

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет  
имени Гагарина Ю.А.»  
Кафедра «Медиакоммуникации»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине

**«Б.1.2.12. Технические средства видеосъемки»**

направления подготовки

42.03.04 «Телевидение»

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»  
квалификация – бакалавр

форма обучения – очная

курс – 3

семестр – 5

зачетных единиц – 3

часов в неделю – 3

всего часов – 108

в том числе:

лекции – 18

коллоквиумы – нет

практические занятия – 36

лабораторные занятия – нет

самостоятельная работа – 54

зачет – 5 семестр

экзамен - нет

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект – нет

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины - способствовать становлению личности, способной применять в профессиональной деятельности навыки работы с информационными и компьютерными технологиями обработки видеоизображения в рекламе, использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности в области рекламы и связей с общественностью, телекоммуникаций, управления инфокоммуникациями, систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии, а также подробное знакомство с существующими информационными мультимедийными технологиями обработки видеорекламы. В рамках курса изучается программа Adobe Premiere Pro. Студенты знакомятся с понятием цифровой обработки аудио- видеoinформации, форматами и кодеками, прикладными программами для обработки цифрового аудио и видео. Студенты познакомятся с основными приемами создания цифровых аудио-видеороликов. Также студенты изучат устройства обеспечивающие запись и воспроизведение мультимедиа.

### **Задачи изучения дисциплины:**

Студент должен знать основные сведения о технических средствах создания цифрового аудио и видео, а также их обработки, ознакомиться с процессами записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы.

- изучить характеристики информационных технологий, используемых в производстве видеопродукции; классификацию прикладного программного обеспечения в сфере видеопроизводства, особенности применения различного программного обеспечения на практике; о перспективах развития информационных технологий в области видеообработки;
- Приобретение навыков работы в среде программ видеообработки на примере Adobe Premiere Pro.
- Приобретение опыта создания собственной видеорекламы с использованием видеоредактора.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Студенты должны знать основы информатики в объеме школьного курса, владеть основами компьютерной грамотности, иметь опыт работы с растровой и векторной графикой, владеть основами создания анимации, иметь представление о цветовых моделях и основных форматах графических документов, а также иметь навыки практической работы на персональном компьютере в операционной среде Windows.

В процессе изучения дисциплины студент использует знания, получаемые при изучении дисциплин «Дизайн и оформление средств массовой информации», «Основы дизайна рекламной продукции», «Дизайн графической рекламы». Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, получают свое развитие в проектной деятельности.

### **2. Требования к результатам освоения дисциплины**

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ОПК-3.

- ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности;

### **Студент должен знать:**

- виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики. Основные понятия, методы и приемы информатики, компьютерных технологий;
- существующие информационные мультимедийные технологии, используемые в области рекламы;
- форматы публикации данных;
- основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;
- основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;
- информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;
- виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики;
- основы работы в программе Adobe Premiere Pro, инструменты и способы создания и обработки видеоизображения;
- форматы видеопроодукции;
- инструменты видеомонтажа и обработки видеоизображения;
- закономерности разработки инфографики в видеопродуктах;
- законы монтажа цифрового видео и звука.

### **Студент должен уметь:**

- проектировать и реализовывать обработку видеопроодукции в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;
- разрабатывать различные виды видеопроодукции для различных областей деятельности, в том числе системы массовой информации, дизайна, медиаиндустрия.
- использовать инструментарий Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопродукцию, получать готовый мультимедийный продукт;
- проводить монтаж и постобработку видеоматериалов;
- осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения;
- формулировать технические задания и требования к создаваемым мультимедийным продуктам;
- осуществлять самостоятельно и в команде полный цикл процесса разработки современного видеопродукта: от разработки идеи и сценария до озвучания и последующего рендера.

### **Студент должен владеть:**

- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.
- терминологией и основными понятиями видеомонтажа;
- методами и средствами создания современных мультимедиа продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными.
- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных, навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;

- инструментами Adobe Premiere Pro для коррекции видео и звука, создания анимации средствами специализированного ПО.

#### 4. Распределение трудоемкости (час.) дисциплины по темам и видам занятий

№ модуля	№ недели	№ темы	Наименование темы	Часы				
				Всего	Лекции	Лабораторные	Практические	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9
V семестр								
1	1	1	Технические средства, используемые при создании видеорекламы	26	4		8	14
	2	2	Современные технологии нелинейного монтажа	28	4		10	14
	3	3	Обработка видео в программе Adobe Premiere Pro	24	4		8	12
	4	4	Разработка комплексного видеопrodukта с помощью программ пакета Adobe	30	6		10	14
				108	18		36	54

#### 5. Содержание лекционного курса

№ темы	Всего часов	№ лекции	Тема лекции. Вопросы, отрабатываемые на лекции	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
1	2	1	Технические средства, используемые при создании видеорекламы. Типы и виды средств создания видеорекламы. Технические особенности создания видеорекламы.	1-9
1	2	2	Современные технологии нелинейного монтажа	2
2	2	3	Сбор сцен в программе Adobe Premiere Pro	1-7
2	2	4	Библиотека видеозффектов в программе Adobe Premiere Pro	3-8
2	2	5	Библиотека видеопереходов в программе Adobe Premiere Pro	2-6
2	2	6	Обработка звука в программе Adobe Premiere Pro	1-4
3	2	7	Интеграция Adobe Premiere Pro и Adobe Photoshop	3-7
3	2	8	Интеграция Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects	1-6
3	2	9	Виды современной цифровой видеопrodukции	1-6

## 6. Содержание коллоквиумов

Коллоквиумы не предусмотрены учебным планом.

## 7. Перечень практических занятий

№ темы	Всего часов	№ занятия	Тема практического занятия. Вопросы, отрабатываемые на практическом занятии	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
1	4	1-2	Технические средства, используемые при создании видеорекламы. Типы и виды средств создания видеорекламы. Технические особенности создания видеорекламы.	1-9
1	4	3-4	Современные технологии нелинейного монтажа	2
2	4	5-6	Сбор сцен в программе Adobe Premiere Pro	1-7
2	4	7-8	Библиотека видеоэффектов в программе Adobe Premiere Pro	3-8
2	4	9-10	Библиотека видеопереходов в программе Adobe Premiere Pro	2-6
3	4	11-12	Обработка звука в программе Adobe Premiere Pro	1-4
3	4	13-14	Интеграция Adobe Premiere Pro и Adobe Photoshop	3-7
4	4	15-16	Интеграция Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects	1-6
4	4	17-18	Виды современной цифровой видеопродукции	1-6

## 8. Перечень лабораторных занятий

Лабораторные работы не предусмотрены учебным планом.

## 9. Задания для самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов способствует углублению и расширению знаний, формированию интереса к познавательной деятельности, овладению приемами процесса познания, развитию познавательных способностей.

Аудиторная самостоятельная работа составляет различные виды контрольных, творческих и практических заданий во время практических занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа включает выполнение письменного домашнего задания, подготовка к разбору ранее прослушанного лекционного материала на практическом занятии, подготовка доклада, выполнение реферата, написание эссе, подготовка презентации на выбранные темы и др.

№ темы	Всего Часов	Вопросы для самостоятельного изучения (задания)	Литература
	2	3	4
1	14	Ключевые термины видеообработки: Сценарий, Секвенция, проект	2-6
2	14	Анимация в программе Adobe Premiere Pro	1-4
3	12	Работа с титрами в программе Adobe Premiere Pro	3-7
4	14	Обработка звука в программе Adobe Audition	1-6

### 10. Расчетно-графическая работа

Расчетно-графическая работа не предусмотрена учебным планом

### 11. Курсовая работа

Курсовая работа не предусмотрена учебным планом

### 12. Курсовой проект

Курсовой проект не предусмотрен учебным планом.

### 13. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В процессе изучения дисциплины должны сформированы следующие компетенции:

ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности;

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
	ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности;	Студент должен знать: - виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики. Основные понятия, методы и приемы информатики, компьютерных технологий; - существующие информационные мультимедийные технологии, используемые в области рекламы; - форматы публикации данных; - основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии; - основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии; - информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства; - основы работы в программе Adobe Premiere Pro,	Лекции Практические занятия	Тестирование

		<p>инструменты и способы создания и обработки видеоизображения;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- форматы видеопродукции;</li> <li>- инструменты видеомонтажа и обработки видеоизображения;</li> <li>- закономерности разработки инфографики в видеопродуктах;</li> <li>- законы монтажа цифрового видео и звука.</li> </ul>		
		<p>Студент должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проектировать и реализовывать обработку видеопродукции в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;</li> <li>- разрабатывать различные виды видеопродукции для различных областей деятельности, в том числе системы массовой информации, дизайна, медиаиндустрия.</li> <li>- использовать инструментарий Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопродукцию, получать готовый мультимедийный продукт;</li> <li>- проводить монтаж и постобработку видеоматериалов;</li> <li>- осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения;</li> <li>- формулировать технические задания и требования к создаваемым мультимедийным продуктам;</li> <li>- осуществлять самостоятельно и в команде полный цикл процесса разработки современного видеопродукта: от разработки идеи и сценария до озвучания и последующего рендера.</li> </ul>	<p>Лекции Практические занятия Деловые психологические интерактивные игры</p>	<p>Тестирование</p>
		<p>Студент должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации</li> </ul>	<p>Лекции Практические занятия Моделирование ситуаций</p>	<p>Тестирование</p>

	<p>проектного материала для передачи творческого художественного замысла;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.</li> <li>- терминологией и основными понятиями видеомонтажа;</li> <li>- методами и средствами создания современных мультимедиа продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными.</li> <li>- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных, навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;</li> <li>- инструментами Adobe Premiere Pro для коррекции видео и звука, создания анимации средствами специализированного ПО.</li> </ul>	
--	---	--

### УРОВНИ ОСВОЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ОПК-3

#### Наименование компетенций

ОПК-3	<p style="text-align: center;">Формулировка:</p> <p>способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности;</p>
-------	---

Ступени уровней освоения компетенций	Отличительные признаки
Пороговый (удовлетворительный)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знает: общие приемы использования инструментов видеомонтажа и обработки видеоизображения; закономерности разработки инфографики в видеопrodukтах; законы монтажа цифрового видео и звука.</li> <li>- Умеет: частично использовать инструментарий Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопroduкцию, получать готовый мультимедийный продукт; проводить монтаж и постобработку видеоматериалов; осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения;</li> </ul>



	- Владеет: частично векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием; терминологией и основными понятиями видеомонтажа;
Продвинутый (хорошо)	- Знает: детально приемы использования инструментов видеомонтажа и обработки видеоизображения; закономерности разработки инфографики в видеопродуктах; законы монтажа цифрового видео и звука. - Умеет: хорошо использовать инструментарий Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопroduкцию, получать готовый мультимедийный продукт; проводить монтаж и постобработку видеоматериалов; осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения; - Владеет: хорошо векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием; терминологией и основными понятиями видеомонтажа;
Высокий (отлично)	- Знает: в совершенстве приемы использования инструментов видеомонтажа и обработки видеоизображения; закономерности разработки инфографики в видеопродуктах; законы монтажа цифрового видео и звука. - Умеет: детально использовать инструментарий Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопroduкцию, получать готовый мультимедийный продукт; проводить монтаж и постобработку видеоматериалов; осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения; - Владеет: детально векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием; терминологией и основными понятиями видеомонтажа;

Для определения достигнутой обучающимся степени освоения материала используется система тестов.

**Шкала оценивания результатов:**

- ✓ 0-30% неудовлетворительно
- ✓ 31-60% удовлетворительно(пороговый уровень)
- ✓ 61-80% хорошо(продвинутый уровень)
- ✓ 81-100% отлично(высокий уровень)

**Организация и проведение межсессионной аттестации студентов**

Межсессионная аттестация представляет собой важнейшее средство, обеспечивающее преподавателю обратную связь, которая является руководством в выборе методов, форм и приемов преподавания, ориентируя на уровень знаний и умений конкретной группы. Это также и способ самоконтроля как учебное действие самого студента, который должен заботиться о том, чтобы не накапливать неотработанные лекции

и семинары, непрочитанные тексты учебной и научной литературы, а также задания для самостоятельной работы, не откладывая усвоение пропущенного материала и выполнения курсовой работы до сессии.

**Основными задачами аттестации** являются:

- промежуточная проверка качества (глубины) усвоения студентом пройденного учебного материала;
- контроль ритмичности работы студентов в течение семестра;
- упорядочение самостоятельной работы студентов;
- планирование основных корректирующих мер по преодолению обнаруженных недостатков и умножению достигнутых успехов в обучении, изучение и распространение положительного опыта организации учебной деятельности, эффективных приемов и методов преподавания, организации самостоятельной работы студента.

Конечной **целью** контроля учебной деятельности студентов является улучшение общей профессиональной подготовки специалистов.

Аттестацию студента проводят преподаватели, осуществляющие в Институте соответствующие виды учебной деятельности: лекционные и практические занятия, руководство курсовыми работами.

При межсессионной аттестации студента учитываются:

- 1) посещаемость студентом лекций и практических занятий;
- 2) текущая успеваемость студента.

Основными критериями ее оценки являются:

- а) активность участия студентов в практических занятиях и коллоквиумах;
- б) уровень знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентом на практических занятиях;
- в) результаты выполнения письменных контрольных и самостоятельных работ, тестов, эссе и т. п.;
- г) систематичность работы над курсовой работой (курсовым проектом);
- д) степень выполнения индивидуальных заданий по данной дисциплине.

По решению учебно-методической комиссии кафедры эти критерии могут быть расширены и дополнены.

Контроль текущей успеваемости и качества знаний студента осуществляется преподавателями, за которыми закреплены дисциплины учебного плана, посредством выставления оценок на основании федерального государственного образовательного стандарта по направлению (42.03.04 «Телевидение») и рабочей программы по аттестуемой дисциплине.

Объектом оценивания являются основные компоненты учебного процесса, которые включают в себя: учебную дисциплину (мотивацию студента, его активность при получении знаний, своевременное прохождение контрольных мероприятий), посещаемость занятий студентом, степень усвоения им теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками во всех видах учебной деятельности, его способность к самостоятельной научно-исследовательской работе и др. К концу второй недели межсессионного контроля студенты должны выполнить все запланированные на данный период контрольные мероприятия (коллоквиумы, защита лабораторных работ, сдача контрольных, защита курсовых работ, рефератов, выступления студентов с докладами, сообщениями, проектами на практических (семинарских) занятиях, тестирование студентов и т.д.).

В период проведения межсессионного контроля преподаватель, за которым закреплены дисциплины учебного плана, вправе применить различные формы контроля качества знаний, умений и навыков студентов.

Межсессионная аттестация проводится в разнообразных формах (контрольная работа, диктант, тестирование, компьютерный контроль по отдельным разделам и темам учебных программ, написание и защита реферата, творческие работы, составление библиографии, подготовка докладов и выступление с ними, оформление альбомов, разработка конспектов, планирование отдельных направлений учебной, научной, исследовательской деятельности, компьютерная презентация материалов и т.п.), отражающих специфику учебной деятельности кафедры «Медиакоммуникации».

Виды заданий для проведения межсессионной аттестации студентов, их содержание и характер имеют вариативный и дифференцированный характер, учитывая специфику данной дисциплины, индивидуальные особенности студента.

Межсессионная аттестация студентов, обучающихся по всем направления очной формы по данной дисциплине, проводится 1 раз в семестр. Межсессионный контроль

оценивается по шкале: "аттестован", "неаттестован". Результаты аттестации проставляются в ведомость, которая находится в дирекции института.

### **Вопросы для экзамена**

Не предусмотрено учебным планом

### **Вопросы для зачета**

1. Форматы цифровой аудио и видео информации.
2. Спектры аналоговых и цифровых сигналов
3. Звуковые карты и их разновидности.
4. Декодеры для формата MP3
5. Методы сжатия звуковых файлов для различных форматов
6. В чем измеряется Частота звука
7. Разрядность квантования
8. Семплирование
9. Как называется цифровой интерфейс, используемый для захвата цифрового видео формата DV?
10. Существует ли ограничение на количество видео- и аудио- треков в Premiere ?
12. Можно ли рассчитать (render) не весь видеофильм, а только выбранную часть?
13. Как соотносятся видео-файлы, используемые в проекте и сам файл проекта Premiere?
14. Можно ли импортировать один проект Premiere в другой?
15. Что означает термин двухпроходное (2-PASS) сжатие? Сжатие без потерь и с потерями

### **Тестовые задания по дисциплине**

1. Кадр, в котором человек снят по пояс, называется:
  - a. Сверх-крупным
  - b. Крупным
  - c. Средним
  - d. Общим
2. При монтаже кадров разной крупности время кадра следует распределять как:
  - a. Крупный кадр – длиннее, общий – короче
  - b. Крупный кадр – короче, общий – длиннее
  - c. Длительность одинакова в независимости от крупности
3. При подготовке видео-материала для российских телеканалов следует использовать формат телевизионного вещания
  - a. NTSC
  - b. PAL
  - c. HDTV
  - d. CIF
4. При изменении порядка кадров в монтаже смысл монтажной фразы: а. Меняется.  
b. Не меняется.
5. На какой вопрос должен отвечать крупный план:

- a. Где? (демонстрация места).
  - b. Кто? (демонстрация героя).
  - c. Как? (демонстрация эмоций).
  - d. Куда? (демонстрация движения).
6. Что такое субъективная камера?
- a. Это вид из глаз одного из персонажей сцены.
  - b. Это вид со стороны независимого наблюдателя, следящего за сценой.
  - c. Это камера, фокусное расстояние которой равно фокусному расстоянию глаза человека.
7. При съемке несколькими камерами диалога двух персонажей камеры должны быть расположены:
- a. По одну сторону от линии их взаимодействия.
  - b. По разные стороны от линии их взаимодействия.
  - c. Только таким образом, что бы каждая камера снимала одного персонажа.
  - d. Расположение камер не имеет значения.
8. Какое соотношение сторон кадра соответствует съемке в режиме широкого экрана (Widescreen) на камеру формата miniDV или камеру HD
- a. 2:1.
  - b. 4:3.
  - c. 16:10.
  - d. 16:9.
9. Каким образом можно передать размер объекта, показав что он очень маленький и легкий (выбрать несколько):
- a. Показав для сравнения что-то большое.
  - b. Показав для сравнения что-то маленькое.
  - c. Ускорив движение этого объекта.
  - d. Замедлив движение этого объекта.
10. Как можно вызвать окно захвата видео?
- a. File > Capture
  - b. Project > Capture
  - c. Capture > Capture video
  - d. Edit > Capture
11. Какой инструмент может замедлять или ускорять воспроизведение видео относительно его нормальной скорости
- a. Razor tool
  - b. Slip tool
  - c. Rate stretch tool
  - d. Pick tool
12. Какой видео фильтр позволяет сделать произвольный цвет прозрачным?
- a. Chroma key
  - b. Four point garbage mask
  - c. Luma matte
  - d. Blue screen matte
13. При размещении видеофрагмента на временной линейке (timeline) в верхней части окошка возникает красная линия. Что она означает?
- a. Программа Premiere совершила недопустимую операцию и вскоре будет закрыта.
  - b. Видео-фрагмент содержит ошибку, рекомендуется его убрать из проекта.
  - c. Видео фрагмент не содержит звука.
  - d. Видео-фрагмент закодирован в формате, настройки которого не совпадают с текущими настройками проекта или к данному

видеофрагменту применен видеоэффект, который не был просчитан (отрендерен).

14. При импортировании видео-файла Premier помещает в проект

- a. Ссылку на файл видео-ролика
- b. Сжатую копию файла видео-ролика
- c. В зависимости от настроек импорта либо файл, либо ссылку

15. Могут ли два разных кадра на DV-кассете иметь один и тот же тайм-код? а. Нет.

b. Да.

16. С помощью какого окна можно настраивать параметры примененных видео эффектов, контролировать анимацию движения?

- a. Effects.
- b. Video.
- c. Mixer
- d. Effects Control

17. Какой эффект позволяет управлять цветом посредством сдвига цвета (тональности) по цветовому кругу для светлых, средних и темных участков изображения?

- a. Levels
- b. Shadow/Highlight
- c. Three Way Color Corrector
- d. Simple Color Corrector

18. Что происходит с видео-роликом, если его размер не совпадает с размером кадра в проекте Premiere?

- a. Масштаб автоматически изменяется, с сохранением пропорций, если пропорции ролика и кадра не совпадают, добавляются черные полосы.
- b. Масштаб автоматически изменяется без сохранения пропорций.
- c. Масштаб ролика остается неизменным, помещается в видео-кадр как есть.
- d. Такой ролик нельзя добавить в проект.

19. Можно ли анимировать параметры видеоэффектов? а. Да.

b. Нет.

20. По умолчанию видео-фрагмент, имеющий звуковое сопровождение, монтируется синхронно со своим звуком. Можно ли их расцеплять или сдвигать друг относительно друга?

- a. Нет.
- b. Только сдвигать.
- c. Только расцеплять.
- d. Да, сдвигать и расцеплять.

21. Где можно разместить текстовые надписи(титры) на экране? а. В любом месте экрана.

- b. Только в центре.
- c. В любом месте экрана, но желательно не ближе, чем на 20% от края экрана.

22. Какой измерительный инструмент позволяет вывести распределение цветности кадра в виде круговой диаграммы

- a. RGB Parade.
- b. CMY Parade.
- c. Vectorscope.
- d. Composite Image.

23. Каким образом можно сократить объем на диске, занимаемый проектом (то есть создать новую компактную версию проекта)?

- a. File> Trim Project

- b. File >Reduce Project
  - c. Project>Trim Project
  - d. Project>Project Manager
24. Какой вид сжатия используется в видео-кодеке DV ?
- a. Межкадровое с потерями.
  - b. Внутрикадровое с потерями.
  - c. Сжатие отсутствует.
  - d. Сжатие без потерь.
25. Какой кодек может быть использован в формате файла \*.AVI
- a. Только DV
  - b. Только MPEG-4
  - c. Intel Indeo
  - d. Любой, установленный в системе
26. При сжатии с потерями указывается цветовой профиль, например 4:2:1. Как следует понимать данное обозначение?
- a. Доли цветовых компонент красного, зеленого и синего (RGB)
  - b. Доли яркости и двух цветоразностных каналов - красный-зеленый, синий-желтый
  - c. Структуру группы кадров, 4 кадра записываются как разница между предыдущим кадром, 2 – как разница между предыдущим и следующим кадрами, 1 как целое изображение.
  - d. Версии используемых кодеков
27. При создании видео для DVD используется кодек:
- a. MPEG-1.
  - b. MPEG-2.
  - c. MPEG-3.
  - d. MPEG-4.
28. Емкость двухслойного одностороннего DVD диска составляет
- a. 4,5 Гб
  - b. 9 Гб
  - c. 13,5 Гб
  - d. 18 Гб
29. Существует ли максимальное ограничение на поток данных (bitrate) для видео-файла MPEG-2, предназначенного для записи на DVD?
- a. Да, поток не должен превышать 9,8 Мбит/сек
  - b. Да, поток не должен превышать 4,2 Мбит/сек
  - c. Да, поток не должен превышать 2 Мбит/сек
  - d. Нет, поток данных может быть любой\

#### **14. Образовательные технологии**

Чтение лекций осуществляется с использованием компьютерных презентаций. В ходе лекционных и практических занятий используется мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска и проектор).

Практические занятия направлены на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения. Перед практическим занятием следует изучить конспект лекции и рекомендованную преподавателем литературу.

В процессе обучения широко используются такие активные и интерактивные формы занятий, как тематические дискуссии, мозговая атака, презентации, ситуативные симуляции, ролевые игры. Предусмотрены мастер-классы с практикующими специалистами.

Методы интерактивной образовательной деятельности:

Проблемное обучение – стимулирование студентов к получению знаний, необходимых для решения конкретной проблемы, возникающей в процессе разработки.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет порядка 50 %.

## **15. Перечень учебно-методического обеспечения для обучающихся по дисциплине**

### **Основная литература**

1. Григорьева И.В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Григорьева И.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прометей, 2012.— 298 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18579> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
2. Радомский В.М. Информационные системы и технологии в изобретательской деятельности и рекламе [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Радомский В.М.— Электрон. текстовые данные.— Самара: Самарский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2012.— 148 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/20466> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
3. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учеб. / И. А. Розенсон. - СПб. [и др.] : Питер, 2010. - 219 с. (50 экз.)
4. Цветкова А.В. Информатика и информационные технологии [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Цветкова А.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Научная книга, 2012.— 182 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/6276> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю

### **Дополнительная литература**

5. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Аббасов И.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ДМК Пресс, 2013.— 238 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29256> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
6. Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Зинюк О.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский гуманитарный университет, 2011.— 80 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8608> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
7. Лебедева И.М. Реалистическая визуализация трехмерных моделей в среде AutoCAD [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лебедева И.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2011.— 52 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16354> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
8. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лепская Н.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Когито-Центр, 2013.— 172 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15315> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
9. Молочков В.П. Microsoft PowerPoint 2010 [Электронный ресурс]/ Молочков В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2011.— 117 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16683> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
10. Перемитина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Перемитина Т.О.— Электрон. текстовые данные.— Томск: Эль Контент, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2012.— 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13940> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю





