

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

**Б1.Б.26**

(индекс дисциплины)

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии для создания контента

*(наименование дисциплины)*

по направлению подготовки (специальности)

38.03.02 Менеджмент

*(код и наименование направления подготовки, специальности в соответствии с ФГОС ВО)*

Логистика и управление цепями поставок

*(направленность (профиль)/специализация)*

Форма обучения: заочная

Год набора: 2019

### Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану)

Количество ЗЕТ	5						
Часов по РУП	180						
Виды контроля на курсах	Экзамены	Зачеты		Курсовые проекты	Курсовые работы	Контрольные работы (для заочной формы обучения)	
	4						
	№№ курса						
	1	2	3	4	5	6	Итого
ЗЕТ по курсам				5			5
Лекции							
Лабораторные							
Практические				12			12
Контактная работа				12,35			12,35
Сам. работа				159			159
Контроль				8,65			8,65
Итого				180			180

Тольятти, 2018

Рабочая программа составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки (специальности) 38.03.02 Менеджмент, направленность (профиль) Логистика и управление цепями поставок

*(код и наименование направления подготовки, специальности в соответствии с ФГОС ВО)*

**Рецензирование рабочей программы дисциплины:**

- ☐ Отсутствует
- ☐ Учебная (рабочая) программа одобрена на заседании департамента предпринимательства (протокол заседания № 2 от «24» августа 2018 г.).
- ☐ Рецензент

\_\_\_\_\_  
*(должность, ученое звание, степень)*

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

\_\_\_\_\_  
*(подпись)*

\_\_\_\_\_  
*(И.О. Фамилия)*

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «24» августа 2024 г.**

**Информация об актуализации рабочей программы дисциплины:**

Протокол заседания департамента № 1 от «29» августа 2019 г.

Протокол заседания департамента № 1 от «28» августа 2020 г.

Протокол заседания департамента № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Протокол заседания департамента № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель департамента бакалавриата (экономических и управленческих программ)

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

\_\_\_\_\_  
*(подпись)*

С.Е. Васильева

*(И.О. Фамилия)*

**УТВЕРЖДАЮ**

Руководитель департамента предпринимательства

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

\_\_\_\_\_  
*(подпись)*

Н.С. Карцева

*(И.О. Фамилия)*

**АННОТАЦИЯ**  
**дисциплины (учебного курса)**  
**Б1.Б.26 Информационные технологии для создания контента**  
(индекс и наименование дисциплины (учебного курса))

---

**1. Цель и задачи изучения дисциплины (учебного курса)**

Цель – 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.

Задачи:

1. Дать обучающимся необходимые знания об особенностях использования и области применения графических, аудио и видео редакторов.
2. Научить применять конкретные редакторы и инструменты для формирования корпоративного стиля организации.
3. Сформировать представление о возможностях и областях применения графических, аудио и видео редакторов.
4. Сформировать практические навыки использования и редактирования растровых изображений, видео и аудио контента.

**2. Место дисциплины (учебного курса) в структуре ОПОП ВО**

Данная дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)» (базовая часть).

Дисциплины, учебные курсы, на освоении которых базируется данная дисциплина – «Основы информационной культуры», «Информационные технологии в бизнесе».

Дисциплины, учебные курсы, для которых необходимы знания, умения, навыки, приобретаемые в результате изучения данной дисциплины – Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности), Преддипломная практика, подготовка к процедуре защиты и процедура защиты ВКР.

**3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (учебному курсу), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Формируемые и контролируемые компетенции	Планируемые результаты обучения
- способностью решать стандартные задачи	<b>Знать:</b> - меры и единицы измерения информации;

Формируемые и контролируемые компетенции	Планируемые результаты обучения
профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-7)	<p>- способы повышения и сохранения безопасности информационно-коммуникационных систем;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>- решать различные задачи профессиональной деятельности с применением современных средств цифровизации</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- системой знаний и умений, обеспечивающих целенаправленную самостоятельную деятельность по оптимальному удовлетворению индивидуальных информационных потребностей с использованием как традиционных, так и новых информационных технологий.</p>

### Тематическое содержание дисциплины (учебного курса)

Раздел, модуль	Подраздел, тема
Модуль 1. Графика в среде Adobe Photoshop	Тема 1. Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop.
	Тема 2. Структура окна программы Adobe Photoshop. Панели инструментов. Знакомство с палитрами.
	Тема 3. Основы обработки изображений в Adobe Photoshop.
Модуль 2. Графика в среде 3D Studio MAX	Тема 4. Интерфейс и возможности использования 3ds Max
	Тема 5. Архитектурные объекты в 3ds Max
	Тема 6. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования
	Тема 7. Интеграция 3D в фотографию
	Тема 8. Глобальное освещение в vRay
Модуль 3. Использование видеографических редакторов	<p>Тема 9. Работа с видеоредактором. Слайд-фильм.</p> <p>Тема 10. Работа с видеоредактором. Клип.</p> <p>Тема 11. Создание мультимедийных презентаций в Киностудии.</p> <p>Тема 12. Работа по обработке видеоинформации (Windows Movie Maker).</p>

**Общая трудоемкость дисциплины (учебного курса) – 5 ЗЕТ.**

#### 4. Структура и содержание дисциплины (учебного курса) Информационные технологии для создания контента

(наименование дисциплины (учебного курса))

Курс изучения 4

Раздел, модуль	Подраздел, тема	Виды учебной работы						Необходимые материально- технические ресурсы	Формы текущего кон- троля (наименование оценочного сред- ства)	Рекоменду- емая лите- ратура (№)	
		Контактная работа (в часах)				Самостоятельная работа					
		всего			в т.ч. в интерак- тивной форме	Формы проведения лек- ций, лабораторных, практических занятий, методы обучения, реали- зующие применяемую образовательную техно- логию	в часах	формы организации самостоятельной работы			
		лекций	лабораторных	практических							
Модуль 1. Графика в среде Adobe Photoshop	Тема 1. Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop.			2			13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебни- ка с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, ана- лиз поведения обу- чающихся при помо- щи LRS-системы и Experience API, ана- лиз текущей успевае- мости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 1	(1-5)
	Тема 2. Структура окна программы Adobe Photoshop. Панели инструментов. Знакомство с палитрами.						13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебни- ка с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, ана- лиз поведения обу- чающихся при помо- щи LRS-системы и Experience API, ана-	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 2	(1-5)

							лиз текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга				
	Тема 3. Основы обработки изображений в Adobe Photoshop.			2		Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное выполнение практических заданий, контроль смены IP-адресов, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 3	(1-5)
Модуль 2. Графика в среде 3D Studio MAX	Тема 4. Интерфейс и возможности использования 3ds Max					Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 4	(1-5)
	Тема 5. Архитектурные объекты в 3ds Max			2		Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 5	(1-5)
	Тема 6. Создание 3d объектов при помощи NURBS					Выполнение практических заданий с консультацией препода-	13	Самостоятельное выполнение практических заданий, кон-	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо	Практическое задание 5	(1-5)

	моделирования					вателя на форуме и через комментарии в заданиях		троль смены IP-адресов, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	планшет, либо смартфон		
	Тема 7. Интеграция 3D в фотографию			2		Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 6	(1-5)
	Тема 8. Глобальное освещение в vRay					Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 6	(1-5)
Модуль 3. Использование видеографических редакторов	Тема 9. Работа с видеоредактором. Слайд-фильм.			2		Выполнение практических заданий с консультацией преподавателя на форуме и через комментарии в заданиях	13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помо-	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 7	(1-5)

							щи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга			
	Тема 10. Работа с видеоредактором м. Клип.					13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 8	(1-5)
	Тема 11. Создание мультимедийных презентаций в Киностудии.			2		13	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помощи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 9	(1-5)
	Тема 12. Работа по обработке видеоинформации (Windows Movie Maker).					16	Самостоятельное изучение материалов электронного учебника с разделением на лекции и с тестами для самоконтроля по каждой лекции, анализ поведения обучающихся при помо-	LMS-система на основе Moodle, компьютер либо планшет, либо смартфон	Практическое задание 10	(1-5)



							щи LRS-системы и Experience API, анализ текущей успеваемости при помощи БРС-рейтинга			
Контроль		8,65								
Промежуточная аттестация		0,35								
Итого:		12.35				159				
		180								

## 5. Критерии и нормы текущего контроля и промежуточной аттестации

Формы текущего контроля	Условия допуска	Критерии и нормы оценки
Практические задания 1-10	Допускаются все	Оценивается каждое задание отдельно 6 баллов – задание выполнено правильно, в полном объеме, представлены обоснованные выводы 5 баллов – задание выполнено в полном объеме, но с незначительными замечаниями, представлены обоснованные выводы 4 балла – задание выполнено в неполном объеме и с незначительными замечаниями, представлены обоснованные выводы 3 балла – задание выполнено в неполном объеме, с замечаниями, представленные выводы недостаточно обоснованы 2 балла – задание выполнено в неполном объеме, с грубыми ошибками, представленные выводы не обоснованы 1 балл – задание выполнено в неполном объеме, с грубыми ошибками, представленные выводы не представлены 0 баллов – задание не выполнено
Итоговый тест	Допускаются все	Максимальное количество баллов – 40. Баллы начисляются автоматически, пропорционально правильным ответам
Итого		Максимальное количество баллов – 100.

Форма проведения промежуточной аттестации	Условия допуска	Критерии и нормы оценки <b>Схема расчета итоговой оценки:</b> $\Sigma$ Практические задания 1-10 + Итоговый тест = максимум 100 баллов	
Экзамен (по накопительному рейтингу)	Допускаются все	«отлично»	Студент набрал от 80 до 100 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

## 6. Критерии и нормы оценки курсовых работ (проектов)

Курсовые работы (проекты) учебным планом не предусмотрены.

## 7. Примерная тематика письменных работ (курсовых, рефератов, контрольных, расчетно-графических и др.)

№ п/п	Темы
1	Практическое задание 1 к теме 1. Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop
2	Практическое задание 2 к теме 2. Структура окна программы Adobe Photoshop. Панели инструментов. Знакомство с палитрами
3	Практическое задание 3 к теме 3. Основы обработки изображений в Adobe Photoshop
4	Практическое задание 4 к теме 4. Интерфейс и возможности использования 3ds Max
5	Практическое задание 5 к темам 5. Архитектурные объекты в 3ds Max и 6. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования
6	Практическое задание 6 к темам 7. Интеграция 3D в фотографию и 8. Глобальное освещение в vRay
7	Практическое задание 7 к теме 9. Работа с видеоредактором. Слайд-фильм
8	Практическое задание 8 к теме 10. Работа с видеоредактором. Клип
9	Практическое задание 9 к теме 11. Создание мультимедийных презентаций в Киностудии
10	Практическое задание 10 к теме 12. Работа по обработке видеoinформации (Windows Movie Maker).

## 8. Вопросы к экзамену

№ п/п	Вопросы
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.
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.

<b>№ п/п</b>	<b>Вопросы</b>
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?

## 9. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

### 9.1. Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1	Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop.	ОПК-7	Практическое задание 1
2	Структура окна программы Adobe Photoshop. Панели инструментов. Знакомство с палитрами.	ОПК-7	Практическое задание 2
3	Основы обработки изображений в Adobe Photoshop.	ОПК-7	Практическое задание 3
4	Интерфейс и возможности использования 3ds Max	ОПК-7	Практическое задание 4
5	Архитектурные объекты в 3ds Max	ОПК-7	Практическое задание 5
6	Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования	ОПК-7	Практическое задание 5
7	Интеграция 3D в фотографию	ОПК-7	Практическое задание 6
8	Глобальное освещение в vRay	ОПК-7	Практическое задание 6
9	Работа с видеоредактором. Слайд-фильм.	ОПК-7	Практическое задание 7
10	Работа с видеоредактором. Клип.	ОПК-7	Практическое задание 8
11	Создание мультимедийных презентаций в Киностудии.	ОПК-7	Практическое задание 9
12	Работа по обработке видеoinформации (Windows Movie Maker).	ОПК-7	Практическое задание 10
13	Все темы курса	ОПК-7	Итоговый тест Вопросы промежуточной аттестации

#### 9.2.1. Тестовые задания, проверяемые вручную и автоматически

Тестовые задания данного раздела направлены на оценку формирования компетенции ОПК-7.

№ п/п	Темы дисциплины/ компетенция	Вопросы БТЗ	Максимальное количество баллов
1.	Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop (ОПК-7)	1-25	40
2.	Структура окна программы Adobe Photoshop. Панели инструментов. Знакомство с палитрами (ОПК-7)	26-50	
3.	Основы обработки изображений в Adobe Photoshop (ОПК-7)	51-75	

4.	Интерфейс и возможности использования 3ds Max (ОПК-7)	76-100	
5.	Архитектурные объекты в 3ds Max (ОПК-7)	101-125	
6.	Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования (ОПК-7)	126-150	
7.	Интеграция 3D в фотографию (ОПК-7)	151-175	
8.	Глобальное освещение в vRay (ОПК-7)	176-200	
9.	Работа с видеоредактором. Слайд-фильм (ОПК-7)	201-225	
10.	Работа с видеоредактором. Клип (ОПК-7)	226-250	
11.	Создание мультимедийных презентаций в Киностудии (ОПК-7)	251-275	
12.	Работа по обработке видеoinформации (Windows Movie Maker) (ОПК-7)	276-300	
21.	Все темы дисциплины (ОПК-7)	Итоговый тест (1-300)	40

### Процедура оценивания

Тестирование студентов проводится автоматически.

**Критерии оценки:** баллы начисляются пропорционально правильным ответам.

### 9.2.2. Типовые практические задания

#### Практическое задание 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

#### Практическое задание 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.

#### Практическое задание 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, объем 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).

#### **Практическое задание 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.

#### **Практическое задание 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.

#### **Практическое задание 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

#### **Практическое задание 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.

#### **Практическое задание 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.

#### **Практическое задание 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.

### **Практическое задание 10**

#### **Задания:**

Работа с видеоредактором (Windows Movie Maker). Клип.

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 клип 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 клипа;
- экспортируйте клип в разные видеоформаты (WMV, AVI, MPG или др.) и сравните размер файлов.

### **Процедура оценивания практических заданий 1-10**

Производится проверка наличия всех элементов поставленного задания, правильности выполнения задания, соответствия работы требованиям к оформлению и принимается решение об оценке, выставляемой по разработанным критериям оценки

#### **Критерии оценки практических заданий 1-10:**

Оценивается каждое задание отдельно

6 баллов – задание выполнено правильно, в полном объеме, представлены обоснованные выводы

5 баллов – задание выполнено в полном объеме, но с незначительными замечаниями, представлены обоснованные выводы

4 балла – задание выполнено в неполном объеме и с незначительными замечаниями, представлены обоснованные выводы

3 балла – задание выполнено в неполном объеме, с замечаниями, представленные выводы недостаточно обоснованы

2 балла – задание выполнено в неполном объеме, с грубыми ошибками, представленные выводы не обоснованы

1 балл – задание выполнено в неполном объеме, с грубыми ошибками, представленные выводы не представлены

0 баллов – задание не выполнено

**10. Образовательные технологии и методические указания по освоению дисциплины (учебного курса)**

При обучении используются дистанционные технологии обучения.

## 11. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (учебного курса)

### 11.1. Обязательная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Количество в библиотеке
1	<b>Гущина О. М.</b> Компьютерная графика и мультимедиа-технологии [Электронный ресурс] : электрон. учеб.-метод. пособие / О. М. Гущина, Н. Н. Казаченок ; ТГУ ; Ин-т математики, физики, и информ. технологий ; каф. "Прикладная математика и информатика". - ТГУ. - Тольятти : ТГУ, 2018. - 364 с. : ил. - Библиогр.: с. 357-358. - Глоссарий: с. 359-360. - Прил.: с. 361-364. - ISBN 978-5-8259-1185-4.	Электронное учебно-методическое пособие	Репозиторий ТГУ
2	<b>Катунин Г. П.</b> Основы мультимедийных технологий [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Г. П. Катунин. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 794 с. : ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). - ISBN 978-5-8114-2736-9.	Учебное пособие	ЭБС «Лань»
3	<b>Лепская Н. А.</b> Художник и компьютер [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н. А. Лепская. - 2-е электронное издание (стереотипное). - Москва : Когито-Центр, 2019. - 172 с. : ил. - ISBN 978-5-89353-395-8.	Учебное пособие	ЭБС "IPRbooks"
4	<b>Немцова Т. И.</b> Компьютерная графика и Web-дизайн [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2020. - 400 с. : ил. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0.	Учебное пособие	ЭБС "ZNANIUM.COM"
5	<b>Поляков Е. А.</b> Web-дизайн [Электронный ресурс] : практикум / Е. А. Поляков. - Саратов : Вузовское образование, 2019. - 123 с. : ил. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-4487-0488-8.	Практикум	ЭБС "IPRbooks"

СОГЛАСОВАНО

Директор научной библиотеки

(подпись)

А.М. Асаева

(И.О. Фамилия)

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

МП

## 11.2. Дополнительная литература и учебные материалы (аудио-, видеопособия и др.)

- фонд научной библиотеки ТГУ:

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
1	<b>Алексеев Ю. Е.</b> Компьютерная графика в среде MS VS C [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Ю. Е. Алексеев, А. В. Куров. - Москва : Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2017. - 100 с. : ил. - ISBN 978-5-7038-4715-2.	Учебное пособие	ЭБС «Лань»
2	<b>Немцова Т. И.</b> Практикум по информатике [Электронный ресурс] : Компьютерная графика и Web-дизайн : учеб. пособие / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2017. - 288 с. : ил. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0343-8. Ключевые слова: практикумы; учебные пособия; компьютерная графика; Web-дизайн; ЭБС "ZNANIUM.COM"	Учебное пособие	ЭБС "ZNANIUM.COM"
3	<b>Никулин Е. А.</b> Компьютерная графика [Электронный ресурс] : модели и алгоритмы : учеб. пособие / Е. А. Никулин. - Изд. 2-е, стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 708 с. : ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). - ISBN 978-5-8114-2505-1.	Учебное пособие	ЭБС «Лань»
4	<b>Селянкин В. В.</b> Компьютерное зрение [Электронный ресурс] : анализ и обработка изображений : учеб. пособие / В. В. Селянкин. - Санкт-Петербург : Лань, 2019. - 152 с. : ил. - ISBN 978-5-8114-3368-1.	Учебное пособие	ЭБС «Лань»

- другие фонды:

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Место хранения (методический кабинет кафедры, городские библиотеки и др.)
1	Информационные технологии для создания контента: электронный контент – То-	Электронное издание	Образовательная среда Росдистант

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Место хранения (методический кабинет кафедры, городские библиотеки и др.)
	льятти: Изд-во ТГУ. – образовательная среда Росди- стант		

### 11.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- WebofScience [Электронный ресурс]: мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016–. – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- 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.
- Портал выбора технологий [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.tadviser.ru>
- Education Technology Community [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.ihrim.org>

### 11.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Количество лицензий	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно
2	Office Standart	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно; Договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия - бессрочно

### 11.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования	Фактический адрес учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др.	Площадь, м <sup>2</sup>	Количество посадочных мест
1	Аудитория вебконференций. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проек-	Экран телевизионный, ширма, проектор на штативе. стол преподавательский, стул преподавательский., Транспарант-перетяжка, системный блок .	445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Белорусская, 16В (УЛК-807)	17,1	1

№ п/п	Наименование оборудо- ванных учебных кабинетов, лаборатор- ий, мастерских и др. объектов для прове- дения практических и лабораторных за- нятий	Перечень основного оборудования	Фактический ад- рес учебных ка- бинетов, лабора- торий, мастер- ских и др.	Площадь, м <sup>2</sup>	Количество посадочных мест
	тирования (выполне- ния курсовых работ). Учебная аудитория для проведения груп- повых и индивидуаль- ных консультаций Учебная аудитория для проведения заня- тий текущего кон- троля и промежуточ- ной аттестации.				
2	Компьютерный класс. Помещение для само- стоятельной работы. Учебная аудитория для проведения заня- тий семинарского ти- па. Учебная аудитория для курсового проек- тирования (выполне- ния курсовых работ). Учебная аудитория для проведения груп- повых и индивидуаль- ных консультаций. Учебная аудитория для проведения заня- тий текущего кон- троля и промежуточ- ной аттестации.	Стол ученический, стул, ПК с выходом в сеть интернет	445020 Самарская обл. г. Тольятти, ул. Белорусская, 14 (Г-401)	84,8	16