

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

Б2.В.02(П)  
(индекс практики)

**ПРОГРАММА ПРАКТИКИ**

Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая)  
практика) 3

(наименование практики)

по направлению подготовки  
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)  
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очная

Год набора: 2023

Общая трудоемкость: 3 ЗЕ

**Распределение часов практики по семестрам**

Семестр	7	Итого
Форма контроля	Зачет с оценкой	
Вид занятий		
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	1,8	1,8
Промежуточная аттестация	0,2	0,2
Контактная работа	2	2
Иные формы	106	106
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>108</b>

Программу практики составил(и):

доцент, к.п.н., Виноградова Н.В.

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

---

Рецензирование программы практики:



Отсутствует



Рецензент

---

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

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

---

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2027 г.**

УТВЕРЖДЕНО

Центр креативных индустрий

---

(протокол заседания № 5 от «16» декабря 2023 г.).

## **1. Цель практики**

Цель – освоение проектной технологии и получение опыта проектно-технологической деятельности в области анимации и медиа технологий. Развитие у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, ознакомление с принципами работы в многорожечных видео редакторах и цифровых системах видео. Закрепление навыков владения современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки и записи видеоизображений на различные носители, создания анимационных программ, отбора и анализа материала, на базе которого разрабатывается мероприятие, разработка литературного сценария и составление сценографического плана анимационной программы.

## **2. Место практики в структуре ОПОП ВО**

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная практика: «Цветоведение и колористика», «Основы изобразительного искусства», «Техники и технологии векторной графики», «Цифровой рисунок», «Анимация 2Д», «Анимация 3Д», «Видеомонтаж и анимация», «Цифровая эстетика» «Производственная практика 1», «Производственная практика 2».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной практики необходимо как предшествующее: «Антология анимации», «Компьютерная анимация», «Выразительные средства анимации», «Компьютерная обработка художественной фотографии», «Технологии цифровой иллюстрации», «Производственная практика (преддипломная практика)», «Выполнение и защита выпускной квалификационной работы».

## **3. Вид практики, способ и форма (формы) ее проведения**

Вид практики: производственная практика

Способ (*при наличии*): -

Форма (формы) проведения практики: рассредоточенная.

## **4. Тип практики**

Технологическая (проектно-технологическая) практика.

## **5. Место проведения практики**

1. Организации г. Тольятти работающее в сфере медиа индустрии и дизайна.
2. Центр креативных индустрий института изобразительного и декоративно-прикладного искусства ТГУ.

## 6. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-1. Способен осуществлять оптимизацию управления жизненным циклом распределенных данных с учетом информационной безопасности	ПК-1.1. Знает основы оптимизации управления жизненным циклом распределенных данных, принципы информационной безопасности	Знать: - принципы построения и функционирования, примеры реализаций современных локальных и глобальных компьютерных сетей
		Уметь: - пользоваться сетевыми средствами для обмена данными, в том числе с использованием глобальной информационной сети Интернет
		Владеть: - навыками установки и администрирования аппаратного и программного обеспечения компьютерных сетей
	ПК-1.2. Умеет применять методы оптимизации управления жизненным циклом распределенных данных с учетом информационной безопасности	Знать: - эталонную модель взаимодействия открытых систем
		Уметь: - проектировать и администрировать компьютерные сети, реализовывать политику безопасности компьютерной сети
		Владеть: - навыками проектирования локальной компьютерной сети по современным стандартам
	ПК-1.3. Владеет навыками осуществления оптимизации управления жизненным циклом распределенных данных с учетом информационной безопасности	Знать: -основные телекоммуникационные протоколы
		Уметь: - проектировать и администрировать компьютерные сети, реализовывать политику безопасности компьютерной сети
		Владеть: - навыками анализа показателей качества работы компьютерных сетей
ПК-4. Способен применять знания фундаментальной и прикладной математики в разработке программного обеспечения	ПК-4.1. Понимает математический аппарат аналитической геометрии и высшей алгебры и его роль при решении	Знать: - основные понятия и формулы аналитической геометрии и высшей алгебры, основные методы решения задач, а также их

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	профессиональных задач	приложения в профессиональных дисциплинах
		Уметь: - Решать типовые математические задачи высшей алгебры и аналитической геометрии; применять формулы и методы к решению типовых задач
		Владеть: - методами решения типовых задач высшей алгебры и аналитической геометрии
	ПК-4.2. Применяет математический аппарат аналитической геометрии и высшей алгебры при решении профессиональных задач	Знать: - роль основных понятий и формул аналитической геометрии и высшей алгебры, основных методов в решении профессиональных задач
		Уметь: - переводить прикладные задачи с описательного языка на язык математики, применять методы аналитической геометрии и высшей алгебры в решении профессиональных задач
		Владеть: - способами наглядного графического представления математического аппарата при решении профессиональных задач
	ПК-4.3. Демонстрирует владение навыками применения математического аппарата аналитической геометрии и высшей алгебры при решении профессиональных задач	Знать: - основные понятия и методы линейной и векторной алгебры, аналитической геометрии
		Уметь: - решать системы линейных уравнений, составлять уравнения прямых и кривых линий на плоскости и в пространстве, поверхностей второго порядка
		Владеть: - математическим аппаратом аналитической геометрии и высшей алгебры
ПК-9. Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, теории медиа и	ПК-9.1. Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, понимать,	Знать: - основные концепции философии искусства в истории философско-эстетической мысли от эпохи

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
искусствоведения, анализу современных тенденций в области телевидения, кино и мультипликации и их использованию в своей профессиональной деятельности	анализировать и использовать информацию в области телевидения, кино и мультипликации в профессиональной деятельности	Возрождения, Просвещения до теорий ХХI века; - основные понятия сферы медиа: медиа, коммуникация, информация, масс-медиа, СМИ
		Уметь: - излагать учебный материал в области философии искусства, работать с оригинальными текстами и содержащимися в них смысловыми конструкциями, использовать знание возможностей приложения полученной информации; - реконструировать основные исторические вехи в развитии цифровой культуры
		Владеть: -навыками использования современного знания об искусстве и ведущих направлениях художественной деятельности (концепций и инструментария) в сфере практической инновационной и творческой деятельности; - способен вести поиск тем и авторов в области литературы, искусства по философии и смежным дисциплинам; - владеть понятийным аппаратом анализа и проектирования практик цифровой культуры
	ПК-9.2. Способен к критическому восприятию концепций различных школ по эстетике, философии, методологии и истории искусства, различных историографических школ, телевидения и мультипликации	Знать: - актуальные теоретические проблемы современных философско-эстетических учений; - основные теоретические подходы к определению и пониманию сущности современного искусства  Уметь: -вести суждения» как философский тип анализа искусства: область «рефлектирующей» способности суждения, характеристика суждений вкуса, аналитика

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		прекрасного, аналитика возвышенного, определение искусства, классификация видов искусства, учение о субъекте художественного творчества («о гении»), теория эстетических идей, понятие игры, антиномичность суждения вкуса
		Владеть: - методикой эстетического анализа тенденций в современном искусстве; - навыками исследования возможностей сетевой формы как структуры произведения и формы художественной коммуникации
	ПК-9.3. Способен выявлять специфику медиа искусства как арт-практики, обладающей специфическим инструментарием, основанном на коммуникационных и аудиовизуальных возможностях медиа средств	Знать: - источники, сущность и назначение искусства и эстетического опыта, особенности эстетического объекта, структура эстетического восприятия, проблемы художника и художественного творчества
		Уметь: -систематизировать современные эстетические концепции и подходы; - выявить факторы, определившие становление медиа искусства как области художественной практики, исследовать его специфику, а также взаимодействие медиа искусства с традиционными искусствами
		Владеть: - навыками художественно-стилистического анализа (аксиологический, типологический метод, метод художественно-психологического анализа, сравнительно-описательный метод, метод культурно-исторического анализа).
ПК-10. Способен к овладению базовыми приемами проектирования цифрового продукта,	ПК-10.1. Способен к освоению передовых цифровых технологий монтажа, работы с	Знать: - основы монтажа и видеосъемки, базовые принципы разработки концепции, теле-и

<b>Формируемые и контролируемые компетенции</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы достижения компетенций</b> (код и наименование)	<b>Планируемые результаты обучения</b>
<p>работе с различными компьютерными программами, выполняя эскизы, создавая анимационные сюжеты и персонажи, используя мультимедийные технологии</p>	<p>различными компьютерными программами</p>	<p>радиопрограммы;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современные компьютерные технологии для видеомонтажа;</li> <li>- о современных тенденциях и программном обеспечении.</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать в работе новейшие цифровые технологии, пользоваться приемами композиционного монтажа, работать с почтой, откликами, обращениям в редакцию</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владения базовыми навыками работы в компьютерных графических пакетах для видеомонтажа и дизайна видеопродукта</li> </ul>
	<p>ПК-10.2. Способен создавать анимационные эффекты, сюжеты и персонажи, используя мультимедийные технологии, демонстрируя профессиональное художественно-техническое мастерство</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теорию аниматологии, творчество выдающихся мастеров мировой анимации;</li> <li>- особенности проектирования в разработке визуального образа в анимационном кино и компьютерной графике;</li> <li>- законы мультипликационного движения и умеющих выполнять анимационные сцены с учетом знаний классической анимации.</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</li> <li>- создавать: режиссерский сценарий, экспликацию, раскадровку, аниматик</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологиями создания аудиовизуального продукта;</li> <li>- навыками использования традиционных техник и новых компьютерных технологий для достижения высоких творческих</li> </ul>



<b>Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)</b>	<b>Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)</b>	<b>Планируемые результаты обучения</b>
		результатов

## 7. Структура и содержание практики

Вид учебной работы	Этапы практики	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
СРП	<b>Подготовительный этап:</b> - инструктаж по технике безопасности; - правила поведения во время прохождения практики, оборудование., материалы и т.д. - задания на практику, планирования учебных задач	7	1,8	-	Предпроектное обследование предметной области.
ИФ	<b>Теоретический этап</b> Творческий замысел анимационного фильма. Проработка сценария. Режиссерская раскадровка. Отбор и использование основных видов выразительных средств в анимации. Свет. Музыка. Спецэффекты. Мимика и движения.	7		-	Портфолио
ИФ	<b>Практический этап</b> Монтаж сцен. Запись звуковых дорожек. Сведение звука. Наложение световых и звуковых эффектов в анимации. Наложение звуковых дорожек. Итоговый монтаж.	7		-	Портфолио
ИФ	<b>Заключительный этап</b> Отчет. Портфолио.	7		-	Портфолио
ПА	Промежуточная аттестация	7	0,2	-	Зачет с оценкой
<b>Форма (формы) отчетности по практике</b>					Отчет по практике
<b>Итого:</b>			<b>108</b>	<b>-</b>	

## 8. Образовательные технологии

В процессе прохождения практики используются

**Технологии проектного обучения** (гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе). Формы обучения - Проблемный семинар. Семинар с использованием метода анализа конкретных ситуаций. Методы обучения - Решение ситуационных (производственных) задач. Презентационный метод. Демонстрационный метод. Метод защиты проекта. Метод портфолио.

**Технология контекстного обучения** – обучение в контексте профессии (реализуется в учебных заданиях, учитывающих специфику направления и профиля подготовки). Формы обучения – лекция-ситуация, лекция с запланированными контекстом профессиональных ошибок. Методы обучения – деловая игра, Кейс метод, разыгрывание ролей, дискуссия.

**Технологии портфолио** – поиск, накопление и систематизация о результатах учебно-познавательной деятельности. Формы обучения – лекция-с применением Кейс-метода.

Методы обучения – метод защиты портфолио, Кейс-метод.

## 9. Методические указания

Производственная практика студентов проводится с целью: - систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений студентов; - углубления и расширения теоретических знаний; формирования умений использовать нормативную, справочную документацию и специальную литературу; развития познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности; формирования самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации; развития исследовательских умений.

Проведение теоретических и практических работ направлено на формирование профессиональных навыков и умений в области решения задач прикладного характера. Разработка индивидуальной или групповой идеи способствует усилению мотивации к приобретению профессионально значимых навыков за счёт погружения в квазипрофессиональную проектную деятельность, позволяет сконцентрировать внимание обучающегося на совокупности полученных ранее теоретических знаний по рисунку и живописи, композиции, истории кинематографа и анимации. Отследить их практико-ориентированный характер. В процессе выполнения лабораторных или практических работ обучающиеся получают первичное знакомство с элементами будущей профессиональной деятельности, формируют представление о принципах практической реализации полученных теоретических сведений.

## 10. Оценочные средства

### 10.1. Паспорт оценочных средств

Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
ПК-1	Вопросы к зачету с оценкой №1-10 Портфолио
ПК-4	Вопросы к зачету с оценкой №11-20 Портфолио
ПК-9	Вопросы к зачету с оценкой №21-40 Портфолио
ПК-10	Вопросы к зачету с оценкой №41-60 Портфолио

#### 10.2.1. Предпроектное обследование предметной области.

*(наименование оценочного средства)*

##### Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

- название проекта;
- общая характеристика проекта;
- цели и задачи проекта;
- участники проекта;
- этапы выполнения проекта;
- авторы проекта.

##### Краткое описание и регламент выполнения

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Индивидуальное творческое задание представляет собой проект, включающий в себя пояснительную записку с описанием теоретических положений, на которые опирался студент при его выполнении, и творческую часть – серию набросков для раскадровки (размер 10×50 см., до 10 шт.), демонстрирующих практическое воплощение теоретических знаний. Одно и то же задание может быть выполнено несколькими студентами

##### Критерии оценки:

1. Знание теоретических основ изучаемого направления
2. Умение концептуально аргументировать выбор идеи.
3. Владение навыками ориентирования в стилях и направлениях анимации. Выбор художественной стилистики соответствующей замыслу, идеи.

**Оценка «отлично» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:**

- Цели и задачи проекта четко сформулированы
- Содержание портфолио полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «хорошо» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:**

- Цели и задачи проекта сформулированы
- Содержание портфолио не в полной мере полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:**

- Цели и задачи проекта сформулированы невнятно
- Содержание портфолио не полностью отражает характер выполненной работы
- Скучно представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «не удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:**

- Цели и задачи проекта не сформулированы
- Содержание портфолио не отражает характер выполненной работы
- Не представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

---

### **10.2.2. Отчет о практике в виде портфолио**

*(наименование оценочного средства)*

---

#### **Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)**

- Концепция анимации, ее роль в рекламе
- Творческий замысел анимационного фильма
- Творческая интерпретация литературного произведения в анимации
- Идея рекламного презентационного ролика, Цели и задачи
- Сюжет короткометражного анимационного фильма
- Задачи информационного анимированного ролика
- Сценарий рекламного презентационного ролика
- Сценарий короткометражного анимационного фильма
- Сценарий информационного анимированного ролика

#### **Краткое описание и регламент выполнения**

Портфолио студент готовит самостоятельно. Содержание портфолио должно раскрывать выполнение теоретических и практических заданий, выполненных в течении практики.

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Индивидуальное творческое задание представляет собой проект, включающий в себя пояснительную записку с описанием теоретических положений, на которые опирался студент при его выполнении, и творческую часть – серию набросков для раскадровки (размер 10×50 см., до 10 шт.), демонстрирующих практическое воплощение теоретических знаний. Одно и то же задание может быть выполнено несколькими студентами

#### **Критерии оценки:**

**Оценка «отлично» выставляется студенту, если:**

- в творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема раскрыта интересным, необычным способом, при этом студент

может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.

- дается полная характеристика художественного явления или творчества мастера, рассматриваются всесторонние взаимосвязи искусства художника в контексте современного ему исторического и культурного процесса и во взаимодействии с традициями прошлого и современными достижениями в искусстве, выявляются новаторские открытия художника, анализ произведений идет в определенной логической последовательности, учитывается взаимосвязь формы и содержания произведения; на базе этой информации делаются обобщающие выводы, и дается заключение о значении творчества мастера на определенном этапе развития изобразительного искусства.

**Оценка «хорошо» выставляется студенту, если**

- предложенный вариант реагирования направлен на достижение положительного воспитательного и (или) обучающего эффекта. В предлагаемом решении демонстрируется понимающее отношение к обучающимся, учитываются условия проблемной ситуации. Однако предложенное описание не содержит достаточного обоснования, направленность педагога на положительный эффект не подкреплена знаниями об особенностях возраста обучающихся, ведущих потребностях и мотивах, возможных причинах проблемного поведения, последствиях выбранного способа воздействия.

**Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если:**

- работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная точка зрения (позиция, отношение) при раскрытии проблемы; аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием проблемы или работа не сдана.

**Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если**

- ситуация не содержит информации для анализа, носит относительный характер; анализ отсутствует; цели и метод, отличительные признаки явления определены неверно.

### 10.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

#### 10.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

№ п/п	Вопросы для зачета с оценкой
1.	Какие правила информационной безопасности учитываются в изобразительной деятельности
2.	Опишите процесс оптимизации управления жизненным циклом распределения данных
3.	Информационная безопасность при распределении данных. Что нужно знать?
4.	Информационные данные. Дайте характеристику и перечислите виды
5.	Типы информационных носителей.
6.	Правила хранения информационных данных
7.	Опишите суть традиционной архитектуры компьютера
8.	Опишите суть нетрадиционной архитектуры компьютера
9.	Опишите векторы развития архитектуры компьютера
10.	Что такое операционная система. Какие векторы развития вы знаете?
11.	Восприятие и изображение формы предмета. Понятие о пропорциях, строении, объеме, композиции рисунка.
12.	Развитие личности как субъекта изобразительной деятельности
13.	Способности к изобразительной деятельности как свойство личности
14.	Критерии оценки и условия развития изобразительного творчества
15.	Анализ отечественных и зарубежных исследований по проблеме развития творческих способностей.
16.	Рисунок как продукт художественного творчества.
17.	Этапы творческого акта в изобразительной деятельности
18.	Характеристика наглядных методов и приемов передачи эмоционального состояния в изображении
19.	Условия развития изобразительного творчества
20.	Какими основами фундаментальной математики обеспечивается разработка программного обеспечения?
21.	Что такое программное обеспечение? Назовите виды
22.	Для чего в современном мире необходимо программное обеспечение
23.	В каких сферах жизнедеятельности нельзя обойтись без разработки программного обеспечения?
24.	Какие методы и способы выявления и подходов к изучению информационных потребностей субъектов вы знаете.
25.	Информационно-коммуникационные технологии в образовании и управлении вузом. Опыт передовых вузов страны в применении компьютерных технологий
26.	Роль воображения в художественном творчестве
27.	Коллективные формы проектного изобразительного творчества, их значение для развития личности
28.	Развивающая среда как фактор развития изобразительного творчества
29.	Планирование работы по созданию творческого проекта
30.	Цвет как средство выразительности изобразительного искусства.
31.	Дайте определение психолого-педагогическим методикам, содействующим духовно-нравственному развитию личности и формированию информационной культуры
32.	Перечислите формы и методы работы по воспитанию и культурному развитию личности через информационную культуру

33.	Интеллектуальное неравенство и новые формы эксплуатации. Информационный образ жизни. Дайте анализ и оценку
34.	Объясните понятие повышения информационной связанности мирового сообщества через развитие мобильной связи, телекоммуникаций и, в особенности, глобальных систем телерадиовещания
35.	Перечислите программы, формы и методы формирования информационной культуры пользователей.
36.	Особенности растровой и векторной графики
37.	Какие выразительные средства в анимации вы знаете?
38.	Какие современные тенденции в видео рекламе вам известны.
39.	Что такое сценарная заявка, раскадровка и подбор материала
40.	Художник как генератор художественной реальности. Разъясните понятия
41.	Что такое художественная культура как коммуникативная система «автор-текст-потребитель»
42.	Какие классические жанры и виды искусства, сочетают в себе аудио-визуальные и кинетические компоненты
43.	Управление видео файлом с использованием клипа. Графические пакеты для создания анимации
44.	Информационные ресурсы художественной культуры: специфика понятийного аппарата и проблемы морфологии. Разъясните понятия
45.	Творческие индустрии как вариант организации коммуникативного информационного пространства сферы искусства. Дайте определения и опишите процесс
46.	Определите понятие «Арт-менеджмент»
47.	Продюсер: опишите сущность и специфику социокультурного феномена
48.	В чем состоят особенности применения анимации в дизайнерской и креативной деятельности?
49.	Что такое психофизиология восприятия?
50.	Назовите этапы создания анимационных материалов?
51.	Опишите параметры анимации движения. Операции с кадрами.
52.	Анимация цветовых эффектов. Способы создания фильтров и масок. Способ анимации маски. Работа с текстовыми блоками. Общие аспекты использования текста в Flash.
53.	Опишите принципы работы с инструментами. Принципы создания и редактирования контуров, градиентов. Преобразование текста в графику. Формы.
54.	Что такое управление видео файлом с использованием клипа. Какие графические пакеты для используются для создания анимации.
55.	Алгоритмы визуализации: отсечения, развертки, удаления невидимых линий и поверхностей, закраски.
56.	Что такое итоговый монтаж и сведение?
57.	Чем следует руководствоваться при создании звуковых дорожек?
58.	Особенности трехмерной графики и анимации, трехмерное пространство, основные понятия, система координат трехмерного пространства.
59.	Простейшие операции с объектами, вращение, масштабирование, выравнивание, клонирование.
60.	Предмет анимации. Оживление объектов на экране.



### 10.3.2. Критерии оценки

Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
Зачет с оценкой	«отлично»	– выставляется студенту, если демонстрируются: глубокое и прочное усвоение программного материала полные, последовательные, грамотные и логически излагаемые ответы при видоизменении задания, свободное владение материалом, правильно обоснованные принятые решения.
	«хорошо»	– выставляется студенту, если демонстрируются: знание программного материала грамотное изложение, без существенных неточностей в ответе на вопрос, правильное применение теоретических знаний; владение необходимыми навыками при выполнении практических задач.
	«удовлетворительно»	выставляется студенту, если демонстрируются: – усвоение основного материала, при ответе допускаются неточности, при ответе даются недостаточно правильные формулировки, нарушается последовательность в изложении программного материала, имеются затруднения в выполнении практических заданий.
	«неудовлетворительно»	выставляется студенту, если демонстрируются: – незнание программного материала, при ответе возникают ошибки, затруднения при выполнении практических работ.

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Северова Т. С.	Инфографика	учебное пособие	2023	ЭБС «IPR SMART»
2.	Дружинин А.И., Вихман В.В., Трошина Г.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
3.	Горденко Д.В., Резеньков Д.Н., Сапронов С.В., Гербут Н.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
4.	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Борьба с шумом фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
5.	Катунин Г. П.	Цифровая фотография. Усиление резкости фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
6.	Катунин Г. П.	Цифровая фотография. Компьютерные технологии в портретной фотографии	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
7.	Валиулина С. В.	Компьютерная графика в дизайне костюма	учебно-методическое пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
8.	Жук Ю.А.	Информационные технологии: мультимедиа	Учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
9.	Катунин Г.П.	Основы мультимедийных технологий	Учебное пособие	2023	ЭБС «Лань»
10.	Немцова Т. И.	Компьютерная графика и web-дизайн	учебное пособие	2023	ЭБС «znanium.com»
11.	Рысаева С. Ф.	Компьютерная графика	учебное наглядное пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
12.	Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.].	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
13.	Кудрявцева Е. А.	Цифровая живопись. Композиция с	учебно-методическое	2020	ЭБС «Лань»

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
		текстом	пособие		
14.	Гнибеда А. Ю.	Основы теории и обработки растровой графики	учебник	2021	ЭБС «Лань»
15.	под редакцией А. В. Шункова, В. Д. Пономарева.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
16.	Сырай О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
17.	Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна в Photoshop		2021	ЭБС «IPRbook»
18.	Черданцева А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
19.	Черемисин В. В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»

## 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	А. С. Андреев, А. Н. Васильев, А. А. Балканский [и др.].	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Манцевич А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»

3.	составитель Н. А. Саблина, под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева.	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
4.	Л. Г. Пожидаева	Анимация. Графика	альбом	2018	ЭБС «Лань»
5.	Б. Яшин, В. Монетов, Е. Елисеева, В. Петров	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л.Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников	сборник	2014	ЭБС «Лань»
6.	Безрукова Е.А.	Шрифтовая графика	учебное наглядное пособие	2017	ЭБС «znanium.com»
7.	Данилькевич А. В.	Фотографика. Часть 1	учебное пособие	2011	iprbook
8.	Данилькевич А. В.	Фотографика. Часть 2	учебное пособие	2011	iprbook
9.	Зинюк О. В.	Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений	учебное пособие	2011	iprbook
10.	Макарова Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	учебное пособие	2015	ЭБС «Лань»
11.	Ткаченко Г. И.	Компьютерная графика	Учебное пособие	2016	ЭБС «znanium.com»
12.	Северова Т. С.	Инфографика	учебное пособие	2023	iprbook
13.	Хвостова И. П.	Компьютерная графика	учебное пособие	2014	iprbook
14.	Молочков В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
15.	Молочков В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
16.	Надеждин Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
17.	Нильсен В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
18.	перевод с английского С. В. Черникова.	Цифровая живопись в Photoshop для начинающих	-	2021	ЭБС «Лань»

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

- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2020–. – 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, 2020–. – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842–. – Режим доступа: link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2020–. – Режим доступа: sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2020–. – Режим доступа: cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Мастерская живописи и рисунка. (У-311)	Столы ученические двухместные, стулья, компьютеры с выходом в сеть интернет, стеллаж.

№ п/п	<b>Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)</b>	<b>Перечень основного оборудования</b>
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-213)	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стулья, доска аудиторная (меловая), компьютеры с выходом в сеть интернет
3	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-202а)	Шкаф купе, шкаф корпусной, шкафы для документов, столы, компьютер, стул, стол овальный, МФУ, шкаф со стеклом.