

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

Кафедра «Медиакоммуникации»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

Б.1.3.5.2 «Создание визуальных образов на телевидении»

направления подготовки

42.03.04 «Телевидение»

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»

квалификация – бакалавр

форма обучения – очная

курс – 4

семестр – 7

зачетных единиц – 3

часов в неделю - 2

всего часов – 108,

в том числе:

лекции – нет

практические занятия – 36

коллоквиумы - нет

лабораторные занятия - нет

самостоятельная работа – 72

зачет - 7 семестр

экзамен – нет

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект – нет

Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является знакомство студентов с понятием цифровой обработки аудио-видеоинформации, форматами и кодеками, прикладными программами для обработки цифрового аудио и видео, формирование у студентов устойчивых представлений о технологических этапах видеопроизводства и о современных компьютерных ресурсах обработки видеоматериалов. Студенты познакомятся с основными приемами создания цифровых аудио-видеороликов. Также студенты изучат устройства обеспечивающие запись и воспроизведение мультимедиа.

Задачи курса:

- развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров в процессе создания видеопродукта;
- формирование представлений о важности технологического подхода;
- студент должен знать основные сведения о прикладном обеспечении для обработки цифрового аудио и видео. Формирование представлений о существующих программных продуктах для обработки видеоматериалов. Ознакомиться с процессами записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы.

1. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Создание визуальных образов на телевидении» входит в вариативную часть цикла профессиональных дисциплин, направленных на подготовку по направлению «Телевидение», квалификация – бакалавр, профиль «Техника и технология телевизионного производства». Значимость курса определяется часто возникающей необходимостью применения в профессиональной практике дизайнера знаний из смежной сферы, какой является видеопроизводство.

Для успешного освоения курса необходимо предварительное изучение дисциплин «Информатика», а также знания, полученные по дисциплинам «Дизайн и рекламные технологии», «Дизайн и оформление средств массовой информации», «Технология производства рекламной продукции».

В свою очередь, дисциплина предполагает получение необходимых знаний для освоения курса «Дизайн и режиссура мультимедиа», «Проектирование рекламного продукта» и для подготовки выпускной квалификационной работы.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В процессе обучения данной дисциплины студент должен освоить следующие профессиональные компетенции:

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

Студент должен знать: структуру процессов записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы; принципы технологической организации видеопроизводства, основные производственно-технологические этапы создания телевизионного продукта; природу и сущность экранной зрелищности, основы видеокomпозиции; компьютерные средства обработки видеоматериалов.

Студент должен уметь: работать с текстовым редактором и редактором электронных таблиц, делать компьютерные презентации, создавать web-страницы с помощью языка гипертекстовой разметки HTML, создавать web-сайты с помощью программы Macromedia Dreamweaver с использованием шаблонов, решать типовые задачи программирования с помощью языка JavaScript, понимать устройство файловой системы MS Windows.

А также грамотно производить компьютерную обработку видеоматериалов с помощью соответствующих программных пакетов, создавать сценарий, производить съемки чернового видеоматериала, проводить грамотно световое решение мизансцен, создавать презентационный ролик, музыкальный клип, рекламный ролик.

Студент должен владеть: процессами записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы; технологическими приемами производства видеопродукции, методами компьютерной обработки видеоматериалов - компьютерными технологиями видеосъемки и видеомонтажа; практическими навыками постановки рекламного ролика на уровне учебного этюда изобразительно-выразительными средствами.

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

№ модуля	№ недели	№ темы	Наименование темы	Часы / из них в интерактивной форме				
				Всего	Лекции	Колум	Практическое	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9
7 семестр								
1	1	1	Общая характеристика технологии видеопроизводства. Расшифровка видеоматериалов.	12	-		2	10
2	2	2	Принципы компьютерной обработки видеоматериалов. Технические параметры цифрового видео.	12	-		2	10
3	3-4	3	Знакомство с программой и командами меню, инструменты редактирования Adobe Premiere.	14	-		4	10
4	5-7	4	Введение в компьютерную мультипликацию	16	-		6	10
5	8-10	5	Создание анимации в программе Toon Boom	16	-		6	10
6	11-13	6	Видео и звуковой монтаж в программах Adobe Premiere + Toon Boom	16	-		6	10
7	14-18	7	Рендеринг проекта.	22	-		10	12
Всего				108	-		36	72

5. Содержание лекционного курса
не предусмотрено учебным планом

6. Содержание коллоквиумов
не предусмотрено учебным планом

7. Перечень практических занятий

№ темы	Кол-во часов	№ занятия	Тема практического занятия. Вопросы, обрабатываемые на практическом занятии.	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	
1	2	1	Общая характеристика технологии видеопроизводства. Расшифровка видеоматериалов. Исходные материалы и принципы работы с ними. Проведение расшифровки. Черновой монтаж видеофильма.	1,2,3,7,11,14
2	2	2	Принципы компьютерной обработки видеоматериалов. Линейный и нелинейный монтаж. Обзор современных редакторов видеомонтажа. Достоинства и недостатки программы Adobe Premiere. Технические параметры цифрового видео. Краткая история развития цифровых технологий видео. Пиксели и разрешение видео. Фреймы. Битрейт. Современные видеокодеры и кодеки. Принципы компрессии видео. Современные компрессионные кодеки и форматы видеофайлов. Совместимость программы Adobe Premiere.	1,2,3,7,11,14
3	4	3-4	Знакомство с программой, командами меню, инструментами Adobe Premiere. Рабочее пространство, интерфейс программы. Создание и изменение личного рабочего пространства. Основные окна. Меню Файл, Правка, Редактирование. Управление секвенциями. Эффекты и переходы. Обзор инструментов и особенности их использования.	1,2,3,7,11,14
4	6	5-7	Введение в компьютерную мультипликацию Storyboarding. Разработка сценария ролика	1,2,3,7,11,14
5	6	8-10	Создание анимационного фильма в программе Toon Boom	
6	6	11-13	Монтаж ролика. Обработка звука	1,2,3,7,11,14
7	10	14-18	Рендеринг проекта. Настройки проекта для вывода. Создание аудио-видеофайлов разных форматов	1,2,3,7,11,14

8. Перечень лабораторных работ
Учебным планом не предусмотрено

9. Задания для самостоятельной работы студентов

№ темы	Всего часов	Вопросы для самостоятельного изучения (задания)	Литература
1	2	3	4
1	10	Общая характеристика технологии	1,2,3,7,11,14

		видеопроизводства. Технологии мультимедиа – история развития, реализация.	
2	10	Расшифровка видеоматериалов.	1,2,3,7,11,14, 6,9,12
3	10	Принципы компьютерной обработки видеоматериалов. Технические параметры цифрового видео.	1,2,3,7,11,24
		Кодировка аналогового сигнала в цифровой программой Nero, Easy Media Creator.	1,2,3,7,11,24
4	10	Знакомство с программой и командами меню, инструментами редактирования Adobe Premiere.	1,2,3,7,11,14,16,19,21
5	10	Принцип работы эквалайзера, виды эквалайзеров, применение эквалайзеров.	1,2,3,7,11,24
6	10	Временные эффекты: растяжение/сжатие, задержка, реверберация. Типичные схемы обработки звуковых файлов.	1,2,3,7,11,17
		Использование MIDI.	1,2,3,7,11,14
		Дополнительные возможности Premiere. Title Designer. Использование видеоэффектов. Анимация параметров видеоэффектов. Наложение клипов. Keying. Эффекты движения. Цветокоррекция.	1,2,3,7,11,18
7	6	Принципы монтажа. Студия звукозаписи.	1,2,3,7,11,24
		Дополнительные модули Dynapel SteadyHand, SpiceMaster, BorisFX, SFX Mashine, HollywoodFX, Synthetic Aperture Video Finesse.	1,2,3,7,11,18
7	6	Рендеринг проекта. Подготовка DVD диска с помощью Adobe Encore.	1,2,3,7,11,14,16,19,22

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 процессе освоения образовательной программы у студентов формируется следующие компетенции:

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
1.	ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности;	Студент должен знать: как анализировать кадр, эпизод, стиль и качество работы оператора, монтажера, режиссера, художника и как эти познания уметь «видеть» в разработке сценарной экспликации.	Практические занятия	Опрос, представление ролика, выступление

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии и оценки
		Студент должен уметь: писать сценарные планы, развернутые сценарии в различных телевизионных жанрах, проводить анализ репортажа и выпуска новостей, телефильма, ток-шоу, изучать их сюжетное построение, драматургию, жанровую и авторскую стилистику.	Практические занятия	Опрос, представление ролика, выступление
		Студент должен владеть: навыками подготовки и оформления собственного творческого замысла в виде сценарной заявки, синопсиса завершеного видеопродукта.	Практические занятия	тестирование

УРОВНИ ОСВОЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ОПК-3
Наименование компетенций

ОПК-3	<p>Формулировка:</p> <p>ОПК-3 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)	<p>Студент должен знать: как анализировать кадр, эпизод, стиль и качество работы оператора, монтажера, режиссера, художника и как эти познания уметь «видеть» в разработке сценарной экспликации.</p> <p>Студент должен уметь: писать сценарные планы, развернутые сценарии в различных телевизионных жанрах, проводить анализ репортажа и выпуска новостей, телефильма, ток-шоу, изучать их сюжетное построение, драматургию, жанровую и авторскую стилистику.</p> <p>Студент должен владеть: навыками подготовки и оформления собственного творческого замысла в виде сценарной заявки, синопсиса завершеного видеопродукта.</p>
Продвинутый (хорошо)	<p>Студент должен знать: как анализировать кадр, эпизод, стиль и качество работы оператора, монтажера, режиссера, художника и как эти познания уметь «видеть» в разработке сценарной экспликации.</p> <p>Студент должен уметь: писать сценарные планы, развернутые сценарии в различных телевизионных жанрах, проводить анализ репортажа и выпуска новостей, телефильма,</p>

	<p>ток-шоу, изучать их сюжетное построение, драматургию, жанровую и авторскую стилистику.</p> <p>Студент должен владеть: навыками подготовки и оформления собственного творческого замысла в виде сценарной заявки, синопсиса завершенного видеопродукта.</p>
<p>Высокий (отлично)</p>	<p>Знает. Студент должен знать: как анализировать кадр, эпизод, стиль и качество работы оператора, монтажера, режиссера, художника и как эти познания уметь «видеть» в разработке сценарной экспликации.</p> <p>Умеет. Студент должен уметь: писать сценарные планы, развернутые сценарии в различных телевизионных жанрах, проводить анализ репортажа и выпуска новостей, телефильма, ток-шоу, изучать их сюжетное построение, драматургию, жанровую и авторскую стилистику.</p> <p>Владеет. Студент должен владеть: навыками подготовки и оформления собственного творческого замысла в виде сценарной заявки, синопсиса завершенного видеопродукта.</p>

Для определения достигнутой обучающимся степени освоения материала используется система тестов, устных опросов и практических заданий, выполняемых как на занятии, так и самостоятельно.

Шкала оценивания результатов:

- неудовлетворительно – 0 – 30%
- удовлетворительно – 31 – 60%
- хорошо – 61 – 85%
- отлично – 86 – 100%

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

Вопросы для зачета

Вопросы для зачета представлены в тестовом виде.

Вопросы к экзамену

не предусмотрено учебным планом

Тестовые задания по дисциплине

Тестовые задания по дисциплине интегрированы в систему AST-Test. размещенную в информационно-образовательной среде (ИОС) СГТУ имени Гагарина Ю.А.

1. Какие режимы работы поддерживает программа Toon Boom Studio:
 - a. Drawing, Default, Scene Planning
 - b. Exposure Sheets и Drawing
 - c. Scene Planning и Time Line
 - d. Time Line и Drawing View
2. Рабочий формат файла, созданного в программе Toon Boom Studio, это:
 - a. .jpg
 - b. .wmf
 - c. .tbp
 - d. .gif
3. Какое из перечисленных правил не относится к правилам анимации:
 - a. Сжатие и растяжение
 - b. Сценичность

- c. Сплошной переворот
 - d. Сквозное движение и захлест
 - e. Движение по дугам
4. Какой формат выходного файла предлагает программа Toon Boom Studio:
- a. .psd
 - b. .swf
 - c. .mov
 - d. .jpg
 - e. .fla
 - f. .avi
5. С помощью какой горячей клавишей можно уменьшить масштаб изображения:
- a. P
 - b. H
 - c. Z
6. Для чего используется модуль Exposure Sheets (Экспозиционный лист):
- a. Создание цветовых палитр
 - b. Позволяет провести раскадровку сцены
 - c. Добавление нового слоя к сцене для построения рисунка
 - d. Изменение скорости движения персонажа
7. Использование, каких служебных клавиш позволяет получить режим, позволяющий повернуть изображение при редактировании так, как показано на рисунке:
- a. Ctrl
 - b. Одновременное нажатие клавиш Shift и Ctrl
 - c. Одновременное нажатие клавиш Ctrl и Alt
 - d. Shift
8. Для чего может быть использован инструмент Onion Skin:
- a. Установка просвета рисунков на всех слоях, что позволяет увидеть нарисованную картину сцены в целом
 - b. Установка просвета предыдущих или последующих кадров в слое одного рисунка для упрощения редактирования изображения
 - c. Замыкание контура рисунка
 - d. Группировка отдельных частей рисунка в одно целое
9. Какие утверждения относительно цветовых палитр в программе Toon Boom Studio вы считаете верными:
- a. Каждая сцена может содержать несколько палитр
 - b. Для одного персонажа может быть создана только одна палитра
 - c. У одной палитры может быть множество стилей
 - d. В палитру нельзя добавить новый цвет
10. Что происходит при дублировании палитры
- a. Создается новый файл, в котором будет открыта указанная палитра
 - b. Появляется новый слой для рисования, к которому будет применена указанная палитра
 - c. Будет создана еще одна палитра с таким же набором цветов, как и исходная палитра
11. При создании нового цвета в палитре, какие параметры цвета могут быть настроены?
- a. Прозрачность
 - b. Однородность заливки (сплошная или градиентная заливка)
 - c. Тон
 - d. Наименование цвета
12. Какой тип заливки объектов реализуется в программе Toon Boom Studio?
- a. Однородный цвет



- b. Текстурная заливка
 - c. Градиентная заливка
 - d. Текстуры, созданные средствами Toon Boom Studio
13. Возможно ли изменение толщины контура уже созданного объекта?
- a. Да
 - b. Нет
14. Какие два формата представления цвета реализованы в программе Toon Boom Studio?
- a. CMYK и RGB
 - b. RGB и HSV
 - c. Grayscale и HSV
 - d. HSV и CMYK
15. Возможна ли заливка цветом объекта с не замкнутым контуром?
- a. Да
 - b. Нет
16. Какие инструменты используются для замыкания контура объекта?
- a. Brush
 - b. Pen
 - c. Close Gap
 - d. Select
 - e. Stoke
 - f. Contour Editor
17. Для чего применяется инструмент Paint Unpainted?
- a. Заливка объекта цветом
 - b. Отмена ранее примененной к объекту заливки
 - c. Заливка выбранным цветом фрагментов изображения, которые остались не залиты цветом
 - d. Рисование цветного контура объекта
18. Что обозначает термин Frame Rate?
- a. Скорость смены кадров
 - b. Изменение размеров окна камеры
 - c. Загрузка справочного материала
 - d. Замыкание контура объекта
19. Можно ли изменить толщину линии, построенной с помощью инструмента Brush?
- a. Нет, нельзя
 - b. Да, для этого линию нужно выделить и обратиться к модулю Pencil
 - c. Да, но для этого сначала линию преобразуют с помощью команды Extract Center Line.
20. Что позволяет сделать с объектом инструмент Select (Выделение)?
- a. Перенести объект
 - b. Отредактировать контур объекта
 - c. Изменить размер объекта
 - d. Повернуть объект
 - e. Изменить цвет объекта
21. Инструмент Contour Editor (Редактирование контура) позволяет:
- a. Задать угол поворота объекта
 - b. Изменить контур имеющегося объекта
 - c. Сгруппировать несколько объектов в одно целое
 - d. Удалить одну из основных точек в контуре объекта
 - e. Добавить новую точку в контуре объекта
 - f. Изменить место положение объекта на листе
22. Что нужно сделать, чтобы получить зеркальное отображение объекта?
- a. Выделить объект и в меню Element выбрать команду Clone Element

- b. Выделить объект с помощью инструмента Select и, воспользовавшись боковыми маркерами задать объекту зеркальное положение
 - c. Выделить объект и в меню Tools выбрать раздел Transform, а затем команду Flip Vertical/Horizontal
 - d. Выделить объект и в меню Tools выбрать команду Group
23. Какой модуль используется для настройки и редактирования толщины контура?
- a. Properties
 - b. Library
 - c. Pen
 - d. Exposure Sheets
24. Выберите утверждения, касающиеся возможностей команды копирования, которые вы считаете верными:
- a. Позволяет копировать рисунки только в пределах одного документа
 - b. Возможно копирование из одного слоя рисования в другой
 - c. Новый объект вставляется на место предыдущего
 - d. Возможно копирование из одного документа в другой
 - e. Не может копировать объекты из одной сцены в другую
25. Как называется команда, определяющая в какой последовательности объекты будут выводиться на рисунке?
- a. Clone
 - b. Duplicate
 - c. Arrange
 - d. Transform
 - e. Optimize
26. Как продлить повторение рисунка на несколько кадров?
- a. В модуле Exposure Sheets щелкнуть правой клавишей мыши на кадре с рисунком и в меню выбрать командой Set Exposure...
 - b. В меню Element выбрать команду Duplicate Element
 - c. В меню File выбрать команду Import File
 - d. Выделить кадр и нажать сочетание клавиш Ctrl+C, затем в следующем кадре нажать сочетание клавиш Ctrl+V
27. Режим Scene Planning используется для:
- a. Заливки персонажей и фона цветом
 - b. Размещения персонажей относительно камеры
 - c. Создания траектории движения персонажей
 - d. Добавления эффектов к готовой сцене
 - e. Замыкания контура объекта
 - f. задания положения камеры относительно сцены
 - g. Изменения толщины контура объектов
28. Как перейти в режим Scene Planning?
- a. В меню View выбрать команду Grid
 - b. В меню File выбрать команду Animation Properties
 - c. В горизонтальной панели инструментов выбрать раздел Workspace, затем команду Scene Planning
 - d. В меню Window выбрать раздел Workspaces, затем команду Scene Planning
29. Что такое Peg?
- a. Управляющий элемент, который позволяет построить анимацию рисунка
 - b. Эффект, добавляющий тень к объекту
 - c. Звуковая дорожка
 - d. Растровое изображение, импортированное в Toon Boom Studio
30. Можно ли изменить построенную ранее траекторию движения персонажа?
- a. Нет, созданную ранее траекторию движения нельзя изменить. Можно лишь

- удалить ее и построить заново
 - b. Да, траекторию движения персонажа можно изменить в любой момент создания анимации
31. Может ли в одной сцене быть несколько движущихся персонажей?
- a. Нет, одна сцена может содержать только одного анимированного персонажа
 - b. Да, сцена может содержать любое количество персонажей в зависимости от сюжета
32. Ключевая точка служит для:
- a. Изменения характеристик объекта в данной точке относительно текущих настроек, например траектории движения, угла поворота, скорости движения и т.д.
 - b. Размещения объекта относительно камеры
 - c. Замыкания контура объекта
33. Какой инструмент в режиме Scene Planning используется для задания поворота объекта?
- a. Motion
 - b. Scale
 - c. Rotate
 - d. Transform
34. Выберите те утверждения, касающиеся модуля Library (Библиотека), которые считаете верными:
- a. Библиотека позволяет сохранять как обычный рисунок, так и рисунок вместе с его движением
 - b. Персонаж, записанный в библиотеку, доступен только в том проекте, где был создан и к нему нельзя обратиться из другого проекта
 - c. В стандартной библиотеке можно создать собственную папку и помещать в нее нарисованные объекты
 - d. Объект, добавленный в проект из библиотеки нельзя редактировать
35. В каком направлении может перемещаться камера:
- a. По горизонтали (влево/вправо);
 - b. По вертикали (вверх/вниз);
 - c. В глубину сцены (ближе/дальше)?
36. Может ли камера сочетать движение одновременно в двух направлениях, например, вверх и в глубину сцены?
- a. Нет, камера может двигаться только в одном из трех направлений (влево/вправо, вверх/вниз или ближе/дальше)
 - b. Да, возможно любое комбинирование направлений движения камеры
37. Какой модуль служит для редактирования траектории движения камеры во всех трех направлениях?
- a. Exposure Sheets
 - b. Top View
 - c. TimeLine
 - d. Side View
 - e. Properties
38. Инструмент Scale может быть использован для:
- a. масштабирования объекта;
 - b. указания угла поворота объекта;
 - c. выделения объекта;
 - d. переноса объекта в сцене?
39. Возможно ли изменение скорости движения объектов или они всегда движутся со стандартной скоростью?
- a. Да, скорость движения объекта может быть разной на протяжении одной траектории

- b. Нет, скорость движения всегда стандартна
40. Может ли один управляющий элемент (*Peg*) быть вложен в другой
- a. Да
 - b. Нет
41. Сколько стандартных положений губ, используемых при синхронизации звука с движением губ персонажа, поддерживает программа Toon Boom Studio?
- a. 5
 - b. 10
 - c. 8
 - d. 7
 - e. 12
 - f. 6
42. Если после того, как была проведена синхронизация движения губ персонажа со звуком, персонаж был изменен, можно ли провести повторную синхронизацию?
- a. Нет
 - b. Да
43. Как называется команда синхронизации звука с положением губ:
- a. Add KeyFrame
 - b. Color Transform-Effect
 - c. Modify Lip-sync Mapping
 - d. Copy Cell
44. Как называется эффект преобразования цвета?
- a. Glow
 - b. Shadow
 - c. Color Transform
 - d. Blink
45. Выделите утверждения, касающиеся эффекта преобразования цвета Color Transform-Effect, которые вы считаете верными:
- a. Эффект может быть применен в сцене только один раз
 - b. Каждый элемент, находящийся в сцене, может иметь эффект трансформации цвета
 - c. Эффект может быть применен сразу к нескольким объектам
 - d. Эффект включает переход только от одного цвета к другому (может быть задано только два цвета)
 - e. Эффект может включать множественные цветовые переходы
 - f. Кроме цвета эффект позволяет трансформировать свойство прозрачности
46. Можно ли добавить в проект растровое изображение, например фотографию в формате .jpg?
- a. Да
 - b. Нет
47. Какие утверждения, касающиеся эффекта тени объекта (Drop Shadow), вы считаете верными:
- a. Тень может быть только черного цвета
 - b. Форму тени объекта (длину, ширину, наклон) можно редактировать
 - c. Тень может быть добавлена к анимированным объектам
 - d. При перемещении объекта, тень не перемещается вместе с ним
 - e. Можно создавать тени различной интенсивности, за счет настройки свойства прозрачности
48. Какой модуль используется для добавления в проект новой сцены?
- a. Function Editor
 - b. Scene Manager
 - c. TimeLine
 - d. Library

49. Как называется эффект маски?
- Color Transform
 - Mask
 - Show Strokes
 - Clipping Effect
 - Media
50. Какие утверждения, относящиеся к управляющему элементу (Peg), вы считаете верными:
- Слой Peg всегда должен начинаться в первом и заканчиваться в последнем кадрах сцены
 - Один управляющий элемент может объединять несколько графических объектов, если они движутся по одной траектории
 - Управляющие элементы не могут быть вложены друг в друга
 - В модуле TimeLine слой с управляющим элементом отображен синим цветом
 - Управляющие элементы могут дублироваться с помощью команды Duplicate Element
 - Ключевые точки, выставляемые на траектории движения персонажа не отображаются на управляющем элементе.

14. Образовательные технологии

На практических занятиях предусмотрено использование мультимедийных презентаций для активизации восприятия материала, проведение интерактивных дискуссий по проблемам курса.

Практические занятия предусматривают проведение обработки подготовленных студентами видеоматериалов в компьютерном классе

Интерактивные слайд-лекции, дискуссии, деловые игры, методы «мозгового штурма», методы анализа конкретной ситуации.

15. Перечень учебно-методического обеспечения для обучающихся по дисциплине

Основная литература

- Алексеева А.О. Интернет-СМИ. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Алексеева А.О., Лосева Н.Г., Рихтер А.Г.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2010.— 348 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8848>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
- [Байкова, Е. В.](#) Реклама в сфере культуры (Телевизионная реклама): учеб. пособие для студентов / Е. В. Байкова, Н. М. Ососкова ; Саратовский гос. техн. ун-т. - Саратов : СГТУ, 2011. - 76 с. Имеется электронный аналог печатного издания. Экземпляры всего: 40
- [Байкова, Е. В.](#) Реклама в сфере культуры. (Телевизионная реклама) [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студ. спец. "Культурология" / Е. В. Байкова, Н. М. Ососкова ; Саратовский гос. техн. ун-т. - Электрон. текстовые дан. - Саратов : СГТУ, 2011. - 1 эл. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа: http://lib.sstu.ru/books/zak383_11.pdf
- [Глухих, И. Н.](#) Интеллектуальные информационные системы : учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования / И. Н. Глухих ; Тюменский гос. ун-т. - М. : ИЦ "Академия", 2010. - 112 с. Экземпляры всего: 30

5. [Дегтярев, В. М.](#) Компьютерная геометрия и графика : учебник / В. М. Дегтярев. - М. : ИЦ "Академия", 2010. - 192 с. Гриф: рек. УМО по унив. техн. образованию в качестве учеб. для студентов вузов. Экземпляры всего: 35
6. Романов А.А. Рекламные PR-технологии Масс-медиа [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Романов А.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Евразийский открытый институт, 2010.— 184 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/10814>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
7. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств/ Светлакова Е.Ю.— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2011.— 152 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22077>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
8. Теория информационных процессов и систем : учебник / Б. Я. Советов [и др.] ; под ред. Б. Я. Советова. - М. : ИЦ "Академия", 2010. - 432 с. Гриф: допущено Умо вузов по университет. политехн. образованию в качестве учебника для студ. вузов, обуч. по напр. подг. "Информационные системы". Экземпляры всего: 10

Дополнительная литература

9. Алексеева М.И. Средства массовой информации России [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Алексеева М.И., Болотова Л.Д., Вартанова Е.Л.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2011.— 391 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8841>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
10. ВГИК. 95 лет [Электронный ресурс]/ — Электрон. текстовые данные.— М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014.— 104 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30649>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
11. Гегелова Н.С. Культурная миссия телевидения [Электронный ресурс]: монография/ Гегелова Н.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Российский университет дружбы народов, 2011.— 264 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/11412>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
12. Голядкин Н.А. История отечественного и зарубежного телевидения [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов/ Голядкин Н.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2014.— 191 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9022>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
13. Горчакова В.Г. Имиджелогия. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Горчакова В.Г.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.— 335 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15362>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
14. Егоров В.В. Телевидение. Страницы истории [Электронный ресурс]/ Егоров В.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2004.— 202 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8937>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
15. Засурский Я.Н. Телерадиоэфир. История и современность [Электронный ресурс]/ Засурский Я.Н., Азарх Л.Д., Болотова Л.Д.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2005.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8940>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
16. Золотаревский Л.А. Телевидение - любовь моя [Электронный ресурс]/ Золотаревский Л.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2010.— 200 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8941>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
17. История отечественного телевидения. Взгляд исследователей и практиков [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Е.Л. Вартанова [и др.].— Электрон.

- текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2012.— 160 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8949>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
18. Калинин-Тверской В.С. Особенности работы съёмочной группы при создании телевизионных спортивных программ многокамерным методом [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Калинин-Тверской В.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015.— 43 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38453>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 19. Карякин В.Л. Цифровое телевидение [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов/ Карякин В.Л.— Электрон. текстовые данные.— М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2013.— 448 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/20927>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 20. Кемарская И.Н. Телевизионный редактор [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Кемарская И.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2009.— 191 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8942>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 21. Егоров В.В. Телевидение. Страницы истории [Электронный ресурс]/ Егоров В.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2004.— 202 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8937>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 22. Кривуля Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Кривуля Н.Г.— Электрон. текстовые данные.— М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011.— 34 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30616>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 23. Кузнецов Г.В. Так работают журналисты ТВ [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Кузнецов Г.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2004.— 400 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13114>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 24. Лисакович В.П. Мастерская И.П. Копалина. Страницы истории ВГИКа [Электронный ресурс]: учебное пособие. С иллюстрациями/ Лисакович В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014.— 282 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30631>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 25. Макеенко М.И. Радиовещание и телевидение США в новом столетии. Структура, экономика, стратегии [Электронный ресурс]: монография/ Макеенко М.И.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2010.— 560 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13344>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 26. Мировые информационные ресурсы и сетевая экономика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ С.Н. Селетков [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Евразийский открытый институт, 2010.— 176 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/10788>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 27. Мицкевич Элен Телевидение, власть и общество [Электронный ресурс]/ Мицкевич Элен— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2013.— 238 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21072>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 28. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Муратов С.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2007.— 202 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8946>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
 29. Ненашев М.Ф. Иллюзии свободы. Российские СМИ в эпоху перемен (1985-2009) [Электронный ресурс]: монография/ Ненашев М.Ф.— Электрон. текстовые данные.— М.: Логос, 2010.— 320 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/9116>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

30. Носов Ю.Н. Мини-система кабельного телевидения для дома, коттеджа и дачи [Электронный ресурс]/ Носов Ю.Н., Кукаев А.А., Никаноров Г.К.— Электрон. текстовые данные.— М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2008.— 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/20876>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
31. Петрова А.Н. Искусство речи [Электронный ресурс]/ Петрова А.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2009.— 125 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8947>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
32. Режиссура детских культурно-досуговых программ [Электронный ресурс]: рабочая тетрадь по специальности 071401 «Социально-культурная деятельность», специализации «Педагогика детского-юношеского досуга». Учебно-методическое пособие/ — Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2006.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22078>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
33. Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры [Электронный ресурс]: учебно-методический комплекс по направлению подготовки 071400 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», квалификация (степень) выпускника – «Бакалавр»/ — Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2012.— 32 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/29697>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
34. Рохлин А.М. История отечественного телевидения [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Рохлин А.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Аспект Пресс, 2008.— 127 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8948>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
35. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века [Электронный ресурс]/ Сальникова Е.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прогресс-Традиция, 2012.— 576 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21530>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
36. Светлаков Ю.Я. Автор-оператор [Электронный ресурс]/ Светлаков Ю.Я.— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, АРФ, 2008.— 264 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21937>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
37. Фрейлих С.И. Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского [Электронный ресурс]: учебник для вузов/ Фрейлих С.И.— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический Проект, Гаудеамус, 2013.— 507 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/27420>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
38. Фрумкин Г.М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Фрумкин Г.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический Проект, 2009.— 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/36600>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
39. Шамхалова С.Ш. Теле- и радиореклама. Секреты завоевания потребителей. 2-е изд. [Электронный ресурс]/ Шамхалова С.Ш.— Электрон. текстовые данные.— М.: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012.— 140 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/5986>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

Периодические издания

40. [Журналистский ежегодник./](http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=34065) Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=34065>

41. [Инноватика./](http://elibrary.ru/contents.asp?Titleid=50738) Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?Titleid=50738>

Интернет-ресурсы

42. <http://www.adme.ru/> - сайт ТВОРЧЕСТВО. СВОБОДА. ЖИЗНЬ

43. <http://www.advertology.ru/> - сайт НАУКА О РЕКЛАМЕ
44. <http://propel.ru/> - сайт о рекламе на ТВ, рекламе в прессе, наружной рекламе, рекламе на радио, рекламе в интернете, выставках, брендинге, VTL и полиграфии
45. www.theatre.ru – сайт о режиссуре в театре и публичных мероприятиях

Источники ИОС

46. Информационно-образовательная среда [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://portal3.sstu.ru/Facult/MFPIT/MFPIT-RKD/TLVD/B.1.3.5.2-1/default.aspx>

16. Материально-техническое обеспечение дисциплины.

Для проведения практических занятий используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет, системные требования Intel Core 2 Quad Q9400 2.66Ghz/4Gb/300Gb/2Gb Nvidia GeForce 9600 GT. Программное обеспечение: Windows 7, Adobe Master Collection CS6, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8

Студенты имеют доступ к электронно-библиотечным системам, а также доступ к информационно-образовательной среде СГТУ.

Рабочую программу составил(а) _____ / _____ /