

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02

Мультимедийные технологии в дизайне

Учебный план: 2024-2025 54.03.01 ИГД ГДвР ОЗО №1-2-138.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в рекламе
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
2	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет с оценкой
	РПД	34	37,75	0,25	2	
3	УП	17	90,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	90,75	0,25	3	
4	УП	34	73,75	0,25	3	Зачет с оценкой
	РПД	34	73,75	0,25	3	
5	УП	17	90,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	90,75	0,25	3	
6	УП	17	90,75	0,25	3	Зачет с оценкой
	РПД	17	90,75	0,25	3	
7	УП	34	85	25	4	Экзамен
	РПД	34	85	25	4	
Итого	УП	153	468,75	26,25	18	
	РПД	153	468,75	26,25	18	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

Доцент

Южаков Михаил
Алексеевич

Старший преподаватель

Петелин Александр
Владимирович

Старший преподаватель

Николаева Светлана
Анатольевна

Ассистент

Кодатенко Анастасия
Дмитриевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: сформировать компетенции обучающегося в области применения мультимедийных технологий в дизайне.

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть технологии и методики создания двухмерной, трехмерной графики, видео-продукции.

Изучить инструменты для создания векторной и растровой графики их специфику и различия.

Раскрыть технические принципы формирования дизайна рекламной продукции с применением мультимедийных технологий.

Продемонстрировать особенности основных технологических приемов для создания современного дизайна.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Информационные технологии

Принципы графического дизайна

Информационные технологии

Основы проектирования

Основы графического дизайна

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для сферы рекламы и СМИ
--

Знать: широкий спектр возможностей современных мультимедийных технологий для реализации дизайн-проекта, основные принципы работы профессиональных графических программ

Уметь: проектировать художественно-графические композиции в специализированных дизайн-программах

Владеть: навыками работы в растровой и векторной графике

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Символы и работа с текстом в Adobe Illustrator	2				3
Тема 1. Символ. Создание и применение символов с технологией распыления с настройками (масштаб, поворот, цвет) по символу с 9-фрагментным масштабированием.		2	3	ИЛ	
Тема 2. Текст. Атрибуты шрифта и текст по направляющей.		2	3	ИЛ	
Раздел 2. Создание и применение заливок и работа с контурами в Adobe					3
Тема 3. Градиент. Создание и применение градиентов с возможностью конвертации в последовательность однородных заливок.		2	2	ИЛ	
Тема 4. Узор. Создание и применение заливки узора с возможностью редактирования узора (модификация по цвету, повороту, наклону и повороту) без изменения объекта.		2	2	ИЛ	
Тема 5. Контур. Создание параллельного контура с технологией разрезания силуэта с визуализацией через тон.		2	2	ИЛ	
Тема 6. Переход. Выполнение промежуточных стадий между двумя объектами с возможностью регулировать количество и шаг.		2	2	ИЛ	
Раздел 3. Векторные кисти в Adobe Illustrator					3
Тема 7. Каллиграфическая кисть. Имитация письма и рисования пером.		2	2	ИЛ	
Тема 8. Дискретная кисть. Размещение вдоль штриха объектов с настройками: масштаба, расстояний, разброса, поворота и колоризации.		2	2	ИЛ	
Тема 9. Объектная кисть. Отрисовка созданной кистью, изменяемой по толщине штриха и колоризации.		2	2	ИЛ	
Тема 10. Узорчатая кисть. Создание кисти узора из первой буквы имени и применение к первой букве имени с вновь созданными внешними и внутренними углами.	2	2	ИЛ	3	
Раздел 4. Эффекты и управление цветом в графическом редакторе Adobe Illustrator					
Тема 11. Эффекты. Применение, настройка и модификация эффектов с возможностью комбинированного воздействия на объект.	2	2	ИЛ		
Тема 12. Оболочка. Оболочка – Envelope. Применение технологии оболочка в комбинации с узором.	2	2	ИЛ		

Тема 13. Быстрая заливка. Технология Live Paint. Выполнение автопортрета, используя данную технологию.		2	2,75	ИЛ	
Тема 14. Каталог цветов. Особенности работы с цветом и тоном. Цветовые и тоновые вариации.		2	3	ИЛ	
Тема 15. Повторение. Технология Repeat. Создание узора на основе технологии Repeat с настройками сетки.		3	3	ИЛ	
Тема 16. Трансформация. Техника «Трансформация». Визуализация многократного применения технологий трансформации на объект.		3	3	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,25			
Раздел 5. Издательские системы – развитие и интерфейс					
Тема 17. Издательские системы – этапы развития. Введение в историю развития настольных издательских систем и создании единого рабочего пространства Adobe. От Adobe PageMaker к Adobe InDesign, конкурирующие программы – QuarkXPress, Ventura Publisher и др., система WYSIWYG.		1	10	ИЛ	О
Тема 18. Интерфейс графического редактора Adobe InDesign. Знакомство с интерфейсом Adobe InDesign, его настройка с помощью Preferences и сквозная калибровка программ ADOBE с помощью Color settings. Освоение основных инструментов InDesign, настройка интерфейса.		1	10	ИЛ	
Раздел 6. Знакомство с базовыми понятиями и операциями					
Тема 19. Освоение основных инструментов и операций в Adobe InDesign. Создание и сохранение файла, ввод текста, его трансформация, векторизация, окраска заливками и паттернами, создание декоративных надписей.	3	3	20	ИЛ	
Тема 20. Освоение начальных навыков загрузки изображений в верстку. Загрузка и контроль пиксельного изображение, загрузка или копирование текста, его форматирование и начальная верстка.		3	20	ИЛ	П
Тема 21. Основы создания оригинал макета в графическом редакторе Adobe InDesign. Формат документа, вылеты под обрез, поля, размещение и контроль изображений в макете, форматирование текста, экспорт PDF для типографии.		3	20	ИЛ	
Раздел 7. Рекламный носитель популярного формата					
Тема 22. Выбор формата, полей, вылеты, места фальцовки для правильного сгибания. Базовые требования к верстке.		3	5,75	ИЛ	П
Тема 23. Шрифт, кегль, начертания, абзацные отступы, совмещение текста и изображений.		3	5		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	90,75		

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 8. Построение книжного макета	4				3,0
Тема 24. Книжные форматы, книжные поля. Изучение традиционных книжных форматов и ,связанных с ними, книжных полей, получение представления о развороте, как основе книжного макета.		2	4,75	ИЛ	
Тема 25. Понятие структуры книги: авантитул, титул, контртитул, фронтиспис, оборот титула (служебная полоса).		1	10	ГД	
Тема 26. Спуск полос. Структура начального и конечного спуска полос и их оформление		2	2	ИЛ	
Раздел 9. Подготовка к печати растровых и векторных изображений					0,П
Тема 27. Разрешение файла (DPI).		5	5	ИЛ	
Тема 28. Цветокоррекция. Изучение базовых методов цветокоррекции растрового файла и проверки цветового пространства векторного файла. Освоение различия тоновой и цветовой коррекции различными инструментами в разных цветовых пространствах, знакомство с основами цветоделения.		5	5	ИЛ	
Раздел 10. Подготовка текста к верстке					3
Тема 29. Корректурa текста. Этапы корректуры текста: вычитка до верстки, вычитка верстки, проверка оригинал- макета.		3	5	ИЛ	
Тема 30. Взаимодействия дизайнера-верстальщика с корректором и редактором, этапы внесения правки.		2	2		
Раздел 11. Оригинал макета книги в Adobe InDesign				П	
Тема 31. Задание параметров макета. Основные параметры макета при его создании: формат, поля, вылеты за обрез, количество полос, развороты.	5	10	ИЛ		
Тема 32. Автоматизация верстки в InDesign. Изучение возможности организации верстки в Adobe InDesign: применение шаблонов, стилей верстки, генерация автоматических сносок и оглавления.	5	10	ИЛ		
Тема 33. Типы обложек. Технологии создания различных типов обложки в зависимости от типа скрепления блока книги (скрепка, термоклей, шитьё), типографские требования к макету. Практическое задание: создать макет обложки для блока на скрепке.	2	10	АС		
Раздел 12. Вывод макета на печать				0	
Тема 34. Экспорт файлов из InDesign. Знакомство с различными форматами вывода, типами специализации Adobe InDesign.	1	5			
Тема 35. Контроль структуры макета. Вывод печатного PDF и его настройки: постранично или разворотами, установка обрезных меток и вылетов, контроль цветового пространства.	1	5	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	73,75		

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,25			
Раздел 13. Основы моделирования в программе трехмерной графики 3ds Max					3
Тема 36. Основы работы в программе. Знакомство с возможностями редактора 3ds Max. Интерфейс программы. Основные инструменты. Создание объектов. Редактирование объектов. Использование модификаторов трансформации.		1	2	ИЛ	
Тема 37. Слайновое моделирование. Создание и редактирование сплайнов, создание трехмерных объектов с их помощью. Модификаторы Lathe, Extrude. Создание трехмерных объектов с помощью инструмента Loft.		1	2	ИЛ	
Тема 38. Полигональное моделирование. Знакомство с принципами полигонального моделирования. Создание трехмерных моделей, с помощью инструментов полигонального моделирования.		1	2	ИЛ	
Раздел 14. Рендеринг и системы освещения в программах трехмерной графики	5				3
Тема 39. Настройка рендеринга. Обзор современных рендер систем. Настройка рендеринга с использованием системы V-Ray.		2	5	ИЛ	
Тема 40. Система предметного освещения. Построение системы предметного освещения, имитирующей освещение в фотостудии. Типы и настройка источников света. Подключение к системе освещения HDRi карт и настройка параметров карт.		2	6	ИЛ	
Раздел 15. Реалистичные материалы в программе 3ds Max на основе рендера системы V-ray					3
Тема 41. Простые материалы на основе VrayMtl. Настройка простых материалов, имитирующих пластик, дерево, камень.		2	15	ИЛ	
Тема 42. Особенности стекла и металлов. Реализация материалов стекла и металлов.		2	15	ИЛ	
Тема 43. Простые составные материалы. Создание и применение материала Multi/Sub object.		2	15	ИЛ	
Раздел 16. Особенности проектирования и редактирования анимации в программах трехмерной графики					П
Тема 44. Основы анимации в программе 3ds Max. Инструменты анимации. Создание анимации с использованием модификаторов трансформации. Анимация камеры.		2	14	Т	
Тема 45. Автоматическая анимация. Основы автоматической анимации с использованием ключевых кадров. Создание движения по заданной траектории.		2	14,75	Т	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	90,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			

Раздел 17. Основы интерьерной и архитектурной визуализации в программе трехмерной графики 3ds Max					
Тема 46. Знакомство с принципами архитектурной и интерьерной визуализации. Обзор возможностей интерьерной и архитектурной визуализации. Обзор работ лучших студий, работающих в сфере трехмерной графики.		2	15	ГД	Пр,О
Тема 47. Многокомпонентные материалы. Создание и настройка сложных, составных материалов, на основе VrayBlendMtl и материалов, имеющих свойство подповерхностного рассеивания.		2	15	ГД	
Раздел 18. Принципы и особенности визуализации интерьера					
Тема 48. Моделирование интерьера. Моделирование помещения и деталей интерьера с помощью полигонального и сплайнового моделирования. Симуляция тканей. Создание моделей текстиля и мягкой мебели. Создание поверхностей с ворсом.	6	3	12	Т	П
Тема 49. Системы интерьерного освещения. Построение системы интерьерного освещения в разное время суток. Роль использования HDRI карт в системе освещения.		6	9	Т	
Раздел 19. Разработка визуализации архитектурных объектов в окружении ландшафта					
Тема 50. Базовые принципы архитектурной визуализации. Знакомство с принципами архитектурной визуализации, требования к современной визуализации архитектурных сооружений малых форм и арт-объектов, размещенных вне зданий.		2	19,75	ИЛ	П
Тема 51. Особенности проектирования архитектурной визуализации. Создание ландшафта. Встраивание объекта в ландшафт. Настройка системы архитектурного освещения. Анимация камеры относительно объекта, облет камеры вокруг арт-объекта.		2	20	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	90,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,25			
Раздел 20. Основы работы в программе для редактирования видео и динамических изображений, разработка композиций, анимации и создание различных видео эффектов – Adobe After Effects					
Тема 52. Интерфейс программы Adobe After Effects. Настройки интерфейса, создание рабочей области, импортирование файлов разного формата, панель инструментов, создание объектов, команды трансформации, основные эффекты, работа с ключами.	7	1	15	Т	Т
Тема 53. Настройки рендера. Типовые настройки рендера.		1	15	Т	

Раздел 21. Особенности двухмерной анимации				
Тема 54. Особенности работа с масками. Маски с помощью инструментов «Перо» и «Фигура». Анимация масок по времени с изменением контура маски.	0,5	3	ИЛ	П
Тема 55. Принципы работа с хромакеем. Работа с видеофайлом, снятым на хромакее: замена зеленого фона, превращение отснятого объекта/субъекта в маску, двойная экспозиция.	0,5	5	ИЛ	
Тема 56. Анимация текста. Работа по анимации текста с использованием маски, аниматоров, встроенных эффектов и присетов, применением графика скорости.	1	5	ИЛ	
Тема 57. Основы инструмента Puppet tools. Применение и настройки инструмента Puppet tools. Создание анимации через деформацию объекта, реализуемую с помощью изменения настроек булавки инструмента Puppet tools.	1	5	ИЛ	
Тема 58. Шейп. Создание динамической композиции через управление контурами фигур и создание их анимации. Анимация простых геометрических объектов, линий. Использование шейпового модификатора – Repeater.	1	2	ИЛ	
Раздел 22. Принципы трехмерной анимации				
Тема 59. 3D сцены. Создание 3D сцены с глубиной пространства. Настройка и анимация пролета камеры.	1	3	ИЛ	П
Тема 60. Источники освещения. Настройки источников освещения, их свойства, особенности. Создание и настройка тени анимированного трехмерного объекта.	1	2	ИЛ	
Тема 61. Частицы. Настройки эффекта «Частицы», создание иллюзии деструкции/конструкции объекта, создание цельных графических трехмерных форм.	1	5	ИЛ	
Раздел 23. Основные принципы коротких рекламных видеороликов				
Тема 62. Анимированная заставка. Создание анимации логотипа в рамках заставки, с отражением основных характеристик компании/организации/мероприятия через анимацию элементов логотипа, текста, дополнительных элементов фирменного стиля.	15	12	ГД	КГПр
Тема 63. Анимированная «карта». Создание анимированного ролика с демонстрацией нескольких позиций/локаций, объединенных общей темой и решенных в общей графической и анимационной стилистики.	10	13	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	34	85		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	0,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	154,75	493,25		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	Раскрывает требования предъявляемые к макетам дизайн-проектов, выполненных в соответствии с особенностями растровой и векторной графики;	Вопросы для устного собеседования
	Использует специализированные дизайн-программы при создании различных видов информационной графики при работе в профессиональной сфере;	Практическое задание
	Разрабатывает художественно-графические композиции, используя пакет графических программ.	Практическое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Обучающийся своевременно в полном объеме выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с предъявляемыми требованиями. Возможно наличие незначительных ошибок существенно не влияющих на результат работы. Допускается наличие несущественных ошибок в ответе на вопросы преподавателя.	
4 (хорошо)	Обучающийся своевременно и в полном объеме выполнил практико-ориентированные задания, однако присутствует ряд ошибок влияющих на результат работы. Студент не смог полностью реализовать на практике полученные навыки. На защите обучающийся продемонстрировал уверенные знания материала, но при ответе допущены незначительные ошибки.	
3 (удовлетворительно)	Отсутствие одной или нескольких частей обязательных элементов задания, либо присутствует грубая ошибка в одной из работ, либо нарушено какое либо правило оформления или сроков представления работы, ответ не точный.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.	

	Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.	
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 2	
1	Монтажные области как средство создания многостраничного издания в электронном виде и макетирование для печати?
2	Какие дополнительные возможно есть у технологии "Повторение" (Repeat)?
3	Посредством какой технологии возможно получить изображение в стиле линогравюры?
4	Какие методы управления цветом реализованы в Иллюстраторе?
5	Главная особенность технологии Быстрой заливки?
6	Покажите сходство и различие трансформации объекта от эффекта трансформации?
7	Какие эффекты Иллюстратора имеют практическое значение, а какие не востребованы?
8	В каких областях графического дизайна наиболее будет востребована векторная технология создания фигур?
9	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"?
10	Из какой технологии Иллюстратора сформировалась кисть узора (Pattern Brush)?
11	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"?
12	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлее фона?
13	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы?
14	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе?
15	Определите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе?
16	Технология создания параллельного контура в Иллюстраторе?
17	Как создать заливку узором в Иллюстраторе?
18	В чем ограничение технологии "Произвольный градиент"?
19	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе?
20	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе?
21	Назовите основные атрибуты шрифта?
22	Специфика работы с текстом в программах векторной графики?
23	Охарактеризуйте технологию "Символ" в Иллюстраторе?

24	Монтажные области как средство создания многостраничного издания в электронном виде и макетирование для печати?
25	Какие дополнительные возможно есть у технологии "Повторение" (Repeat)?
26	Посредством какой технологии возможно получить изображение в стиле линогравюры?
27	Какие методы управления цветом реализованы в Иллюстраторе?
28	Главная особенность технологии Быстрой заливки?
29	Покажите сходство и различие трансформации объекта от эффекта трансформации?
30	Какие эффекты Иллюстратора имеют практическое значение, а какие не востребованы?
31	В каких областях графического дизайна наиболее будет востребована векторная технология создания фигур?
32	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"?
33	Из какой технологии Иллюстратора сформировалась кисть узора (Pattern Brush)?
34	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"?
35	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлее фона?
36	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы?
37	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе?
38	Определите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе?
39	Технология создания параллельного контура в Иллюстраторе?
40	Как создать заливку узором в Иллюстраторе?
41	В чем ограничение технологии "Произвольный градиент"?
42	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе?
43	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе?
44	Назовите основные атрибуты шрифта?
45	Специфика работы с текстом в программах векторной графики?
46	Охарактеризуйте технологию "Символ" в Иллюстраторе?
Семестр 3	
47	Какая команда в программе InDesign применяется для изменения размеров и положения картинка в графическом фрейме?
48	Сколько слоев (по умолчанию) имеет любая новая публикация в программе InDesign?
49	Какой командой задается число колонок в документе в программе InDesign?
50	Как установить единицы измерения для масштабных линеек в программе InDesign?
51	Какого разрешения требует фотография для верстки журнала?
52	На какой вкладке палитры можно выполнить выравнивание текста по центру в программе InDesign?
53	Как можно задать нумерацию страниц в программе InDesign?
54	Какой командой в документе создают направляющие линии в программе InDesign?
55	Можно ли сохранить Мастер-страницу в отдельный файл в программе InDesign?
56	Когда возникает необходимость использования Мастер-страниц в программе InDesign?
57	Как задать формат страницы документа в программе InDesign?
58	Как можно добавить новые страницы в документ в программе InDesign?
59	Как в программе InDesign обозначается не поместившийся в колонку текст?
60	Как в программе InDesign поменять ориентацию страницы документа?
61	Как в программе InDesign можно использовать список "Существенные элементы"?
62	При помощи какого инструмента можно выбрать образец цвета или атрибуты текста и применить их к другим объектам?
63	Какой командой можно задать число колонок в документе?
64	Поддерживает ли InDesign возможности расширения?
65	Какие минимальные требования для работы InDesign?
66	На каких языках можно создавать файлы в InDesign?
67	Как происходит интеграция InDesign с другими программами Adobe?
68	Для чего используется программа InDesign?
69	Какая команда в программе InDesign применяется для изменения размеров и положения картинка в графическом фрейме?
70	Сколько слоев (по умолчанию) имеет любая новая публикация в программе InDesign?
71	Какой командой задается число колонок в документе в программе InDesign?

72	Как установить единицы измерения для масштабных линеек в программе InDesign?
73	Какого разрешения требует фотография для верстки журнала?
74	На какой вкладке палитры можно выполнить выравнивание текста по центру в программе InDesign?
75	Как можно задать нумерацию страниц в программе InDesign?
76	Какой командой в документе создают направляющие линии в программе InDesign?
77	Можно ли сохранить Мастер-страницу в отдельный файл в программе InDesign?
78	Когда возникает необходимость использования Мастер-страниц в программе InDesign?
79	Как задать формат страницы документа в программе InDesign?
80	Как можно добавить новые страницы в документ в программе InDesign?
81	Как в программе InDesign обозначается не поместившийся в колонку текст?
82	Как в программе InDesign поменять ориентацию страницы документа?
83	Как в программе InDesign можно использовать список "Существенные элементы"?
84	При помощи какого инструмента можно выбрать образец цвета или атрибуты текста и применить их к другим объектам?
85	Какой командой можно задать число колонок в документе?
86	Поддерживает ли InDesign возможности расширения?
87	Какие минимальные требования для работы InDesign?
88	На каких языках можно создавать файлы в InDesign?
89	Как происходит интеграция InDesign с другими программами Adobe?
90	Для чего используется программа InDesign?
Семестр 4	
91	Что такое интерлиньяж?
92	Что такое капитель?
93	Что такое абзацные отступы?
94	Что такое разрядка? Для чего она нужна?
95	Что такое колонцифра?
96	Как определяется размер полосы набора по способу Канон Виллара де Оннекура?
97	Как определяется размер полосы набора по способу Иоганна ван де Граафа?
98	С помощью чего определяется размер и расположение полосы набора по способу Канон Рауля Розариво?
99	Как рассчитать поля книги?
100	Назовите традиционные книжные форматы.
101	Что такое суперобложка?
102	Что такое шмуцтитул?
103	Как в программе InDesign нумеруются страницы документа по умолчанию?
104	Где принято размещать текст колонтитула?
105	Для чего используется «выключка»?
106	Для чего используется «средник»?
107	Для чего используется отбивка?
108	Что такое область выпуска за обрез?
109	Можно ли использовать InDesign для решения задач крупномасштабных издательских сред?
110	Что такое интерлиньяж?
111	Что такое капитель?
112	Что такое абзацные отступы?
113	Что такое разрядка? Для чего она нужна?
114	Что такое колонцифра?
115	Как определяется размер полосы набора по способу Канон Виллара де Оннекура?
116	Как определяется размер полосы набора по способу Иоганна ван де Граафа?
117	С помощью чего определяется размер и расположение полосы набора по способу Канон Рауля Розариво?
118	Как рассчитать поля книги?
119	Назовите традиционные книжные форматы.
120	Что такое суперобложка?
121	Что такое шмуцтитул?
122	Как в программе InDesign нумеруются страницы документа по умолчанию?

123	Где принято размещать текст колонтитула?
124	Для чего используется «выключка»?
125	Для чего используется «средник»?
126	Для чего используется отбивка?
127	Что такое область выпуска за обрез?
128	Можно ли использовать InDesign для решения задач крупномасштабных издательских сред?
Семестр 5	
129	Какой материал дает возможность наложить на разные полигоны одного объекта разные материалы?
130	Опишите алгоритм создания материала, имитирующего сталь.
131	Опишите алгоритм создания материала, имитирующего хром.
132	Опишите алгоритм создания материала цветного стекла.
133	Опишите алгоритм создания материала прозрачного стекла.
134	Что такое коэффициент отражения? Приведите пример его использования.
135	Какой канал в материале отвечает за рельеф поверхности?
136	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за прозрачность материала как у стекла?
137	Какой параметр материала VrayMtl отвечает за четкость или размытость блика?
138	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за степень отражения?
139	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за цвет и текстуру поверхности?
140	Что такое световая температура? В каких единицах она измеряется?
141	Какой параметр отвечает за мощность источника света?
142	Перечислите функции источников света в системе студийного предметного освещения в сцене.
143	Какие рендер системы вы знаете? В чем их отличие?
144	Какой модификатор создает зеркальную копию объекта?
145	С помощью какой команды можно соединить две вершины в одну?
146	С помощью какой команды можно «выдавить» полигон?
147	Какие команды редактирования модели на уровне полигонов вам известны?
148	Какие способы вам известны для конвертации примитива в редактируемую полигональную модель?
149	Назовите команду, добавляющую вершины на выделенных ребрах модели.
150	С помощью какой команды можно выделить все ребра, лежащие на одной оси?
151	С помощью какой команды можно выделить все ребра, лежащие в одной плоскости?
152	Назовите две команды, детализирующие и сглаживающие сетку объекта.
153	С помощью какой команды можно разделить вершину сплайна на две и соединить сглаженной линией?
154	С помощью каких команд можно добавить вершины на сплайне?
155	Назовите составляющие сплайна.
156	Назовите составляющие сплайна.
157	Перечислите инструменты трансформации.
158	Перечислите инструменты трансформации.
159	Какой материал дает возможность наложить на разные полигоны одного объекта разные материалы?
160	Опишите алгоритм создания материала, имитирующего сталь.
161	Опишите алгоритм создания материала, имитирующего хром.
162	Опишите алгоритм создания материала цветного стекла.
163	Опишите алгоритм создания материала прозрачного стекла.
164	Что такое коэффициент отражения? Приведите пример его использования.
165	Какой канал в материале отвечает за рельеф поверхности?
166	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за прозрачность материала как у стекла?
167	Какой параметр материала VrayMtl отвечает за четкость или размытость блика?
168	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за степень отражения?
169	Какой канал в параметрах материала VrayMtl отвечает за цвет и текстуру поверхности?
170	Что такое световая температура? В каких единицах она измеряется?
171	Какой параметр отвечает за мощность источника света?

172	Перечислите функции источников света в системе студийного предметного освещения в сцене.
173	Какие рендер системы вы знаете? В чем их отличие?
174	Какой модификатор создает зеркальную копию объекта?
175	С помощью какой команды можно соединить две вершины в одну?
176	С помощью какой команды можно «выдавить» полигон?
177	Какие команды редактирования модели на уровне полигонов вам известны?
178	Какие способы вам известны для конвертации примитива в редактируемую полигональную модель?
179	Назовите команду, добавляющую вершины на выделенных ребрах модели.
180	С помощью какой команды можно выделить все ребра, лежащие на одной оси?
181	С помощью какой команды можно выделить все ребра, лежащие в одной плоскости?
182	Назовите две команды, детализирующие и сглаживающие сетку объекта.
183	С помощью какой команды можно разделить вершину сплайна на две и соединить сглаженной линией?
184	С помощью каких команд можно добавить вершины на сплайне?
185	Назовите составляющие сплайна.
186	Назовите составляющие сплайна.
187	Перечислить инструменты трансформации.
188	Перечислить инструменты трансформации.
Семестр 6	
189	Как создать эффект огня в сцене?
190	Как создать имитацию вихря или торнадо в сцене?
191	Как создать имитацию вихря или торнадо в сцене?
192	Как заставить частицы следовать по заданному пути?
193	Как создать имитацию метели в сцене?
194	Как создать имитацию ветра в сцене?
195	Как добавить звук в сцену?
196	Как создать в сцене произвольные массивы объектов, например толпу людей?
197	Как создать визуализацию фонтана?
198	Как создать в сцене имитацию струи воды?
199	Как создать в сцене имитацию падающего снега?
200	Описать алгоритм создания анимации объекта по траектории.
201	Какие возможности предоставляет анимация с помощью иерархических связей?
202	Какие возможности предоставляет Curve Editor при создании и редактировании анимации?
203	Как изменить скорость анимируемого объекта в конце анимации?
204	Как изменить скорость анимируемого объекта в начале анимации?
205	Каким образом создаются ключевые кадры?
206	Опишите алгоритм создания автоматической анимации, с использованием ключевых кадров.
207	Опишите алгоритм движения камеры вокруг объекта по заданной траектории.
208	Опишите алгоритм создания «облета» камеры вокруг объекта.
209	Какой параметр при создании объекта надо учитывать в первую очередь при применении к нему модификатора трансформации?
210	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора свободной трансформации FFD.
211	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Push.
212	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Wave.
213	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Stretch.
214	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Melt.
215	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора twist.
216	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора bend.
217	Какие модификаторы трансформации, которые можно анимировать вы знаете?
218	Как называется панель инструментов, на которой настраивается анимация в сцене?
219	Как создать эффект огня в сцене?

220	Как создать имитацию вихря или торнадо в сцене?
221	Как создать имитацию вихря или торнадо в сцене?
222	Как заставить частицы следовать по заданному пути?
223	Как создать имитацию метели в сцене?
224	Как создать имитацию ветра в сцене?
225	Как добавить звук в сцену?
226	Как создать в сцене произвольные массивы объектов, например толпу людей?
227	Как создать визуализацию фонтана?
228	Как создать в сцене имитацию струи воды?
229	Как создать в сцене имитацию падающего снега?
230	Описать алгоритм создания анимации объекта по траектории.
231	Какие возможности предоставляет анимация с помощью иерархических связей?
232	Какие возможности предоставляет Curve Editor при создании и редактировании анимации?
233	Как изменить скорость анимируемого объекта в конце анимации?
234	Как изменить скорость анимируемого объекта в начале анимации?
235	Каким образом создаются ключевые кадры?
236	Опишите алгоритм создания автоматической анимации, с использованием ключевых кадров.
237	Опишите алгоритм движения камеры вокруг объекта по заданной траектории.
238	Опишите алгоритм создания «облета» камеры вокруг объекта.
239	Какой параметр при создании объекта надо учитывать в первую очередь при применении к нему модификатора трансформации?
240	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора свободной трансформации FFD.
241	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Push.
242	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Wave.
243	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Stretch.
244	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора Melt.
245	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора twist.
246	Опишите алгоритм создания анимации объекта с помощью модификатора bend.
247	Какие модификаторы трансформации, которые можно анимировать вы знаете?
248	Как называется панель инструментов, на которой настраивается анимация в сцене?
Семестр 7	
249	Какие характеристики текста могут быть заанимированы?
250	Что такое "Шаблоны анимации"? Как их создать и использовать?
251	Для чего используют Media Encoder?
252	Способы создания зацикленной анимации?
253	Что такое "Композитинг", для чего его применяют?
254	Что используют в случае если нужно использовать сцены с реальными людьми и совместить их с компьютерной графикой?
255	При помощи какого инструмента осуществляется перемещение оси вращения?
256	Какое расширение имеют проекты, созданные в Adobe After Effects?
257	При экспортировании файла, содержащего альфа-канал какие возможны опции?
258	Какие инструменты предназначены для рисования графических примитивов?
259	В какой области для монтируемого фильма определяется порядок наложения слоев друг на друга?
260	Какая панель позволяет просмотреть результаты монтажа?
261	В какой панели происходит монтирование ролика?
262	Как ускорить просчитывания в процессе работы?
263	Как сделать так, чтобы «источник освещения» реагировал на объекты?
264	Для чего нужны «ключевые кадры»?
265	Для чего используют инструмент «Булавка Марионетки»?
266	В чем отличие Solid слоя от Shape слоя?
267	Что нужно использовать для создания любого эффекта или значения анимации?
268	Какие инструменты используются для создания маски?
269	Для выполнения каких творческих и технических задач используют After Effects?

270	Какие характеристики текста могут быть заанимированы?
271	Что такое "Шаблоны анимации"? Как их создать и использовать?
272	Для чего используют Media Encoder?
273	Способы создания зацикленной анимации?
274	Что такое "Композитинг", для чего его применяют?
275	Что используют в случае если нужно использовать сцены с реальными людьми и совместить их с компьютерной графикой?
276	При помощи какого инструмента осуществляется перемещение оси вращения?
277	Какое расширение имеют проекты, созданные в Adobe After Effects?
278	При экспортировании файла, содержащего альфа-канал какие возможны опции?
279	Какие инструменты предназначены для рисования графических примитивов?
280	В какой области для монтируемого фильма определяется порядок наложения слоев друг на друга?
281	Какая панель позволяет просмотреть результаты монтажа?
282	В какой панели происходит монтирование ролика?
283	Как ускорить просчитывания в процессе работы?
284	Как сделать так, чтобы «источник освещения» реагировал на объекты?
285	Для чего нужны «ключевые кадры»?
286	Для чего используют инструмент «Булавка Марионетки»?
287	В чем отличие Solid слоя от Shape слоя?
288	Что нужно использовать для создания любого эффекта или значения анимации?
289	Какие инструменты используются для создания маски?
290	Для выполнения каких творческих и технических задач используют After Effects?

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

представлены в приложении

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных заданий за семестр и собеседования (ответы на вопросы). Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным темам и учебным занятиям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/118381.html

Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbookshop.ru/102623.html
Попов, А. Д.	Графический дизайн	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ	2020	http://www.iprbookshop.ru/110204.html
Станишевская, Л. С., Левковская, Е. С.	Визуальные коммуникации в дизайне	Благовещенск: Амурский государственный университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/103849.html
Кобяк, А. Ю., Лавренко, Г. Б.	Графический дизайн	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102611.html
Курушин, В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование	2019	http://www.iprbookshop.ru/87990.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2018	http://www.iprbookshop.ru/75951.html
Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/74886.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81869.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>
Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>
Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>
Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>
Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>
Сайт Vsekonkursy <https://vsekonkursy.ru/>
Сайт Росмолодежь <https://myrosmol.ru/?special>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
Adobe Illustrator
Adobe After Effects
3ds MAX
Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device
license
Adobe Audition
Adobe Photoshop
Adobe InDesign
Adobe Premiere Pro
Autodesk 3dsMax
V-Ray

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

Приложение

рабочей программы дисциплины Мультимедийные технологии в дизайне

наименование дисциплины

по направлению подготовки 54.03.01. Дизайн

наименование ОП (профиля): Графический дизайн в рекламе

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
Семестр 2	
1	Создать узорчатую заливку из собственного короткого имени.
2	Отрисовать бант из Георгиевской ленты с применением технологии “Оболочка”.
3	Быстрой заливкой по выданному растровому изображению, нарисовать эскиз витража.
4	Выполнить живописный рисунок щетинной кистью.
Семестр 3	
1	Выполнить типографическую композицию по выбору (поговорка, пословица, цитата) с использованием изученных приемов.
2	Создать шрифтовое объявление на выбранную тему, используя загруженные пиксельные и векторные изображения. Выполнить работу с абзацем текста в базовой верстке.
3	Создать базовый оригинал-макет. Выполнить серию одно- двухстраничных макетов, максимально приближенных к реальности полиграфических требований.
4	Создать рекламный носитель популярного формата (евро буклет) с учетом технологических требований офсетной и цифровой печати выбранную тему
Семестр 4	
1	Выбрать книжный формат по тематике книги, рассчитать поля для книжного разворота.
2	Рассчитать и создать начальный и конечный спуски полос, используя правила их оформления.
3	Редактировать помещенное в верстку растровое изображение, сделать тоновую и цветовую коррекцию, корректно цветodelить файл в стук на заданный профиль.
4	Подготовить текст к загрузке в верстку, сделать это разными способами в зависимости от поставленной задачи.
5	Создать макет книги, выбрать книжный формат, задать размер полей и вылетов за обрез.
6	Используя шаблоны, задать нумерацию страниц и расставить колонтитулы, создать стили текста и заголовков нескольких уровней, сгенерировать автоматическое оглавление.
7	Создать макет обложки для блока на скрепке.
8	Вывести корректный печатный pdf-файл из макетов блока книги и обложки, установить метки обреза и вылеты за обрез, а также требуемые параметры цветового пространства.
Семестр 5	
1	Спроектировать сцену с композицией из простых примитивов с применением модификаторов трансформации в программе 3ds Max.
2	Выполнить сцену с заставкой для видеоканала, используя примитивы и моделирование на основе сплайнов.
3	Разработать и смоделировать трехмерный объект или композицию из объектов для рекламной иллюстрации продукта.
4	Настроить рендер систему и протестировать настройки рендеринга для созданных сцен.
5	Настроить системы освещения для созданных сцен.
6	Спроектировать, настроить и применить к объектам разнообразные материалы (пластик, дерево, камень и т.д.).
7	Создать, настроить и применить к объектам материалы стекло, хром, сталь, один из металлов: латунь, золото, бронза.
8	Выполнить и применить составной материал на основе Multi/Sub object для одного объекта сцены.
9	Создать анимацию объектов, используя модификаторы трансформации и анимацию камеры по траектории.
10	Спроектировать автоматическую анимацию нескольких объектов в сцене для видеозаставки канала, используя ключевые кадры.
Семестр 6	
1	Подобрать несколько фотографий для использования в качестве референсов для визуализации

	интерьера. Проанализировать геометрию помещения, количество и расположение источников света.
2	Создать произвольную композицию с использованием многокомпонентных материалов.
3	Смоделировать интерьер, опираясь на выбранный референс.
4	Расставить и настроить источники света в сцене и установить HDRI карты. Создать и применить материалы для всех элементов интерьера.
5	Смоделировать арт -объект.
6	Встроить арт- объект в ландшафт, применить материалы, настроить систему освещения. Создать анимацию камеры по траектории вокруг объекта.
Семестр 7	
1	Создать простую анимацию с использованием файлов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
2	Реализовать работу по переводу материала из программ в итоговый видео формат.
3	Выполнить работу по созданию видеофайла с компилированием нескольких видео файлов через использование статичной и динамичной маски.
4	Создать видеопроjekt с использованием отснятого на хромакее материала, измененного с помощью цветокоррекцией и применением двойной композиции, используя видео отснятого на хромакее.
5	Разработать проект по демонстрации аудио материала, сопровождаемого кинетической текстовой композицией.
6	Выполнить работу по созданию анимации персонажа через использование инструмента Puppet tools.
7	Создать анимационную композицию из геометрических форм.
8	Выполнить работу по созданию видеофайла с компилированием нескольких видео и фото файлов в 3D сцене с проездом камеры между элементами композиции.
9	Создать видео композицию с анимированным кубом, отбрасывающим тени в соответствии с настроенными источниками освещения.
10	Создать видеофайл с применением эффекта «Частицы» для создания иллюзии распада текстового блока, пролета элемента «комета».
11	Разработать дизайн-макет анимированной заставки логотипа на заданную тему с отражением, через возможности анимации, характеристик рекламируемой компании/мероприятия.
12	Разработать дизайн-макет сложносоставной кинетической композиции на выбранную тему.