


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

Институт ИГДиС
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры
«Городское строительство, архитектура
и дизайн»
«14» 01 2020 г., протокол №8

Заведующий кафедрой

 К.А. Головин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ) ДЛЯ
ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

«Технологии мультимедиа»

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

Направление подготовки:

540301 Дизайн

с направленностью (профилем)
графический дизайн

Форма обучения: очно-заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301 – 01 - 20

Тула 2020 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Разработчик(и):

_____ Кудряшов М. А. доц. к.т.н. _____
(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)



(подпись)

1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. В настройках освещения типа Photometric при увеличении количества кельвинов
А) цвет приобретает более холодный оттенок Б) оттенок света остается неизменным
В) свет становится более теплым
2. Что позволяет сделать функция Loft?
А) сделать из двух сплайнов полигональный объект, используя один сплайн как направляющую, а второй как сечение
Б) сделать из сплайна и полигонального объекта один полигональный объект, используя сплайн как траекторию сгиба полигонального объекта
В) сделать из сплайна и NURBS объекта один сплайновый сложносоставной объект, используя сплайн как направляющую, а NURBS как сечение
3. Что нужно сделать, чтобы временно спрятать объект?
А) выделить объект и использовать функцию Freeze Selected в свитке Freeze в разделе Display
Б) выделить объект и использовать функцию Hide Selection
В) выделить объект и использовать функцию Unhide Selection
4. Из чего состоит Окно Timeline?
 - В окне Timeline (Монтаж) клипы размещаются на треках, или дорожках, содержит треки двух типов: видео- и аудиотреки, порядок их следования не имеет значения. Напротив, порядок расположения видеотреков играет ключевую роль в формировании фильма. *
 - Из колонок Opacity, motion, effect controls
 - Из колонок audio1, audio2, audio3 и master для редактирования звуковых дорожек.
5. Как отредактировать длительность клипа.

- Щелкнуть на кнопке Razor с изображением стрелки в палитре Tools. Навести указатель мыши на клип и щелчком удалить нужную часть.
- Щелкнуть на кнопке Selection с изображением стрелки в палитре Tools. Навести указатель мыши на правый край клипа. Перетащить границу клипа на нужную отметку временной шкалы *
- Выбрать в верхнем меню команду Sequence – delete tracks.

6. Инструмент Razor

- Нужен для того, чтобы вырезать из аудио треков ненужные фрагменты.
- Нужен для регулирования громкости
- Нужен для того, чтобы вырезать из клипа ненужные фрагменты. *

7. Контрольное задание. Создайте звуковую дорожку с естественными звуками.

8. Контрольное задание. Создайте звуковую фразу с естественными и неестественными звуками.

9. Контрольное задание. Сведите в единый трек две аудиофразы используя эффекты аудиопереходов.

10. Контрольное задание. Образуйте сцену из двух видеопоследовательностей используя эффекты видеопереходов.

11. Контрольное задание. Уменьшите цветовую насыщенность видеодорожки.

12. Контрольное задание. Уменьшите цветовую насыщенность объекта видеоролика.

13. Контрольное задание. Создайте динамические титры.

14. Контрольное задание. Совместите две видеодорожки используя инструменты прозрачности.

15. Контрольное задание. Произведите рендеринг видеоролика для размещения на видеохостинге.

16. Контрольное задание. Произведите цветокоррекцию сцены удалив красный цветовой канал.

17. Контрольное задание. Совместите звуковые каналы аудиодорожки.

18. Контрольное задание. Создайте линейно изменяющуюся звуковую панораму.

19. Контрольное задание. «Расставьте» инструменты в звуковой панораме.

20. Контрольное задание. Встройте GIF анимацию в видеоряд.

21. Контрольное задание. Линейно увеличьте скорость видеопотока.

22. Контрольное задание. Создайте видео с инверсированным таймингом.

23. Контрольное задание. Разместите видео на хостинге.

3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. Линейный и нелинейный монтаж.
2. Технология Technicolor и цвет современного видео.
3. Форматы видео и кодаки.
4. Форматы аудиофайлов. Частота дискретизации.
5. Типы цифроаналоговых преобразователей. Современные звуковые карты.

6. Микшер. Аналоговый и цифровой мастеринг.
7. Типы микрофонов.
8. Динамический диапазон и диаграмма направленности микрофона.
9. Аудио и видео разъемы и кабели.
10. Усилители звуковой частоты. Фонкорректоры.
11. Устройства воспроизведения звука и видео.
12. Сенсорные экраны.
13. Видеокамеры. Аналоговые и цифровые технологии.
13. Особенности съемки видео на цифровой фотоаппарат.
14. Объективы для видеосъемки.
15. Штативы и стабилизаторы.
16. Освещение сюжетной сцены.
17. Принципы и правила использования «хромакея».
18. Динамичность сцены и освещение.
19. Особенности аудио ремастеринга.
20. Рендеринг для видеохостингов.