

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

Кафедра «Дизайн и цифровые искусства»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

Б.1.2.14 «Веб-дизайн»

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 1 «Графический дизайн»

Квалификация – бакалавр

форма обучения – очная,
курс – 4,
семестр – 7,
зачетных единиц – 5,
всего часов – 180,
в том числе:
лекции – 18,
коллоквиумы – нет,
практические занятия – 54,
лабораторные занятия – нет,
самостоятельная работа – 108,
зачет – нет,
экзамен – 7 семестр,
РГР – нет,
курсовая работа – нет,
курсовой проект – нет

1. Цели и задачи дисциплины

Цель преподавания дисциплины: ознакомление студентов с современными технологиями дизайна, используемыми при разработке интернет-приложений.

Задачи изучения дисциплины: научить студентов практически решать задачи, связанные с разработкой дизайна интернет-приложений с использованием различных программных продуктов.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Профессиональный цикл. Вариативная часть

Требования к входным знаниям: студенту необходимо уметь работать с графическими редакторами Corel Draw 14, Adobe Photoshop CS6, понимать устройство файловой системы MS Windows.

Взаимосвязь с другими частями ООП: Данная дисциплина читается в седьмом семестре и опирается на знания, полученные студентами в ходе изучения дисциплин: «Современные тенденции в дизайне», «Дизайн и оформление средств массовой информации», «Компьютерные средства создания и обработки векторной графики», «Компьютерные средства обработки растровых изображений».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ОПК-7, ПК-6.

ОПК-7 - способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-6 - способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Студент должен знать: методологию поиска и анализа информации в сети Интернет, основы web-дизайна и современных тенденций в веб-дизайне, основы проектирования сайтов и технологии проектирования, основы программирования сайтов различными программными средствами (ОПК-7).

Студент должен уметь: разрабатывать дизайн веб-сайта, используя современные технологии создания сайтов с учетом современных тенденций веб-дизайна (ПК-6).

Студент должен владеть: навыками разработки дизайна графических иконок для сети Интернет и мобильных приложений, дизайна отдельных веб-страниц, дизайна комплексного проекта – веб-сайта (ПК-6).

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
7 семестр								
1	1-6	1	Основы разработки веб-сайтов		6		10	10
2	7-10	2	Создание веб-анимации в программе Adobe Flash.	54	4		10	40
3	11-18	3	Разработка дизайн-макета для web-сайта	100	8		34	58
Всего				180	18		54	108

5. Содержание лекционного курса

№ темы	Всего часов	№ лекции	Тема лекции. Вопросы, отрабатываемые на лекции.	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	
1	2	1	<p>1. Основы разработки веб-сайтов</p> <p>Современные тенденции в веб-дизайне. Флэт-дизайн и скевоморфизм.</p> <p>Требования к иллюстрациям в Internet. Обзор форматов иллюстраций. Подготовка графики в программах Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator и Corel Draw. Способы уменьшения объема файла.</p> <p>Подготовка изображений, имеющих прозрачные области. Представление текстовой информации.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)

1	2	2	<p>2. Дизайн баннеров в сети Интернет</p> <p>Что такое GIF-анимация. Способы создания и параметры анимации. Способы уменьшения объема файла. Использование Adobe PhotoShop для создания gif-анимации. Баннеры: параметры, размещение на веб-странице. Разработка сюжета баннера. Использование GIF-анимации и роликов FLASH в баннерной рекламе. Воздействие баннерной рекламы на пользователя.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)
1	2	3	<p>3. Дизайн веб-сайтов. Исторический экскурс</p> <p>Дизайн веб-сайтов 10 лет назад. Современный веб-дизайн.</p> <p>Закономерности в восприятии веб-пространства пользователем. Принципы визуальной иерархии и условностей в веб-дизайне. Возможности конструкторов в дизайне веб-сайтов. Дизайн лэндинг-пейдж.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)
2	2	4	<p>4. Разработка документов в Adobe Flash</p> <p>Знакомство с редактором Adobe Flash. Рисование. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Настройка редактора. Импорт из других приложений. Публикация.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)
2	2	5	<p>5. Создание веб-анимации в программе Adobe Flash</p> <p>Использование эталонов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров. Слои. Методы создания анимации. Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой. Понятие tween-анимации. Анимация формы. Анимация движения. Движение по маршруту. Маски.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	2	6	<p>6. Типы веб-сайтов. Юзабилити</p> <p>Типы веб-сайтов. Основы юзабилити веб-сайтов. Современные сайты-визитки, бизнес-сайты, интернет магазины, сайты-портфолио. Использование функций Flash MX. Методы построения предзагрузчиков (Preloader). Эмуляция процесса загрузки ролика на клиентский компьютер. Особенности внедрения flash-ролика в HTML. Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации. Особенности разработки flash-роликов для карманных компьютеров.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)

3	2	7	<p>7. Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5</p> <p>Обзор Action Script. Типы данных, операторы, функции. Основы программной анимации. Управляющие ролики на основе трёхкадровых циклов. Методика Flash – события клипа. Динамическое задание обработки событий клипа. Простая программная анимация. Создание эффектов типа «снег» «шлейф мыши». Текстовые эффекты.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	4	8-9	<p>8. Разработка дизайн-макета веб-сайта</p> <p>Создание творческой концепции дизайна веб-сайта. Определение потенциальной целевой аудитории веб-сайта, задач веб-сайта, определение цветовой схемы веб-сайта, функциональных особенностей. Action Script, как объектно-ориентированный язык программирования. Обзор предопределённых объектов. Создание пользовательских функций. Создание пользовательских классов. Конструктор класса. Регистрация класса. Механизм наследования. Иерархия классов. Практическая работа с объектами. Прототипы, библиотеки прототипов. Включение звуковых файлов в HTML страницу. Использование звуков во Flash. Адаптация звуков для web.</p>	(1 – 3, 4 – 9, 16)

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	4	1-2	Требования к иллюстрациям в Internet. Обзор форматов иллюстраций JPEG, GIF, PNG, SWF, SVG.	(1 – 3, 4 – 9, 16)

1	6	3-5	Gif-анимация и баннеры. Что такое GIF-анимация. Способы создания и параметры анимации. Способы уменьшения объема файла. Создание веб-иконки 300x300 px в стиле флэт-дизайна и скевоморфизма.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
2	6	6-8	Рисование в Adobe Flash. Основы создания векторной графики. Принципы работы с объектами разных уровней. Назначение обводки и заливки объекта. Взаимодействие объектов с одинаковой и разной заливкой. Типы заливки. Создание пользовательского градиента. Создание пользовательской обводки.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
2	4	9-10	Создание анимации. Принципы анимации. Понятие анимации с заполнением кадров. Использование символов различных типов.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	8	11-14	Создание интерактивных анимаций. 6 основных действий для создания нелинейной анимации. Инструменты рисования в Adobe Flash. Кисти, распылитель и т.д.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	4	15-16	Обмен данными во flash. Использование символов Movie Clip для создания интерактивных интерфейсов	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	4	17-18	Связь Flash и HTML. Эмуляция процесса загрузки ролика на клиентский компьютер. Особенности внедрения flash-ролика в HTML. Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	8	19-22	Введение в программную анимацию. Обзор Action Script. Типы данных, операторы, функции. Основы программной анимации.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	6	23-25	Объектно-ориентированное программирование во Flash. Обзор предопределённых объектов. Создание пользовательских функций. Создание пользовательских классов.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
3	4	26-27	Работа со звуком. Особенности звукового сопровождения web-станиц.	(1 – 3, 4 – 9, 16)
Итого: 54 часа				

8. Перечень лабораторных работ

Лабораторные работы не предусмотрены учебным планом.

9. Задания для самостоятельной работы студентов

№ темы	Всего Часов	Вопросы для самостоятельного изучения (задания)	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4
1	2	1. Планирование фильма	1 – 16
1	4	2. Тайминг и ракадровка	1 – 16
1	4	3. Основные принципы анимации	1 – 16
2	10	4. Анимационные эффекты	1 – 16
2	4	5. Встроенные эффекты монтажной линейки	1 – 16
2	6	6. Работа над фильмом. Управление сценами.	1 – 16
2	6	7. Поиск и замена цвета, шрифта, текста, символа, звука	1 – 16
2	6	8. Тестирование и публикация проекта	1 – 16
2	8	9. Автоматическая анимация во Flash	1 – 16
3	30	10. Разработка дизайн-макета аватара и header-а группы для соцсети (ВК, Facebook)	1 – 16
3	28	11. Разработка дизайн-макета веб-сайта	1 – 16
Итого:	108 ч.		

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)

Дисциплина «Веб-дизайн» направлена на развитие следующих компетенций:

ОПК-7 — способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
	ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знает основные тенденции в веб-дизайне за последние 3 года, возможности HTML5 для создания современных веб-страниц, методы и средства получения информации; основные способы хранения и переработки информации	Лекции Практические занятия	Тестирование
		Владеет инструментами и средствами создания веб-страниц, элементов веб-дизайна, тегами логической разметки текста, Навыками поиска готовых интерактивных решений для веб-сайтов, информационными технологиями переработки информации; навыками работы с компьютером как средством управления информацией.	Лекции Практические занятия	Тестирование
		Умеет использовать базовые понятия из области web-разработки; разрабатывать простейшую веб-страницу; применять готовые интерактивные решения для web-сайтов (галереи, слайдеры и др.), Применять технологии HTML5/CSS3 при разработке современных приложений, работать с традиционными носителями информации; использовать компьютер для получения, обработки и передачи информации; эффективно использовать компьютер для представления в доступной и понятной форме результатов своей профессиональной деятельности.	Лекции Практические занятия	Тестирование

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)

ПК-6 — способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
	ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает - правила разработки проектной идеи; - правила составления дизайнерских проектов; - правила цветопередачи коммуникативного сообщения; - методы удержания внимания - методы цветового восприятия; - приемы гармонизации	Лекции Практические занятия	Тестирование
Владеет - навыками разработки комплекса композиционных решений при создании дизайн-проекта; - навыками подготовки презентационных материалов; - навыками презентации материала; - навыками предпечатной подготовки; - навыками художественного редактора; - методами презентации дизайн-проектов		Лекции Практические занятия	Тестирование	
Умеет - работать в растровых и векторных графических редакторах; - создавать комплексный дизайн-проект; - редактировать изображения; - подбирать шрифтовую композицию под конкретную задачу;		Лекции Практические занятия	Тестирование	

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
		<ul style="list-style-type: none"> - делать цветокорректировку изображения; - работать с масками слоя; - разрабатывать дизайн-макеты 		

УРОВНИ ОСВОЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ПК-6

Наименование компетенций

ПК-6	<p>Формулировка:</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>
------	--

Ступени уровней освоения компетенций	Отличительные признаки
<p>Пороговый (удовлетворительный)</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правила разработки проектной идеи; - правила составления дизайнерских проектов; <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать в графическом редакторе Adobe Photoshop; - работать со стилями слоя в графическом редакторе Adobe Photoshop; - делать цветокорректировку изображения <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками подготовки презентационных материалов; - методами презентации дизайн-проектов
<p>Продвинутый (хорошо)</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правила цветопередачи коммуникативного сообщения - методы удержания внимания <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - редактировать изображения - работать с масками слоя <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками презентации материала - навыками художественного редактора;
<p>Высокий (отлично)</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методы цветового восприятия; - методами презентации дизайн-проектов <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбирать шрифтовую композицию под конкретную задачу - разрабатывать дизайн-макеты

	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками предпечатной подготовки; - методами презентации рекламных проектов
--	--

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)

Вопросы для зачета

Зачет не предусмотрен учебным планом.

Вопросы для экзамена

1. Иллюстрации в Internet, требования, к ним предъявляемые.
2. Форматы иллюстраций, их свойства
3. Создание бесшовных узоров Pattern в Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator.
4. Способы уменьшения объема файла. Оптимизация фрагментов изображений.
5. Подготовка изображений, имеющих прозрачные области.
6. Понятие GIF-анимации. Способы создания и параметры анимации. Применение Adobe PhotoShop для создания gif-анимации.
7. Создание баннеров: параметры, размещение на WEB-странице, разработка сюжета баннера.
8. Применение FLASH-роликов в баннерной рекламе.
9. Воздействие баннерной рекламы на пользователя.
10. Области применения Flash. Компоненты программы.
11. Понятие о цветовых моделях RGB, HSB. Работа с цветом в Flash MX.
12. Создание векторной графики во Flash, импорт векторных графических объектов и последовательностей в Flash.
13. Работа с растровой графикой.
14. Символы Flash. Понятие символа. Типы символов.
15. Применение эталонов (symbol) и экземпляров (instance).
16. Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров.
17. Работа с библиотекой Flash.
18. Слои. Структура монтажной линейки. Виды кадров.
19. Методы создания анимации. Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой. Понятие tween-анимации.
20. Анимация формы. Установка меток. Анимация движения.
21. Движение по маршруту. Маски.
22. Настройка параметров публикации документа.

23. Экспорт документа. Экспорт изображения. Экспорт фильма.
24. Понятие сценария Action Script.
25. Применение панели Actions для создания сценариев.
26. Функции управления воспроизведением.
27. Программирование кнопок.
28. Навигация внутри фильма. Организация структуры проекта.
29. Адресация клипов и кнопок.
30. Управление автономным проигрывателем Projector.
31. Переменные, типы данных, операторы.
32. Условные предложения. Предложения цикла.
33. Создание пользовательских функций.
34. Создание массива.
35. Объекты Listeners.
36. Динамический и пользовательский текст.
37. Загрузка внешних фильмов и изображений.
38. Динамическое рисование с применением Action Script.

Тестовые знания по дисциплине

1. **Укажите ошибочные варианты определения изображения в качестве гиперссылки.**
 - А. ` `
 - Б. ``
 - В. ` <IMG="image.gif">`
2. **Какой атрибут определяет имя фрейма, в котором будет открыт документ?**
 - А. target (name)
 - Б. distination
 - В. alt
 - Г. src
3. **Что определяет атрибут CELLPADDING у элемента разметки TABLE?**
 - А. расстояние между ячейками
 - Б. расстояние от содержимого до границы ячейки
 - В. ширину ячейки
 - Г. ширину границы
4. **С помощью каких тегов можно создать нумерованный список?**
 - А. ul
 - Б. ol
 - В. li
 - Г. dl
 - Д. nl
5. **Укажите ошибочное написание тега:**
 - А. `<INPUT type="TEXT" name="fld1"/>`

- Б. `<INPUT type="CHECKBOX" name="vibor1" value="var1"></INPUT>`
- В. `<INPUT type="TEXTAREA" cols="30" rows="10"/>`
- Г. `<INPUT type="SELECT"/>`

6. **Какими методами можно отправлять данные формы?**

- А. set
- Б. get
- В. post
- Г. send
- Д. mailto
- Е. submit

7. **Что означает такая запись гиперссылки:**

<A

HREF=SECOND.HTML#DOWNLOAD>?

- А. Это ссылка на начало «SECOND.HTML»
- Б. Это ссылка на ссылку с текстом "DOWNLOAD" в «SECOND.HTML»
- В. Это ссылка на метку "DOWNLOAD" в «SECOND.HTML»
- Г. Запись некорректна

8. **HTML-документ содержит несколько таблиц. Как задать цвет текста для одной из таблиц? Выберите лучший вариант:**

- А. Окружить таблицу тегами ``
- Б. Использовать тег `` для текста внутри каждой ячейки таблицы
- В. В разделе `<STYLE>` создать селектор `TABLE` и для него соответствующую декларацию
- Г. В разделе `<STYLE>` создать селектор `TD` и соответствующую декларацию
- Д. В разделе `<STYLE>` создать описание класса и указать его имя в атрибуте `CLASS` соответствующего тега `<TABLE>`
- Е. В разделе `<STYLE>` создать описание класса и указать его имя в атрибуте `CLASS` соответствующих тегов `<TD>`

9. **Каким образом группируются элементы формы типа "radio":**

- А. По имени `NAME`
- Б. по значению `VALUE`
- В. по идентификатору `ID`
- Г. группируются только смежные элементы

10. **Какой атрибут тега `` задает вертикальное расстояние между изображением и строками обтекающего его текста?**

- А. `HSPACE`
- Б. `VSPACE`
- В. `HALIGN`
- Г. `VALIGN`

11. **HTML - это:**

- А. язык гипертекстовой разметки
- Б. язык структурной разметки
- В. язык редактирования
- Г. язык программирования
- Д. правила оформления html-страниц

12.С помощью какого контейнера задается фреймовая структура документа?

- А. FRAME
- Б. BODY
- В. FRAMESET
- Г. IFRAME

13.Укажите верное использование тега <TR>?

- А. <TR><TD>ячейка</TR></TD>
- Б. <TR><TD>ячейка1</TD></TR>
- В. <TR><TH>ячейка1</TH></TR>
- Г. <TD><TR>ячейка1</TR></TD>
- Д. <TD><TR>ячейка1</TD></TR>

14.С помощью какого атрибута элемента FORM указывается адрес, куда отправлять данные формы?

- А. HREF
- Б. LOCATION
- В. ACTION
- Г. TARGET
- Д. MAILTO

15.Какой атрибут тега BODY позволяет изменять цвет "посещенных" гиперссылок?

- А. TEXT
- Б. COLOR
- В. ALINK
- Г. VLINK
- Д. LINKCOLOR
- Е. VISITED

16.Какие из приведенных тегов позволяют создавать списки определений?

- А. DT
- Б. DL
- В. UL
- Г. OL
- Д. LD

17.Как способы являются корректными для задания цвет элемента с помощью стилей?

- А. color: #45fa34
- Б. color: 234, 56, 32
- В. color: red

Г. color: RGB (234, 56, 32)

Д. color: r=254, g=56, b=32

18. Какие из значений в CSS является недопустимым для свойства position?

А. absolute

Б. fixed

В. static

Г. dynamic

Д. relative

19. Какое свойство CSS управляет отображением элемента, если оно целиком не помещается и выходит за область заданных размеров

А. visibility

Б. border

В. overflow

Г. padding

Д. margin

20. С помощью каких функций Java Script можно показать окно:

А. alert()

Б. query()

В. prompt()

Г. input()

Д. confirm()

21. Что будет содержать следующий HTML-документ при отображении в браузере?

```
<HTML><HEAD>
```

```
<SCRIPT>
```

```
function go()
```

```
{
```

```
  for (i=0; i<6; i+=2)
```

```
    document.write(i);
```

```
}
```

```
</SCRIPT></HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
</BODY></HTML>
```

А. 0123456

Б. 012345

В. 0246

Г. 024

Д. ничего, документ будет пустым

22. Что будет содержать следующий HTML-документ при отображении в браузере?

```
<HTML><HEAD>
```

```
<SCRIPT>
```

```
for (i=0; i<6; i++)
{
    document.write(i);
    i++;
}
</SCRIPT></HEAD>
<BODY>
</BODY></HTML>
```

A. 0123456

Б. 012345

В. 0246

Г. 024

Д. ничего, документ будет пустым

23. Чему будет равняться значение переменной *z* после выполнения команды?

`z = true && (5 + 1) > (2 * 3)`

A. true

Б. false

В. NaN

Г. 0

Д. Выражение написано с ошибкой

24. Как необходимо записать вызов функции `abc()`, чтобы она единожды запустилась через 2 секунды?

A. `setTimer(2000);`

Б. `setTimeout(2)`

В. `setTimeout(2000)`

Г. `setInterval(2000)`

Д. `setInterval(2)`

25. Как с помощью **Java Script** верно получить системное время компьютера?

A. `d= new DateTime();`

Б. `d = new Time();`

В. `d = new Date();`

Г. `d = CurrentDate();`

Д. `d= SystemTime();`

26. При публикации ***.swf** файла в него переносятся:

A. Все символы из библиотеки исходного *.fla

Б. Только реально используемые символы на сцене

В. Только реально используемые символы на сцене + символы, у которых отмечена опция `export for first frame`

Г. Только реально используемые символы на сцене + символы, у которых отмечена опция `export for Action Script`

27. Укажите, какого инструмента не существует во **Flash**?

A. Перо (Pen)

- Б. Карандаш (Pencil)
- В. Кисть (Brush)
- Г. Распылитель (Spray)

28. **Какие виды заливок существуют во Flash (отметить несколько)**

- А. Сплошная
- Б. Линейный градиент
- В. Радиальный градиент
- Г. Конический градиент
- Д. Растровое изображение
- Е. Векторная фактура

29. **Для чего может быть применена анимация формы (Shape Tween)**

- А. Для текста
- Б. Для векторных изображений
- В. Для символов
- Г. Для растровых изображений

30. **Может ли одновременно к слою быть применена траектория движения и слой-маска?**

- А. Да
- Б. Нет

31. **Может ли символ вложить в символ?**

- А. Да
- Б. Нет

32. **Какой тип символа имеет автономную (независимую) полноценную временную шкалу?**

- А. Графика (Graphics)
- Б. Кнопка (Button)
- В. Клип (Movie Clip)

33. **Какие существуют состояния у символа-кнопки (button symbol)? (отметить несколько)**

- А. Ненажатое (Up)
- Б. Нажатое (Down)
- В. Наведенное (Over)
- Г. Отведенное (Out)
- Д. Подготовка (Prepare)

34. **Какие текстовые слои можно поворачивать произвольным образом?**

- А. Все
- Б. Статический текст
- В. Статический текст и динамический текст
- Г. Статический текст и текст ввода

35. **Позволяет ли Flash прикреплять к ролику нестандартные шрифты, и если да, то как?**

- А. Нет, не позволяет. Нужно использовать стандартные шрифты.
- Б. Да, позволяет. Любой нестандартный шрифт автоматически прикрепляется к ролику.
- В. Да, позволяет. Можно прикрепить шрифт индивидуально к каждому текстовому полю.
- Г. Да, позволяет. Можно создать шрифтовой символ.
- Д. Да, позволяет. Можно создать шрифтовой символ или прикрепить шрифт индивидуально к каждому текстовому полю.

36. Что означает пунктирная линия на временной линейке

- А. Автоматическая анимация формы (Shapetween)
- Б. Автоматическая анимация движения (Motiontween)
- В. Ошибка создания автоматической анимации
- Г. Ручная покадровая анимация

37. Какие цветовые эффекты могут быть применены к экземпляру символа (выбрать несколько)?

- А. Контрастность (Contrast)
- Б. Цвет, оттенок (Tint)
- В. Прозрачность (Alpha)
- Г. Сложный (Advanced)
- Д. Уровни (Levels)
- Е. Кривые (Curves)

38. Могут ли разные части Flash-ролика иметь разную частоту кадров (fps)?

- А. Да
- Б. Нет

39. Какие команды существуют во Flash?

- А. Перетекания (blend) объекта в объект
- Б. Смягчения края объекта (softenfilledges)
- В. Градиентной заливки (mesh fill)
- Г. Трассировки растрового изображения в векторное (tracebitmap)

40. Что означает красный флажок в кадре?

- А. Данный кадр имеет метку (имя)
- Б. Данный кадр имеет программу ActionScript
- В. Это стоп-кадр анимации
- Г. Это начальный кадр анимации

Action Script

41. Если на машине пользователя открыто два или более клипа, можно ли организовывать обмен данными между ними, если да, то как?

- А. Нет, нельзя
- Б. Да, можно через класс LocalConnection
- В. Да, можно через класс LocalConnection или вызов fscommand
- Г. Да, можно через класс LocalNetwork или вызов fscommand

42.Какая конструкция создает обработчик нажатия на кнопку (Button)?

- А. on(click)(){ }
- Б. onclick(){ }
- В. on(press)(){ }
- Г. onpress(){ }

43.Для того, чтобы узнать значение текущего узла в классе XMLNode существует:

- А. Свойство value
- Б. Свойство nodeValue
- В. Свойство currentNodeValue
- Г. Метод detNodeValue()

44.Можно ли сохранять временные данные на машине пользователя, если да, то каким образом

- А. Нет, нельзя
- Б. Да, в специальном файле, с помощью класс LocalContainer()
- В. Да, в специальном файле, с помощью класс Cookie()
- Г. Да, в специальном файле, с помощью класс SharedObject()

42. Каким образом можно начать перетаскивать клип (movie clip) с именем clip1_mc?

- А. clip1_mc.beginDrag()
- Б. clip1_mc.startDrag()
- В. clip1_mc.prepareDrag()
- Г. startDarg()

45.Какое событие позволяет выполнить подпрограмму в каждом кадре?

- А. onLoad
- Б. onPrepareFrame
- В. onEnterFrame
- Г. onData

46.Абсолютная ссылка на главную временную шкалу из произвольного клипа обозначается ключевым словом:

- А. this
- Б. _parent
- В. _root
- Г. _main

47. Можно ли внутри одного файла – ролика подгрузить другой файл – ролик Flash во время показа, и если да, то как?
- А. Нет, такой возможности нет
 - Б. Да, функция load
 - В. Да, функция LoadMovie
 - Г. Да, функция attachMovie
48. Может ли Flash – ролик во время работы динамически создать новые экземпляры символа клипа (movieClip), если да, то как?
- А. Нет, такой возможности нет
 - Б. Да, функция load
 - В. Да, функция LoadMovie
 - Г. Да, функция attachMovie
49. Как правильно воспроизвести звуковой файл track.mp3 с диска?
- А.

```
var s = new Sound("track.mp3");  
s.play();
```
 - Б.

```
var s = new Sound()  
s.loadSound("track.mp3", false)  
s.start();
```
 - В.

```
var s = new Sound()  
s.loadSound("track.mp3", false)  
s.onLoad=function(){  
s.start();  
}
```
 - Г.

```
var s = new Sound("track.mp3", false);  
s.onLoad=function(){  
s.start();  
}
```
50. Каким образом можно зарегистрировать новый объект для оповещения о наступлении события?
- А. Объект_с_событиями.addListener(объект)
 - Б. Объект_с_событиями.events=объект
 - В. Объект_с_событиями.register(объект)
 - Г. Объект_с_событиями.newListener(Объект)
51. Как узнать, что зажата клавиша с кодом N
- А. Key.is.Down(N)
 - Б. isDown.Key(N)
 - В. Key.detAsii() == N
 - Г. Key == N
52. Для организации передачи потокового видео используется класс
- А. FLVPlayBack
 - Б. NetStream
 - В. VideoPlayer
 - Г. RemoteVideo

53. Можно ли разместить сразу два экземпляра символа клипа (movieClip) на одной глубине?

- А. Да
- Б. Нет, будет выдано сообщение об ошибке и выполнение ролика прекратится
- В. Нет, новый экземпляр заменит старый
- Г. Нет, новый экземпляр не сможет заменить старый

54. Во Flash Lite 1.x используется

- А. ActionScript 1
- Б. ActionScript 2
- В. ActionScript 3
- Г. ActionScript 4

55. Можно ли внутри одного файла – ролика подгрузить другой файл – ролик Flash во время показа, и если да, то как?

- А. Нет, такой возможности нет
- Б. Да, функция load
- В. Да, функция LoadMovie
- Г. Да, функция attachMovie

56. Может ли Flash – ролик во время работы динамически создать новые экземпляры символа клипа (movieClip), если да, то как?

- А. Нет, такой возможности нет
- Б. Да, функция load
- В. Да, функция LoadMovie
- Г. Да, функция attachMovie

57. Какая конструкция создает обработчик нажатия на кнопку (Button)?

- А. `on(click)(){ }`
- Б. `onclick(){ }`
- В. `on(press)(){ }`
- Г. `onpress(){ }`

58. Каким образом можно зарегистрировать новый объект для оповещения о наступлении события?

- А. `Объект_с_событиями.addListener(объект)`
- Б. `Объект_с_событиями.events=объект`
- В. `Объект_с_событиями.register(объект)`
- Г. `Объект_с_событиями.newListener(Объект)`

59. Как узнать, что зажата клавиша с кодом N

- А. `Key.is.Down(N)`
- Б. `isDown.Key(N)`
- В. `Key.detAsii() == N`
- Г. `Key == N`

60. Для организации передачи потокового видео используется класс

- А. FLVPlayback
- Б. NetStream
- В. VideoPlayer
- Г. RemoteVideo

14. Образовательные технологии

В рамках подготовки по данной дисциплине широко используются современные образовательные технологии:

Чтение лекций осуществляется с использованием мультимедийных компьютерных презентаций. Практические занятия осуществляются в учебном компьютерном классе МФПИТ на персональной вычислительной технике.

Методы интерактивной образовательной деятельности:

1. *Методы ИТ* – применение компьютеров для доступа к Интернет-ресурсам, активная и интерактивная форма проведения занятий (использование ИОС университета, презентаций и др.)

2. *Работа в команде* – совместная деятельность студентов в группе под руководством лидера, направленная на разработку технического задания, а также на имитацию работы команды разработчиков web-приложения.

3. *Case-study* – анализ реальных проблемных ситуаций, имевших место в соответствующей области профессиональной деятельности, и поиск вариантов лучших решений.

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

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет не менее 20%.

В рамках дисциплины студенты на практических и лекционных занятиях изучают и анализируют образцы современного дизайна; критически оценивают образцы дизайнерских продуктов и учатся определять ошибки и недочеты в работе дизайнера на конкретных примерах, работать в группах и индивидуально.

15. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Основная литература

1. Сотникова О.П. Интернет-издание от А до Я: Руководство для веб-редактора [Электронный ресурс] / О.П. Сотникова. - Москва:

Аспект-Пресс, Интернет-издание от А до Я: Руководство для веб-редактора. Учеб. пособие для студентов вузов / О. П. Сотникова. - М.: ЗАО Издательство "Аспект Пресс", 2014. - 160 с. - ISBN 978-5-7567-0723-6: Б. ц. Режим доступа:

<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785940745556.html> - ЭБС «Электронная библиотека технического вуза»

2. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учеб. / И. А. Розенсон. - СПб. [и др.] : Питер, 2010. - 219 с. : ил. ; 24 см. - Библиогр.: с. 195-197 (65 назв.). - Гриф: допущено УМО по образованию в обл. приклад. информатики в качестве учеб. для студ. вузов, обуч. по спец. "Приклад. информатика (по обл.)" и др. экон. спец. - ISBN 978-5-469-01143-9 Экземпляры всего: 50
3. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ, 2010. - 271 с. : ил. ; 21 см. - (Азбука рекламы). - Библиогр.: с. 227-229. - Гриф: допущено Умо вузов РФ по образованию в области дизайна и изобразит. искусств в качестве учеб. пособия для студ. вузов, обуч. по спец. 070601 "Дизайн". - Гриф: рек. Умц "Профессиональный учебник" в качестве учеб. пособия для студ. вузов, обуч. по спец. 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама". - ISBN 978-5-238-01525-5: Б.ц. Экземпляры всего: 10

Дополнительная литература:

4. Бердышев С.Н. Искусство оформления сайта. 2-е изд. [Электронный ресурс]: практическое пособие/ Бердышев С.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012.— 101 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/5968>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
5. Веселкова Т.В. Эффективная эксплуатация сайта [Электронный ресурс]: практическое пособие/ Веселкова Т.В., Кабанов А.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2011.— 176 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/741>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
6. Клонингер К. Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта "конфетку" [Электронный ресурс] / Клонингер К. - Москва: ДМК-пресс, . - 250 с.: ил. (Серия "Web-дизайн"). ISBN 5-94074-154-1: Б. ц. Режим доступа:
<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5940741541.html> - ЭБС «Электронная библиотека технического вуза»
7. Романычева Э. Т., Яцюк О. Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство [Электронный ресурс]. - М.: ДМК Пресс. - 432 с.: ил. (Серия "Для дизайнеров") ISBN 5-89818-034-6 : Б. ц. Режим доступа:

<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5898180346.html> - ЭБС

«Электронная библиотека технического вуза»

8. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В. Д. Курушин - Москва : ДМК-пресс, 2008. - 272 с.: ил. ISBN 5-94074-087-1: Б. ц. Режим доступа:

<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5940740871.html> - ЭБС

«Электронная библиотека технического вуза»

9. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага = Logo Design Love. A Guide to Creating Iconic Brand Identities / D. Airey : руководство дизайнера. - СПб. [и др.] : Питер , 2014. - 208 с. : ил. ; 24 см. - (Б-ка специалиста). - ISBN 978-5-496-00771-9
Экземпляров всего: 20

Периодические издания:

10. Инновации+публицити: журнал./ Саратов.: СГТУ имени Гагарина Ю.А., (архив 2009-2015), № 1-3.

11.

Интернет-ресурсы:

12. www.adme.ru – Интернет сайт о дизайне
13. <http://ru.wix.com> – Интернет сайт о лучших сайтах 2014 года
14. www.visualno.ru – Интернет сайт о веб-дизайне
15. www.cossa.ru – Интернет сайт о дизайне в рекламе
16. adindustry.ru – Интернет сайт об особенностях интернета как канала распространения рекламы.
17. Источник ИОС: https://portal.sstu.ru/Fakult/MFPIT/RKD/izn_b324/default.aspx

16. Материально-техническое обеспечение

Для проведения лекционных и практических занятий по дисциплине используются оснащенные всем необходимым современным оборудованием лекционная аудитория и компьютерные классы.

Лекционные занятия проходят в аудиториях, оснащенных 1 преподавательским компьютером (системные требования не ниже Intel Core 2 Quad Q9400 2.66Ghz/4Gb/300Gb/2Gb Nvidia GeForce 9600 GT), а также программным обеспечением NetOp Scool (Teacher).

Практические занятия проходят в одной из аудиторий, оснащенной 15 компьютерами (Intel Core 2 Quad Q9400 2.66Ghz/4Gb/300Gb/2Gb Nvidia GeForce 9600 GT); для проведения практических занятий необходима аудитория, оснащенная компьютерами, системные требования не ниже Intel Core 2 Quad Q9400 2/66Ghz/4Gb/300Gb/2Gb Nvidia GeForce 9600 GT; программное обеспечение: MS Visio 2010, MS Office 2007; Windows 7, Adobe Master Collection CS6, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8; Adobe Msater Collection CS4, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8.

Студентам предоставляется доступ к локальной сети университета и доступ к всемирной сети Internet.

Программные и технические средства, используемые при чтении лекций:

- персональный компьютер;
- Microsoft Power Point 2007;
- Интернет-браузеры: Chrome, Microsoft Internet Explorer 7, Mozilla/Firefox 3, Safari 3, Опера 10 (и более старые версии),

Программные и технические средства, используемые при выполнении практических работ:

- персональные компьютеры для организации рабочих мест учащихся;
- персональный компьютер для организации рабочего места преподавателя;
- Microsoft Office 2007;
- Интернет-браузеры: Chrome, Microsoft Internet Explorer 9+, Mozilla/Firefox 3, Safari 3, Опера 10 (и более старые версии).

Студенты имеют доступ к электронным изданиям библиотеки, а также доступ к информационно-образовательной среде СГТУ.