

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

ФИЗИКО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



П.А. Машаров

29 марта 2024 г.

МП

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ РАБОТЫ С МУЛЬТИМЕДИА»**

Укрупненная группа направлений
подготовки
Программа высшего образования

44.00.00 Образование и педагогические
науки
Программа бакалавриата

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Математика и информатика

Профиль подготовки

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная, заочная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2024

Рабочая программа дисциплины «Основы работы с мультимедиа» для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (Профиль: Математика и информатика) составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2024 года.

Разработчик:
ст. преподаватель кафедры
Компьютерных технологий



Т.А. Василищенко

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры компьютерных технологий
Протокол от 26.03.2024 г. № 12

Заведующий кафедрой



Г.В. Аверин

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета математики и
информационных технологий
28.03.2024 г.



И.А. Моисеенко

Учебно-методическая комиссия факультета математики и информационных технологий.
Протокол от 27.03.2024 г. № 3
Председатель



Л. И. Селякова

Руководитель основной профессиональной
образовательной программы,
д-р пед. наук, проф., зав. каф. ВМиМПМ
26.03.2024 г.



Е.И. Скафа

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной: базовая подготовка по информатике в объёме программы средней школы; дисциплины программы бакалавриата: Web-технологии и Web-программирование, Методика обучения информатики.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1.Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	44.00.00. Образование и педагогические науки
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.Б.М8 Основы работы с мультимедиа
Часть образовательной программы	Базовая часть
Количество зачетных единиц / всего часов	4 / 144

2.2.Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекци-онных	лабора-торных	практи-ческих	самостоя-тельной работы + контроль	всего	
Очная	4	8	36	36	–	72	144	экзамен
Заочная	5	10	6	8	–	130	144	экзамен

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью изучения дисциплины «Основы работы с мультимедиа» является получение основных теоретических знаний, умений и практических навыков в области построения мультимедиа продукции различного назначения, включая подготовку мультимедиа компонентов на основе современных информационных технологий.

В процессе обучения по дисциплине «Основы работы с мультимедиа» студент должен получить фундаментальные теоретические знания и приобрести практические навыки в области обработки мультимедиа данных, алгоритмов обработки видеoinформации, а также ознакомиться с основными форматами представления мультимедиа информации.

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1.Компетенции

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ОПК-8. Способен	ОПК 8.19. Проектирует	ОПК-1.3.1. Знает подходы к созданию анимации и её основные виды, требования к аппаратным

осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	практико-ориентированные учебные материалы по математике и информатике с учетом индивидуальных особенностей всех категорий обучающихся, в том числе с использованием цифровых инструментов.	средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов. ОПК-1.3.2. Умеет создавать и редактировать элементы мультимедиа. ОПК-1.3.3. Владеет навыками обработки мультимедийной информации, подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов.
---	---	---

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Название темы	Краткое содержание темы (вопросы темы)
Раздел 1. Редактор растровой графики Adobe Photoshop	
Тема 1. Основные понятия компьютерной графики	Растровая графика и векторная графика. Принципы синтеза цвета. Основные цветовые модели. Форматы файлов
Тема 2. Введение в программу Adobe Photoshop	Интерфейс. Рабочий стол. Панель инструментов. Палитры. Панель свойств. Контекстные меню. Масштабирование. Панорамирование и прокрутка. Выбор цвета.
Тема 3. Шрифт и текст. Слои	Форматы шрифтовых файлов. Классификация шрифтов. Атрибуты шрифта и текста. Инструменты для работы с текстом в Photoshop.
Тема 4. Слои	Создание нового слоя. Дублирование слоя. Создание слоя на основе выделения. Слияние слоев. Настроенные параметры слоев. Корректирующие слои. Виды корректирующих слоев. Группы слоев. Маска слоя. Маска корректирующего слоя.
Тема 5. Обравочные маски, кисти и команды отмены. Выделения и маски	Обравочная маска. Кисти. Настройки кисти. Создание кисти. Исправление ошибок. Палитра History. Инструмент History Brush. Инструменты выделения. Редактирование выделений. Перемещение. Сложение и вычитание. Визуализация границы. Обращение выделений. Отмена выделений. Растушевка. Инструмент Magic Wand. Инструмент Quick Selection. Режим быстрой маски. Создание выделения в режиме быстрой маски.
Тема 6. Удаление артефактов. Размытие дефектов	Инструмент Clone Stamp. Ретушь поврежденного изображения клонирующим штампом. Инструмент Healing Brush. Инструмент Patch. Обработка областей с высокой контрастностью. Размытие дефектов инструментом Blur. Размытие дефектов фильтрами. Размытие канала. Размытие слоя. Использование фильтра Dust & Scratches. Выборочная фильтрация дефектов. Фильтрация разнородных дефектов.
Тема 7. Маскирование дефектов	Наложение слоя. Обработка каналов в системе Lab. Удаление прямых царапин, удаление надрывов, удаление пятен, устранение разрывов.
Тема 8. Обработка внешности человека	Устранение дефекта "красные глаза". Изменение цвета глаз. Изменение цвета волос. Улучшение кожи лица. Работа с

Название темы	Краткое содержание темы (вопросы темы)
	фильтром «Пластика».
Тема 9. Вывод изображения на печать	Основные представления о цветной печати. Цветоделение. Типографский растр. PostScript-драйвер принтера. Разрешение и линиятура растра. Муар. Треппинг и печать с наложением. Создание печатного документа в Adobe Photoshop. Настройка параметров печати Photoshop. Настройка параметров принтера.
Раздел 2. Редактор векторной графики Adobe Illustrator.	
Тема 10. Введение в программу Illustrator	Интерфейс. Палитры. Функциональные клавиши. Перестройка палитр. Выбор и скрытие палитры. Управляющая панель. Панель инструментов. Определение инструмента. Выбор инструмента. Режимы отображения. Способы изменения масштаба просмотра. Быстрое перемещение по изображению. Работа с несколькими монтажными областями в одном документе. Режимы просмотра графических объектов.
Тема 11. Построение примитивов	Инструменты Rectangle (Прямоугольник), RoundedRectangle (Скругленный прямоугольник), Ellipse (Эллипс). Инструмент Polygon (Полигон). Инструмент Star (Звезда). Группа инструментов незамкнутых линий. Инструменты выделения объектов. Присвоение цвета объектам. Атрибуты объектов. Изменение цвета атрибутов. Порядок следования объектов. Обводка объекта. Группировка объектов. Работа с элементами группы. Выравнивание и распределение объектов. Палитра Align (Выравнивание).
Тема 12. Цветовая модель документа.	Заливка и обводка объектов. Палитра Swatches (Образцы). Палитра Gradient (Градиент). Инструмент Gradient (Градиент). Создание и редактирование цветовой группы.
Тема 13. Трансформация объектов.	Преобразование объекта инструментом Select (Выделение). Перемещение объектов. Масштабирование объектов. Поворот объектов. Отражение объектов. Наклон объектов. Применение нескольких преобразований одновременно. Повтор трансформации.
Тема 14. Эффекты трансформации	Эффекты искажения. Эффект Free Distort (Свободная деформация). Эффект Pucker & Bloat (Втягивание и раздутие). Эффект Roughen (Огрубление). Эффект Tweak (Трепать). Эффект Twist (Скручивание). Эффект Zig Zag (Зигзаг). Эффекты трансформации.
Тема 15. Создание сложных форм	Палитра Pathfinder (Обработка контуров). Инструмент Shape Builder (Создание форм).
Тема 16. Работа с кривыми Безье.	Создание прямолинейных контуров пером. Создание криволинейных сегментов пером. Основные элементы кривых. Типы опорных точек. Редактирование контуров. Инструменты для работы с контурами. Создание угловых точек в процессе построения кривых. Создание векторного объекта по контуру растрового изображения. Операции с опорными точками. Выравнивание опорных точек. Преобразование обводок в составные контуры. Создание дополнительного контура с отступом. Удаление мусора командой Clean Up (Вычистить). Разрезание объектов и контуров. Соединение двух открытых контуров
Тема 17. Градиентная сетка	Правила создания сеточного объекта. Создание сеточного

Название темы	Краткое содержание темы (вопросы темы)
	объекта при помощи инструмента. Использование команды Create Gradient Mesh (Создать градиентную сетку). Разбор градиентной заливки.
Тема 18. Работа с текстом	Способы создания текста. Палитры форматирования текста. Инструмент Area Type (Текст в области). Текст по контуру. Преобразование текста в кривые. Специальные символы. Палитра Glyphs (Глифы). Наследование текста. Стили символов и абзацев.
Раздел 3. Трехмерная анимация	
Тема 19. Принципы работы в 3D studio max.	Особенности трехмерной графики и анимации, трехмерное пространство, основные понятия, система координат трехмерного пространства. Создание объектов и работа с ними. Типы объектов. Создание объектов, выделение.
Тема 20. Инструменты моделирования	Простейшие операции с объектами, вращение, масштабирование, выравнивание, клонирование. Моделирование на основе примитивов. Создание объектов при помощи булевских операций. Создание трехмерных сцен с использованием частиц. Правка редактируемых оболочек (Editable Mesh, Editable Poly, Editable Patch). NURBS - моделирование. Использование модификаторов. Деформирующие модификаторы. Модификаторы свободных деформаций.
Тема 21. Работа с редактором материалов.	Материалы. Процедурные карты. Особенности отражения света – основа имитации материалов. Редактор материалов. Настройка параметров стандартных материалов. Назначение и отмена назначения материалов объектам сцены. Назначение и типы карт текстур. Создание многокомпонентных материалов.
Тема 22. Работа с источниками света и виртуальными камерами	Освещение сцены. Источники света. Выбор положения источников света в сцене. Съемка сцены. Камеры. Типы камер. Характеристики камер. Особенности материала, обусловленные конструкцией камеры.
Тема 23. Создание анимации	Анимация. Предмет анимации. Оживление объектов на экране. Основы управления анимацией. Создание анимации методом ключей. Создание и просмотр эскиза анимации. Редактирование ключей анимации. Модуль reactor.
Тема 24. Визуализация сцены.	Алгоритмы визуализации: отсечения, развертки, удаления невидимых линий и поверхностей, закраски. Способы создания фотореалистических изображений. Визуализация анимации. Визуализатор mental ray. Совмещение трехмерной графики и видео изображений.
Тема 25. Моделирование. Спецэффекты.	Инструменты моделирования. Эффекты: «галактика», «объемный текст на камне», «светящаяся надпись», «звездная пыль», «объемный свет», «эффект трансформирующихся частиц Sand Blaster».
Раздел 4. Программы нелинейного видеомонтажа	
Тема 26. Основные понятия работы с мультимедиа.	Понятия видеоряда, текстового потока. Понятие сцены. Способы презентации мультимедиа продуктов. Стандарты видеосъемки.
Тема 27. Этапы и технологии создания мультимедийных	Разработка концепции проекта. Планирование проекта мультимедиа. Требования к проекту. Разработка и создание

Название темы	Краткое содержание темы (вопросы темы)
продуктов	проекта. Разработка структуры проекта. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Примеры составления списка затрат на создание и реализацию проекта мультимедиа. Разработка пользовательского интерфейса. Издание диска.
Тема 28. Сжатие видеоизображения	Принципы сжатия видеоизображения. Формат сжатия MPEG 1 и 2. Формат сжатия MPEG 4.
Тема 29. Введение в программу Adobe Premiere	Введение в программу видеомонтажа Adobe Premiere. Понятие проекта и установок проекта. Видеозахват с внешнего источника сигнала.
Тема 30. Интерфейс Premiere.	Основные составляющие интерфейса Premiere. Понятие текущего кадра фильма и управление его воспроизведением в Мониторе и на панели Timeline.
Тема 31. Adobe Premiere: проекты и клипы	Добавление клипов на монтажный стол с использованием монитора программы. Монтаж методом вставки с использованием монитора 6 программ. Управление разрешением. Использование маркеров. Использование функций Sync Lock и Lock Track. Поиск пустых промежутков на монтажном столе. Перемещение клипов. Извлечение и удаление фрагментов клипов.
Тема 32. Монтаж фильма в Adobe Premiere	Четырехточечный монтаж. Коррекция времени воспроизведения клипов. Замена клипов и материала. Вложенные последовательности. Обычная обрезка. Расширенная обрезка. Обрезка с помощью монитора программы. Использование режима Trim на мониторе программы. Выбор способа обрезки на мониторе программы.
Тема 33. Монтаж аудио в Adobe Premiere.	Рабочее пространство Audio. Выходная дорожка Master. Аудиометры. Изучение характеристик звука. Изменение уровня громкости звука. Настройка усиления звука. Нормализация звука. Раздельный монтаж. Настройка уровней громкости звука в последовательности. Работа с панелью Audio Mixer.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 4, семестр – 8

Наименования разделов и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Редактор растровой графики Adobe Photoshop	9	9	-	18	36
Основные понятия компьютерной графики	1	1	-	2	4
Введение в программу Adobe Photoshop	1	1	-	2	4
Шрифт и текст	1	1	-	2	4
Слои	1	1	-	2	4
Обрвочные маски, кисти и команды отмены. Выделения и маски	1	1	-	2	4
Удаление артефактов. Размытие дефектов	1	1	-	2	4
Маскирование дефектов	1	1	-	2	4
Обработка внешности человека	1	1	-	2	4
Вывод изображения на печать	1	1	-	2	4

Раздел 2. Редактор векторной графики Adobe Illustrator	9	9	-	18	36
Введение в программу Illustrator	1	1	-	2	4
Построение примитивов	1	1	-	2	4
Цветовая модель документа	1	1	-	2	4
Трансформация объектов	1	1	-	2	4
Эффекты трансформации	1	1	-	2	4
Создание сложных форм	1	1	-	2	4
Работа с кривыми Безье	1	1	-	2	4
Градиентная сетка	1	1	-	2	4
Работа с текстом	1	1	-	2	4
Раздел 3. Трехмерная анимация	9	9	-	19	37
Принципы работы в 3D studio max	1	1	-	2	4
Инструменты моделирования	1	1	-	2	4
Работа с редактором материалов	1	1	-	2	4
Работа с источниками света и виртуальными камерами	1	1	-	2	4
Создание анимации	2	2	-	7	11
Визуализация сцены	1	1	-	2	4
Моделирование. Спецэффекты	2	2	-	2	6
Раздел 4. Программы нелинейного видеомонтажа	9	9	-	17	35
Основные понятия работы с мультимедиа	1	1	-	2	4
Этапы и технологии создания мультимедийных продуктов	1	1	-	2	4
Сжатие видеоизображения	1	1	-	2	4
Введение в программу Adobe Premiere	1	1	-	2	4
Интерфейс Premiere	1	1	-	2	4
Adobe Premiere: проекты и клипы	1	1	-	2	4
Монтаж фильма в Adobe Premiere	2	2	-	2	6
Монтаж аудио в Adobe Premiere	1	1	-	3	5
ИТОГО ЗА СЕМЕСТР	36	36	-	72	144
ИТОГО ПО КОМПОНЕНТУ ОПОП	36	36	-	72	144

6.2. Форма обучения – заочная, курс – 5, семестр – 10

Наименования разделов и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Редактор растровой графики Adobe Photoshop	1,5	2	-	35	38,5
Основные понятия компьютерной графики	-	-	-	4	4
Введение в программу Adobe Photoshop	-	-	-	3	3
Шрифт и текст	-	-	-	4	4
Слои	-	-	-	4	4
Оброчные маски, кисти и команды отмены. Выделения и маски	0,5	0,5	-	4	5
Удаление артефактов. Размытие дефектов	0,5	0,5	-	4	5
Маскирование дефектов	-	0,5	-	4	4,5
Обработка внешности человека	0,5	0,5	-	4	5
Вывод изображения на печать	-	-	-	4	4

Раздел 2. Редактор векторной графики Adobe Illustrator	1,5	2	-	35	38,5
Введение в программу Illustrator	0	0	-	4	4
Построение примитивов	0	0	-	3	3
Цветовая модель документа	0	0	-	4	4
Трансформация объектов	0,5	0,5	-	4	5
Эффекты трансформации	0,5	0,5	-	4	5
Создание сложных форм	0	0,5	-	4	4,5
Работа с кривыми Безье	0,5	0,5	-	4	5
Градиентная сетка	0	0	-	4	4
Работа с текстом	0	0	-	4	4
Раздел 3. Трехмерная анимация	1,5	2	-	28	31,5
Принципы работы в 3D studio max	0	0	-	4	4
Инструменты моделирования	0	0	-	4	4
Работа с редактором материалов	0	0,5	-	4	4,5
Работа с источниками света и виртуальными камерами	0	0	-	4	4
Создание анимации	0,5	0,5	-	4	5
Визуализация сцены	0,5	0,5	-	4	5
Моделирование. Спецэффекты	0,5	0,5	-	4	5
Раздел 4. Программы нелинейного видеомонтажа	1,5	2	-	32	34,5
Основные понятия работы с мультимедиа	0	0	-	4	4
Этапы и технологии создания мультимедийных продуктов	0	0	-	4	4
Сжатие видеоизображения	0	0	-	4	4
Введение в программу Adobe Premiere	0	0	-	4	4
Интерфейс Premiere	0	0,5	-	4	4,5
Adobe Premiere: проекты и клипы	0,5	0,5	-	4	5
Монтаж фильма в Adobe Premiere	0,5	0,5	-	4	5
Монтаж аудио в Adobe Premiere	0,5	0,5	-	4	5
ИТОГО ЗА СЕМЕСТР	6	8	-	130	144
ИТОГО ПО КОМПОНЕНТУ ОПОП	6	8	-	144	144

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

Раздел 1

1. В каких графических программах создаются растровые изображения?
2. В каких графических программах создаются векторные изображения?
3. Какие рисунки называются векторными изображениями?
4. Назовите способы осветления и затемнения изображения
5. Что такое Марионеточная деформация и чем она отличается от просто деформации перспективы?
6. От чего в первую очередь зависит результативность операции клонирования в первом задании?
7. Сколько режимов наложения может использовать восстанавливающая кисть?
8. Какую команду необходимо применять, чтобы уменьшить интенсивность действия восстанавливающей кисти?

Раздел 2

1. Какие рисунки называются растровыми изображениями?
2. Цветовая модель – это?
3. Аппаратно-независимая цветовая модель – это?
4. Опишите принципы выполнения Базовой техники,
5. Усовершенствованной методики и Обработки областей с высокой контрастностью.
6. В чем заключается базовая техника инструмента Patch (Заплата)?
7. Какое назначение кнопки Source (Источник)?
8. Работает ли штамп на корректирующих слоях?

Раздел 3

1. Интуитивная цветовая модель – это?
2. Графическим способом представления модели HSB является
3. Режим наложения – это?
4. Назовите четыре основных типа оптических искажений.
5. Для чего нужен инструмент Линейка?
6. Что принято называть артефактами?
7. Приведите краткое описание настроек инструмента Clone Stamp (Штамп)
8. Что такое клонирующий штамп?

Раздел 4

1. Отличие стандартов PAL и NTSC. Форматы видеофайлов. Кадровая частота. Видео переход.
2. Виды видеомонтажа. Их отличия.

7.2.Образец содержания экзаменационного билета

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 11.

1. Основные понятия компьютерной графики. Растр и вектор.
2. Графическим способом представления модели HSB является
3. Режим наложения – это
4. Практическое задание:
 - а) Уберите артефакты с изображения различными способами. (фоновый слой должен остаться прежним)
 - б) Примените к изображению множественные источники света (фоновый слой должен остаться прежним)

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 5.

1. В чем заключается базовая техника инструмента Patch (Заплата)? Как создать маску слоя?
2. Сколько цветовых моделей способен обрабатывать растровый редактор Photoshop? Сколько из них способны хранить информацию о цвете?
3. Практическое задание:
 - а) Создайте новую кисть. Сохраните ее, и примените ее.
 - б) Отделите изображение от фона. При этом используйте максимальное количество известных вам способов (инструменты выделения, маски, каналы и др.) (фоновый слой должен остаться прежним)

В случае ведения учебного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, содержание билета может отличаться от приведенного.

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний, обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лекционных и практических занятий (участие в обсуждении текущего и пройденного материала, решение задач и т.п.).

8.1. Семестр 1

Номера разделов	Виды работ	Максимальное количество баллов
1	Организационно-учебная работа обучающегося в аудитории	10
	Самостоятельная работа	10
2	Организационно-учебная работа обучающегося в аудитории	10
	Самостоятельная работа	10
3	Организационно-учебная работа обучающегося в аудитории	10
	Самостоятельная работа	10
4	Организационно-учебная работа обучающегося в аудитории	10
	Самостоятельная работа	10
ИТОГО		80
Экзамен		20
Общий итог за семестр		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом.
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- 3) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- 3) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в Главном корпусе ДонГУ (г. Донецк, пр. Гурова, 6), в Учебно-практическом вычислительном центре ДонГУ (г. Донецк, пр. Гурова, 6, корпус 12).

Для проведения лекций требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской / сенсорным экраном / мультимедийный проектор с экраном и ноутбуком, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя.

Для проведения практических занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской / сенсорным экраном / мультимедийный проектор с экраном и ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя.

Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная маркерной доской или сенсорным экраном / мультимедийный проектор с экраном и ноутбук, персональные компьютеры, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в аудиториях Главного корпуса (ауд. 511, 605, 610).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования ФГБОУ ВО «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

11. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

1. Компьютерная графика и Web-дизайн / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин; под ред. Л. Г. Гагариной. - М.: ИНФРА-М: ФОРУМ, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - Рек. НМС МИЭТ. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=922641>
2. Adobe Premiere Pro CC. Официальный учебный курс / [пер. с англ. М. А. Райтмана]. - М.: Эксмо, 2014. - 544 с
3. Семибратов И. П. Photoshop CS5: основы фотомонтажа и редактирования изображений / И.П. Семибратов, Р.Г. Прокди. – СПб: Наука и техника, 2010. – 191 с.

11.2. Дополнительная литература

1. Красильников Н. Н., Красильникова О. И. Мультимедиа технологии в информационных системах. Методы сжатия и форматы записи графической информации: Учеб. пособие/СПбГУАП. СПб., 2004. 68 с.: ил.
2. Красильников Н. Н., Красильникова О. И. Мультимедиа технологии в информационных системах. Методы сжатия и форматы записи графической информации: Учеб. пособие/СПбГУАП. СПб., 2004. 68 с.: ил.

12. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Обучающий портал по Adobe Photoshop. URL: www.photoshop-master.ru (дата обращения 01.10.2023 г.)
2. Уроки Adobe Illustrator URL: <https://sheko.ru/adobe-illustrator/uroki> (дата обращения 01.10.2023 г.)
3. Обучающий портал по 3Ds Max. URL: <http://www.render.ru> (дата обращения 01.10.2023 г.)
4. Компьютерная графика и Web-дизайн / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин; под ред. Л. Г. Гагариной. - М.: ИНФРА-М: ФОРУМ, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - Рек. НМС МИЭТ. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=922641> (дата обращения 01.10.2023 г.)

13. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
3. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).
4. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, 3Ds Max (лицензия программ для высших учебных заведений).