

**Министерство науки и высшего образования РФ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Национальный исследовательский университет «МЭИ»**

---

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 Дизайн

Наименование образовательной программы: Графический дизайн

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Очно-заочная

**Рабочая программа дисциплины**  
**ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА**


<b>Блок:</b>	<b>Блок 1 «Дисциплины (модули)»</b>
<b>Часть образовательной программы:</b>	Вариативная
<b>№ дисциплины по учебному плану:</b>	Б1.В.12.03.02
<b>Трудоемкость в зачетных единицах:</b>	4 семестр - 2; 8 семестр - 4; всего - 6
<b>Часов (всего) по учебному плану:</b>	216 часов
<b>Лекции</b>	4 семестр - 16 часов;
<b>Практические занятия</b>	4 семестр - 16 часов; 8 семестр - 32 часа; всего - 48 часа
<b>Лабораторные работы</b>	не предусмотрено учебным планом
<b>Консультации</b>	4 семестр - 2 часа; 8 семестр - 2 часа; всего - 4 часа
<b>Самостоятельная работа</b>	4 семестр - 37,5 часа; 8 семестр - 109,5 часов; всего - 147,0 часа
<b>в том числе на КП/КР</b>	не предусмотрено учебным планом
<b>Иная контактная работа</b>	проводится в рамках часов аудиторных занятий
<b>включая:</b>	
<b>Творческая задача</b>	
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
<b>Экзамен</b>	4 семестр - 0,5 часа;
<b>Экзамен</b>	8 семестр - 0,5 часа; всего - 1,0 час

**Москва 2020**

## ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Шлыков С.А.
	Идентификатор	R44f687e8-ShlykovSA-5c0ffe14

(подпись)


С.А. Шлыков

(расшифровка  
подписи)

## СОГЛАСОВАНО:

Руководитель  
образовательной  
программы

(должность, ученая степень, ученое  
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAlV-dc422e7


(подпись)

А.В. Панкратова

(расшифровка подписи)

Заведующий выпускающей  
кафедры

(должность, ученая степень, ученое  
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAlV-dc422e7

(подпись)

А.В. Панкратова

(расшифровка подписи)

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель освоения дисциплины:** Овладение современными средствами аудио- теле-, визуальных и виртуальных коммуникаций, используемых в проектной деятельности.

### Задачи дисциплины

- – получение знаний для работы с программами видеомонтажа;;
- формирование представления о возможностях и сферах применения программ видеомонтажа;;
- – привить правильные подходы к работе с компьютерными технологиями и выбору оптимальных инструментов;;
- – проработать ряд технических аспектов решения прикладных задач;;
- – расширить инструментарий и спектр возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепции;
- – получить представление о современных тенденциях в графическом дизайне, о требованиях, предъявляемых к дизайнеру в современном мире..

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике		<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- - принципы работы с эффектами видео,;</li><li>- - принципы работы с эффектами видео,;</li><li>- - основные понятия и термины цифрового видео;</li><li>- принципы работы со слоями в видеофайлах,.</li></ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;;</li><li>- - использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.;</li><li>- - работать с программами видеомонтажа;;</li><li>- применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике,.</li></ul>
ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические		<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- - принципы работы с эффектами видео,;</li><li>- принципы работы со слоями в видеофайлах,.</li></ul> <p>уметь:</p>

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Запланированные результаты обучения</b>
редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам		- - работать с программами видеомонтажа;.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО**

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока дисциплин основной профессиональной образовательной программе Графический дизайн (далее – ОПОП), направления подготовки 54.03.01 Дизайн, уровень образования: высшее образование - бакалавриат.

Базируется на уровне среднего общего образования.

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания	
				Контактная работа							СР				
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль		
							КПР	ГК	ИККП	ТК					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Цифровое видео. Создание проекта	5	4	2	-	3	-	-	-	-	-	-	-	<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение материала по разделу "Цифровое видео. Создание проекта" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях <b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение дополнительного материала по разделу "Цифровое видео. Создание проекта" <b><u>Изучение материалов литературных источников:</u></b> [1], 27-43 [2], 39-57	
1.1	Форматы видео и аудио файлов	2		1	-	1	-	-	-	-	-	-	-		
1.2	Создание проекта, добавление файлов	3		1	-	2	-	-	-	-	-	-	-		
2	Интерфейс и работа со слоями	11		6	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение материала по разделу "Интерфейс и работа со слоями" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях <b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение дополнительного материала по разделу "Интерфейс и работа со слоями"
2.1	Перемещение, вращение и масштабирование слоёв, анимация	4		2	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	
2.2	Анимация слоёв, Анимация прозрачности слоя	4		2	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	
2.3	Связка слоёв	3		2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
3	Эффекты при работе с видео	5		2	-	2	-	-	-	-	-	-	1	-	<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение материала по разделу "Эффекты при работе с видео" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях
3.1	Палитра эффектов. Эффекты работы с цветом	5		2	-	2	-	-	-	-	-	-	1	-	

														<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение дополнительного материала по разделу "Эффекты при работе с видео" <b><u>Изучение материалов литературных источников:</u></b> [1], 64-81
4	Эффекты при работе с видео	15		6	-	6	-	-	-	-	-	3	-	<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение материала по разделу "Эффекты при работе с видео" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях
4.1	Эффекты перехода	5		2	-	2	-	-	-	-	-	1	-	
4.2	Создание и анимация векторных масок	5		2	-	2	-	-	-	-	-	1	-	
4.3	Компенсация движения камеры	5		2	-	2	-	-	-	-	-	1	-	<b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение дополнительного материала по разделу "Эффекты при работе с видео" <b><u>Изучение материалов литературных источников:</u></b> [2], 2-20
	Экзамен	36.0		-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	33.5	
	Всего за семестр	72.0		16	-	16	-	2	-	-	0.5	4	33.5	
	Итого за семестр	72.0		16	-	16	2		-		0.5	37.5		
5	Создание анимационного ролика	108	8	-	-	32	-	-	-	-	-	76	-	<b><u>Подготовка к текущему контролю:</u></b> Повторение материала по разделу "Создание анимационного ролика"
5.1	Создание анимационного ролика	108		-	-	32	-	-	-	-	-	76	-	<b><u>Подготовка домашнего задания:</u></b> Подготовка домашнего задания направлена на отработку умений решения профессиональных задач. Домашнее задание выдается студентам по изученному в разделе "Создание анимационного ролика" материалу. Дополнительно студенту необходимо изучить литературу и разобрать примеры выполнения подобных заданий. Проверка домашнего задания проводится по представленным письменным работам. <b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b> Изучение материалов по разделу Создание анимационного ролика и подготовка к аудиторной работе <b><u>Подготовка к практическим занятиям:</u></b>

													Изучение материала по разделу "Создание анимационного ролика" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях <u>Подготовка к практическим занятиям:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Создание анимационного ролика" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], 43-64	
	Экзамен	36.0		-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	33.5	
	Всего за семестр	144.0		-	-	32	-	2	-	-	0.5	76	33.5	
	Итого за семестр	144.0		-	-	32	2		-		0.5	109.5		
	ИТОГО	216.0	-	16	-	48	4		-		1.0	147.0		

**Примечание:** Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПр – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

## **3.2 Краткое содержание разделов**

### *1. Цифровое видео. Создание проекта*

#### **1.1. Форматы видео и аудио файлов**

Введение. Основные понятия и термины цифрового видео. Форматы видео файлов. Разрешение. Проект и композиции в проекте. Сохранение проекта, добавление файлов в проект. Импорт изображений из других программ. Импорт растровых изображений. Импорт векторных контуров..

#### **1.2. Создание проекта, добавление файлов**

Введение. Основные понятия и термины цифрового видео. Форматы видео файлов. Разрешение. Проект и композиции в проекте. Сохранение проекта, добавление файлов в проект. Импорт изображений из других программ. Импорт растровых изображений. Импорт векторных контуров..

### *2. Интерфейс и работа со слоями*

#### **2.1. Перемещение, вращение и масштабирование слоёв, анимация**

Интерфейс программы: инструменты, меню, палитры. Инструменты работы со слоями: перемещение, вращение. Прозрачность слоёв. Анимация параметров слоя. Типы ключей анимации. Инструменты для работы с ключами анимации Wiggler и Smoother. Управление скоростью воспроизведения – Time Remapping. Связка слоёв Parent – Child. Анимация связанных слоёв..

#### **2.2. Анимация слоёв, Анимация прозрачности слоя**

Интерфейс программы: инструменты, меню, палитры. Инструменты работы со слоями: перемещение, вращение. Прозрачность слоёв. Анимация параметров слоя. Типы ключей анимации. Инструменты для работы с ключами анимации Wiggler и Smoother. Управление скоростью воспроизведения – Time Remapping. Связка слоёв Parent – Child. Анимация связанных слоёв..

#### **2.3. Связка слоёв**

Интерфейс программы: инструменты, меню, палитры. Инструменты работы со слоями: перемещение, вращение. Прозрачность слоёв. Анимация параметров слоя. Типы ключей анимации. Инструменты для работы с ключами анимации Wiggler и Smoother. Управление скоростью воспроизведения – Time Remapping. Связка слоёв Parent – Child. Анимация связанных слоёв..

### *3. Эффекты при работе с видео*

#### **3.1. Палитра эффектов. Эффекты работы с цветом**

Понятие видеоэффектов. Простейшие эффекты для обработки видео: осветление, затемнение, изменение оттенков видео. Добавление текста. Эффекты для работы с прозрачностью. Векторные маски и слои других типов: Solid, Adjustment. Создание и редактирование масок. Использование векторных масок прозрачности и эффектов с применением масок. Применение векторных масок к слоям типа Adjustment..

### *4. Эффекты при работе с видео*

#### **4.1. Эффекты перехода**



Понятие видеоэффектов. Простейшие эффекты для обработки видео: осветление, затемнение, изменение оттенков видео. Добавление текста. Эффекты для работы с прозрачностью. Векторные маски и слои других типов: Solid, Adjustment. Создание и редактирование масок. Использование векторных масок прозрачности и эффектов с применением масок. Применение векторных масок к слоям типа Adjustment..

#### 4.2. Создание и анимация векторных масок

Понятие видеоэффектов. Простейшие эффекты для обработки видео: осветление, затемнение, изменение оттенков видео. Добавление текста. Эффекты для работы с прозрачностью. Векторные маски и слои других типов: Solid, Adjustment. Создание и редактирование масок. Использование векторных масок прозрачности и эффектов с применением масок. Применение векторных масок к слоям типа Adjustment..

#### 4.3. Компенсация движения камеры

Понятие видеоэффектов. Простейшие эффекты для обработки видео: осветление, затемнение, изменение оттенков видео. Добавление текста. Эффекты для работы с прозрачностью. Векторные маски и слои других типов: Solid, Adjustment. Создание и редактирование масок. Использование векторных масок прозрачности и эффектов с применением масок. Применение векторных масок к слоям типа Adjustment..

### 5. Создание анимационного ролика

#### 5.1. Создание анимационного ролика

Применение всех инструментов при создании ролика. Сценарий ролика. Композиция кадра. Композиция сюжета. Визуализация идеи. Движение как художественный эффект.

### **3.3. Темы практических занятий**

1. Цифровое видео. Создание проекта;
2. Интерфейс и работа со слоями;
3. Эффекты при работе с видео.

### **3.4. Темы лабораторных работ**

не предусмотрено

### **3.5 Консультации**

#### Аудиторные консультации по курсовому проекту/работе (КПР)

1. Консультации направлены на выполнение разделов курсового проекта под руководством наставника (преподавателя). В рамках часов на групповые консультации разбираются наиболее важные части расчетных заданий раздела "Цифровое видео. Создание проекта"
2. Консультации направлены на выполнение разделов курсового проекта под руководством наставника (преподавателя). В рамках часов на групповые консультации разбираются наиболее важные части расчетных заданий раздела "Интерфейс и работа со слоями"
3. Консультации направлены на выполнение разделов курсового проекта под руководством наставника (преподавателя). В рамках часов на групповые консультации разбираются наиболее важные части расчетных заданий раздела "Создание анимационного ролика"

#### Групповые консультации по разделам дисциплины (ГК)

1. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Цифровое видео. Создание проекта"
2. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Интерфейс и работа со слоями"
3. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Эффекты при работе с видео"
4. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Эффекты при работе с видео"
5. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Создание анимационного ролика"

Индивидуальные консультации по курсовому проекту /работе (ИККП)

1. Консультации проводятся по разделу "Эффекты при работе с видео"
2. Консультации проводятся по разделу "Эффекты при работе с видео"
3. Консультации проводятся по разделу "Создание анимационного ролика"

Текущий контроль (ТК)

1. Консультации направлены на получение индивидуального задания для выполнения контрольных мероприятий по разделу "Создание анимационного ролика"

### **3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ**

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

### 3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)					Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	5	
<b>Знать:</b>							
принципы работы со слоями в видеофайлах,	ПК-6(Компетенция)		+				Творческая задача/4 семестр КМ-2
- основные понятия и термины цифрового видео	ПК-6(Компетенция)	+					Творческая задача/4 семестр КМ-1
- принципы работы с эффектами видео,	ПК-6(Компетенция)					+	Творческая задача/8 семестр КМ-1
- принципы работы с эффектами видео,	ПК-6(Компетенция)					+	Творческая задача/8 семестр КМ-2
принципы работы со слоями в видеофайлах,	ПК-10(Компетенция)				+		Творческая задача/4 семестр КМ-4
- принципы работы с эффектами видео,	ПК-10(Компетенция)			+			Творческая задача/4 семестр КМ-3
<b>Уметь:</b>							
применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;	ПК-6(Компетенция)				+		Творческая задача/4 семестр КМ-4
- работать с программами видеомонтажа;	ПК-6(Компетенция)		+				Творческая задача/4 семестр КМ-2
- использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.	ПК-6(Компетенция)			+			Творческая задача/4 семестр КМ-3
применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;	ПК-6(Компетенция)					+	Творческая задача/8 семестр КМ-3
- работать с программами видеомонтажа;	ПК-10(Компетенция)					+	Творческая задача/8 семестр КМ-4

#### **4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)**

##### **4.1. Текущий контроль успеваемости**

**4 семестр**

Форма реализации:

1. 4 семестр КМ-4 (Творческая задача)

Форма реализации: Выполнение задания

1. 4 семестр КМ-1 (Творческая задача)
2. 4 семестр КМ-2 (Творческая задача)
3. 4 семестр КМ-3 (Творческая задача)

**8 семестр**

Форма реализации: Выполнение задания

1. 8 семестр КМ-1 (Творческая задача)
2. 8 семестр КМ-2 (Творческая задача)
3. 8 семестр КМ-3 (Творческая задача)
4. 8 семестр КМ-4 (Творческая задача)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

##### **4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине**

Экзамен (Семестр №4)

Итоговая оценка по курсу выставляется -как средняя арифметическая на основе: 1) среднего балла оценок за контрольные мероприятия, (проводимые в течение семестра: КМ-1, КМ-2, КМ-3, КМ-4), 2) семестровую составляющую и 3) оценку полученную на основе представленных работ, выполненных за отчетный период, в течение семестра.

Экзамен (Семестр №8)

Итоговая оценка по курсу выставляется -как средняя арифметическая на основе: 1) среднего балла оценок за контрольные мероприятия, (проводимые в течение семестра: КМ-1, КМ-2, КМ-3, КМ-4), 2) семестровую составляющую и 3) оценку полученную на основе представленных работ, выполненных за отчетный период, в течение семестра.

В диплом выставляется оценка за 8 семестр.

**Примечание:** Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

#### **5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **5.1 Печатные и электронные издания:**

1. Скрылина, С. Н. Цифровое фото, видео и звук на компьютере для ваших родителей / С. Н. Скрылина . – СПб. : БХВ-Петербург, 2012 . – 368 с. + CD-ROM . - ISBN 978-5-9775-0734-9 .;
2. В. С. Федотова- "Организация проектной деятельности обучающихся в условиях цифровой образовательной среды", Издательство: "б.и.", Санкт-Петербург, 2021 - (69 с.)  
<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=620875>.

## **5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. СДО "Прометей";
2. Office / Российский пакет офисных программ;
3. Windows / Операционная система семейства Linux;
4. Майнд Видеоконференции.

## **5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:**

1. ЭБС Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - [http://biblioclub.ru/index.php?page=main\\_ub\\_red](http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red)
3. Научная электронная библиотека - <https://elibrary.ru/>
4. База данных ВИНТИ online - <http://www.viniti.ru/>
5. Электронные ресурсы издательства Springer - <https://link.springer.com/>
6. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
7. Портал открытых данных Российской Федерации - <https://data.gov.ru>
8. База открытых данных Министерства труда и социальной защиты РФ - <https://rosmintrud.ru/opendata>
9. База открытых данных профессиональных стандартов Министерства труда и социальной защиты РФ - <http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/>
10. База открытых данных Министерства экономического развития РФ - <http://www.economy.gov.ru>
11. База открытых данных Росфинмониторинга - <http://www.fedsfm.ru/opendata>
12. Электронная открытая база данных "Polpred.com Обзор СМИ" - <https://www.polpred.com>
13. Национальный портал онлайн обучения «Открытое образование» - <https://openedu.ru>
14. Официальный сайт Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии - <http://protect.gost.ru/>
15. Открытая университетская информационная система «РОССИЯ» - <https://uisrussia.msu.ru>

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
Учебные аудитории для проведения лекционных занятий и текущего контроля	С-703, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный, принтер
	С-701, Компьютерный класс	стол компьютерный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения практических занятий, КР и КП	С-703, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный, принтер
	С-701, Компьютерный	стол компьютерный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в

	класс	Интернет, экран, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения промежуточной аттестации	С-703, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный, принтер
	С-701, Компьютерный класс	стол компьютерный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Помещения для самостоятельной работы	НТБ-303, Компьютерный читальный зал	стол компьютерный, стул, стол письменный, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, кондиционер
	С-705, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, доска маркерная, компьютер персональный
	С-703, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный, принтер
	С-701, Компьютерный класс	стол компьютерный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный
Помещения для консультирования	С-610, Лекционная аудитория	стол учебный, стул, шкаф для документов, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска маркерная передвижная, компьютер персональный
	С-609, Учебная аудитория	стеллаж, стол преподавателя, стол учебный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, доска маркерная, телевизор
	С-605, Кабинет кафедры дизайна	кресло рабочее, рабочее место сотрудника, стол для оргтехники, стул, шкаф для документов, шкаф для одежды, вешалка для одежды, тумба, компьютерная сеть с выходом в Интернет, доска пробковая, ноутбук, компьютер персональный, принтер, кондиционер, документы
Помещения для хранения оборудования и учебного инвентаря	С-600, Натюрмортный фонд	стеллаж для хранения инвентаря, стол, холодильник, учебно-наглядное пособие

## БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

## Технологии мультимедиа

(название дисциплины)

## 4 семестр

Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

КМ-1 4 семестр КМ-1 (Творческая задача)

КМ-2 4 семестр КМ-2 (Творческая задача)

КМ-3 4 семестр КМ-3 (Творческая задача)

КМ-4 4 семестр КМ-4 (Творческая задача)

## Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4
		Неделя КМ:	4	8	12	14
1	Цифровое видео. Создание проекта					
1.1	Форматы видео и аудио файлов		+			
1.2	Создание проекта, добавление файлов		+			
2	Интерфейс и работа со слоями					
2.1	Перемещение, вращение и масштабирование слоёв, анимация			+		
2.2	Анимация слоёв, Анимация прозрачности слоя			+		
2.3	Связка слоёв			+		
3	Эффекты при работе с видео					
3.1	Палитра эффектов. Эффекты работы с цветом				+	
4	Эффекты при работе с видео					
4.1	Эффекты перехода					+
4.2	Создание и анимация векторных масок					+
4.3	Компенсация движения камеры					+
Вес КМ, %:			25	25	25	25

## 8 семестр

### Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

КМ-5 8 семестр КМ-1 (Творческая задача)

КМ-6 8 семестр КМ-2 (Творческая задача)

КМ-7 8 семестр КМ-3 (Творческая задача)

КМ-8 8 семестр КМ-4 (Творческая задача)

### Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ-5	КМ-6	КМ-7	КМ-8
		Неделя КМ:	4	8	12	14
1	Создание анимационного ролика					
1.1	Создание анимационного ролика		+	+	+	+
Вес КМ, %:			25	25	25	25