

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
 ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор,  
 проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.04**

**Компьютерные технологии в дизайне**

(Индекс дисциплины)

(Наименование дисциплины)

Кафедра: **36** Информационных технологий

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки:

54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки:

Дизайн интерьера

Уровень образования:

**магистратура**

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>72</b>		
	Аудиторные занятия	<b>34</b>		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	34		
	Самостоятельная работа	38		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	2		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>2</b>		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная		<b>2</b>										
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.04.01 Дизайн

на основании учебных планов № 2/1/429

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
 Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области разработки мультимедийных продуктов (объектов инфографики) и нелинейного видеомонтажа

## 1.3. Задачи дисциплины

- обучить основным направлениям развития цифрового видео;
- выработать навыки самостоятельного владения инструментальными средствами;
- раскрыть основные приемы профессиональной работы, применяемые при создании мультимедийных презентаций и выполнения видеомонтажа;
- дать знания об основах режиссуры видеоклипов.

## 1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОПК-6	Способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой деятельности	первый

### Планируемые результаты обучения

Знать:

1) принципы использования графического способ подачи информации в информационном обществе

Уметь:

1) проводить анализ информационной графики в СМИ, связанных с областью дизайна

Владеть:

1) навыками планирования и создания современной инфографики

## 1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

Информационные технологии

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Инфографика. Теоретические аспекты</b>			
Тема 1. Инфографика. Основные понятия. Классификация объектов инфографики.	4		
Тема 2. Статическая и динамическая инфографика	4		
<b>Текущий контроль 1 (опрос)</b>	2		
<b>Учебный модуль 2. Создание объектов инфографики</b>			
Тема 3. Программные продукты для создания объектов статической инфографики. Создание плаката.	4		
Тема 4. Программные продукты для создания объектов динамической инфографики. Создание презентационного ролика.	4		
<b>Текущий контроль 2 (опрос)</b>	2		
<b>Учебный модуль 3. Редактирование и экспорт видео</b>			
Тема 5. Стандарты цифрового кино и видео. Аналоговое и цифровое видео. Различия компьютерного и TV-видео. Сжатие цифрового видео.	12		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Аппаратно-программные средства для работы с видео. Основные характеристики видеокамер. Захват звука и видео. Инструментальные средства нелинейного видеомонтажа			
Тема 6. Правила съёмки и монтажа. Методы передачи чувств с помощью монтажа. Комбинированные съёмки	4		
Тема 7. Переходы. Фильтры. Ключевые кадры. Кадр в кадре. Хроматический ключ. Рекомендации по созданию титров. Панорамирование титров	12		
Тема 8. Маскирование части видеоизображений. Ускорение-замедление темпа видео. L и J переходы	8		
Тема 9. Характеристики оцифровки и компрессии звука. Громкость и микширование. Редактирование звука. Экспорт фильмов для Internet, видео и мультимедиа.	4		
<b>Текущий контроль 3 (опрос)</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (зачет)</b>	<b>10</b>		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>72</b>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

Не предусмотрено

#### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
3	<i>Практические занятия</i> Создание плаката в векторном редакторе.	2	2				
4	<i>Практические занятия</i> Создание презентационного ролика в редакторе Adobe Premiere	2	2				
5	<i>Практические занятия</i> Видеоформаты. Аналоговое и цифровое видео. Сжатие цифрового видео. Вывод фильма.. Интерфейс Sony Vegas/ Adobe Premiere. Импорт видео с DVD- диска. Основные этапы редактирования видео в Sony Vegas. Разрезание и копирование. Использование монтажа встык.	2	4				
5	<i>Практические занятия</i> Разработка сценария короткометражного фильма с раскадровкой. Работа с цифровой камерой. Захват видео с различных источников. Использование монтажа встык, переходы фейдер и растворение, настройка длительности пререхода, копирование и	2	4				

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	размножение переходов. Установка длительности изображений по умолчанию. Панорамирование фотоизображений. Настройка ключевых кадров.						
5	<i>Практические занятия</i> Комбинированные съемки. Кадр в кадре. Хроматический ключ. Фильтры яркость/ контраст. Нарастание и затухание фильтра. Ключевые кадры.	2	2				
6	<i>Практические занятия</i> Титры. Панорамирование титров.	2	2				
7	<i>Практические занятия</i> Маскирование части видеоизображений. Ускорение-замедление темпа видео. Создание обучающего клипа. L и J переходы. Видеограбер SAmStudio. Запись дикторского комментария.	2	10				
8	<i>Практические занятия</i> Звуковой монтаж. Синхронный звук. Громкость и микширование. Применение фильтров и спецэффектов. Захват кадра. Музыкальный клип на основе стоп-кадров.	2	6				
9	<i>Практические занятия</i> Экспорт и сжатие итогового фильма.	2	2				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>34</b>				

### 3.3. Лабораторные занятия

Не предусмотрено

## 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Не предусмотрено

## 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1-3	Опрос	2	3				

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы	Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение

обучающегося	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Усвоение теоретического материала	2	14				
Подготовка к практическим занятиям	2	14				
Подготовка к зачету	2	10				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>38</b>				

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Практические и семинарские занятия	<i>Мастер-класс в виде обучающего семинара с применением изученных технологий для решения практических задач</i>	16		
<b>ВСЕГО:</b>		16		

### 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение практических занятий 2 полугодие	40	•1 балл за каждое занятие (всего 34 занятий в семестре), максимум <b>34</b> баллов •1 балл за каждый правильный ответ на вопрос <b>текущего контроля</b> (всего 3 опроса по 22 вопроса в каждом), максимум <b>66</b> баллов
2	Сдача зачета	60	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 40 баллов; •Решение практической задачи – до 30 баллов за каждую (всего 2 задачи), максимум 60 баллов.
<b>Итого (%):</b>		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60	3 (удовлетворительно)	Зачтено
40 – 50		
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

#### а) основная учебная литература

1. Тропченко А.А. Методы вторичной обработки и распознавания изображений [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.А. Тропченко, А.Ю. Тропченко. — Электрон. текстовые данные.

— СПб. : Университет ИТМО, 2015. — 215 с. — 2227-8397. — Режим доступа:

<http://www.iprbookshop.ru/67277.html>

2. Зиновьева Е.А. Компьютерный дизайн. Векторная графика [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Е.А. Зиновьева. — Электрон. текстовые данные. — Екатеринбург: Уральский федеральный университет, 2016. — 116 с. — 978-5-7996-1699-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html>
3. Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С.Б. Головкин. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 423 с. — 978-5-238-01477-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453.html>

б) дополнительная литература и другие информационные источники

1. Холл А. Sony Vegas PRO 11. Профессиональный видеомонтаж [Электронный ресурс] : практический учебный курс / А. Холл, Р.Г. Прохди. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : Наука и Техника, 2013. — 368 с. — 978-5-94387-915-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/35379.html>
2. Молочков В.П. Работа в CorelDRAW X5 [Электронный ресурс] / В.П. Молочков. — Электрон. текстовые данные. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 176 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39563.html>
3. Флеров А.В. Практические и самостоятельные работы в CorelDRAW [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.В. Флеров. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : Университет ИТМО, 2013. — 68 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67569.html>

## **8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

1. Компьютерное моделирование в дизайне: методические указания. [Электронный ресурс]/ сост. Н.Г. Корней.— СПб.: СПГУТД, 2016. – 111 с. — Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2251](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2251), по паролю
2. Компьютерная графика : методические указания. [Электронный ресурс]/ сост. Н.Г. Корней.— СПб.: СПГУТД, 2016. – 122 с. — Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=3062](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3062), по паролю
3. Спицкий С. В. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся: методические указания / С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2015811](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811), по паролю

## **8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины**

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru/>
3. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. URL: <http://window.edu.ru/>

## **8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

1. Windows 10, OfficeStd 2016 RUS OLP NL Acdmc

## **8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Мультимедийный класс с выходом в Интернет.
2. Широкоформатный телевизор.
3. Ноутбук.
4. Цифровая видеокамера.

## **8.6. Иные сведения и (или) материалы**

Не предусмотрено

# **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<i>Не предусмотрено</i>
Практические занятия	Практические занятия предполагают расширение и закрепление знаний, полученных на лекциях, путем решения типовых практических задач с применением информационных технологий и средств вычислительной техники, а также углубленной проработки выданных учебно-методических материалов по изучаемой дисциплине. На практических занятиях может проводиться обсуждение хода выполнения практических работ, основных типовых ошибок, а также защита отчетов по итогам выполнения практических работ.
Лабораторные занятия	<i>Не предусмотрено</i>
Самостоятельная работа	Самостоятельная работа закрепляет знания и умения, полученные на аудиторных занятиях, и способствует расширению навыков владения изучаемыми программно-аппаратными средствами. Самостоятельная работа предполагает проработку рекомендуемых учебно-методических материалов для подготовки к лекционным и практическим занятиям; подготовки по предложенным вопросам курса, при решении типовых вариантов контрольных заданий к зачету. По итогам выполнения практических работ составляется отчет и презентация с результатами и выводами по проделанной работе.

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

#### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОПК-6/первый	Формулирует основные принципы работы с информацией, этапы и средства ее визуализации, возможность получения эффекта использования графики при построении презентации	Вопросы к устному собеседованию	перечень вопросов для устного собеседования (15 вопросов)
	формирует набор показателей информационно-графических объектов, организует сбор данных, выполняет анализ работ известных дизайнеров, систематизирует и вербализует результаты исследований	Практическое задание	перечень заданий (1 задание)
	Выбирает вид и образ, планирует комплексную инфографику	Практическое задание	перечень заданий (1 задание)

#### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

##### Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	<i>Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Ответ полный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но стандартный. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
61 – 74		<i>Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных</i>



		<i>источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым темам. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
40 – 50		<i>Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
1 – 16		<i>Непонимание заданного вопроса. Неспособность сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
0		<i>Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки). <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра</b></i>

## 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

### 10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1.	Этапы нелинейного видеомонтажа. Видеоредакторы, обзор возможностей.	5
2.	Телевидеостандарты. Различия компьютерного и ТВ- видео.	5
3.	Видеоформаты. Аналоговое и цифровое видео.	5
4.	Сжатие цифрового видео. Вывод фильма в видеоредакторе.	6
5.	Основные характеристики видеокамер. Работа с цифровой камерой.	6
6.	Эмпирические правила съёмки и монтажа.	6
7.	Интерфейс профессионального видеоредактора (Sony Vegas, Adobe Premiere, Pinnacle Studio).	7
8.	Импорт видео с DVD диска.	7
9.	Основные этапы редактирования видео в видеоредакторе. Разрезание и копирование. Использование монтажа встык. Редактирование видеоряда.	7
10.	Захват видео с различных источников. Захват в видеоредакторе.	7
11.	Использование монтажа встык, переходы фейдер и растворение, настройка длительности пререхода, копирование и размножение переходов.	7
12.	Установка длительности изображений при импорте. Панорамирование фотоизображений. Настройка ключевых кадров.	7
13.	Фильтры яркость / контраст. Нарастание и затухание фильтра. Ключевые кадры.	7
14.	Кадр в кадре. Хроматический ключ. Комбинированные съемки.	5
15.	Основные рекомендации по созданию титров. Панорамирование титров.	8
16.	Маскирование части видеоизображений.	8
17.	Ускорение-замедление темпа видео.	8
18.	Характеристики оцифровки и компрессии звука.	8
19.	Синхронный звук. Редактирование звука в видео и звуковом редакторе. Громкость и микширование.	8
20.	L и J переходы. Назначение и настройка в видеоредакторе.	8
21.	Захват кадра. Создание клипа на основе стоп-кадров.	9
22.	Применение и настройка видеограбера.	9

### Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций




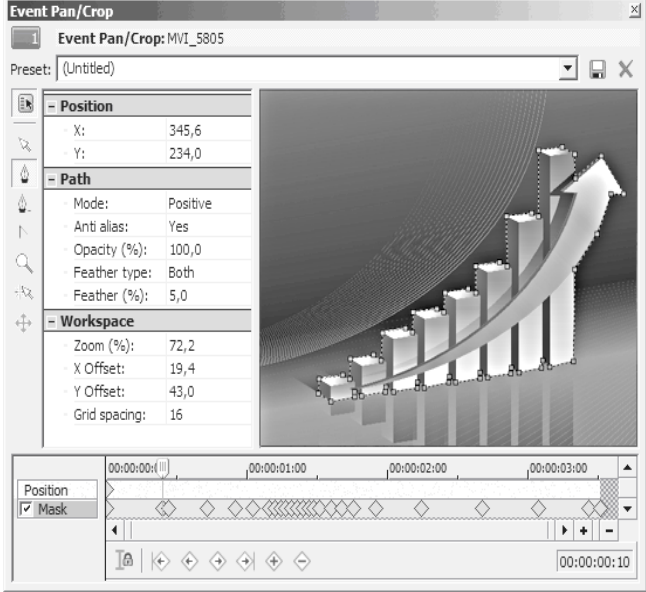
*не предусмотрены*

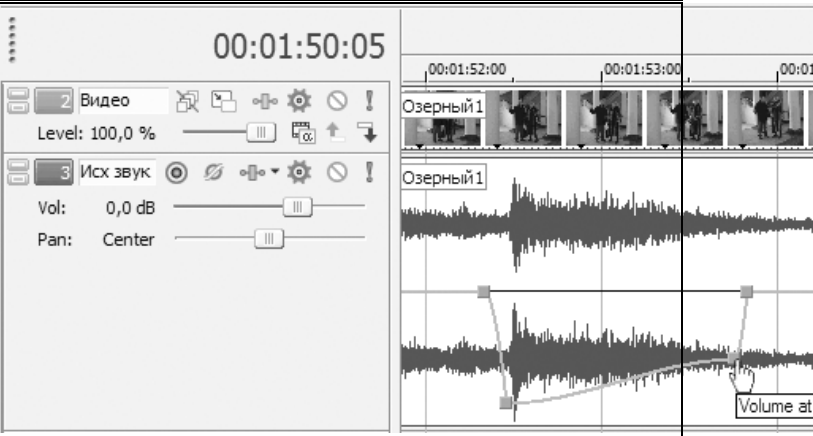


### 10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

*не предусмотрены*

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	Создать объект инфографики, иллюстрирующий особенности контроля информации в сети Интернет.	<p style="text-align: center;"><b>WEB-КОНТРОЛЬ И ЕГО ПОСЛЕДСТВИЯ</b></p> <p>В левой части плаката компактно изображены каналы утечки информации, в правой части показаны угрозы для пользователей сети.</p>
2	Создать объект инфографики, иллюстрирующий долю различных видов энергии в общем энергетическом балансе мировой экономики	
2	Определить разрешающую способность видеокамеры, с помощью которой снята данная испытательная таблица	<p><b>Решение</b>          Разрешающую способность видеокамеры принято измерять в телевизионных линиях (ТВЛ) по качеству заснятой испытательной таблицы. Цифры, стоящие в месте, где сужающиеся горизонтальные и вертикальные линии перестают быть различимыми, и характеризуют разрешающую способность камеры соответственно по вертикали и горизонтали.</p> <p>Ответ: 400 ТВЛ</p>
3	Нарисуйте график перехода между клипами 1 и 2, помогающего внушить, что прошло какое-то время.	<p>График перехода "Фейдер"</p> <p><b>Решение</b></p>
4	Опишите основные шаги создания переходов в редакторе Sony Vegas Pro	<p><b>Решение</b>          На вкладке Transitions находятся около 200 разнообразных переходов. Переходы могут применяться к видеоклипам,</p>

		<p>картинкам и титрам, размещенным на монтажном столе. При перетаскивании выбранного перехода появляется диалог Video Event FX с параметрами перехода. Их влияние можно просмотреть, перетаскивая ползунок на временной шкале прямо в окне настроек. Длительность перехода можно менять за счет изменения ширины перекрытия при перемещении одного из клипов или перетаскиванием правой границы самого перехода. Настройка и удаление ранее размещенного перехода выполняется после щелчка на значке  внутри самого перехода.</p> <p>Переход-затухание Fade одинаково настраивается для изображения или звука. Клипы должны размещаться встык. Используются верхние уголки клипа, когда указатель мыши принимает вид . Фронт затухания Fade type выбирается в контекстном меню графика, представленного на краю клипа. Подобные настройки доступны и для перекрестного затухания Crossfader, при наложении клипов.</p>
5	<p>Опишите основные шаги создания комбинированной съемки в редакторе Sony Vegas Pro</p>	<p><b>Решение</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Маскируемый клип размещается на верхней дорожке монтажного стола. На нижнем слое размещается новый (фоновый) клип</li> <li>2. Выполнить маскирование видеоклипа с объектом по замкнутому контуру. Маска выполняет обрезку по заданному контуру. Для ее создания необходимо активизировать линейку Mask в нижней части диалога Event Pan/ Crop и использовать инструмент  Anchor Creation Tool (рисунок)</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Чтобы маска была динамической, перемещаемой вслед за объектом, выполняется ее коррекция с помощью ключевых кадров, размещаемых на линейке в нижней части окна.</li> <li>4. Растушевка маски выполняется значением величины Feather при заданном параметре Feather type.</li> </ol>
6	<p>Опишите основные этапы регулировки синхронного звука в редакторе Sony Vegas Pro</p>	<p><b>Решение</b></p> <p>Регулировка выполняется с помощью графика изменения громкости звуковой дорожки (рис.). График представляет собой линию синего цвета.</p>

		 <p>Для появления линии необходимо нажать инструмент  Envelope Edit в главном окне программы и в контекстном меню клипа выбрать команду Insert/Remove Envelope &gt;&gt; Volume.</p> <p>Узелки на синей огибающей создаются двойными щелчками, уровень громкости в узелке удобно выставлять через контекстное меню: Set to 6.0 dB – максимальный уровень, Set to 0.0 dB – средний уровень, Set to -Inf dB – минимальный уровень, Set to ... – задаваемый вводом с клавиатуры. Таким же через контекстное меню можно поменять тип затухания или нарастания.</p> <p>Используя огибающую Pan, можно менять соотношение громкости правого и левого канала на протяжении всего проекта. Для появления линии красного цвета необходимо нажать инструмент  Envelope Edit в главном окне программы и в контекстном меню клипа выбрать команду Insert/Remove Envelope &gt;&gt; Pan.</p>
--	--	--

**Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

**10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине**

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

**10.3.3. Особенности проведения (зачета)**

- При проведении зачета не допускается использование ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и других справочных и учебных материалов.
- Время на подготовку ответа составляет 30 минут. Время на выполнение практического задания с применением вычислительной техники составляет 20 минут.
- Зачет проводится в компьютерном классе.