролика 1 минута, на цифровом носителе.</i> Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «3D max»,.</p>	ОПК-6 ПК-6
4.	Тематический мультимедийный	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Построения сюжетной линии ролика- 	ОПК-6 ПК-6

	ый ролик на основе задания по ОПМ	<p>презентации.</p> <p>6. Текст и его составные части.</p> <p>7. Образная составляющая проекта.</p> <p>8. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора.</p> <p>Задачи: Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания.</p> <p>На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат.</p> <p>Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария.</p> <p>Уметь вписать шрифт в среду с последующим исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате <i>AVI, MPEG-2</i>.</p> <p><i>Общее время воспроизведения ролика 3 минуты.</i></p> <p>2.) альбом с подборкой визуального ряда по выбранной теме.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «<i>Adobe Photoshop</i>», <i>Adobe Illustrator</i>, «<i>Adobe Premiere</i>», «<i>3Dmax</i>».</p>	
5.	Анимирование объектов проекта и объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Совершенствование навыков создания анимации в программе <i>3d max</i>. 2. Применение анимированных модификаторов. 3. Сложная анимация объектов. Анимация групповых объектов 4. Анимирование текстур. 5. Анимирование объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) <p>Задачи: Создать анимированный презентационный ролик на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра, с включение ранее анимированного объекта.</p> <p>Применение принципов анимации к модификаторам и другим вспомогательным объектам.</p> <p>Применение принципов анимации к текстурам, применяемым на выбранном объекте.</p> <p>Форма отчета: 1.) проектный файл в программе «<i>3D max</i>» с готовой анимацией, на цифровом носителе.</p>	ОПК-6 ПК-6
6.	Вывод 3д анимации в видео формат	<p>Темы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Настройки рендера для вывода видеофайла. 2. Виды видео форматов (<i>AVI, MPEG-2</i>) 	ОПК-6 ПК-6

		<p>3. Вывод анимации в видеофайл.</p> <p>Задачи: Качественный вывод анимации в хорошем разрешении, для последующего использования.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайлы в формате <i>AVI, MPEG-2</i>. Общее время воспроизведения роликов 3 минуты, на цифровом носителе.</p>	
7.	<p>Монтаж итогового ролика на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра</p>	<p>Темы и задачи:</p> <p>1. Монтаж итогового ролика (наложение титров, звукового сопровождения и пр.)</p> <p>2. Вывод и сохранение итогового ролика.</p> <p>Форма отчета: 1.) видеофайл в формате <i>AVI, MPEG-2</i>. Общее время воспроизведения ролика 3 минуты, на цифровом носителе.</p> <p>2.) Альбом визуального материала на заданную тему (не менее 6 листов А3 формата)</p> <p>Материал: <i>выполнение на компьютере с помощью программы «3D max», «Adobe Photoshop», «Adobe Premiere»</i></p>	<p>ОПК-6 ПК-6</p>
8.	<p>Обработка растровых изображений (редактор Adobe PhotoShop)</p>	<p>Растровая графика: основные понятия. Основные способы представления цвета. Цветовая система RGB. Цветовая система CMYK. Цветовая система HSB. Модель CIE LAB. Индексированный цвет. Цветовые палитры. Рабочее окно Adobe PhotoShop: инструментарий, палитры, меню. Редактирование и обработка собственных работ за весь период обучения. Создание изображений с помощью инструментария. Работа с текстом. Работа с файлами. Кадрирование. Изменение размеров изображения. Регулировка тонового и цветового баланса. Преобразования из одного цветового пространства в другое.</p>	<p>ОПК-6 ПК-6</p>
9.	<p>Основные приемы работы с векторными изображениями (редактор Illustrator)</p>	<p>Векторная графика: основные понятия. Оригинальные форматы файлов. Основные форматы графических файлов. Преобразования графических файлов. Создание инфографики и вспомогательных элементов для портфолио.</p>	<p>ОПК-6 ПК-6</p>
10.	<p>Создание сетки для верстки портфолио. Верстка (редактор Illustrator).</p>	<p>Создание сетки для верстки портфолио с последующим её применением в графическом редакторе. Верстка всего портфолио с основными элементами: титульный лист, оглавление с разделами, страницы с работами со всеми необходимыми поясняющими надписями.</p>	<p>ОПК-6 ПК-6</p>
11.	<p>Предпечатная подготовка. Печать.</p>	<p>Сохранение файла для печати в формате PDF. Пробная печать (Ч/Б) для наглядного просмотра масштаба портфолио, размера шрифтов, цветопередачи и качества печати. Итоговая печать портфолио и его переплёт.</p>	<p>ОПК-6 ПК-6</p>

5.2. Разделы дисциплины и виды занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Практические занятия	СРС	Всего час.
1.	Выполнение упражнений на покадровую анимацию.	22	12	34
2.	Тематический мультимедийный ролик на основе литературного произведения.	36	32	68
3.	Выполнение упражнений на 3д анимацию.	40	68	108
4.	Тематический мультимедийный ролик на основе задания по ОПМ	48	54	102
5.	Анимирование объектов проекта и объектов сцены (камеры, освещения, текстур и т.д.) на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра	36	10	46
6.	Вывод 3д анимации в видео формат	14	12	26
7.	Монтаж итогового ролика на основе задания по дисциплине «Проектирование» 6-ого семестра	12	22	34
8.	Обработка растровых изображений (редактор Adobe PhotoShop)	12	10	22
9.	Основные приемы работы с векторными изображениями (редактор Illustrator)	12	10	22
10.	Создание сетки для верстки портфолио. Верстка (редактор Illustrator).	16	10	26
11.	Предпечатная подготовка. Печать.	8	8	16
	Всего	256	248	504

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Основная литература.

Основная

1. Мишенев, А. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига [Электронный ресурс] : рекомендовано в качестве учебного пособия для студентов технических вузов / А. И. Мишенев. — Электрон. текст. изд. — Москва : ДМК Пресс, 2012. — 152 с. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/39984/#1>. — ISBN 978-5-9706-0052-8.
2. Аристов, Алексей Владимирович. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Алексей Владимирович Аристов. — Электрон. текст. изд. — Москва : МГХПА им. С. Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/73847/#1>.
3. Аббасов, Ифтихар Балакиши оглы. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 [Электронный ресурс] : допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» / Ифтихар Балакиши оглы Аббасов. — 3-е изд., перераб. — Электрон. текст. изд. — Москва : ДМК Пресс, 2017. — 186 с. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/97355/#1>. — ISBN 978-5-97060-516-5.

4. Осадчук, Максим Анатольевич. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям «Дизайн» / Максим Анатольевич Осадчук. — 1 файл в формате PDF. — Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2015. — 156 с. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3706. — ISBN 978-5-7638-3357-7.

Дополнительная

1. Мишенев, А. И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 [Электронный ресурс] / А. И. Мишенев. — Электрон. текст. изд. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 152 с. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/1159/#1>. — ISBN 978-5-94074-523-5.

2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие / О. А. Торопова. — 1 файл в формате PDF. — Саратов : Саратовский государственный технический университет, 2015. — 492 с. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3708. — ISBN 978-5-7433-2931-1.

3. Пименов, Виктор Игоревич. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для академического бакалавриата: допущено УМО по направлению "Педагогическое образование" Минобрнауки РФ в качестве учебного пособия для вузов, ведущих подготовку по направлению "Педагогическое образование" / Виктор Игоревич Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2019. — 159 с. — (Университеты России) . — Режим доступа : <https://www.biblio-online.ru/viewer/videomontazh-praktikum-437912#page/1>. — ISBN 978-5-534-07628-8.

4. Хейфец, Александр Львович. Инженерная 3d-компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата: рекомендовано УМО ВО в качестве учебника для студентов вузов, обучающихся по инженерно-техническим направлениям; рекомендовано Государственным образовательным учреждением высшего профессионального образования «Московский государственный технический университет имени Н. Э. Баумана» в качестве учебного пособия для студентов инженерно-технических вузов при изучении курсов «Инженерная графика»; «Инженерная и компьютерная графика» / Александр Львович Хейфец. — 3-е изд., перераб.и доп. — Москва : Юрайт, 2019. — 602 с. — (Бакалавр.) . — Режим доступа : <https://www.biblio-online.ru/viewer/inzhenernaya-3d-kompyuternaya-grafika-404452#page/1>. — Режим доступа: для зарегистрир. читателей СГИИ имени Д. Хворостовского. — ISBN 978-5-534-03620-6.

5. Автюшенко, Алла Леонидовна. Мультимедиа и компьютерная графика в цифровом искусстве [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению «Digital Art» / Алла Леонидовна Автюшенко. — 1 файл в формате PDF. — Москва : Аватар, 2015. — 172 с. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3696. — ISBN 978-5-903781-06-5.

6. Аббасов, Ифтихар Балакиши оглы. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] : допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070601 «Дизайн» / Ифтихар Балакиши оглы Аббасов. — Электрон. текст. изд. — Москва : ДМК Пресс, 2013. — 238 с. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/58694/#1>. — ISBN 978-5-94074-916-5.

7. Григорьев, А. Д. Проектирование и анимация в 3DS MAX [Электронный ресурс] : учебник для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению «Digital Art» / А. Д. Григорьев. — 1 файл в формате PDF. — Магнитогорск : Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова (МГТУ),

2015. — 476 с. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3707.

8. Литвина, Татьяна Владимировна. Экранные технологии в дизайне [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению «Digital Art» / Татьяна Владимировна Литвина. — 1 файл в формате PDF. — Москва : МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 248 с. — Режим доступа : http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3704. — ISBN 978-5-87627-114-3.

6.2. Необходимые базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

- 1 Электронная библиотечная система федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского» (ЭБС СГИИ имени Д. Хворостовского). – URL: <http://192.168.2.230/opac/app/webroot/index.php> (в локальной сети вуза) или <http://80.91.195.105:8080/opac/app/webroot/index.php> (в сети интернет).
- 2 Электронная библиотечная система Издательства «Лань». - URL: <https://e.lanbook.com>
- 3 Электронная библиотечная система «Юрайт». - URL: <https://urait.ru/catalog/organization/1E5862E7-1D19-46F7-B26A-B7AF75F6ED3D>
- 4 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - URL: http://elibrary.ru/org_titles.asp?orgsid=13688
- 5 Национальная электронная библиотека - проект Российской государственной библиотеки. - URL: <https://rusneb.ru/>
- 6 Информационно-правовая система "Консультант Плюс". - Доступ осуществляется со всех компьютеров локальной сети вуза.

Образовательные ресурсы в сети интернет

- Министерство просвещения Российской Федерации - официальный сайт
- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации - официальный сайт
- Федеральный портал «Российское образование»
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
- Российский общеобразовательный портал
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально-технические условия для реализации образовательного процесса

Для проведения аудиторных занятий и организации самостоятельной работы по дисциплине Институт располагает на праве собственности материально техническим обеспечением образовательной деятельности: помещениями, соответствующими действующим противопожарным правилам и нормам, и оборудованием:

Для аудиторных занятий:

Подиумы для постановок, мольберты, столы, стулья, стеллажи

Для организации самостоятельной работы:

1. Компьютерным классом с возможностью выхода в Интернет;

2. Библиотека, укомплектованная фондом печатных, аудиовизуальных и электронных документов, с наличием:

- читальных залов, в которых имеются автоматизированные рабочие места с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет;

- фонотеки, оборудованной аудио и видео аппаратурой, автоматизированными рабочими местами с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза.

При использовании электронных изданий Институт обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемых дисциплин. Каждому обучающемуся предоставляется доступ к сети интернет в объеме не менее 2 часов в неделю.

Требуемое программное обеспечение

Организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

- Операционная система: (Microsoft Corporation) Windows 7.0,
- Приложения, программы: Microsoft Office 13, Finale 14, Adobe Reader 11.0 Ru, WinRAR, АИБСАbsotheque Unicode (со встроенными модулями «веб-модуль ОПАС» и «Книгообеспеченность»), программный комплекс «Либер. Электронная библиотека», модуль «Поиск одной строкой для электронного каталога AbsOPACUnicode», модуль «SecView к программному комплексу «Либер. Электронная библиотека».
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- 3Dmax
- Браузер Google Chrome

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1. Шкалы оценивания и критерии оценки

2.1 Критерии оценивания курсовой работы

Задания по дисциплине выполняются студентом на практических занятиях, а также проходят в виде консультаций на практических занятиях по итогам самостоятельной работы.

Цель работы – формировать представления обучающихся о происхождении, свойствах и содержании современной общественной и индивидуальной среды, как одной из форм взаимодействия человека и пространства, и о необходимости объемно-пространственного мышления в проектном творчестве дизайнера среды.

Оценивание по системе зачтено/не зачтено складывается из предоставленных материалов по итогам текущего, промежуточного и

итогового контроля

Для оценивания по системе зачтено / не зачтено

критерии	оценка	
	не зачтено	зачтено
<p>-классификацию и области применения мультимедиа приложений; -этапы и технологию создания мультимедиа продуктов; аппаратные средства мультимедиа технологии; -форматы звуковых файлов; параметры качества звуковоспроизведения; -принципы работы и основные функции работы аудио адаптера; -форматы видео; основные сведения о видеосистеме мультимедиа-компьютера; -основные сведения о вводе, хранении, редактировании графической информации; -достоинства и недостатки различных форматов графических файлов; -системные программные средства поддержки средств мультимедиа; -создавать и редактировать видеофильмы; -использовать мультимедийные эффекты в проекте; -овладеть навыками использования графических и видео редакторов, мультимедиа-приложений; -овладеть навыком свободного ориентирования в современных программах для обработки мультимедиа информации и инструментальных средствах создания мультимедиа продукции; -терминологией в сфере мультимедийной презентации; -приемами анализа и синтеза в процессе создания схем сценария; -принципами художественно-образного изображения; -приемами и средствами компьютерной графики для</p>	<p>Необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены, либо содержит грубые ошибки.</p>	<p>Необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено количеством баллов, близким к максимальному.</p>

<p>передачи проектной идеи -методикой формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств; -инструментами создания web-страниц и перспективами развития современных мультимедийных инструментов, применяемых для создания таких web-страниц.</p>		
<p>-основные принципы функционирования глобальной сети Интернет; -возможности современных Интернет – коммуникаций; -понятия «мультимедиа технологии и виртуальной реальности»; -основные сведения о цифровой обработке сигналов; -основные требования информационной безопасности в сети Интернет; -осуществлять элементарную настройку аппаратных и программных средств мультимедиа; создавать и сохранять графические и аудиофайлы; -использовать поисковые машины и электронную почту для поиска и обмена мультимедиа информацией в сети Интернет; -ориентироваться в современных информационных технологиях, их возможностях, перспективах развития; терминологией в сфере информационно-коммуникативных технологий;</p>	<p>Необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены, либо содержит грубые ошибки.</p>	<p>Необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено количеством баллов, близким к максимальному.</p>

2. Типовые контрольные задания

3.1 Критерии оценивания выполнения практического задания (текущий контроль)

Совокупность выполненных заданий оценивается как курсовой проект по результатам каждого семестра. После 1-5 семестров критерием оценки является зачет с оценкой, в конце 6-8 семестров критерием оценки является

ЭКЗАМЕН.

Задания	Курсовая работа	Максимальное кол-во баллов
	1 семестр	100 (общее)
1	Выполнение упражнений на покадровую анимацию	100
	2 семестр	100 (общее)
1	Тематический мультимедийный ролик	100
	3 семестр	100 (общее)
1	Выполнение упражнений на 3д анимацию	100
	4 семестр	100 (общее)
1	Тематический мультимедийный ролик	100
	5 семестр	100 (общее)
1	Анимирование объектов проекта	50
	Вывод 3д анимации в видео формат	50
	6 семестр	100 (общее)
1	Монтаж итогового ролика	100
	7 семестр	100 (общее)
1	Обработка растровых изображений	50
2	Основные приемы работы с векторными изображениями	50
	8 семестр	100 (общее)
1	Создание сетки для верстки портфолио	40
2	Верстка (редактор Illustrator)	40
3	Предпечатная подготовка. Печать	20

Критерии оценивания выполнения практического задания

По окончании курса производится подсчет баллов и перевод их в традиционную систему оценок.

Соответствие оценок в 100-балльной шкале традиционным оценкам:

Оценка в 100-балльной шкале	Оценка в традиционной шкале
84–100	5 (отлично)
67–83	4 (хорошо)
50–66	3 (удовлетворительно)
0–49	2 (неудовлетворительно)

3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

Изучение дисциплины проводится в тематической последовательности. В качестве оценочных средств для промежуточной аттестации предлагается использовать практические задания.

Обязательным условием допуска студента к зачету и экзамену является выполнение студентом всех практических заданий.

4.1 Формы контроля по дисциплине и характер их проведения

Структура изучения дисциплины «Мультимедийная презентация» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** – проходит в виде зачета с оценкой в конце 1-5 семестров и экзамена в конце 6-8 семестров обучения, на итоговом кафедральном и ректорском просмотре.

4.3 Процедура аттестации

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу.

Форма итогового контроля при промежуточной аттестации – КП - курсовой проект.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения курсовых заданий.

Комиссией оценивается совокупное впечатление от представленных материалов. В расчет принимается мнение руководителя о профессиональных навыках студента, о его умении планомерно работать в определенный временной промежуток, уметь прислушиваться и учитывать замечания руководителя и преподавателей кафедры, высказанные во время промежуточного просмотра.