

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Пономарева Светлана Викторовна
Должность: Проректор по УР и НО
Дата подписания: 20.09.2023 17:33:40
Уникальный программный ключ:
bb52f959411e64617386e1277997e6715b61a26



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ДГТУ)
АВИАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ**

УТВЕРЖДАЮ Директор АТК
_____ В.А. Зибров
20.03.2023г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине ОП.14 Технология мультимедиа
основной образовательной программы
по специальности СПО
09.02.07 Информационные системы и программирование
базовой подготовки

Ростов-на-Дону
2023 г.

1 Фонд оценочных средств

1.1 Область применения

Фонд оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОП.14 Технология мультимедиа программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование в части овладения профессиональных и общих компетенций.

Результаты освоения (объекты оценивания)	Код (общие и профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата и их критерии	Тип задания	Форма аттестации (в соответствии с учебным планом)
Уметь:				
У1. Использовать основные современные средства растровой и векторной графики.	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 4.1, ПК 4.2	- создание звукового файла MIDI; - создание звукового файла WAVE; - создание звукового файла MP3, OGG, AC3, Flac.	Задание тестовое с выбором ответа	Диф. зачет
У2. Использовать гипертекстовые возможности.		- обработка аудиозаписи и создание звуковых эффектов; - реставрация старых аудио записей; - монтаж видеоклипа.		
У3. Использовать звуковые файлы и анимацию.		- исследование аппаратных средств мультимедиа; - создание учебной аудиовизуальной программы;		
У4. Использовать инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.		- разработка web-сайта с использованием гипермедиа ссылок		
У5. Создавать мультимедийные приложения.		-создание мультимедиа приложений с помощью программ-перзентаций;		
Знать:				
Зн1. Современные направления мультимедиа-технологий, ап-	ОК 01, ОК 02, ОК 04,	- стандарт МРС, базовая конфигурация МРС; - звуковые кодеки для мультимедиа	Практическое задание	

<p>паратных и программных средствах, имеющих на рынке в настоящее время и в перспективе</p>	<p>ОК 05, ОК 09, ПК 4.1, ПК 4.2</p>	<p>тимедиа; - реализация объёмного звучания; - видеоплаты и видеокарты; - технология подготовки и выпуска аудиовизуальной продукции; - производство первичных аудио- и видеоматериалов; - консервация и тиражирование аудиовизуальной продукции</p>		
<p>Зн2. Приемы компьютерной обработки синтеза звука, изображений, гипертекста</p>		<p>- синтез звука, форматы и методы сжатия данных при записи звука; - основные принципы создания векторных и растровых изображений; - технология Flash и её использование; - основные принципы обработки изображений; - компьютерная анимация и мультипликация; - понятие о странице с использованием гипермедиа ссылок</p>		
<p>Зн3. Приемы конвертирования audio и video форматов</p>		<p>- программы для обработки звуковых файлов; - обработка аудиозаписей и создание звуковых эффектов; - ввод видеоданных в компьютер; - форматы компьютерного видео;</p>		
<p>Зн4. Принципы, аппаратуру и основные приемы линейного и нелинейного монтажа аудиовидеопрограмм</p>		<p>- понятие о линейном и нелинейном монтаже видеоклипов; - однопоточковая и двухпоточковая монтажные системы; -монтажные переходы, фильтры и спецэффекты; - DVD технология записи видеоданных и звука.</p>		

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля					
	Текущий контроль		Рубежный контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Объекты оценивания	Форма контроля	Объекты оценивания	Форма контроля	Объекты оценивания
Раздел 1. Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий	Фронтальный опрос Практическое занятие №1-2 Тестирование (Т01), (Т02) Самостоятельная работа	У1, У2 Зн1, Зн2, Зн4			Диф. зачет	У1, У2, У3, У4, У5 Зн1, Зн2, Зн3, Зн4
Раздел 2. Растровый редактор «Adobe Photoshop»	Фронтальный опрос Практическое занятие №3-9 Самостоятельная работа	У1, У2, У3 Зн1, Зн2, Зн4				
Раздел 3. Векторный редактор «Corel Draw»	Фронтальный опрос Практическое занятие №10-18 Самостоятельная работа	У1, У2, У3 У4 Зн1, Зн2, Зн3, Зн4				
Раздел 4. Запись и монтаж файлов мультимедиа с помощью редактора Windows Movie Maker	Фронтальный опрос Практическое занятие №19-20 Типовые задания Самостоятельная работа	У1, У2, У3 У5 Зн2, Зн3, Зн4				

2 Комплект контрольно-оценочных материалов

2.1 Задания для текущего контроля с критериями оценивания

2.1.1 Практические работы

Учебным планом предусмотрено выполнение 15 практических работ по дисциплине ОП.14 Технологии мультимедиа. Содержание всех практических работ приведено в методической разработке по выполнению практических работ по дисциплине ОП.14 Технологии мультимедиа.

2.1.2 Тестирование

Приводится содержание основных тестовых заданий. Соответствие тестовых заданий по темам приведено выше в таблице.

Тестирование (Т01) по разделу: Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий

1. Мультимедиа технология – это:
 - а) технология анимации изображения
 - б) технология озвучивания презентации
 - в) технология объединения различных средств представления информации
2. Мультимедиа продукт – это:
 - а) интерактивная компьютерная разработка
 - б) презентация
 - в) обучающая программа
3. Основные характеристики виртуального мира:
 - а) иммерсивность и присутствие
 - б) погружение, присутствие, интерактивность
 - в) статическая и семантическая интерактивность
4. Аудиоплата – это устройство:
 - а) сопряжения звуков
 - б) сопряжения персонального компьютера с источниками аудиосигналов
 - в) позволяющее записывать, воспроизводить и создавать звук
5. Видеокарта – это устройство:
 - а) преобразования графического изображения в видеоизображение
 - б) позволяющее выводить графическое изображение на экран телевизора
 - в) для приема, обработки и вывода видеоинформации на экран монитора
6. Генлок – это устройство:
 - а) для синхронизации изображений
 - б) для преобразования изображения
 - в) для вывода изображения
7. Кодек – это:
 - а) программа или устройство для кодирования информации
 - б) устройство для кодирования звуков
 - в) устройство или программа, преобразующие цифровые сигналы в аналоговые
8. Форматы видеофайлов:
 - а) avc, mpeg
 - б) avi, mpeg
 - в) avi, mp3
9. Форматы звуковых файлов:
 - а) midi, wav, mp3
 - б) midi, vaw, mp3
 - в) mid, wao, mp3
10. Методы синтеза звука:
 - а) волновой и акустической модуляции
 - б) частотной и глубинной модуляции

- в) частотной модуляции и волнового синтеза
11. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:
- а) векторной графики;
 - б) растровой графики.
12. Видеопамять – это:
- в) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
 - г) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
 - д) устройство, управляющее работой графического дисплея;
 - е) часть оперативного запоминающего устройства.
13. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
- ж) прямолинейной;
 - з) фрактальной;
 - и) векторной;
 - к) растровой.
14. Какие устройства входят в состав графического адаптера?
- л) дисплейный процессор и видеопамять;
 - м) дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;
 - н) дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;
 - о) магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.
15. Прimitives в графическом редакторе называют:
- п) среду графического редактора;
 - р) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 - с) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 - т) режимы работы графического редактора.
16. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
- у) exe;
 - ф) doc;
 - х) bmp;
 - ц) com.
17. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется
- а) мышь
 - б) клавиатура
 - в) экран дисплея
 - г) сканер
18. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:
- а) 2 байта
 - б) 4 бита
 - в) 256 битов
 - г) 1 байт
19. Самые распространенные форматы изображений, на web-страницах
- а) JPEG
 - б) CDR
 - в) GIF
 - г) TIFF
20. Важная особенность мультимедиа технологии является:
- а) Анимация
 - б) Многозадачность
 - в) Интерактивность
 - г) Оптимизация
21. Компьютерная презентация - это ...
- а) программа предназначенная для обработки запросов от программ-клиентов
 - б) последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты

- в) схема записи информации, содержащейся в файлах, на физический диск
22. Гиперссылка – это:
- а) любое слово или любая картинка
 - б) слово, группа слов или картинка, при подведении мыши к которой её курсор принимает форму человеческой руки
 - в) очень большой текст
 - г) текст, использующий шрифт большого размера
23. Какие программы можно назвать мультимедийными?
- а) MS Word
 - б) MS Excel
 - в) WordPad
 - г) Калькулятор
 - д) MS PowerPoint
24. Компьютерные презентации бывают (выберите несколько вариантов ответа)
- а) показательные презентации
 - б) презентации со сценарием
 - в) интерактивные презентации
 - г) циклические презентации
 - д) непрерывно выполняющиеся презентации
25. Какое общее свойство имеют интерактивные презентации?
- а) Самовыполняющаяся презентация
 - б) Обязательно требуется мультимедийный проектор
 - в) Управляются событиями
 - г) Управляются докладчиком
 - д) Обычно демонстрируются на разных выставках
26. Что включает в себя область машинной графики?
- а) Проблемы создания электронных и механических устройств.
 - б) Проблемы проектирования чертежей и схем в конструкторском бюро.
 - в) Подготовку и воспроизведение изображений.
27. Что такое математическая модель?
- а) Числовые характеристики объекта, отображающие структуру и свойства объекта
 - б) Упорядоченная совокупность данных и параметров объекта
 - в) Математические и логические взаимосвязи объекта и его окружения
 - г) Взаимосвязи и отношения между элементами объекта
 - д) Все перечисленное
28. Специфика геометрических моделей - передавать:.
- а) структуру объектов
 - б) пространственную форму
 - в) глубины пространства
 - г) глубину, форму и структуру объектов
 - д) пространственную глубину, форму и структуру объектов
29. Автор концепция организации памяти MEMEX
- а) В. Буш
 - б) Б. Гейтс
 - в) Р. Уэйн
 - г) С. Джобс
30. Интерфейс WIMP
- а) окно, рисунок, меню, указатель
 - б) слайд, рисунок, меню, указатель
 - в) окно, образ, язык, указатель
 - г) окно, образ, меню, указатель
31. Интерфейс SILK
- а) речь, указатель, язык, знание

- б) речь, образ, язык, указатель
- в) окно, образ, язык, знание
- г) речь, образ, язык, знание

32. TV-тюнер

- а) декодер
- б) аппаратный кодер
- в) программный кодек
- г) видеоплата, позволяющая воспроизводить на экране компьютера телевизионное изображение

33. Что относится к специальным средствам мультимедиа

- а) монитор, видеоплата, звуковая плата
- б) монитор, видеоплата, микрофон
- в) динамик, микрофон, колонки
- г) процессор, монитор, звуковая плата

34. Какие программы используются для работы с видео

- а) видеомонтажа
- б) анимации
- в) графические редакторы
- г) звуковые редакторы
- д) речь, образ, язык, знание

35. Какие программы используются для работы со звуком

- а) звуковой редактор
- б) программы-секвенсоры
- в) программы-аналоги
- г) программы-тембраторы

Ответы	1 - в
2 - а	3 - б
4 - в	5 - б
6 - а	7 - а
8- б	9 - а
10 - в	11 - б
12 - а	13 - г
14 - а	15 - б
16 - в	17 - в
18 - г	19 - б,в
20 - в	21 - б
22 - б	23 - д
24 - б,в,д	25 - г
26 - в	27 - а
28 - д	29 - а
30 - г	31 - г
32 - г	33 - в
34 - а	35 - а,б

Тестирование (Т02) по разделу: Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий

1. Что значит термин мультимедиа?

- а) это современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения;
- б) это программа для обработки текста;
- в) это система программирования видео, изображения;
- г) это программа компиляции кода.

2. Отметьте положительную сторону технологии мультимедиа?

- а) эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена;
- б) использование видео и анимации;
- в) конвертирование видео;
- г) использование видео и изображений.

3. Сколько моделей организации элементов в различных типах средств информатизации Вы знаете?

- а) 2;
- б) 4;
- в) 5;
- г) 3.

4. Какой тип графики состоит из множества различных объектов линий, прямоугольников?

- а) векторная;
- б) растровая;
- в) инженерная;
- г) 3D-графика.

5. Сколько категорий программ для создания векторной графики Вы знаете?

- а) 2;
- б) 3;
- в) 4;
- г) 5.

6. Какая программа относится к программе автоматизированного проектирования?

- а) Компас;
- б) Циркуль;
- в) Раскат;
- г) Adobe Draw.

7. Сколько подходов к моделированию трёхмерных объектов существует?

- а) 3;
- б) 4;
- в) 2;
- г) 5.

8. К какому типу относится моделирование, в котором объекты описываются с помощью алгоритма или процедуры?

- а) процедурное моделирование;
- б) свободное моделирование;
- в) конструктивное моделирование;

г) программное моделирование.

9. Из каких элементов состоит растровая графика?

- а) пиксел;
- б) дуплекс;
- в) растр;
- г) геометрических фигур.

10. Что такое цветовой режим?

- а) метод организации битов с целью описания цвета;
- б) это управление цветовыми характеристиками изображения;
- в) это организация цвета;
- г) это режимы цветовой графики.

11. Сколько цветов в цветовом режиме CMYK?

- а) 4;
- б) 5;
- в) 2;
- г) 8.

12. Какой из режимов предназначается для мониторов и телевизоров?

- а) RGB;
- б) CMYС;
- в) CMYK;
- г) WYUCW.

13. Какой из стандартов НЕ входит в стандарты аналогового широко вещания?

- а) RAS;
- б) NTSC;
- в) SECAM;
- г) PAL.

14. С какой скоростью демонстрируется фильм?

- а) 24 кадр/с;
- б) 25 кадр/с;
- в) 30 кадр/с;
- г) 10 кадр/с.

15. Какая фирма производитель звуковых карт является одной из самых старейших?

- а) Creative;
- б) Soundbass;
- в) SoundMix;
- г) VolumeFix.

16. Кто является основателем гипертекста?

- а) В. Буш;
- б) У. Рейган;
- в) И. Гейтс;
- г) Н. Мандола.

17. Что такое Smil?

- а) язык разметки для создания интерактивных мультимедийных презентаций;

- б) язык описания запрос;
- в) язык создания игр;
- г) язык программирования для обработки изображений .

18. Язык разметки масштабируемой векторной графики созданной Консорциумом Всемирной паутины?

- а) SVG;
- б) SMIL;
- в) VBA;
- г) C++.

19. Чем является текст в изображении SVG?

- а) текстом;
- б) графикой;
- в) скриптом;
- г) кодом.

20. На основе какого языка возник язык ECMA Script?

- а) JScript;
- б) Visual Basic;
- в) PHP;
- г) Кобол.

1.1.3 Типовые задания для оценки освоения учебной дисциплины

1 задание

Содержание: Создайте звуковой файл в соответствии с заданием варианта:

Вариант 1

Создайте звуковой файл MIDI.

Вариант 2

Создайте звуковой файл WAVE.

Вариант 3

Создайте звуковые эффекты в звуковом файле.

Вариант 4

Создайте звуковой файл MP-3.

Вариант 5

Создайте звуковой файл OGG.

Вариант 6

Создайте звуковой файл AC-34.

Вариант 7

Создайте звуковой файл Flac.

Вариант 8

Отреставрируйте старую аудио запись.

2 задание

Содержание: Создайте графический файл в соответствии с заданием варианта:

Вариант 1

Создайте векторное 2D изображение.

Вариант 2

Создайте векторное 3D изображение.

Вариант 3

Создайте композицию векторных изображений.

Вариант 4

Создайте FLASH-изображение.

Вариант 5

Создайте растровое изображение.

Вариант 6

Выполните реставрацию растрового изображения.

Вариант 7

Создайте композицию растровых изображений.

Вариант 8

Создание FLASH-анимации.

3 задание

Содержание:

Вариант 1

Выполните монтаж видео ролика: изменение размера, добавление звука и видео и текстовых эффектов.

Вариант 2

Создайте мультимедиа приложение с помощью программы-презентации.

4 задание

Содержание:

Вариант 1

1. Стандарт MPC (Multimedia Personal Computer). Базовая конфигурация MPC.
2. Видеокарты и видеоплаты с преобразованием цифрового сигнала в стандартный телевизионный формат.
3. Внутренние устройства захвата ТВ-кадров. Видеопроекторы.

Вариант 2

1. Реализация объемного звучания (3D-звук). Сканеры
1. Платы ввода видеоизображений в формате MPEG. ТВ-тюнеры.
2. Звуковые кодеки для мультимедиа. Использование сигнальных процессоров для обработки звуковых данных.

2. Фонд оценочных материалов для итоговой аттестации по учебной дисциплине

2.1 Предметом оценки на дифференцированном зачете являются умения и знания по 4 разделам дисциплины ОП.11 Мультимедийные технологии:

Раздел 1. Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий

Раздел 2. Растровый редактор «Adobe Photoshop»

Раздел 3. Векторный редактор «Corel Draw»

Раздел 4. Запись и монтаж файлов мультимедиа с помощью редактора Windows Movie Maker

По итогам дифференцированного зачета выставляется оценка по шкале: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Условия проведения зачета

Дифференцированный зачет проводится в практической форме.

К дифференцированному зачету допускаются студенты, выполнившие все практические и контрольные задания.

Время выполнения задания: 90 минут

Первый вопрос проверяют степень владения обучающимся материалом учебной дисциплины на уровне «знать». Вопросы выявляют знаниевый компонент и оцениваются по пятибалльной системе. Второй вопрос (практические задания) проверяют степень владения материалом на уровне «знать» и «уметь».

2.2 Перечень вариантов теоретических и практических вопросов выносимых на дифференцированный зачет

ВАРИАНТ №1

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Общие сведения о звуке и особенности слухового восприятия в применении к мультимедийным технологиям. Цифровое представление звука в мультимедиа-комплексах.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл MIDI.

ВАРИАНТ №2

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Синтез звука: на основе частотной модуляции (FM – синтез) и волновых таблиц (WT – синтез).

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл WAVE.

ВАРИАНТ №3

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Цифровой интерфейс музыкальных инструментов MIDI: стандарт General MIDI, аппаратные средства и протокол обмена данными, MIDI-адаптер; редактирование MIDI-партитуры

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковые эффекты в звуковом файле.

ВАРИАНТ №4

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Программы для обработки звуковых файлов: секвенсоры (CakeWalk, QBASE); форматы RealAudio и RealVideo; AVI-файлы

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл MP-3.

ВАРИАНТ №5

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Синтезатор EMU8000: структура, возможности, обработка данных

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл OGG.

ВАРИАНТ №6

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Понятие о векторной и растровой графике. Основные принципы создания векторных 2D и 3D изображений.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл AC-34.

ВАРИАНТ №7

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Программные пакеты для работы с векторной графикой (Corel Draw, 3D Dream, 3D Studio Max).

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл Flac.

ВАРИАНТ №8

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Технология FLASH и ее использование в Internet.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Отреставрируйте старую аудио запись.

ВАРИАНТ №9

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Основные принципы обработки изображений. Подготовка цифровых изображений к печати.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте векторное 2D изображение

ВАРИАНТ №10

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Общие сведения о растровой графике. Основные форматы сжатия и хранения растровых изображений.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте векторное 3D изображение

ВАРИАНТ №11

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Компьютерная анимация и мультипликация: ключевые и процедурные контроллеры; иерархические цепочки с использованием методов прямой и обратной кинематики.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию векторных изображений

ВАРИАНТ №12

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Ввод видеоданных в компьютер: захватчики кадров, ввод без сжатия и со сжатием видеоинформации. Форматы компьютерного видео: AVI, Quick Time, Video for Windows

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию растровых изображений

ВАРИАНТ №13

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Понятие о линейном и нелинейном монтаже видеоклипов. Однопоточковая и двухпоточковая монтажные системы.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте FLASH-изображение.

ВАРИАНТ №14

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Монтажные переходы, фильтры, спецэффекты. DVD технология записи видеоданных и звука.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Выполните реставрацию растрового изображения.

ВАРИАНТ №15

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Принципы организации глобальной компьютерной сети Internet. Понятие о гипертексте. Язык гипертекстовой разметки HTML

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию растровых изображений.

ВАРИАНТ №16

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Создание WEB-страницы с использованием гипермедиа ссылок. Понятие о языке сценариев.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создание FLASH-анимации.

ВАРИАНТ №17

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Создание мультимедиа приложений с помощью программ-презентаций (Power Point) и авторских систем (Formula Graphics, Hyper Method).

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Выполните монтаж видео ролика: изменение размера, добавление звука и видео и текстовых эффектов.

ВАРИАНТ №18

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Стандарт MPC (Multimedia Personal Computer). Базовая конфигурация MPC

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте мультимедиа приложение с помощью программы-презентации.

ВАРИАНТ №19

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Звуковые кодеки для мультимедиа. Использование сигнальных процессоров для обработки звуковых данных.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте звуковой файл Flac.

ВАРИАНТ №20

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Реализация объемного звучания (3D-звук). Сканеры. Внутренние устройства захвата ТВ-кадров.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Отреставрируйте старую аудио запись.

ВАРИАНТ №21

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Платы ввода видеоизображений в формате MPEG. ТВ-тюнеры.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте векторное 2D изображение

ВАРИАНТ №22

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Видеокарты и видеоплаты с преобразованием цифрового сигнала в стандартный телевизионный формат. Ускорители графических операций. Видеопроекторы.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте векторное 3D изображение

ВАРИАНТ №23

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Технология подготовки и выпуска аудиовизуальной продукции как комплексный процесс, объединяющий художественно-творческие и технические аспекты.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию векторных изображений

ВАРИАНТ №24

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Производство первичных аудио- и видеоматериалов: аппаратура, помещения, освещение съемочной площадки и требования к ним.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию растровых изображений

ВАРИАНТ №25

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Технологические приемы, методы и аппаратура компоновки и монтажа аудио- и видеопродукции радиовещания, телевидения, кинематографа, шоу-бизнеса.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте FLASH-изображение.

ВАРИАНТ №26

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. DVD технология записи видеоданных и звука.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Выполните реставрацию растрового изображения.

ВАРИАНТ №27

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Консервация и тиражирование аудиовизуальной продукции.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте композицию растровых изображений.

ВАРИАНТ №28

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Технология демонстрации аудио- и видеопрограмм.

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создание FLASH-анимации.

ВАРИАНТ №29

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Создание мультимедиа приложений с помощью авторских систем (Formula Graphics, Hyper Method).

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Выполните монтаж видео ролика: изменение размера, добавление звука и видео и текстовых эффектов.

ВАРИАНТ №30

Текст задания: задания к дифференцированному зачету состоит из двух частей: теоретической и практической.

Часть 1 (теоретическая). Подготовьте письменно ответ на вопрос:

1. Стандарт MPC (Multimedia Personal Computer). Базовая конфигурация MPC

Часть 2 (практическая): Выполните следующие практические задания:

1. Создайте мультимедиа приложение с помощью программы-презентации.

2.3 Критерии оценивания

Условия выполнения заданий: текст задания, необходимое программное обеспечение.

Место (время) выполнения задания: учебный кабинет

Максимальное время выполнения задания: 90 мин.

Критерии оценки:

Для устных ответов определяются следующие критерии оценок:

- оценка «5» выставляется, если обучающийся:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя специализированную терминологию и символику;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации при выполнении практического задания;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов преподавателя.

- оценка «4» выставляется, если:

- ответ удовлетворяет в основном требованиям на оценку «5», но при этом имеет один из недостатков:
 - в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;
 - допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя;
 - допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию преподавателя.

- оценка «3» выставляется, если:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии, исправленные после нескольких наводящих вопросов преподавателя;
- обучающийся не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме;
- при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

- оценка «2» выставляется, если:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или непонимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала,
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов преподавателя.

Самостоятельная работа на ПК оценивается следующим образом:

- **оценка «5» ставится, если:**
 - обучающийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ЭВМ;
 - работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;
- **оценка «4» ставится, если:**
 - работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи;
 - правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %);
 - работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
- **оценка «3» ставится, если:**
 - работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на ЭВМ, требуемыми для решения поставленной задачи.
- **оценка «2» ставится, если:**
 - допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

2.4 Список литературы

№	Автор	Название	Издательство	Гриф издания	Год издания	Кол-во в библиотеке	Наличие на электронных носителях	Электронные уч. пособия
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2.4.1 Основная литература								
2.4.1.1	Ли М.Г.	Мультимедийные технологии. Учебно-методический комплекс	Кемерово: КемерГУКИ,		2019			
2.4.1.2	Мишова В.В.	Мультимедийные технологии. Практикум	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры		2019			
2.4.2 Дополнительная литература								
2.4.2.1	Майстренко Н.В., Майстренко А.В.	Мультимедийные технологии в информационных системах. Учебное пособие	Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ»		2019			
2.4.2.2	Алексеев А.П., Мытько С.С., Репечко Д.А.	Современные мультимедийные информационные технологии. Учебное пособие	Москва: СОЛОН-ПРЕСС		2019			
2.4.3 Периодические издания								

2.4.3.1								
3.4.4 Практические (семинарские) и (или) лабораторные занятия								
2.4.4.1	В.А. Меркулов	Методические указания к выполнению практических работ						
2.4.5 Курсовая работа (проект)								
2.4.5.1								
3.4.6 Контрольные работы								
2.4.6.1								
2.4.7 Программно-информационное обеспечение, Интернет-ресурсы								
2.4.7.1		MS Windows 10 MS Office 2010 Kaspersky Internet Security						