

Комплект оценочных материалов по междисциплинарному курсу

МДК.03.02 Мультимедийные технологии в издательском деле

42.02.02 Издательское дело

Задания закрытого типа

Задания закрытого типа на выбор правильного ответа

Выберите один правильный ответ

1. Что из перечисленного является одним из основных компонентов мультимедиа, представляющим собой последовательность статичных изображений, создающих иллюзию движения?

- А) Текст
- Б) Видео
- В) Звук
- Г) Изображение

Правильный ответ: Б

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.

2. Какой формат файла является наиболее распространенным для создания простой, короткой, циклической анимации без звука, часто используемой в веб-дизайне?

- А) AVI
- Б) MP4
- В) GIF
- Г) SWF

Правильный ответ: В

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.1.

3. Какой параметр цифровой звукозаписи определяет количество отсчетов звуковой волны в единицу времени и напрямую влияет на верхнюю границу воспроизводимых частот?

- А) Глубина дискретизации (битовая глубина)
- Б) Частота дискретизации
- В) Битрейт
- Г) Динамический диапазон

Правильный ответ: Б

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.1.

Задания закрытого типа на установление соответствия

Установите правильное соответствие.

Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

1. Установите соответствие между основным компонентом мультимедиа и его характеристикой

Компонент мультимедиа		Характеристика	
1)	Текст	А)	Аудиоинформация, воспринимаемая слухом
2)	Звук	Б)	Последовательность статичных кадров, создающая иллюзию движения
3)	Изображение	В)	Символьная информация, предназначенная для чтения
4)	Видео	Г)	Визуальное представление информации в статичной форме

Правильный ответ

1	2	3	4
В	А	Г	Б

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.1.

2. Установите соответствие между способом создания анимации и его принципом

Способ создания анимации		Принцип	
1)	Покадровая анимация	А)	Создание движения путем фотографирования объектов, перемещаемых вручную между кадрами
2)	Автоматическая анимация движения	Б)	Создание движения трехмерных моделей в виртуальном пространстве
3)	3D-анимация	В)	Создание движения путем задания ключевых кадров, а промежуточные кадры генерируются программой
4)	Stop-motion анимация	Г)	Создание движения путем рисования или изменения каждого отдельного кадра

Правильный ответ

1	2	3	4
Г	В	Б	А

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.

3. Установите соответствие между процессом работы с видео и его функцией в видеомонтаже

Процесс видеомонтажа		Функция	
1)	Монтаж	А)	Изменение цветовых характеристик видео для улучшения внешнего вида или создания определенной атмосферы
2)	Кодирование	Б)	Объединение, обрезка и упорядочивание видеофрагментов в единую последовательность
3)	Рендеринг	В)	Финальная обработка всех элементов проекта (видео, аудио, эффекты) и создание

- 4) Цветокоррекция
- Г) итогового видеофайла
Сжатие видеоданных в определенный формат для уменьшения размера файла

Правильный ответ

1	2	3	4
Б	Г	В	А

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.1, ПК 3.5.

Задания закрытого типа на установление правильной последовательности

Установите правильную последовательность.

Запишите правильную последовательность букв слева направо.

1. Установите правильную последовательность этапов создания простого мультимедийного проекта:

- А) Тестирование и публикация готового проекта
- Б) Определение цели и целевой аудитории проекта
- В) Выбор программного обеспечения для разработки
- Г) Сбор и подготовка контента (текст, изображения, аудио)

Правильный ответ: Б, Г, В, А

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.6.

2. Установите правильную последовательность действий при базовой обработке фотографии в растровом графическом редакторе:

- А) Применение художественных фильтров или эффектов
- Б) Ретушь мелких дефектов (удаление пятен, царапин)
- В) Тоновая и цветовая коррекция (яркость, контраст, баланс белого).
- Г) Кадрирование и выравнивание изображения

Правильный ответ: Г, В, Б, А

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.

3. Установите правильную последовательность этапов разработки логотипа компании:

- А) Выбор цветовой палитры и шрифтов
- Б) Финальная доработка и подготовка к использованию в различных форматах
- В Создание эскизов и концепций
- Г) Исследование целевой аудитории и конкурентов

Правильный ответ: Г, В, А, Б

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.5.

Задания открытого типа

Задания открытого типа на дополнение

Дополните пропуски в предложениях, используя одно или несколько слов, чтобы утверждение стало верным

1. Мультимедиа, объединяющее текст, графику, звук, видео и анимацию, является важным инструментом в _____ деле.

Правильный ответ: издательском

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.

2. Систематизированное хранилище цифровой мультимедийной информации, доступное для поиска и использования, называется _____.

Правильный ответ: медиатекой

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.2.

3. Электронное издание, которое включает интерактивные элементы, видео и аудио, называется _____ изданием

Правильный ответ: мультимедийным (или интерактивным)

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.2.

Задания открытого типа с кратким свободным ответом

1. Какой аудиоэффект имитирует отражение звука от поверхностей, создавая ощущение пространства и объема, а не простое повторение??

Правильный ответ: Реверберация

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.1.

2. Как называется процесс удаления ненужных фрагментов видео, перестановки сцен и добавления переходов для создания связного видеоряда?

Правильный ответ: Монтаж.

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.

3. Что из перечисленного является ключевым аспектом правового обеспечения мультимедийного контента, определяющим условия его использования, распространения и модификации?

Правильный ответ: Лицензия

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.7.

Задания открытого типа с развернутым ответом

1. Опишите основные области применения мультимедийных технологий и приведите примеры их использования в каждой из областей

Время выполнения – 30 мин

Ожидаемый результат: развернутый ответ, демонстрирующий понимание широкого спектра применения мультимедийных технологий и умение приводить конкретные примеры.

Критерии оценивания:

- Описание областей применения (3 балла)
- Примеры использования в каждой области (3 балла)
- Полнота и логичность изложения (2 балла)
- Грамотность (2 балла)

Правильный ответ:

Мультимедийные технологии применяются в различных областях:

- Образование. Использование интерактивных учебников, онлайн-курсов с видеолекциями, виртуальных лабораторий и симуляторов. Пример:

Создание интерактивного учебника по истории с 3D-моделями исторических артефактов и видеореконструкциями событий.

- Развлечения. Создание компьютерных игр, интерактивных фильмов, виртуальных аттракционов и мультимедийных инсталляций. Пример: Разработка компьютерной игры с использованием реалистичной графики, звуковых эффектов и интерактивного сюжета.
- Реклама и маркетинг. Разработка интерактивных рекламных баннеров, видеороликов, презентаций и виртуальных туров. Пример: Создание виртуального тура по новому жилому комплексу с возможностью осмотра квартир и выбора отделки.
- Издательское дело. Создание электронных книг с интерактивными элементами, аудио- и видеовставками, а также мультимедийных журналов и газет. Пример: Разработка интерактивного журнала о путешествиях с видеорепортажами, 360-градусными панорамами и возможностью бронирования туров.
- Информационные системы. Разработка интерактивных киосков, информационных панелей и мультимедийных презентаций для музеев, выставок и торговых центров. Пример: Создание интерактивной карты города с возможностью поиска объектов, просмотра информации о них и построения маршрутов.

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.2.

2. Опишите различные методы создания анимации и приведите примеры программного обеспечения для каждого метода.

Время выполнения – 30 мин

Ожидаемый результат: развернутый ответ, демонстрирующий знание различных техник анимации и умение выбирать подходящее программное обеспечение для каждой из них.

Критерии оценивания:

- Описание методов создания анимации (5 баллов)
- Примеры программного обеспечения (3 балла)
- Полнота и логичность изложения, грамотность (2 балла)

Правильный ответ:

Различные методы создания анимации:

- Рисованная покадровая анимация. Создание анимации путем последовательной смены статичных изображений, нарисованных вручную или с помощью графического планшета. Программное обеспечение: Adobe Animate, TVPaint Animation.
- Векторная анимация. Создание анимации с использованием векторных объектов, которые можно масштабировать и изменять без потери качества. Программное обеспечение: Adobe Animate, Synfig Studio.
- 3D-анимация. Создание анимации с использованием трехмерных моделей и сцен. Программное обеспечение: Autodesk Maya, Blender, Cinema 4D.
- Стоп-моушен анимация. Создание анимации путем фотографирования объектов в разных положениях и последующего объединения фотографий в видео. Программное обеспечение: Dragonframe.

- Моушен-графика. Создание анимации с использованием текста, графических элементов и эффектов. Программное обеспечение: Adobe After Effects.

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.5.

3. Опишите основные этапы монтажа видеоролика и приведите примеры техник и приемов, используемых на каждом этапе.

Время выполнения – 35 мин

Ожидаемый результат: развернутый ответ, демонстрирующий знание процесса монтажа видео и умение применять различные техники и приемы для создания качественного видеоролика.

Критерии оценивания:

- Описание этапов монтажа (5 баллов)
- Примеры техник и приемов (3 балла)
- Полнота и логичность изложения, грамотность (2 балла)

Правильный ответ:

Основные этапы монтажа видеоролика:

- Импорт и организация материала. Загрузка видео- и аудиофайлов в программу для монтажа и организация их в папки или бины.
- Черновой монтаж. Выбор лучших кадров и фрагментов, удаление ненужных частей и создание основной последовательности событий.
- Чистовой монтаж. Уточнение монтажных склеек, добавление переходов, эффектов и титров.
- Цветокоррекция. Коррекция цветового баланса, яркости и контрастности видео для улучшения его внешнего вида.
- Работа со звуком. Добавление музыки, звуковых эффектов, озвучивание и сведение звуковых дорожек.
- Экспорт. Вывод готового видеоролика в нужном формате и разрешении.

Примеры техник и приемов:

- Переходы. Использование различных переходов (например, растворение, вытеснение, затемнение) для плавного соединения кадров.
- Эффекты. Добавление визуальных эффектов (например, размытие, цветокоррекция, стилизация) для улучшения внешнего вида видео.
- Титры. Добавление текста на экран для представления информации, указания имен и должностей, создания субтитров.
- Музыка и звуковые эффекты. Использование музыки и звуковых эффектов для создания атмосферы и усиления эмоционального воздействия видео.

Компетенции (индикаторы): ОК 1 - ОК 9, ПК 3.4.