

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 44

УТВЕРЖДАЮ  
Ответственный за образовательную  
программу

доц., к.т.н., доц.  
(должность, уч. степень, звание)

А.В. Никитин  
(инициалы, фамилия)  
(подпись)  
«17» февраля 2025 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы мультимедиа производства»  
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	09.04.01
Наименование направления подготовки/ специальности	Информатика и вычислительная техника
Наименование направленности	Мультимедийные приложения со сложными пользовательскими интерфейсами (виртуальная и дополненная реальность)
Форма обучения	заочная
Год приема	2025

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

доц., к.т.н., доц.  
(должность, уч. степень, звание)

«17» февраля 2025 г  
(подпись, дата)

Н.Н. Решетникова  
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 44

«17» февраля 2025 г, протокол № 6-24/25

Заведующий кафедрой № 44

д.т.н., проф.  
(уч. степень, звание)

«17» февраля 2025 г  
(подпись, дата)

М.Б. Сергеев  
(инициалы, фамилия)

Заместитель директора института №4 по методической работе

доц., к.т.н.  
(должность, уч. степень, звание)

«17» февраля 2025 г  
(подпись, дата)

А.А. Фоменкова  
(инициалы, фамилия)

## Аннотация

Дисциплина «Основы мультимедиа производства» входит в образовательную программу высшего образования по направлению подготовки/ специальности 09.04.01 «Информатика и вычислительная техника» направленности «Мультимедийные приложения со сложными пользовательскими интерфейсами (виртуальная и дополненная реальности)». Дисциплина реализуется кафедрой «№44».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-2 «Способен руководить проектированием информационных ресурсов (ИР) (мультимедийных приложений)»

ПК-3 «Способен формировать новые направления исследований»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с получением теоретических знаний, умений и практических навыков в области построения мультимедиа продукции (ММП), включая разработку пользовательских интерфейсов и подготовку таких элементов как 2/3D графика, звук, анимация и видеофрагменты, на основе современных информационных технологий.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский»

## 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1. Целью преподавания дисциплины является получение основных теоретических знаний, умений и практических навыков в области построения мультимедиа продукции (ММП) различного назначения, включая разработку пользовательских интерфейсов и подготовку мультимедиа компонентов на основе современных информационных технологий.

1.2. Дисциплина входит в состав части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональные компетенции	ПК-2 Способен руководить проектированием ИР (мультимедийных приложений)	ПК-2.3.1 знать принципы построения архитектуры ИР; методологии и средства проектирования мультимедийных и интерактивных приложений, современные программные и аппаратные средства их реализации ПК-2.У.1 уметь применять принципы построения архитектуры ИР; стандарты по процессу разработки ИР; методы и средства проектирования мультимедийных и интерактивных приложений
Профессиональные компетенции	ПК-3 Способен формировать новые направления исследований	ПК-3.3.1 знать отечественную и международную нормативную базу в соответствующей области знаний; научную проблематику соответствующей области знаний; методы, средства и практику планирования, организации, проведения и внедрения научных исследований и опытно-конструкторских разработок

## 2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина может базироваться на знаниях, ранее приобретенных обучающимися при изучении следующих дисциплин:

- «Компьютерная графика»
- «Интерактивная компьютерная графика»,
- «Управление проектированием информационных систем»,
- «Человеко-машинный интерфейс».

Знания, полученные при изучении материала данной дисциплины, имеют как самостоятельное значение так и могут использоваться при изучении дисциплины «Специальные разделы мультимедиа технологий», а также при проведении производственных практик, научно-исследовательской работы и при подготовке выпускной квалификационной работы магистра.

### 3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№1
1	2	3
<b>Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)</b>	4/ 144	4/ 144
<b>Из них часов практической подготовки</b>	16	16
<b>Аудиторные занятия, всего час.</b>	28	28
в том числе:		
лекции (Л), (час)	12	12
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)		
лабораторные работы (ЛР), (час)	16	16
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)	9	9
<b>Самостоятельная работа, всего (час)</b>	107	107
<b>Вид промежуточной аттестации:</b> зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.**)	Экз.	Экз.

Примечание: \*\* кандидатский экзамен

### 4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий.

Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ) (час)	ЛР (час)	КП (час)	СРС (час)
<b>Семестр 1</b>					
Раздел 1. Основные определения, свойства и технологический цикл создания мультимедиа продукта.	2				10
Раздел 2. Основы видеомонтажа. Подготовка компонентов ММП. Превизуализация.	2		3		17
Раздел 3. Основы цифровой обработки звука. Звуковые эффекты.	2		2		15
Раздел 4. Видеомонтаж на практике	2		4		20
Раздел 5. Технология создания интерактивных 3D-виртуальных туров. Съёмка и обработка фотопанорам и видео 360 градусов	2		2		15
Раздел 6. Сборка и публикация интерактивных виртуальных 3D-туров на основе панорам	2		5		30
Итого в семестре:	12		16		107
<b>Итого</b>	<b>12</b>		<b>16</b>		<b>107</b>

4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

№ раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
1	<p>Тема 1.1. Основные цели и задачи дисциплины. Определения и классификация мультимедиа продукции. Состав информационных компонентов и их характеристики. Интерактивность. Используемые технологии.</p> <p>Тема 1.2. Технологический цикл создания ММП. Основные этапы разработки ММП. Эргономика мультимедийных интерфейсов ГОСТ.</p> <p>Тема 1.3. Назначение контента. Образовательные ММП. Интерактивные технические руководства. Презентации. Виртуальные реконструкции. Компьютерные игры. ММП для Web-ресурсов.</p>
2	<p>Тема 2.1. Виды сценариев (литературный, компонентный, рабочий). Превизуализация ММП. Основные определения, виды, назначение, этапы разработки превизов. Раскадровка.</p> <p>Тема 2.2. Подготовка контента: нарратив, изображения, фотографии.</p>
3	<p>Тема 3.1. Основы цифровой обработки звука. Аудиосигналы и их основные свойства. Слуховой аппарат человека. Система оцифровки звука.</p> <p>Тема 3.2. Запись звука с микрофона. Частота дискретизации. Редактирование звукового файла. Подавление шумов. Эквализация. Компрессия. Форматы звуковых файлов.</p>
4	<p>Тема 4.1. Видеоредакторы. Нелинейный монтаж. Импорт в проект видео и звука. Видео эффекты в кадрах и переходах между кадрами. Синхронизация со звуком.</p> <p>Тема 4.2. Настройка качества и сжатие видеофайла, полученного в результате монтажа. Форматы видеофайлов. Подготовка и публикация в сети интернет</p>
5	<p>Тема 5.1. Изучение съемки на камеру RICOH THETA S 360. Съемка сферических фотопанорам и видео 360.</p> <p>Тема 5.2. Обработка фотопанорам в графическом редакторе. Конвертация видео для просмотра на ПК.</p>
6	<p>Тема 6.1. Программы создания интерактивных виртуальных туров на основе панорам и видео 360.</p> <p>Тема 6.2. Работа над проектом в программе сборки виртуальных туров, предпросмотр. Интеграция с Web-сайтами и мобильными устройствами</p>

Лекционные занятия по темам 1, 2, 4 и 6 проводятся в интерактивной форме – управляемая беседа, демонстрация слайдов, разбор выполненных проектов

#### 4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость  
Учебным планом не предусмотрены.

#### 4.4. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 1			
	Формирование видеофрагментов с использованием программы захвата экрана.	2	2
	Запись и обработка аудиофайлов в звуковом редакторе (очистка от шумов, нормализация, компрессия).	4	3
	Монтаж видеоролика со звуком. Видеоэффекты. Настройка качества видеофайла для публикации.	4	4
	Практическая работа с камерой 360(RICOH THETA S).	2	
	Сборка и публикация интерактивного виртуального 3D-тура на основе сферических панорам.	4	5
Всего		16	

4.5. Курсовое проектирование/ выполнение курсовой работы  
Учебным планом не предусмотрено

#### 4.6. Самостоятельная работа обучающихся

Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 1, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	37	37
Курсовое проектирование (КП, КР)	-	-
Расчетно-графические задания (РГЗ)	-	-
Выполнение реферата (Р)	-	-
Подготовка к текущему контролю успеваемости (ТКУ)	30	30
Домашнее задание (ДЗ)	-	-
Контрольные работы заочников (КРЗ)	-	-
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	40	40
Всего:	107	107

5. Перечень учебно-методического обеспечения  
для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. 7-11.

#### 6. Перечень печатных и электронных учебных изданий

Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.

Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/ URL адрес	Библиографическая ссылка	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
004 Н62	Разработка приложений на основе цифровых реальностей: учеб. пособие / А. В. Никитин, Н. Н. Решетникова. – СПб.: ГУАП, 2024. – 130 с.	5
004 Н 62	Цифровые реальности: пользовательский опыт: учеб. пособие / А. В. Никитин, Н. Н. Решетникова. – СПб.: ГУАП, 2023. – 102 с.	5
004.9 Р 17	Разработка интерактивных мультимедийных 3D приложений с использованием виртуальной и дополненной реальности: учебно-методическое пособие / А. В. Никитин, Н.Н.Решетникова, Арнст А.В. и др.; Санкт-Петербург: Изд-во ГУАП, 2020. - 141 с.	40
004 О75	Основы разработки двух- и трехмерных приложений и игр. / В.В. Виноградов, А.В.Никитин, Н.Н.Решетникова, Н.Д.Ульянов. Лабораторный практикум. – СПб.: ГУАП, 2016. 139 с. (ЛР13 – ЛР15)	40
004 М 54	Методы и технологии интерактивного погружения / А.А.Никитин, А.В.Никитин, А.А.Никитина, Н.Н.Решетникова. Учебное пособие для студентов направления 09.04.01 (230100.68) «Информатика и вычислительная техника», магистерская программа «Системы мультимедиа и компьютерная графика». – СПб.: ГУАП, 2015. 119 с.	40
	<b>Стандарты</b>	
	ГОСТ Р ИСО 9241_110_2016 - Эргономика взаимодействия человек-система.	
	ГОСТ Р ИСО 14915-1-2016 Эргономика мультимедийных интерфейсов. Часть.1 – 3.	

#### 7. Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
<a href="http://guap.ru/labvr/projects/">http://guap.ru/labvr/projects/</a>	Проекты лаборатории КГиВР
<a href="http://www.movavi.ru/screen-recorder/">http://www.movavi.ru/screen-recorder/</a>	Movavi-screen-Recorder – инструкция применения

<a href="https://audacity-free.ru/">https://audacity-free.ru/</a>	Audacity – звуковой редактор
<a href="https://ggnome.com/pano2vr//">https://ggnome.com/pano2vr//</a>	Panotour Pro 2 - создание виртуальных туров.

## 8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Movavi Screen Capture Studio – Запись видео с экрана со звуком. <a href="http://www.movavi.ru/">http://www.movavi.ru/</a>
2	Audacity - <a href="https://audacity-pro.site/how-to-audacity/">https://audacity-pro.site/how-to-audacity/</a>
3	Pixlr Editor – онлайн редактор фотографий <a href="https://pixlr.com/ru/editor/">https://pixlr.com/ru/editor/</a>
4	Panotour Pro 2.5 – программа создания виртуальных туров. <a href="https://soft.mydiv.net/win/download-Panotour.html">https://soft.mydiv.net/win/download-Panotour.html</a>
5	Blender 3D свободный профессиональный пакет для создания трехмерной компьютерной графики (открытое ПО). <a href="http://www.blender.org/">http://www.blender.org/</a>

8.2. Перечень информационно-справочных систем, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
1	Мультимедийные технологии – терминология <a href="https://didacts.ru/termin/tehnologii-multimediinye.html">https://didacts.ru/termin/tehnologii-multimediinye.html</a>
2	Музыкальный компьютер. Статьи. <a href="http://www.petelin.ru/">http://www.petelin.ru/</a>
3	ГОСТ Р ИСО 14915-1-2016. Эргономика мультимедийных интерфейсов. <a href="http://docs.cntd.ru/document/1200141132">http://docs.cntd.ru/document/1200141132</a>
4	ГОСТ Р ИСО 9241_110_2016. Эргономика взаимодействия человек-система. <a href="http://docs.cntd.ru/document/1200141125">http://docs.cntd.ru/document/1200141125</a>

## 9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Аудитория лаборатории компьютерной графики, виртуальной и дополненной реальности	БМ а.22-14
2	Мультимедийная лекционная аудитория	БМ а.32-04

## 10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.



Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Экзамен	Список вопросов к экзамену; Экзаменационные билеты; Тесты.

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
5-балльная шкала	
«отлично» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обучающийся глубоко и всесторонне усвоил программный материал;</li> <li>– уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;</li> <li>– опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью направления;</li> <li>– умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;</li> <li>– делает выводы и обобщения;</li> <li>– свободно владеет системой специализированных понятий.</li> </ul>
«хорошо» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обучающийся твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу излагает его, опираясь на знания основной литературы;</li> <li>– не допускает существенных неточностей;</li> <li>– увязывает усвоенные знания с практической деятельностью направления;</li> <li>– аргументирует научные положения;</li> <li>– делает выводы и обобщения;</li> <li>– владеет системой специализированных понятий.</li> </ul>
«удовлетворительно» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обучающийся усвоил только основной программный материал, по существу излагает его, опираясь на знания только основной литературы;</li> <li>– допускает несущественные ошибки и неточности;</li> <li>– испытывает затруднения в практическом применении знаний направления;</li> <li>– слабо аргументирует научные положения;</li> <li>– затрудняется в формулировании выводов и обобщений;</li> <li>– частично владеет системой специализированных понятий.</li> </ul>
«неудовлетворительно» «не зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обучающийся не усвоил значительной части программного материала;</li> <li>– допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении проблем в конкретном направлении;</li> <li>– испытывает трудности в практическом применении знаний;</li> <li>– не может аргументировать научные положения;</li> <li>– не формулирует выводов и обобщений.</li> </ul>

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код
-------	--	-----

		индикатора
1	Определение мультимедиа продукта. Свойства мультимедиа компонентов.	ПК- 2.3.1
2	Основные виды и форматы компонентов мультимедиа продукции.	ПК- 2.3.1
3	Области применения мультимедиа (контент, технология, доставка пользователю).	ПК- 2.3.1
4	Классификация по назначению и свойствам. Примеры ММП.	ПК- 2.3.1
5	Требования к проектированию мультимедиа продукта. ГОСТ	ПК- 2.3.1
6	Принципы формирования рабочей группы	ПК- 2.3.1
7	Технологический цикл создания мультимедиа продукта.	ПК- 2.3.1
8	Аппаратные средства хранения ММП. Объемы информации.	ПК- 2.3.1
9	Выбор программных средств разработки мультимедиа продукта.	ПК- 2.У.1
10	Способы обработки фотографий в 2D редакторах	ПК- 2.У.1
11	Основные свойства звука. Параметры цифрового звука.	ПК- 2.У.1
12	Способы обработки звукового сигнала.	ПК- 2.У.1
13	Восприятие звука в зависимости от частоты. Бинауральный эффект.	ПК- 2.У.1
14	Амплитудно-частотная характеристика. Динамический диапазон.	ПК- 2.3.1
15	Виды шумов. Инструменты подавления шумов.	ПК- 2.3.1
16	Графические и параметрические эквалайзеры.	ПК- 2.У.1
17	Звуковые эффекты. Примеры. Программная реализация эффектов.	ПК- 2.У.1
18	Инструменты моделирования акустики помещений.	ПК- 2.У.1
19	Хранение цифрового звука. Форматы звуковых файлов.	ПК- 2.3.1
20	Задачи превизуализации в кинопроизводстве.	ПК- 3.3.1
21	Основы видеомонтажа. Планы кадров. Раскадровки (Storyboards).	ПК- 3.3.1
22	Программные средства создания трехмерных превизов.	ПК- 2.У.1
23	Цели и способы захвата видео с экрана.	ПК- 2.У.1
24	Функциональные возможности программ захвата видео с экрана.	ПК- 2.3.1
25	Программные средства видеомонтажа.	ПК- 2.3.1
26	Основные функциональные возможности видеоредактора (Movavi Editor или др.).	ПК- 2.3.1
27	Основные форматы видеофайлов.	ПК- 2.3.1
28	Сравнение контейнеров AVI и MKV. Преимущества,	ПК- 3.3.1
29	недостатки	
30	Семейство форматов MPEG. Особенности стандарта сжатия MPEG-4	ПК- 3.3.1
31	Параметры видеофайлов для публикации сети интернет.	ПК- 3.3.1
32	Этапы создания и сферы применения виртуального 3d тура.	ПК- 3.3.1
33	Виды проекций, используемых при создании виртуальных 3D туров	ПК- 3.3.1
34	Фотокамеры для съёмки сферических панорам. Основные характеристики.	ПК- 2.3.1
35	Особенности съемки панорам для виртуальных 3D туров.	ПК- 3.3.1
36	Виртуальные туры на основе панорам и видео 360. Сферы применения	ПК- 3.3.1

--	--	--

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.  
Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для зачета / дифф. зачета
	Учебным планом не предусмотрено

Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора								
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите один правильный ответ.</i></p> <p>В которой из частей ГОСТ. Эргономика мультимедийных интерфейсов содержится описание форматов звуковых и графических компонентов мультимедиа продукта?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Принципы проектирования и структура</li><li>2. Навигация и управление мультимедийными средствами</li><li>3. Выбор и сочетание медиаформ</li><li>4. Принципы организации диалога</li></ol>	ПК-2.3.1								
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите правильные варианты ответа</i></p> <p>Цели превизуализации в кинопроизводстве?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Расстановка съемочного оборудования</li><li>2. Озвучивание диалогов</li><li>3. Раскадровка - крупность планов</li><li>4. Описание идеи фильма</li><li>5. Планирование сроков и графика съемок</li></ol>	ПК-2.3.1								
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</i></p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><th>Характеристики 3D превизов</th><th>Виды превизов</th></tr><tr><td>А. Потенциал проекта</td><td>1. D-vis</td></tr><tr><td>Б. Дизайнерская виртуальная визуализация</td><td>2. Pitchvis</td></tr><tr><td>В. Точные параметры сцены и</td><td>3. Postvis</td></tr></table>	Характеристики 3D превизов	Виды превизов	А. Потенциал проекта	1. D-vis	Б. Дизайнерская виртуальная визуализация	2. Pitchvis	В. Точные параметры сцены и	3. Postvis	ПК-2.3.1
Характеристики 3D превизов	Виды превизов									
А. Потенциал проекта	1. D-vis									
Б. Дизайнерская виртуальная визуализация	2. Pitchvis									
В. Точные параметры сцены и	3. Postvis									

	<table><tr><td>расположение камер</td><td></td></tr><tr><td>Г. Проверка выбора отснятого материала</td><td>4. Technical Previs</td></tr></table> <p>Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:</p> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	расположение камер		Г. Проверка выбора отснятого материала	4. Technical Previs	А	Б	В	Г					
расположение камер														
Г. Проверка выбора отснятого материала	4. Technical Previs													
А	Б	В	Г											
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</i></p> <p>Расставить этапы разработки 3D превиза в нужном порядке:</p> <p>А. Сценарий и хронометраж.</p> <p>Б. Виртуальная съемка и запись кадров.</p> <p>В. Задание поведения персонажей и объектов сцены</p> <p>Г. Формирование 3D сцены и обстановки (экстерьер или интерьер).</p> <p>Д. Формирование 3D персонажей</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p> <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						ПК-2.3.1							
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p>	ПК-2.3.1												
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного ответа из предложенных</p> <p>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа из списка</p> <p>Какие диапазоны звуковых частот воспринимает человеческий слух?</p> <p>1. От 16 до 20000 Гц</p> <p>2. От 200 до 20000 Гц</p> <p>3. От 0 до 20000 Гц</p> <p>4. От 10 до 22000 Гц</p>	ПК- 2.У.1												
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных</p> <p>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа</p> <p>При разработке виртуального тура для создания интерактивных зон используются:</p> <p>1. Панорамы</p> <p>2. «Заплатки»</p> <p>3. Звуковые эффекты</p> <p>4. Многоугольники активных зон</p> <p>3. Видео файлы</p>	ПК- 2.У.1												
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</i></p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><td>Названия кадров киносъёмки</td><td>Характеристики</td></tr><tr><td>А. Крупный план (КП)</td><td>1. В кадре уместается часть</td></tr></table>	Названия кадров киносъёмки	Характеристики	А. Крупный план (КП)	1. В кадре уместается часть	ПК- 2.У.1								
Названия кадров киносъёмки	Характеристики													
А. Крупный план (КП)	1. В кадре уместается часть													

	<table><tr><td></td><td>чего-то целого, которая порой более информативна</td></tr><tr><td>Б. Общий план (ОП)</td><td>2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»</td></tr><tr><td>В. Деталь</td><td>3. Умещается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.</td></tr><tr><td>Г. Дальний план</td><td>4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве</td></tr></table> <p>Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:</p> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		чего-то целого, которая порой более информативна	Б. Общий план (ОП)	2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»	В. Деталь	3. Умещается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.	Г. Дальний план	4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве	А	Б	В	Г					
	чего-то целого, которая порой более информативна																	
Б. Общий план (ОП)	2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»																	
В. Деталь	3. Умещается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.																	
Г. Дальний план	4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве																	
А	Б	В	Г															
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</i></p> <p>Расставить этапы разработки 3D превиза в нужном порядке:</p> <p>А. Сценарий и хронометраж фильма.</p> <p>Б. Виртуальная съемка и запись кадров с учётом характеристик камеры.</p> <p>В. Задание поведения персонажей и анимация объектов сцены</p> <p>Г. Формирование 3D сцены и обстановки (экстерьер или интерьер) на основе библиотеки моделей.</p> <p>Д. Формирование\моделирование 3D персонажей, представляющих будущих актеров, участвующих в съёмке фильма.</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p> <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						ПК- 2.У.1											
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p> <p>В качестве единицы измерения масштаба кадра, в частности при разработки режиссерского сценария фильма, человек использует себя: Назвать автора тезиса - "Человек - мера всех вещей". Привести подробное описание кадров крупного и среднего планов, которые используются в кинопроизводстве</p>	ПК- 2.У.1																
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите один правильный ответ.</i></p> <p>Как называется документ описывающий содержание видеоролика?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Сценарий</li><li>2. Инструкция</li><li>3. Техническое описание.</li><li>4. Реклама</li></ol>	ПК – 3.3.1																
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа из списка</i></p>	ПК – 3.3.1																

	Какие этапы выполнялись в процессе создания видеоролика на основе заданного интерактивного мультимедиа продукта? 1. Запуск в прокат 2. Продвижение на различных платформах 3. Нелинейный видеомонтаж 4. Рекламные акции 5. Захват видео и звука с экрана 6. Написание сценария 7. Обработка звука																							
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</i></p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><th>Задачи нелинейного видеомонтажа</th><th>Инструменты видеоредактора</th></tr><tr><td>А. Загрузка видеофайлов.</td><td>1. Экспорт</td></tr><tr><td>Б. Обрезка клипов.</td><td>2. Импорт</td></tr><tr><td>В. Настройка звука</td><td>3. Временная шкала</td></tr><tr><td>Г. Настройка спецэффектов</td><td>4. Уровень громкости</td></tr><tr><td>Д. Сохранение видео</td><td>5. Управление эффектами</td></tr></table> <p>Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:</p> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td><td>Д</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Задачи нелинейного видеомонтажа	Инструменты видеоредактора	А. Загрузка видеофайлов.	1. Экспорт	Б. Обрезка клипов.	2. Импорт	В. Настройка звука	3. Временная шкала	Г. Настройка спецэффектов	4. Уровень громкости	Д. Сохранение видео	5. Управление эффектами	А	Б	В	Г	Д						ПК – 3.3.1
Задачи нелинейного видеомонтажа	Инструменты видеоредактора																							
А. Загрузка видеофайлов.	1. Экспорт																							
Б. Обрезка клипов.	2. Импорт																							
В. Настройка звука	3. Временная шкала																							
Г. Настройка спецэффектов	4. Уровень громкости																							
Д. Сохранение видео	5. Управление эффектами																							
А	Б	В	Г	Д																				
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</i></p> <p>Расставить в нужном порядке этапы создания виртуального тура:</p> <p>А. Выбор времени суток и продолжительности съёмки Б. Обработка и склейка результатов съёмки панорам В. Утверждение точек съёмки панорам и их количества Г. Съёмка сферических панорам Д. Сборка и публикация виртуального тура</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p> <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						ПК – 3.3.1																	
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p> <p>В чём заключается принципиальные различия в целях и задачах создания превиза и виртуального тура? Привести описание назначения программ для разработки превизов и программ для разработки виртуальных туров.</p>	ПК – 3.3.1																						

Ключи правильных ответов на тесты размещены в Приложении 1 к РПД и находятся у специалистов по УМР кафедры 44, заместителя заведующего кафедрой и руководителя образовательной программы.

Система оценивания тестовых заданий показана в таблице 18.1.

Таблица 18.1 – Система оценивания тестовых заданий

№	Указания по оцениванию	Результат оценивания (баллы, полученные за выполнение \ характеристика правильности ответа)
1	Задание закрытого типа на установление соответствия считается верным, если установлены все соответствия (позиции из одного столбца верно сопоставлены с позициями другого столбца)	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом, неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов (либо указывается «верно» \ «неверно»)
2	Задание закрытого типа на установление последовательности считается верным, если правильно указана вся последовательность цифр	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом, если допущены ошибки или ответ отсутствует – 0 баллов (либо указывается «верно» \ «неверно»)
3	Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных и обоснованием выбора считается верным, если правильно указана цифра и приведены конкретные аргументы, используемые при выборе ответа	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом, неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов (либо указывается «верно» \ «неверно»)
4	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора считается верным, если правильно указаны цифры и приведены конкретные аргументы, используемые при выборе ответов	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом, если допущены ошибки или ответ отсутствует – 0 баллов (либо указывается «верно» \ «неверно»)
5	Задание открытого типа с развернутым ответом считается верным, если ответ совпадает с эталонным по содержанию и полноте	Правильный ответ за задание оценивается в 3 балла, если допущена одна ошибка \ неточность \ ответ правильный, но не полный - 1 балл, если допущено более 1 ошибки \ ответ неправильный \ ответ отсутствует – 0 баллов (либо указывается «верно» \ «неверно»)

Инструкция по выполнению тестового задания находится в таблице 18.2.

Таблица 18.2 - Инструкция по выполнению тестового задания

№	Тип задания	Инструкция
1	Задание закрытого типа на установление соответствия	Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце

2	Задание закрытого типа на установление последовательности	Прочитайте текст и установите последовательность Запишите соответствующую последовательность букв слева направо
3	Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных и обоснованием выбора	Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
4	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора	Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов
5	Задание открытого типа с развернутым ответом	Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора
1	Перечислите основные составляющие мультимедиа	ПК- 2.3.1
2	Как называется документ описывающий мультимедиа продукт	ПК- 2.3.1
3	В чём отличие мультимедиа продукта от кинокартины	ПК- 2.3.1
4	На какие этапы подразделяется процесс создания видеоролика	ПК- 2.У.1
5	Что включает в себя рабочий сценарий	ПК- 2.У.1
6	Основная цель превизуализации традиционном кинематографе	ПК- 2.У.1
7	Перечислите планы кадров. Примеры раскадровки (Storyboards).	ПК- 2.У.1
8	Программные средства создания трехмерных превизов	ПК- 2.У.1
9	Перечислите основные виды превизов	ПК- 3.3.1
10	Назовите единицу измерения частоты звуковых колебаний	ПК- 3.3.1
11	Какие наиболее простые звуковые колебания вы можете назвать	ПК- 3.3.1
12	Что включает в себя колебания волны звукового давления	ПК- 2.3.1
13	Какие диапазоны воспринимает человеческий слух	ПК- 2.3.1
14	Что называется периодом звуковой волны	ПК- 2.У.1
15	Что называется фазой звукового сигнала	ПК- 2.У.1
16	Чему равен стандартный порог слышимости человека	ПК- 2.У.1
17	Что показывает частота дискретизации	ПК- 2.У.1
18	Программные средства видеомонтажа.	ПК- 2.У.1
19	Основные функциональные возможности видеоредактора (Movavi Editor или др.).	ПК- 2.3.1
20	Основные форматы видеофайлов. Семейство форматов MPEG.	ПК- 2.3.1
21	Особенности стандарта сжатия MPEG-4	ПК- 2.3.1
22	Параметры видеофайлов для публикации сети интернет.	ПК- 2.У.1
23	Этапы создания и сферы применения виртуального 3d тура.	ПК- 2.У.1
24	Виды проекций, используемых при создании виртуальных 3Dтуров	ПК- 2.У.1
25	Фотокамеры для съёмки сферических панорам. Основные характеристики.	ПК- 2.У.1
26	Особенности съёмки панорам для виртуальных 3D туров.	ПК- 2.3.1
27	Виртуальные туры на основе панорам и видео 360.Сферы применения	ПК- 2.3.1



--	--	--

Перечень тем контрольных работ по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
	Не предусмотрено

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

#### 11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по освоению лекционного материала.

Основное назначение лекционного материала – логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в рамках дисциплины не в том, чтобы получить всю информацию по теме, а в освоении фундаментальных проблем дисциплины, методов научного познания, новейших достижений научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функции. Лекция раскрывает понятийный аппарат конкретной области знания, её проблемы, дает цельное представление о дисциплине, показывает взаимосвязь с другими дисциплинами.

Планируемые результаты при освоении обучающимися лекционного материала:

- получение современных, целостных, взаимосвязанных знаний, уровень которых определяется целевой установкой к каждой конкретной теме;
- получение опыта творческой работы совместно с преподавателем;
- развитие профессионально-деловых качеств, любви к предмету и самостоятельного творческого мышления.
- появление необходимого интереса, необходимого для самостоятельной работы;
- получение знаний о современном уровне развития науки и техники и о прогнозе их развития на ближайшие годы;
- научиться методически обрабатывать материал (выделять главные мысли и положения, приходить к конкретным выводам, повторять их в различных формулировках);
- получение точного понимания всех необходимых терминов и понятий.

Лекционный материал может сопровождаться демонстрацией слайдов и использованием раздаточного материала при проведении коротких дискуссий об особенностях применения отдельных тематик по дисциплине.

Структура предоставления лекционного материала:

- Изложение теоретических вопросов, связанных с рассматриваемой темой.
- Описание методов, применяемых в мультимедиа производстве.
- Демонстрация примеров мультимедиа продукции.
- Обобщение изложенного материала.
- Ответы на возникающие вопросы по теме лекции.

11.2. Методические указания для обучающихся по прохождению практических занятий

Практическое занятие является одной из основных форм организации учебного процесса, заключающаяся в выполнении обучающимися под руководством преподавателя

комплекса учебных заданий с целью усвоения научно-теоретических основ учебной дисциплины, приобретения умений и навыков, опыта творческой деятельности.

Целью практического занятия для обучающегося является привитие обучающимся умений и навыков практической деятельности по изучаемой дисциплине.

Планируемые результаты при освоении обучающимся практических занятий:

- закрепление, углубление, расширение и детализация знаний при решении конкретных задач;
- развитие познавательных способностей, самостоятельности мышления, творческой активности;
- овладение новыми методами и методиками изучения конкретной учебной дисциплины;
- выработка способности логического осмысления полученных знаний для выполнения заданий;
- обеспечение рационального сочетания коллективной и индивидуальной форм обучения.

Методика проведения практического занятия может быть различной, при этом важно достижение общей цели дисциплины.

#### Требования к проведению практических занятий

Основными формами организации практических занятий являются групповые дискуссии, работа в команде, проектное обучение и индивидуальные задания.

11.3. Методические указания для обучающихся по выполнению лабораторных работ.

В ходе выполнения лабораторных работ обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение лабораторных работ состоит из экспериментально-практической, расчетно-аналитической частей и контрольных мероприятий.

Выполнение лабораторных работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических знаний, полученных на лекциях;
- получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с лабораторным оборудованием и приборами.

Методические указания по прохождению практических занятий:

1. Разработка интерактивных мультимедийных 3D приложений с использованием виртуальной и дополненной реальности: учебно-методическое пособие / А. В. Никитин, Н.Н.Решетникова, Арнст А.В. и др.; Санкт-Петербург: Изд-во ГУАП, 2020. - 141 с.
2. Получение практических навыков работы с камерой RICOH THETA S 360 <http://fotoexperts.ru/articles/theta-s.html> .
3. Руководство пользователя Artec Studio 11, Manual-11.1.0-RU.pdf, объем - 27552Kb (лицензионная версия).

#### Задание и требования к проведению лабораторных работ

Вариант задания по каждой лабораторной работе обучающийся получает в соответствии с номером в списке группы. Перед проведением лабораторной работы обучающемуся следует внимательно ознакомиться с методическими указаниями по ее выполнению. В соответствии с заданием обучающийся должен подготовить необходимые

данные, получить от преподавателя допуск к выполнению лабораторной работы, выполнить указанную последовательность действий, получить требуемые результаты, оформить и защитить отчет по лабораторной работе.

#### Структура и форма отчета о лабораторной работе

Отчет о лабораторной работе должен включать в себя: титульный лист, формулировку задания, теоретические положения, используемые при выполнении лабораторной работы, описание процесса выполнения лабораторной работы, полученные результаты и выводы.

#### Требования к оформлению отчета о лабораторной работе

По каждой лабораторной работе выполняется отдельный отчет. Титульный лист, текстовые и графические материалы оформляются в соответствии с действующими ГОСТами и требованиями, приведенными на сайте ГУАП ([www.guap.ru](http://www.guap.ru)) в разделе «Сектор нормативной документации».

#### Методические указания по прохождению лабораторных работ:

1. Культурное наследие в реально-виртуальном континууме: лабораторный практикум / С.-Петерб. гос. ун-т аэрокосм. приборостроения; сост.: А. А. Никитин, А. В. Никитин, А.А.Никитина, Н. Н. Решетникова. - СПб.: Изд-во ГУАП, 2016. - 78 с.
2. Основы разработки двух- и трехмерных приложений и игр. / В.В. Виноградов, А.В.Никитин, Н.Н.Решетникова, Н.Д.Ульянов. Лабораторный практикум. – СПб.: ГУАП, 2016. 139 с.
3. Movavi-screen-Recorder –инструкция применения <http://www.movavi.ru/screen-recorder/>
4. Запись и обработка звука на базе звуковой карты BEHRINGER UMC204 и редактора Audacity <https://audacity-free.ru/>

#### 11.4. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Для обучающихся по заочной форме обучения, самостоятельная работа может включать в себя контрольную работу.

В процессе выполнения самостоятельной работы, у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет им развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся являются:

- учебно-методический материал по дисциплине;
- методические указания по выполнению контрольных работ (для обучающихся по заочной форме обучения).

#### 11.5. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины.

Возможные методы текущего контроля обучающихся:

- устный опрос на занятиях;
- защита отчётов по лабораторным работам;
- тестирование;
- контроль самостоятельных работ (в письменной или устной формах).

Результаты текущего контроля успеваемости учитываются при проведении промежуточной аттестации путем сложения оценок за текущий и промежуточный контроль с делением пополам с округлением в большую сторону.

11.6. Методические указания для обучающихся по прохождению промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине. Она включает в себя:

– экзамен – форма оценки знаний, полученных обучающимся в процессе изучения всей дисциплины или ее части, навыков самостоятельной работы, способности применять их для решения практических задач. Экзамен, как правило, проводится в период экзаменационной сессии и завершается аттестационной оценкой «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

#### Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой

#### Приложение 1. Ключи к тестам

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите один правильный ответ.</i></p> <p>В которой из частей ГОСТ. Эргономика мультимедийных интерфейсов содержится описание форматов звуковых и графических компонентов мультимедиа продукта?</p> <p>5. Принципы проектирования и структура</p> <p>6. Навигация и управление мультимедийными средствами</p> <p><b>7. Выбор и сочетание медиаформ</b></p> <p>8. Принципы организации диалога</p>	ПК-2.3.1
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите правильные варианты ответа</i></p> <p>Цели превизуализации в кинопроизводстве?</p> <p><b>1. Расстановка съёмочного оборудования</b></p> <p>2. Озвучивание диалогов</p> <p><b>3. Раскадровка - крупность планов</b></p> <p>4. Описание идеи фильма</p> <p><b>5. Планирование сроков и графика съёмок</b></p>	ПК-2.3.1

3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</i></p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><th>Характеристики 3D превизов</th><th>Виды превизов</th></tr><tr><td>А. Потенциал проекта</td><td>1. D-vis</td></tr><tr><td>Б. Дизайнерская виртуальная визуализация</td><td>2. Pitchvis</td></tr><tr><td>В. Точные параметры сцены и расположение камер</td><td>3. Postvis</td></tr><tr><td>Г. Проверка выбора отснятого материала</td><td>4. Technical Previs</td></tr></table> <p>Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:</p> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>3</td></tr></table>	Характеристики 3D превизов	Виды превизов	А. Потенциал проекта	1. D-vis	Б. Дизайнерская виртуальная визуализация	2. Pitchvis	В. Точные параметры сцены и расположение камер	3. Postvis	Г. Проверка выбора отснятого материала	4. Technical Previs	А	Б	В	Г	2	1	4	3	ПК-2.3.1
Характеристики 3D превизов	Виды превизов																			
А. Потенциал проекта	1. D-vis																			
Б. Дизайнерская виртуальная визуализация	2. Pitchvis																			
В. Точные параметры сцены и расположение камер	3. Postvis																			
Г. Проверка выбора отснятого материала	4. Technical Previs																			
А	Б	В	Г																	
2	1	4	3																	
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</i></p> <p>Расставить этапы разработки 3D превиза в нужном порядке:</p> <p>А. Сценарий и хронометраж.</p> <p>Б. Виртуальная съемка и запись кадров.</p> <p>В. Задание поведения персонажей и объектов сцены</p> <p>Г. Формирование 3D сцены и обстановки (экстерьер или интерьер).</p> <p>Д. Формирование 3D персонажей</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p> <table><tr><td>А</td><td>Г</td><td>Д</td><td>В</td><td>Б</td></tr></table>	А	Г	Д	В	Б	ПК-2.3.1													
А	Г	Д	В	Б																
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p> <p>Привести примеры линейного и нелинейного способов представления мультимедиа информации.</p> <p><b>Аналогом линейного способа представления является кино. Человек, никаким образом не может повлиять на его вывод. Нелинейный способ представления информации позволяет человеку участвовать в выводе информации, взаимодействуя каким-либо образом со средством отображения мультимедийных данных. Участие человека в данном процессе также называется «интерактивностью». Такой способ взаимодействия человека и компьютера наиболее полным образом представлен в категориях компьютерных игр.</b></p>	ПК-2.3.1																		
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа из списка</i></p>	ПК- 2.У.1																		

	Какие диапазоны звуковых частот воспринимает человеческий слух? 1. От 16 до 20000 Гц 2. От 200 до 20000 Гц 3. От 0 до 20000 Гц 4. От 10 до 22000 Гц																			
2	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа При разработке виртуального тура для создания интерактивных зон используются: 1. Панорамы 2. «Заплаты» 3. Звуковые эффекты 4. Многоугольники активных зон 3. Анимации	ПК- 2.У.1																		
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><th>Названия кадров киносъёмки</th><th>Характеристики</th></tr><tr><td>А. Крупный план (КП)</td><td>1. В кадре уместается часть чего-то целого, которая порой более информативна</td></tr><tr><td>Б. Общий план (ОП)</td><td>2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»</td></tr><tr><td>В. Деталь</td><td>3. Уместается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.</td></tr><tr><td>Г. Дальний план</td><td>4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве</td></tr></table> <p>Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:</p> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td></tr></table>	Названия кадров киносъёмки	Характеристики	А. Крупный план (КП)	1. В кадре уместается часть чего-то целого, которая порой более информативна	Б. Общий план (ОП)	2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»	В. Деталь	3. Уместается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.	Г. Дальний план	4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве	А	Б	В	Г	3	4	1	2	ПК- 2.У.1
Названия кадров киносъёмки	Характеристики																			
А. Крупный план (КП)	1. В кадре уместается часть чего-то целого, которая порой более информативна																			
Б. Общий план (ОП)	2. Место действия, где будут развиваться события – «заявочный план»																			
В. Деталь	3. Уместается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты.																			
Г. Дальний план	4. Решающее значение имеет поза человека и его расположение в пространстве																			
А	Б	В	Г																	
3	4	1	2																	
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</p> <p>Расставить этапы разработки 3D превиза в нужном порядке: А. Сценарий и хронометраж фильма. Б. Съёмка и запись кадров с учетом характеристик камеры. В. Формирование 3D сцены и обстановки (экстерьер или интерьер) на основе библиотеки моделей. Г. Задание поведения персонажей и анимация объектов сцены Д. Формирование\моделирование 3D персонажей, представляющих будущих актеров, участвующих в съёмке фильма.</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p>	ПК- 2.У.1																		

	<table><tr><td>А</td><td>В</td><td>Д</td><td>Г</td><td>Б</td></tr></table>	А	В	Д	Г	Б	
А	В	Д	Г	Б			
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p> <p>В качестве единицы измерения размера кадра, в частности при разработки режиссерского сценария фильма, человек использует себя: Назвать автора тезиса - "Человек - мера всех вещей". Привести описание кадров крупного и среднего планов, используемых в кинопроизводстве.</p> <p>Автором тезиса «Человек – мера всех вещей» является древнегреческий философ Протагор, живший в около 420 г. до н. э.</p> <p>На крупном плане (КП) уместается лишь голова человека или соразмерные с ней объекты. Между ОП и КП существует средний план (СП). К средним относятся погрудный, поясной и поколенный планы, последний на телеслэнге именуется "американским" из-за использования этой крупности в вестернах. Средний план наиболее универсален и позволяет подробнее увидеть человека, его мимику, жесты, костюм, его занятие в данный момент.</p>	ПК- 2.У.1					
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и выберите один правильный ответ.</i></p> <p>Как называется документ описывающий содержание видеоролика?</p> <p>5. Сценарий</p> <p>6. Инструкция</p> <p>7. Техническое описание.</p> <p>8. Реклама</p>	ПК – 3.3.1					
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа из списка</i></p> <p>Какие этапы выполнялись в процессе создания видеоролика на основе заданного интерактивного мультимедиа продукта?</p> <p>1. Запуск в прокат</p> <p>2. Продвижение на различных платформах</p> <p>3. Нелинейный видеомонтаж</p> <p>4. Рекламные акции</p> <p>5. Захват видео и звука с экрана</p> <p>6. Написание сценария</p> <p>7. Обработка звука</p>	ПК – 3.3.1					
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите соответствие.</i></p> <p>К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <table><tr><td>Задачи нелинейного видеомонтажа</td><td>Инструменты видеоредактора</td></tr><tr><td>А. Загрузка видеофайлов.</td><td>1. Экспорт</td></tr></table>	Задачи нелинейного видеомонтажа	Инструменты видеоредактора	А. Загрузка видеофайлов.	1. Экспорт	ПК – 3.3.1	
Задачи нелинейного видеомонтажа	Инструменты видеоредактора						
А. Загрузка видеофайлов.	1. Экспорт						

	Б. Обрезка клипов.		2. Импорт			
	В. Настройка звука		3. Временная шкала			
	Г. Настройка спецэффектов		4. Уровень громкости			
	Д. Сохранение видео		5. Управление эффектами			
	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:					
	А	Б	В	Г	Д	
	2	3	4	5	1	
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и установите последовательность.</i></p> <p>Расставить в нужном порядке этапы создания виртуального тура:</p> <p>А. Выбор времени суток и продолжительности съёмки</p> <p>Б. Обработка и склейка результатов съёмки панорам</p> <p>В. Утверждение точек съёмки панорам и их количества</p> <p>Г. Съёмка сферических панорам</p> <p>Д. Сборка и публикация виртуального тура</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p>					ПК – 3.3.1
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p><i>Инструкция: Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</i></p> <p>В чём заключается принципиальные различия в целях создания превиза и виртуального тура? Привести описание назначения программ для разработки превизов и программ для разработки виртуальных туров.</p> <p><b>Превиз</b> – это результат совместного создания предварительных версий кадров и их последовательности (Раскадровка), который использует 3D инструменты анимации и виртуальное окружение. Это позволяет кинематографистам визуально исследовать творческие идеи, планировать технические решения и представлять общее видение для эффективного производства.</p> <p><b>Виртуальный тур</b> – это интерактивная форма, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов с целью создания условий для самостоятельного перемещения, и сбора необходимой информации, создавая «эффект присутствия» в виртуальном пространстве.</p>					ПК – 3.3.1