

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Университет «Дубна» -
Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

УТВЕРЖДАЮ
Директор филиала
Савельева О.Г.
«03» октября 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

название дисциплины

Специальность
среднего профессионального образования

54.02.01 Дизайн (по отраслям)
код и наименование специальности

базовой подготовки
базовой или углубленной (для ППСЗ)

Форма обучения
Очная
очная, очно-заочная, заочная

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 255637FF99444C0D668082BAD493C311
Владелец: Савельева Ольга Геннадьевна
Действителен: с 29.11.2022 до 22.02.2024

Город Лыткарино, 2022 г.

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**.

Автор программы: Марков И.Ю., преподаватель _____



Рабочая программа утверждена на заседании цикловой методической (предметной) комиссии сервиса и дизайна

Протокол заседания № 3 от «03» октября 2022 г.

Председатель цикловой методической (предметной) комиссии

Костикова И.М. _____



СОГЛАСОВАНО

Зам. директора филиала по УМР _____



Аникеева О.Б.

«03» октября 2022 г.

Представитель работодателя
Генеральный директор
ООО "КД"



Булычев А.В.

«03» октября 2022 г.

МП

Руководитель библиотечной системы _____



Романова М.Н.

Содержание

1. Паспорт рабочей программы дисциплины

- 1.1. Область применения программы
- 1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы
- 1.3. Объекты профессиональной деятельности выпускников при изучении дисциплины
- 1.4. Цели и задачи дисциплины, требования к результатам освоения дисциплины
- 1.5. Количество часов на освоение программы дисциплины

2. Структура и содержание дисциплины

- 2.1. Объем дисциплины и виды учебных занятий
- 2.2. Тематический план и содержание дисциплины

3. Условия реализации рабочей программы дисциплины

- 3.1. Образовательные технологии
- 3.2. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению
- 3.3. Информационное обеспечение обучения

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10. Мультимедийные технологии

1.1. Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью основной образовательной программы филиала «Лыткарино» государственного университета «Дубна» по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

общепрофессиональная дисциплина «Мультимедийные технологии» входит в профессиональный цикл образовательной программы.

1.3. Объекты профессиональной деятельности выпускников при изучении дисциплины

Объектами профессиональной деятельности выпускников базовой подготовки являются:

- промышленная продукция;
- предметно-пространственные комплексы: внутренние пространства зданий и сооружений, открытые городские пространства и парковые ансамбли, предметные, ландшафтные и декоративные формы и комплексы, их оборудование и оснащение.

1.4. Цели и задачи дисциплины, требования к результатам освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины является освоение теоретических знаний мультимедийных технологий, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; а также формирование общих и профессиональных компетенций.

Задачи изучения дисциплины:

- применение правил и законов дизайна в мультимедийных технологиях;
- развитие образного мышления.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- обладать общими компетенциями:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

- обладать профессиональными компетенциями:

ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- получать, хранить и обрабатывать графическую, анимационную, текстовую, фото-, аудио-, видеoinформацию для использования ее в разработке дизайна мультимедийного продукта;
- составлять спецификацию требований к дизайну конкретных интерактивных и мобильных приложений, телевизионных передач и каналов;
- разрабатывать проектную идею и комплекс функциональных решений для создания дизайна мультимедийных приложений и телевизионного дизайна.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- сущность и значение мультимедийных технологий в развитии теории и практики дизайна;
- особенности дизайна мультимедийных приложений и телевизионного дизайна;
- типы и требования к данным мультимедиа информации и средства их обработки;
- технические и художественные принципы производства графического контента.

1.5. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося -150 часов, в том числе:
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 100 часов;
 самостоятельной работы обучающегося – 42 часа;
 консультации – 8 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Объем часов
Объем программы учебной дисциплины, <i>из них:</i>	150
Во взаимодействии с преподавателем, <i>в том числе:</i>	100
лекции	34
лабораторные работы	-
практические занятия	66
Консультации	8
Самостоятельная работа	42
Промежуточная аттестация Форма аттестации – Дифференцированный зачет, 7 семестр;	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.10 Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
Введение	Лекции. Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности. Предмет, задачи и цели дисциплины. Порядок изучения предмета и взаимосвязь с другими дисциплинами учебного плана.	1	1
Тема 1: Понятие "Мультимедийные технологии".	Лекции. Обзор мультимедийных графических приложений. Понятия векторной и растровой графики. Цветовые модели. Кривые Безье. Управление формой кривой. Примеры использования векторного изображения.	1	1,2,3
Тема 2: Цифровое изображение.	Лекции. Устройство цифровой камеры. Параметры настроек цифровой камеры. Статичное цифровое изображение: гистограмма, экспозиция, типы цифровых контейнеров, алгоритмы сжатия цифрового изображения при постобработке.	5	1,2,3
	Самостоятельная работа. Проведение съемки цифровой камерой. Знакомство с тенденциями развития цифровой фотографии.	5	
Тема 3: Работа с растровым изображением в программах Paint.net и Krita	Лекции. Инструменты: «Штамп», «Ластик», «Кисть», «Заливка», «Лассо», «Магический жезл», работа со слоями. Эффекты: «Размытие», «Замена фона», «Художественная стилизация». Эффекты: «Размытие», «Замена фона», «Художественная стилизация». Коррекция: «Кривые», «Сепия», «Цветокоррекция», «Сатурация», яркость/контрастность.	2	1,2,3
	Практические занятия. Вёрстка: коллаж, открытка, афиша/плакат	10	

	<u>Самостоятельная работа.</u> Знакомство с обучающими материалами по работе в программных средах растровых редакторов. Ретушь и постобработка цифровой фотографии.	6	
Тема 4: Оформление презентации в программах Power Point и Libre Office Impress.	<u>Лекции.</u> Оформление шаблона, форматирование растровых объектов, анимация переходов между слайдами, оформление надписей.	2	1,3
	<u>Практические занятия.</u> Создание презентации в программе Libre Office Impress.	4	
Тема 5: Работа с векторным изображением в программе Inkscape	<u>Лекции.</u> Инструмент «Форма». Настройка инструмента. Обработка узелков и сегментов кривых. Эластичный режим. Замыкание контура. Групповая обработка узелков. Получение сложных форм из простых, с помощью инструмента «Форма». Эскизирование. Работа со слоями. Обрисовка растрового изображения. Создание бликов и теней с помощью прозрачности и градиентов. Изменение формы группы объектов Отрисовка изображения с растрового эскиза Заливка по сетке. Принцип работы. Выбор заготовки Использование заливки по сетке для прорисовки сложных поверхностей	4	1,2,3
	<u>Практические занятия.</u> Отрисовка персонажа с растрового эскиза	12	
	<u>Самостоятельная работа:</u> Просмотреть обзоры по современным приложениям векторной графики Изучить процесс установки пакета программ Inkscape Просмотр видеоролика по созданию векторного персонажа Нарисовать эскиз персонажа Просмотр видеоролика об использовании заливки по сетке при отрисовке лица человека	6	

Тема 6: Работа в системе нелинейного видеомонтажа	<p>Лекции. Понятия и термины: принцип формирования видеоизображения, типы цифровых пакетов видео, стандарты разрешения кадра, частота кадров, характеристики цифрового потока, кодеки, несжатый видеосигнал, плагины;</p> <p>Работа с видеотреком: обрезка видеоряда, монтаж, прямая и косая склейка, замедление/ускорение видеоряда, видеоэффекты, альфа-канал, компоузинг, анимация, цветокоррекция. Работа со звуком: характеристики звукового сигнала, методы обработки звука, инструменты: графический эквалайзер, амплитудная модуляция, звуковые эффекты.</p>	5	1,2,3
	<p>Практические занятия. Монтаж музыкального видеоклипа</p>	11	
	<p>Самостоятельная работа: знакомство с обучающими материалами по работе в программных средах нелинейного видеомонтажа: Adobe Premiere, DaVinci, FinaleCut. Просмотр видео обзоров о метода создания видеороликов и анимационных фильмов.</p>	10	
Тема 7: 3D-графика. Моделирование в программе Blender	<p>Лекции. Основные термины 3D-графики. Интерфейс программы Blender.</p> <p>Режимы редактирования объектов, мультисетка, примитивы, моделирование с помощью соединения примитивов, полигональное моделирование, конструктивное моделирование, скульптинг, нанесение на объект текстур и материалов, создание развёртки.</p> <p>Моделирование антропоморфных персонажей. Анимация.</p>	10	1,2,3
	<p>Практические занятия. Моделирование элементов интерьера. Создание дизайн-проекта жилого помещения в трёхмерной проекции с помощью программы Blender</p>	29	
	<p>Самостоятельная работа:</p> <p>Просмотреть обзоры по современным приложениям для 3D-моделирования</p> <p>Изучить процесс установки программы Blender</p>	15	

	Просмотр видеороликов по моделированию объектов в программе Blender		
Тема 8: Использование мультимедиа материалов в создании компьютерной графики.	Лекции. Принцип передачи цифрового сигнала в локальных и глобальных сетях. Стримминговое вещание. Программирование мультимедиа объектов. Общие принципы создания современных компьютерных программ. Обзор языков программирования: C++, PHP, Jscript	2	1
Дифференцированный зачет		2	
Теоретические занятия:		34	
Практические занятия:		66	
Самостоятельная работа:		42	
Консультации:		8	
ИТОГО:		150	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

При реализации дисциплины организуется практическая подготовка путем проведения практических и лабораторных занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью (66 часов).

Практическая подготовка при изучении дисциплины реализуется непосредственно в колледже.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Образовательные технологии

3.1.1. Указываются образовательные технологии, используемые при реализации различных видов учебных занятий и дающие наиболее эффективные результаты освоения дисциплины.

В учебном процессе, помимо лекций, которые составляют 50% аудиторных занятий, широко используются активные и интерактивные формы проведения занятий. В сочетании с внеаудиторной самостоятельной работой это способствует формированию и развитию общих и профессиональных компетенций обучающихся.

3.1.2. В соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности реализация компетентного подхода должна предусматривать использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий: использование электронных образовательных ресурсов, групповых дискуссий, анализа производственных ситуаций, в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития требуемых компетенций обучающихся.

В программе в табличной форме приводится по семестрам перечень используемых при преподавании дисциплины активных и интерактивных форм проведения занятий по видам аудиторных занятий:

Активные и интерактивные формы проведения занятий, используемые в учебном процессе

Семестр	Вид занятия	Используемые активные и интерактивные формы проведения занятий	Разработанные учебно-методические материалы, обеспечивающие реализацию формы проведения занятий
6,7	Л	Активные (проблемные) лекции и семинары; Лекция – визуализация, лекция-беседа, лекция-дискуссия.	Конспект лекций
	ПК	Тестовые задания	Задания индивидуальных самостоятельных работ

*) Л – лекции, ПК – промежуточный контроль

3.2. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Компьютерного дизайна»

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер с лицензионным программным обеспечением, оборудование для подключения к сети «Интернет», Принтер. Проектор. Экран. Доска с фломастерами. Звуковая система.

Рабочие места обучающихся по количеству обучающихся: компьютеры, компьютерные мышки, акустические системы, столы, стулья, сетевой удлинитель.

Графические планшеты.

Специализированное программное обеспечение: Microsoft Windows 10, Microsoft Office 20.13 Pro , Linux Mint 20.2, Libre Office , Krita, Paint.net , Mypaint , Umllet , Inkscape , Blender , Raw Therapee, SweetHome 3D , Компас 3D учебная версия , FoxitReader , Фото Галерея 1.31, Грация 3D

Комплект учебно-методической документации.

Огнетушитель.

3.3. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд колледжа имеет печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

Печатные издания

Основные источники:

1. Рассадина С. П. Информационный дизайн и медиа: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / С.П. Рассадина. - М. : Академия, 2021.-240 с.(Профессиональное образование)

Основные электронные источники:

1. Катунин, Г. П. Мультимедийные технологии : учебник для спо / Г. П. Катунин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 644 с. — ISBN 978-5-507-45129-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/258434> (дата обращения: 30.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для спо / Ю. А. Жук. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — ISBN 978-5-8114-6829-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/153641> (дата обращения: 30.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.» (Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для спо / Ю. А. Жук. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — ISBN 978-5-8114-6829-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/153641> (дата обращения: 30.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 7.).

Дополнительная литература:

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495873> (дата обращения: 30.09.2022).
2. Современные мультимедийные информационные технологии : учебное пособие / А. П. Алексеев, А. Р.Ванютин, И. А.Королькова [и др.]. - Москва : СОЛОН-Пресс, 2020. - 108 с. - ISBN 978-5-91359-219-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1858804> (дата обращения: 30.09.2022). – Режим доступа: по подписке.

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

Текущий контроль успеваемости и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения тестирования, самостоятельной работы

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценок (шкала оценок)
Умения:		
<ul style="list-style-type: none"> – получать, хранить и обрабатывать графическую, анимационную, текстовую, фото-, аудио-, видеoinформацию для использования ее в разработке дизайна мультимедийного продукта; – составлять спецификацию требований к дизайну конкретных интерактивных и мобильных приложений, телевизионных передач и каналов; – разрабатывать проектную идею и комплекс функциональных решений для создания дизайна мультимедийных приложений и телевизионного дизайна. 	<p><i>Текущий контроль:</i> <i>рейтинговая оценка знаний студентов по дисциплине</i></p> <p><i>Промежуточный контроль: проверка самостоятельных работ, устный опрос</i></p> <p><i>Итоговый контроль: дифференцированный зачет.</i></p>	От 2 до 5 баллов

Знания:		
<ul style="list-style-type: none"> – сущность и значение мультимедийных технологий в развитии теории и практики дизайна; – особенности дизайна мультимедийных приложений и телевизионного дизайна; – типы и требования к данным мультимедиа информации и средства их обработки; – технические и художественные принципы производства графического контента. 	<p><i>Текущий контроль:</i> <i>рейтинговая оценка знаний студентов по дисциплине</i></p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> проверка самостоятельных работ, устный опрос</p> <p><i>Итоговый контроль:</i> <i>дифференцированный зачет.</i></p>	От 2 до 5 баллов

Результаты освоения программы (компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценок (шкала оценок)
Общие компетенции			
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	- аргументированность и полнота объяснения сущности и социальной значимости будущей профессии; - активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности;	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	- рациональность организации собственной деятельности; - аргументированность и эффективность выбора методов и способов решения профессиональных задач; - своевременность сдачи заданий, отчетов; - активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности.	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	- аргументированность и правильность решения в нестандартных ситуациях; - быстрота и обоснованность выбора способов решения	Наблюдение с фиксацией фактов по принятию решений в нестандартных ситуациях	От 2 до 5 баллов

	нестандартных ситуаций;		
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	- адекватность используемой информации профессиональным задачам и личностному развитию; -результативность информационного поиска в решении профессиональных задач.	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	-рациональность использования ИКТ для совершенствования профессиональной деятельности; - качество владения ИКТ.	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	- эффективность организации, взаимодействия с руководством, коллегами, потребителями; -проявление коммуникабельности; -наличие лидерских качеств.	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.	- самоанализ и коррекция результатов собственной работы и работы команды; - проявление ответственности за работу подчиненных, результат выполнения заданий	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	-рациональность организации самостоятельной работы в соответствии с задачами профессионального и личностного развития; -участие в студенческих конференциях, конкурсах и т. д.	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной	- изучение и анализ инноваций в области технологических процессов	Оценка результатов самостоятельной работы	От 2 до 5 баллов

деятельности.	приготовления пищи на предприятиях общественного питания.		
Профессиональные компетенции			
ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.	- умение выполнить эскизы тушью, рапидографом, различными графическими техниками и способами; – обоснованность выбора графических средств и приемов при разработке эскизов.	Экспертная оценка результатов деятельности	От 2 до 5 баллов

Критерии оценки тестов

10-8 – «5»
7-6 – «4»
5 - 4 – «3»
менее 4 - «2»

Критерии оценки теоретических знаний:

1. Оценка «отлично» выставляется, если студент имеет глубокие знания учебного материала по теме практической работы, показывает усвоение взаимосвязи основных понятий используемых в работе, смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы.
2. Оценка «хорошо» выставляется, если студент показал знание учебного материала, усвоил основную литературу, смог ответить почти полно на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы.
3. Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент в целом освоил материал практической работы, ответил не на все уточняющие и дополнительные вопросы.
4. Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала практической работы, который полностью не раскрыл содержание вопросов, не смог ответить на уточняющие и дополнительные вопросы.

Критерии оценки практических навыков

1. Оценка «отлично» ставится, если студент демонстрирует знание теоретического и практического материала по теме практической работы, определяет взаимосвязи между показателями задачи, даёт правильный алгоритм решения, определяет междисциплинарные связи по условию задания.
2. Оценка «хорошо» ставится, если студент демонстрирует знание теоретического и практического материала по теме практической работы, допуская незначительные неточности при решении задач, имея неполное понимание междисциплинарных связей при правильном выборе алгоритма решения задания.
3. Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент затрудняется с правильной оценкой предложенной задачи, дает неполный ответ, требующий наводящих вопросов преподавателя, выбор алгоритма решения задачи возможен при наводящих вопросах преподавателя.
4. Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент дает неверную оценку ситуации, неправильно выбирает алгоритм действий.

**Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости
Задания для выполнения практических работ**

1. Произвести вёрстку праздничной открытки в программной среде растрового графического редактора Paint.net, используя не менее 5 рабочих слоёв. Параметры готовой работы: файл проекта (pdn) + JPEG , A5, 96 dpi,
2. Сверстать плакат/афишу события в растровом графическом редакторе. Параметры готовой работы: TIFF , A3, 300 dpi.
3. Выполнить изображение силуэта кленового листа, агрегируя не менее 5 произвольных объектов векторной графики, в программной среде “Inkscape”.
4. Создать логотип по предложенной тематике в программной среде “Inkscape”.
5. Произвести векторизацию растрового изображения в программной среде “Inkscape”.

Перечень вопросов для дифференцированного зачета

1. Сколько моделей организации элементов в различных типах средств информатизации Вы знаете?
2. Какой тип графики состоит из множества различных объектов линий, прямоугольников?
3. Сколько категорий программ для создания векторной графики Вы знаете?
4. Какие известные вам программы относятся к средствам автоматизированного проектирования?
5. Сколько подходов к моделированию трёхмерных объектов существует?

Вопросы, включаемые в тестовые задания:

1. Мультимедиа-это...
 - а) Объединение в одном документе звуковой, музыкальной и видеоинформации, с целью имитации воздействия реального мира на органы чувств;
 - б) Постоянно работающая программа, облегчающая работу внеграфической операционной системе;
 - в) Программа «хранитель экрана», выводящая во время долгого простоя компьютера на монитор какую-нибудь картинку или ряд анимационных изображений;
 - г) Терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу.
2. В чем состоит разница между слайдами презентации и страницами книги?
 - а) Переход между слайдами осуществляется с помощью управляющих объектов;
 - б) На слайдах кроме текста могут содержаться мультимедийные объекты;
 - в) Нет правильного ответа;
 - г) В количестве страниц.
3. Компьютерная презентация-это...
 - а) Программа предназначенная для обработки запросов от программ-клиентов;
 - б) Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты;
 - в) Схема записи информации, содержащейся в файлах на физическом диске;
 - г) Текстовый документ.
4. Переход между слайдами осуществляется с помощью:
 - а) Диаграмм;
 - б) Значка на экране, положение которого изменяется при использовании устройства позиционирования;
 - в) Графиков;
 - г) Управляющих объектов или гиперссылок.
5. Гиперссылка-это...
 - а) Любое слово или любая картинка;
 - б) Ссылка, с помощью которой осуществляется переход к необходимому объекту;

- в) Очень большой текст;
- г) Текст, использующий шрифт большого размера.

Полный комплект заданий и иных материалов для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине приводится в фонде оценочных средств.