

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

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине

***Б.1.3.8.2 «Производство мультимедийных продуктов»***

направления подготовки

42.03.04 «Телевидение»

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»  
квалификация – бакалавр

форма обучения – очная

курс – 4

семестр – 8

зачетных единиц – 4

часов в неделю – 6

всего часов – 144 ,

в том числе:

лекции –18

коллоквиумы – нет

практические занятия – 36

лабораторные занятия – нет

самостоятельная работа – 90

зачет – нет

экзамен – 8 семестр

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект – нет

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель преподавания дисциплины «Производство мультимедийных продуктов» состоит в подготовке профессионалов, разбирающихся в технологии создания компьютерных презентаций, принципах организации, структуры технических и программных средств компьютерной графики и мультимедиа технологий. У студента должно быть сформировано четкое представление о применении информационных технологий в изготовлении компьютерных презентаций, компьютерной анимации, знание структуры и назначения программного обеспечения – пакетов программ для разработки компьютерных презентаций, создания анимации. Основными задачами дисциплины являются следующие: научить студентов практически применять инструментальные средства компьютерной графики и графического диалога в информационных системах, создавать компьютерные презентации с применением современных программных пакетов Power Point , Adobe Flash.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

При освоении данной дисциплины студенту потребуются знания, ранее полученные в рамках изучения дисциплин «Основы компьютерной анимации», «Техника и технология обработки звука», «Технические средства и технология обработки видеоматериалов».

Знания, умения и навыки, полученные во время изучения данной дисциплины получают свое применение и развитие в проектной деятельности.

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующей компетенции:

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

Студент должен **знать:**

- принципы производства презентационных продуктов,
- принципы разработки презентации;
- основы работы в программе Power Point 2003, Adobe Flash, инструменты и способы создания специальных презентаций;
- разновидности современных редакторов презентаций;
- структуру и назначение программного обеспечения – пакетов программ для создания графики и анимации, историю и технологии разработки презентаций
- принципы интеграции презентационного продукта в мультимедийные проекты
- сферы применения современной презентации;
- критерии оценки затрат на производство презентационного продукта

Студент должен **уметь:**

- применять информационные технологий в изготовлении компьютерной презентации
- Разбираться в современных технологиях производства презентационного продукта;
- Разбираться в технологиях производства презентации,
- Конвертировать различные форматы презентации;

- Владеть инструментами программы Adobe Flash
- Четко формулировать и осуществлять свою цель при создании презентационного продукта
  - Находить оптимальную технологию при существующем бюджете при максимально необходимом качестве продукта
  - используя инструментарий Power Point 2003, Adobe Flash, получать готовый презентационный продукт
  - интегрировать презентационные продукты в мультимедийные проекты;

Студент должен владеть:

- технологиями создания презентации (Adobe Flash,)
- навыками техники и технологии по созданию презентационного продукта
- методами и средствами создания современных презентационных продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными.
- инструментами Adobe Flash для создания анимации
- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных; навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;
- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой исходных материалов, художественно-техническим редактированием.
- Навыками организационно-творческих процессов создания и реализации презентационного продукта
- Представлениями о финансовых и временных затратах в процессе создания и реализации презентационного продукта;

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

№ темы	Наименование темы	Часы			
		Всего	Лекции	Практич. занятия	СРС
1	2	3	4	5	6
1.	Технологии и этапы разработки мультимедийных презентаций.	32	2	10	20
2.	Adobe Flash Professional, средства создания графических изображений и анимации	112	16	26	70

Всего:	144	18	36	90
--------	-----	----	----	----

### 5. Содержание лекционного курса

№ тем	Всего часов	№ лекции	Тема лекции. Вопросы, отрабатываемые на лекции	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
1	2	1	Мультимедийная презентация, история, типы, обзор технологий. Этапы и порядок разработки презентаций.	1, 7, 8
1	2	2	Основные типы графики: растровая и векторная, их плюсы и минусы. Обзор имеющихся программных средств создания компьютерной графики на рынке. Их особенности, достоинства и недостатки. Место Adobe Flash Professional Professional. Ее отличие от предыдущих версий. Анимация. Основные принципы анимации по Диснею и Аниме. Интерфейс программы Flash Professional, инструменты, панели и окна.	1,2,3
2	2	3	Библиотека объектов, ее назначение и особенности. Понятие символа в Flash Professional. Слои и уровни сцены. Объекты рабочего уровня. Объекты наложенного уровня. Их взаимодействие и взаимный переход, способы преобразования. Группировка объектов. Изменение размера объектов и перемещение. Способы. Позиционирование объектов. Знакомство с встроенным языком программирования Action Script. Начальные установки фильма. Инспекторы свойств. Инспектор свойств документа, его назначение, доступ к нему, основные поля и модификаторы. Хронометрическая шкала (кинолента). Понятие кадра и ключевого кадра, их особенности и отличия. Создание двойного движения, тестирование проекта. Сохранение и публикация проекта. Основные форматы публикации. Их назначение и особенности Рисование в Flash Professional. Основные инструменты рисования и редактирования, их назначение, инспекторы свойств, модификаторы и применение. Новые инструменты, появившиеся в версии Flash Professional. Советы по применению инструментов. Инспекторы свойств инструментов, основные поля, установки и переключатели	2,9,11
2	2	4	Панели Color Mixer, Color Swatches. Создание	5,7

			<p>собственных градиентов, их модификация. Способы задания цвета, цветовые форматы.</p> <p>Способы объединения и дублирования фигур. Сегментирование фигур. Эффект размытия. Градиентная заливка. Растровая заливка. Формат представления цвета в Flash Professional. Назначение и использование слоев в анимации. Отличие слоев в Flash Professional от слоев других графических программ. Добавление, редактирование, удаление слоев. Настройка свойств слоя.</p>	
2	2	5	<p>Кадры, работа с кадрами и группами кадров. Режим калькирования. Сцены, разделение проекта на сцены. Управление сценами через Панель сцен. Автоматическая и ручная раскадровка. Раскадровка движения, раскадровка изменения формы или морфинг. Управление скоростью движения и вращением. Маркеры формы. Назначение маркеров формы. Добавление, способы размещения, удаление маркеров формы. Преобразование объектов рабочего уровня. Преобразование объектов наложенного уровня.</p>	2,9,11
2	2	6	<p>Символы в программе Flash Professional. Символы графики, символы клипов, символы кнопок. Способы создания символов. Свойства объектов. Управление свойствами объектов. Использование свойств объектов в проектах.</p> <p>Классическая анимация движения. Ориентация при движении. Направляющие слои, их создание и использование.</p>	5,7
2	2	7	<p>Маскирование. Маскирующие слои. Способы их создания. Использование маскирующих слоев. Примеры.</p> <p>Анимация движения, Набор настроек движения. Сохранение движения в виде XML документа.</p>	4-9
2	2	8	<p>Растровая графика в программе Flash Professional. Плюсы и минусы использования растровой графики. Импорт графики. Основные форматы графических файлов, которые смогут быть импортированы в Flash Professional. Импорт трехмерной графики. Параметры публикации.</p> <p>Трассировка графических объектов в Flash Professional. Экспорт графики.</p>	2,4,7,8
2	2	9	<p>Текст в программе Flash Professional. Два различных состояния текста. Инспектор свойств текста. Анимирование текста. Преобразование текста в графику. Оформление текста. Кернинг. Очерчивание букв. Цветовое оформление. Заливка градиентом текста.</p> <p>Редактируемые текстовые поля: поля ввода, обновляемые или динамические поля, статический</p>	2,9,11

			текст.	
--	--	--	--------	--

**6. Содержание коллоквиумов**  
 Не предусмотрено учебным планом  
**7. Перечень практических занятий**

<b>№ темы</b>	<b>Всего часов</b>	<b>№ занятия</b>	<b>Тема практического занятия. Задания, вопросы, отрабатываемые на практическом занятии</b>	<b>Учебно-методическое обеспечение</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	2	1	Технологии разработки презентации. Этапы разработки презентации. Программа подготовки презентаций MS PowerPoint. Изучение функциональных возможностей программы.	1,2
1	2	2	Создание простых презентаций. Применение шаблонов. Создание и сохранения собственного шаблона. Работ со шрифтами, фонами и изображениями.	1,2,9
1	2	3	Использование гиперссылок, рисунков SmartArt, вставка звука и видео в презентацию.	7, 8
1	2	4	Добавление анимации в презентацию. Настройка переходов и эффектов. Настройка показа.	1,3,9
1	2	5	Создание и представление собственной презентации.	2,9,11
2	2	6	Освоение инструментов рисования и редактирования в программе Flash Professional. Кривые Безье. Создание изображений с использованием инструментов создания обводки и заливки. Использование инструментов трансформирования.	5,7
2	2	7	Палитра Цвет. Создание собственных заливок. Создание и сохранение, импорт, обмен и экспорт собственных цветов и градиентных переходов цвета. Выполнение лабораторных работ создания собственных векторных изображений и градиентных заливок.	4-9
2	2	8	Виды анимации в программе Flash Professional. Ручная раскадровка, анимация движения. Использование набора настроек движения. Первая анимация: лабораторная работа : "Путешествие жука". Сохранение и публикация проекта.	2,4,7,8
2	2	9	Классическая анимация движения. Типы кадров. Отличия классической анимации и анимации движения. Использование направляющих слоев. Лабораторная работа : "Выстрел из Царь-пушки".	3,11,12
2	2	10	Управление движением и вращением. Лабораторная работа : "Игрушка йо-йо".	4-6
2	2	11	Вложенная анимация. Использование вложенной анимации при создании проектов. Лабораторная работа : "Телепортация киборга" с использованием свойств объектов и вложенных	5-8

			клипов.	
2	2	12	.Добавление звука в проект. Настройка звука. Типы синхронизации. Свойства звука в среде Flash.	3,6,12
2	2	13	Лабораторная работа: "Дорожно-транспортное происшествие". В работе необходимо использовать слои, маски, символы библиотеки, вложенную анимацию, направляющие слои, ускорение и замедление	2,5,11
2	2	14	Импортирование графики в Flash Professional. Трассирование графических объектов. Заливка импортированными объектами. Управление заливкой. Экспортирование графики.	3,6,12
2	2	15	Анимирование текста. Лабораторная работа : "Пляшущие буквы". Цветовое оформление текста	3,7-8,12
2	2	16	Создание собственной кнопки. Встраивание собственной кнопки в готовый проект. Использование библиотеки готовых кнопок. Компонент «Button». Назначение кнопкам сценариев. Окно Действий. Открытие окна, интерфейс. Использование окна Действий. Создание сценария на языке Action Script 3.0. Размещение кода на временной шкале.	5,6,10-12
2	2	17	Создание навигации по временной шкале с помощью кнопок. Метки и комментарии кадров. Управление кадрами. Управление временной шкалов с помощью условного оператора. Лабораторная работа: Переход к заданному кадру.	5,8,9,12
2	2	18	Публикация проектов Flash. Настройка параметров публикации для веб. Настройка параметров звука. Настройка типов синхронизации и экспорта для звуковых файлов. Создание веб-страниц с проектами Flash.	3-5,11

## 8. Перечень лабораторных работ

Не предусмотрено учебным планом

## 9. Задания для самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов предусматривает следующие виды работ:

- самостоятельное изучение лекционного материала;
- поиск информационных ресурсов по пройденной теме в интернете;
- выполнение практических работ;
- сбор, анализ и обработка информации, связанной с темой занятия;
- самостоятельное изучение информационных источников по отдельным темам;
- создание квалификационного проекта.

№ темы	Всего Часов	Задания, вопросы, для самостоятельного изучения (задания)	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4

1	10	Обзор ключевых типов презентации с примерами	1-4
1	20	Разработка сценария презентации.	7,8,9,13
1	20	Создание презентации	9-13
2	30	Создание рекламного ролика на кафедральные и факультетские темы.	3-12
2	10	Разработка собственного проекта с использованием программирования на языке Action Script по сценарию, предварительно согласованному с преподавателем.	2,5-11

*Виды, график контроля СРС, (по решению кафедры УМКС/УМКН).*

### **10. Расчетно-графическая работа**

Не предусмотрено учебным планом

### **11. Курсовая работа**

Не предусмотрено учебным планом

### **12. Курсовой проект**

Не предусмотрено учебным планом

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

В результате изучения дисциплины студенты отрабатывают полностью процесс создания презентации. Начало изучения дисциплины связано со знакомством с теорией вопроса: типы и виды презентации, среды применения. Студенты изучают различные направления и прикладные технологии создания презентации. Самостоятельная работа студента имеет особое значение: она предполагает обязательное ознакомление с целым рядом отечественных и переводных источников по соответствующей тематике; ознакомление с современными тенденциями в компьютерной графике, анимации, практическую работу в изучаемых программных продуктах. Перечисленное способствует формированию творческих способностей и практических навыков, повышению уровня профессиональной подготовки студентов.

На практических занятиях студенты проходят обучение работе в презентационных редакторах Power Point 2003, Adobe Flash,. После изучения ключевых инструментов и интерфейсов программных продуктов студенты приступают к созданию собственной мультимедийной презентации на заданную тему. Допускается индивидуальная и групповая работа над итоговым проектом. Разработчик (и) ролика выбирают то программное обеспечение, которое в большей степени соответствует выбранной тематике и стилю презентации. Обязательными требованиями к итоговому ролику являются: наличие и завершенность сюжета, использование графических редакторов (Adobe Flash, Power Point 2003 и аналогов), отсутствие ненормативной лексики, соответствие законодательству РФ.

В процессе изучения дисциплины должна сбыть сформирована следующая компетенция: ОПК-3

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

Ступени уровней освоения компетенции	Отличительные признаки
Пороговый (удовлетворитель)	<b>Знает</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципы производства презентационных продуктов,</li> </ul>



ный)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• принципы разработки презентации;</li> <li>• основы работы в программе Power Point 2003, Adobe Flash, инструменты и способы создания специальных презентаций;</li> </ul> <p><b>Умеет</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять информационные технологий в изготовлении компьютерной презентации</li> <li>• Разбираться в современных технологиях производства презентационного продукта;</li> </ul> <p><b>Владеет</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• технологиями создания презентации (Adobe Flash)</li> <li>• навыками техники и технологии по созданию презентационного продукта</li> <li>• методами и средствами создания современных презентационных продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными.</li> </ul> <p>инструментами Adobe Flash для создания анимации</p>
Продвинутый (хорошо)	<p><b>Знает</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• разновидности современных редакторов презентаций;</li> <li>• структуру и назначение программного обеспечения – пакетов программ для создания графики и анимации, историю и технологии разработки презентаций</li> </ul> <p><b>Умеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разбираться в технологиях производства презентации,</li> <li>• Конвертировать различные форматы презентации;</li> <li>• Владеть инструментами программы Adobe Flash</li> </ul> <p><b>Владеет</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных; навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;</li> <li>• приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; векторной и растровой графикой, обработкой исходных материалов, художественно-техническим редактированием.</li> </ul>
Высокий (отлично)	<p><b>Знает:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципы интеграции презентационного продукта в мультимедийные проекты</li> <li>• Сферы применения современной презентации</li> <li>• Критерии оценки затрат на производство презентационного продукта</li> </ul> <p><b>Умеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Четко формулировать и осуществлять свою цель при создании презентационного продукта</li> <li>• Находить оптимальную технологию при существующем бюджете при максимально необходимом качестве продукта</li> </ul>

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• используя инструментальный Power Point 2003, Adobe Flash, получать готовый презентационный продукт</li><li>• интегрировать презентационные продукты в мультимедийные проекты;</li></ul> |
|---|

**Владеет:**

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Навыками организационно-творческих процессов создания и реализации презентационного продукта</li></ul> Представлениями о финансовых и временных затратах в процессе создания и реализации презентационного продукта; |
|--|

### **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, непочитанные 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 раза в семестр. Межсессионный контроль оценивается по шкале: "аттестован", "неаттестован". Результаты аттестации проставляются в ведомость, которая находится в дирекции института.

### **Вопросы для зачета**

Не предусмотрено учебным планом

### **Вопросы для экзамена**

1. Дайте понятие анимации.
2. Какие компьютерные технологии создания анимации Вам известны?
3. Какие техники создания анимации Вам известны?
4. Назовите области применения анимации.
5. Опишите программные средства для создания анимационной графики.
6. Укажите этапы создания анимационного фильма
7. Какие условия должны выполняться при создании анимации движения?
8. Какие свойства могут изменяться в анимации движения?
9. Что такое ключевые кадры со свойствами, и в чем их важность?
10. Обзор имеющихся программных средств на рынке. Их особенности, достоинства и недостатки. Место Flash Professional. Ее отличие от предыдущих версий.
11. Основные типы графики: растровая и векторная, их плюсы и минусы. Анимация.
12. Библиотека объектов, ее назначение и особенности. Понятие символа в Flash Professional.
13. Слои и уровни сцены. Объекты рабочего уровня. Объекты наложенного уровня. Их взаимодействие и взаимный переход, способы преобразования.
14. Способы группировки объектов. Изменение размера объектов и перемещение. Способы.
15. Позиционирование объектов. Способы позиционирования.
16. Начальные установки фильма. Инспекторы свойств. Инспектор свойств документа, его назначение, доступ к нему, основные поля и модификаторы.
17. Хронометрическая шкала (кинолента). Понятие кадра и ключевого кадра, их особенности и отличия. Создание двойного движения, тестирование проекта.
18. Сохранение и публикация проекта. Основные форматы публикации. Их назначение и особенности .
19. Рисование в Flash Professional. Основные инструменты рисования и редактирования, их назначение, инспекторы свойств, модификаторы и применение.
20. Панели Color Mixer, Color Swatches. Создание собственных градиентов, их модификация. Способы задания цвета, цветовые форматы.
21. Способы объединения и дублирования фигур. Сегментирование фигур. Эффект размытия. Градиентная заливка. Растровая заливка. Формат представления цвета в Flash Professional.
22. Назначение и использование слоев в анимации. Отличие слоев в Flash Professional от слоев других графических программ. Добавление, редактирование, удаление слоев. Настройка свойств слоя.

23. Кадры, работа с кадрами и группами кадров. Режим калькирования. Сцены, разделение проекта на сцены. Управление сценами через Панель сцен.
24. Автоматическая и ручная раскадровка. Раскадровка движения, раскадровка изменения формы или морфинг.
25. Управление скоростью движения и вращением. Маркеры формы. Назначение маркеров формы. Добавление, способы размещения, удаление маркеров формы.
26. Преобразование объектов рабочего уровня. Преобразование объектов наложенного уровня.
27. Символы в программе Flash Professional. Символы графики, символы клипов, символы кнопок. Способы создания символов. Свойства объектов.
28. Управление свойствами объектов. Использование свойств объектов в проектах.
29. Ориентация при движении. Направляющие слои, их создание и использование.
30. Маскирование. Маскирующие слои. Способы их создания. Использование маскирующих слоев.
31. Растровая графика в программе Flash Professional. Плюсы и минусы использования растровой графики. Импорт графики. Основные форматы графических файлов, которые смогут быть импортированы в Flash Professional.
32. Импорт трехмерной графики. Параметры публикации. Трассировка графических объектов в Flash Professional. Экспорт графики.
33. Текст в программе Flash Professional. Два различных состояния текста. Инспектор свойств текста. Анимирование текста.
34. Преобразование текста в графику. Оформление текста. Кернинг. Очерчивание букв. Цветовое оформление. Заливка градиентом текста.
35. Редактируемые текстовые поля: поля ввода, обновляемые или динамические поля, статический текст.
36. Открытие HTML-страниц с помощью гиперссылок.
37. Элементы интерактивности в Flash Professional. Устройство кнопки. Специальные кадры в символе кнопки.
38. Общедоступная библиотека кнопок Flash Professional, приемы использования готовых кнопок. Разработка собственных кнопок.
39. Назначение сценариев кнопкам.
40. Открытие HTML-страниц с помощью кнопок.
41. Раскрывающиеся меню. Код родительского окна на HTML. Сценарий на языке Action Script.
42. Метки кадров. Комментарии кадров. Использование меток и комментариев кадров в анимации.
43. Управление кадрами фильма. Переход к заданному кадру. Адресация объектов в фильме. Идентификация клипа в фильме. Указание абсолютного и относительного пути к клипу. Пути к объектам. Примеры.
44. Тестирование фильма. Тестовый просмотр. Отладка сценария. Изменение свойств объектов. Контрольные точки при отладке сценария.

#### **Тестовые задания по дисциплине**

1. 1. Как называется страница презентации?
  - Слайд
  - Кадр
  - Сцена
  - Окно
2. В каком режиме удобнее изменять порядок следования слайдов?
  - Обычный

- Сортировщик слайдов
- Показ слайдов
- Страницы заметок

3. К форматированию текста слайда не относится

- Форматирование шрифта (гарнитура, начертание, размер, эффекты, цвет)
- Преобразование текста в маркированный или нумерованный список
- Выравнивание абзаца
- Изменение способа появления текста
- Замена шрифта

4. Для подготовки презентаций используется:

- Access
- Excel
- Word
- PowerPoint

5. Что позволяет просмотреть режим сортировщика слайдов?

- Текущий слайд презентации в полноэкранном режиме
- Уменьшенное изображение всех слайдов презентации подряд
- Структуру презентации
- Заметки к слайдам

6. Укажите способ выхода из полноэкранного показа презентации, запущенной по непрерывному циклу

- По щелчку мыши
- Клавишей Esc
- Клавишей Enter
- Сочетанием Ctrl+Esc

7. Для какой цели может использоваться команда Файл – Сохранить как?

- Для сохранения документа в другом текстовом формате
- Для сохранения документа с таблицей в формате рабочей книги Excel
- Для сохранения документа под другим именем
- Для получения справки о сохранении документов

8. Как можно вставить рисунок из коллекции Microsoft Office?

- С использованием команды Вставка – Поле
- С использованием команды Вставка – Рисунок – Картинки
- С использованием команды Формат – Тема
- С использованием команды Вставка – Закладка

9. Что необходимо сделать для сохранения изменений в файле?

- Выполнить команду "Файл - Открыть..."
- Выполнить команду "Файл - Свойства..."

- Выполнить команду "Файл - Сохранить"
- Нажать кнопку "Копировать" на панели инструментов

10. В презентации можно использовать:

- оцифрованные фотографии;
- звуковое сопровождение;
- документы, подготовленные в других программах;
- все выше перечисленное

11. Цветовая модель RGB:

- а) является аддитивной моделью
- б) предназначена для управления цветом в компьютерных мониторах, телевизорах
- в) используется при подготовке изображений для печати
- г) является субтрактивной моделью

12. При публикации Flash-ролика в HTML

- а) файл сохраняется только в .html формате
- б) файл сохраняется в .html и .swf формате
- в) сохраняется в формате .html и .fla
- г) файл сохраняется в .html, .swf и .fla форматах

13. Для того, чтобы текст преобразовать в графику, нужно:

- а) применить команду Free Transform
- б) применить команду Break Apart
- в) дважды применить команду Break Apart
- г) Применить команду разгруппировки объектов

14. Инструмент Ink Bottle (чернильница) позволяет:

- а) Изменить цвет, толщину, тип контура
- б) Создать контур
- в) Залить выбранным цветом области одного цвета
- г) Выбрать рабочий цвет, указав на него мышкой

15. Импортированное во Flash Professional растровое изображение

- а) является объектом рабочего уровня
- б) является объектом наложенного уровня
- в) может служить заливкой для фигуры
- г) не может быть преобразовано в векторное

16. Укажите, какого типа слоев не существует:

- а) направляющий
- б) направляемый
- в) маскирующий
- г) командный
- д) нормальный

17. Укажите существующие во Flash Professional типы символов

- а) символы графики
- б) символы групп
- в) символы клипов

- г) символы текста
- д) символы кнопок

18. В кнопках в кадре Hit содержится
- а) обычное состояние кнопки
  - б) Кнопка в момент нахождения над ней указателя мыши
  - в) кнопка в момент нажатия
  - г) область срабатывания кнопки
19. На какой элемент нельзя «навесить» сценарий:
- а) на кнопку
  - б) на графику
  - в) на клип
  - г) на кадр
  - д) на слой
20. На временной шкале Flash закрашенным кружком обозначается
- а) Пустой ключевой кадр
  - б) Ключевой кадр
  - в) Последовательность кадров
  - г) Заключительный кадр
21. При импортировании растровой графики в программу Flash импортируемый объект помещается
- А) Только в библиотеку проекта
  - Б) только в рабочую область
  - В) По выбору пользователя: или в библиотеку проекта, или в рабочую область
  - Г) По выбору пользователя может быть помещено в рабочую область, но в любом случае помещается в библиотеку
22. В программе Flash привязка используется для
- А) обеспечения большей точности при рисовании или перемещении объектов
  - Б) для создания группировок объектов
  - В) для создания зависимости между перемещением родительского и дочернего объектов
23. В программе Flash можно создавать собственные градиенты (переходы цвета) с произвольной прозрачностью
- А) верно
  - Б) неверно
24. В программе Flash можно использовать растровое изображение в качестве заливки
- А) верно
  - Б) неверно
25. В программе Flash можно преобразовать растровое изображение в векторное
- А) верно
  - Б) неверно
26. Выберите истинные высказывания
- А) Тип слоя в программе Flash можно изменить
  - Б) Порядок слоев на временной шкале не имеет значения
  - В) Содержимое направляющего слоя отображается в опубликованном проекте
  - Г) Слой маски позволяет создать область, сквозь которую будет видно содержимое связанных с ним слоев



27. Укажите тип текстового поля, которого не существует в программе Flash
- а) Статический текст
  - б) динамической текст
  - в) гиперссылка
  - г) вводимый текст
28. Укажите правильные способы создания символов в программе Flash:
- а) Выделить рисунок, выбрать команду Изменить - Преобразовать в символ
  - б) Импортировать символ из внешнего источника
  - в) Выбрать команду Вставка - Новый символ
  - г) при помощи палитры «Сцены»
29. В программе Flash можно создавать следующие типы анимации ( выберите правильные)
- а) Анимация движения Tween Motion
  - б) Анимация трансформации (Transform)
  - в) Покадровая анимация (ручная раскадровка)
  - г) Анимация морфинга Tween Shape
30. Укажите несуществующий тип слоя в программе Flash
- а) Normal
  - б) Mask
  - в) Masked
  - г) Modify
  - д) Guide
  - е) Guided
  - ж) Folder
31. Укажите наиболее полный и правильный набор событий мыши в программе Flash
- а) press; release; rollOut; dragOver; onPress; onRelease
  - б) press; release; dragOver; dragOut; keyPress;
  - в) press; release; releaseOutside; rollOver; rollOut;
  - г) press; release; releaseOutside; rollOver; rollOut; dragOver; dragOut; keyPress;
32. Укажите несуществующий тип символа в программе Flash
- а) Символ музыкального фрагмента (music symbol)
  - б) Символ кнопки (button symbol)
  - в) Символ графики (graphics symbol)
  - г) Символ клипа (movie clip symbol)
33. Функция Math.random() в программе Flash возвращает
- а) случайное число в пределах от нуля до числа, указанного в качестве аргумента функции
  - б) целое случайное число от минус бесконечности до плюс бесконечности
  - в) случайное число в пределах от нуля до единицы
  - г) единицу
34. Укажите свойство символа movie clip, которого не существует в Action Script
- а) \_alpha
  - б) \_focusrect
  - в) \_height
  - г) \_name
  - д) \_color
  - у) \_xscale

35. Требуется присвоить текстовому содержимому динамического текстового поля `pole` значение 1 (единица). Укажите правильный вариант синтаксиса
- а) `pole=1;`
  - б) `pole="1";`
  - в) `pole.value=1;`
  - г) `pole=value(1);`
  - д) `pole==1;`
  - е) `pole.text=1;`
36. Необходимо присвоить координате `x` символа «toy» значение 100. Укажите правильные варианты синтаксиса
- а) `toy.x=100;`
  - б) `toy._x=100;`
  - в) `toy.x="100";`
  - г) `setProperty("toy",_x,100);`
  - д) `_x.toy=100;`
  - е) `x.toy=100;`
37. Укажите способы создания массива, которые можно использовать в Action Script
- а) `gamer=new Array ("Smith","Tom","Tady") ;`
  - б) `new Array=gamer ("Smith","Tom","Tady") ;`
  - г) `gamer=new Array();gamer[1]= "Smith" ; gamer[2]= "Tom" ; gamer[3]= "Tady" ;`
  - д) `gamer[1]= "Smith" ; gamer[2]= "Tom" ; gamer[3]= "Tady" ;`
  - е) `"Smith" = gamer[1]; "Tom" = gamer[2]; "Tady" = gamer[3];`
38. Дан следующий код
- ```
duplicateMovieClip("clip","copy",1);
setProperty("copy",_x,200);
setProperty("copy",_y,50);
```
- В результате его выполнения произойдет следующее (выберите правильный вариант)
- а) Будет создано по одной копии библиотечных символов `clip` и `copy`; переменным `x` и `y` будут присвоены значения соответственно 200 и 50;
  - б) Будет создана копия символа `clip` под именем `copy`; копия будет помещена в позицию (200;50);
  - в) В клип `clip` будет загружен клип `copy` в одном экземпляре; затем клип `copy` будет перемещен по оси `x` на 200 пикселей вправо, а по оси `y` на 50 пикселей вниз;
39. Укажите неверное описание метода объекта `Array`
- а) `Array.concat` - объединяет значения и возвращает их как новый массив ;
  - б) `Array.join` – добавляет все элементы массива в строку;
  - в) `Array.slice` – извлекает секцию массива и возвращает ее как новый массив;
  - г) `Array.sort` – сортирует массив на месте;
  - д) `Array.toString` – возвращает строковое значение, представляющее элементы в массиве;
  - е) `Array.pop` - удаляет последний элемент массива и возвращает его значение;
  - ж) нет неверных описаний
40. Требуется изменить цвет фона текстового поля с именем `pole_txt`. Укажите правильный вариант задания цвета.
- а) `pole_txt.backgroundColor=red ;`
  - б) `pole_txt.backgroundColor="red";`
  - в) `pole_txt.backgroundColor=#ff0000;`
  - г) `pole_txt.backgroundColor="0xff0000";`

41. Выберите эффект для звука, добавленного в ключевой кадр, параметры которого можно настроить по желанию разработчика
- а) Left Channel;
  - б) Right Channel;
  - в) Fade Left to Right;
  - г) Fade Right to Left;
  - д) Fade In;
  - е) Fade Out;
  - ж) Custom

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

Лекционные занятия по дисциплине проводятся с использованием мультимедийных презентаций, лекции проводятся с элементами дискуссии. В рамках учебного курса предусмотрено не менее одной встречи или мастер-класса специалистов в области создания веб-анимации.

Все практические занятия по дисциплине проводятся в интерактивной форме: на занятиях осуществляется разбор, выполнение и отчет по конкретным заданиям по пройденным темам и выполненным студентами в ходе самостоятельной работы.

Самостоятельная работа студента делится на три вида.

- Работа с учебной и справочной литературой:

В информационной образовательной среде (ИОС) СГТУ им. Гагарина имеются учебные пособия, курс лекций по данной дисциплине. Перед каждой лекцией студент должен самостоятельно ознакомиться с лекционным материалом по предложенной теме и выполнить задания для самостоятельной работы, указанные в лекционном материале (например, изучить справочный материал, ознакомиться с главой в одном из предложенных учебников). Также студент может использовать печатную версию данного учебного пособия и учебников, представленных в библиотеке СГТУ имени Гагарина Ю.А.

- Выполнение практических заданий по пройденным темам .

В ИОС СГТУ им. Гагарина Ю.А. имеются методические разработки с практическими заданиями по каждому разделу дисциплины, методические указания по их выполнению. В ходе самостоятельной работы студент изучает материал соответствующей главы пособия и методических материалов и самостоятельно выполняет практическое задание.

. Выполнение данных заданий может быть заменено преподавателем в индивидуальном порядке (для студентов с высоким уровнем подготовки) на выполнение заданий повышенной сложности по темам, согласованным с преподавателем. Результатом самостоятельной работы является исходный код сайта, представленный преподавателю на практическом занятии.

В ходе зачета может проводиться тестирование с использованием возможностей внутривузовской системы тестирования АСТ.

#### **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. 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**

4. 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

5. Большаков А.А. Средства компьютерной графики: учеб.пособие / А.А. Большаков, Р.Н. Каримов, Н.Ю. Хороводова. – Саратов: Саратов. гос. техн. ун-т, 2009. 112 с. – 10 экз.

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. Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Зинюк О.В.— Электрон.текстовые данные.— М.: Московский гуманитарный университет, 2011.— 96 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8609>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

8. Левин, А. Ш.Самоучитель Adobe Photoshop. Включая Adobe Photoshop SC3 / А. Ш. Левин. - 2-еизд. - СПб. [и др.] : Питер, 2008. - 448 с. : ил. ; 24 см. - (Самоучитель Левина). - ISBN978-5-91180-909-6. – 2 экз.

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. Мук, К.ActionScript 3.0 для Flash : подробное руководство / К. Мук. - СПб. [и др.] : Питер, 2009. - 992 с. : ил. ; 23 см. - ISBN 978-5-91180-808-2. – 2 экз.

11. Перемигина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Перемигина 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

12. Сиденко, Л. А.Компьютерная графика и геометрическое моделирование : учеб.пособие / Л. А. Сиденко. - СПб. [и др.] : Питер, 2009. - 224 с. : ил. ; 24 см. - (Учебное пособие). - Библиогр.: с. 219 (15 назв.) . - ISBN 978-5-388-00339-3– 8 экз.

#### **Периодические издания**

13. Аудиовизуальная антропология: новый взгляд на анимацию: аналитический журнал /Кишинев.: Архив (2012), № 1. ISSN: 1857-1050. Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=23555386/>

#### **Интернет-ресурсы**

14. Cool Edit Pro и оцифрованный звук / В. Галактионов  
[http://www.osp.ru/pcworld/2003/04/142\\_print.htm](http://www.osp.ru/pcworld/2003/04/142_print.htm)

15. Графическая библиотека OpenGL / Ю. Баяковский, А. Игнатенко, А. Фролов  
<http://library.graphicon.ru/paper/481>

16. Изучаем Adobe Premiere 6.5. Мультимедийный практический курс  
[http://edu.km.ru/projects/it/kurs\\_premiere65.htm](http://edu.km.ru/projects/it/kurs_premiere65.htm)

#### **Источники ИОС**

17. Информационно-образовательная среда [Электронный ресурс] Режим доступа:  
<https://portal3.sstu.ru/Facult/MFPIT/MFPIT-RKD/TLVD/B.1.3.8.2/default.aspx>

#### **16. Материально-техническое обеспечение**

Для чтения лекций используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет системные требования: AMD Athlon 64x2 Dual core 5000+ (2 спу)/2Gb/150Gb/817Mb/Nvidia GeForce 8200, проектор Acer P5280- для демонстрации учебно-методического материала. Программное обеспечение: MS Office 2007.

Для проведения практических занятий используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет системные требования: Intel Quad Core Q9400,2.66Ghz/4Gb/300Gb/2286Mb/Nvidia GeForce 9600 GT. Программное обеспечение: Windows 7, Adobe Msater Collection CS4, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8

Рабочую программу составил(а) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /