

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 24.12.2024 12:42:54 Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

Уникальный программный ключ: высшего образования

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da81091a7 «Юридический государственный индустриальный институт»

(ИГИИ)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ по дисциплине

Мультимедийные технологии

Факультет: Факультет электроэнергетики, экономики и управления

Направление подготовки: Прикладная информатика

Направленность (профиль):

Уровень образования: бакалавр

Кафедра: Информационные системы и технологии

Разработчик ФОС:

канд. техн. наук доцент

Л. Н. Бодрякова

(должность, степень, ученое звание)

(подпись)

(ФИО)

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № от г.

Заведующий кафедрой к.э.н., доцент М.В.Петухов

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
соотнесенных с планируемыми результатами образовательной**

Таблица 1 – Компетенции и индикаторы их

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений		
	:	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	10.Лек						

5.1. Контрольные вопросы и задания

Список контрольных вопросов к итоговому контролю:

- 1.Мультимедиа технология. Определение. Классификация и области применения.
- 2.Аппаратные средства мультимедиа технологии.
- 3.Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Типы и форматы файлов.
- 4.Цветовое пространство. Физика и биология цвета.
- 5.Цветовые модели: RGB, CMYK.
- 6.Глубина цвета. Цветоделение.
- 7.Растровая графика. Определение. Особенности. Область применения.
- 8.Изображение для печати.
- 9.Изображение для электронной публикации. Источники растровых изображений.
- 10.Векторная графика. Определение. Особенности. Область применения.
- 11.Трехмерная графика и анимация.
- 12.Flash-технологии. Определение. Особенности. Область применения.
- 13.Язык разметки HTML. Принципы создания HTML-документов.
- 14.Структура, элементы, атрибуты языка HTML.
- 15.Что такое таблицы стилей?
- 16.Язык сценариев JavaScript. Назначение.
- 17.Синтаксис языка JavaScript.
- 18.Операторы языка JavaScript.
- 19.Функции языка JavaScript.
- 20.События языка JavaScript.
- 21.Перечислите основные элементы интерфейса окна редактора Flash MX.
- 22.Для чего служит и какую информационную нагрузку несет в себе временная шкала?
- 23.Какие виды кадров используются во Flash-анимации?
- 24.Инспектор свойств. Его назначение.
- 25.Для чего предназначен Movie Explorer?
- 26.Перечислите типы символов используемых во Flash.
- 27.Какие виды библиотек символов использует во Flash? Их назначение?
- 28.Как создать символ?
- 29.Как установить основные свойства символа-кнопки?
- 30.В чем заключаются основные свойства символа-клипа?
- 31.Какие режимы редактирования символов существуют во Flash?
- 32.Как отредактировать экземпляр символа - кнопки, символа - клипа?
- 33.Как идентифицировать объекты Flash, пригодные для назначения сценариев?
- 34.Как работать с панелью операций?
- 35.Как назначить простейшие сценарии кадрам, клипам и кнопкам?
- 36.Как изменить свойства экземпляра в процессе воспроизведения фильма?
- 37.Как изменить модель поведения экземпляра в процессе воспроизведения фильма?
- 38.Как создать метки кадров и комментарии к кадрам?

- | |
|--|
| 39.Как идентифицировать разные киноленты одного фильма?
40.Как адресовать различные объекты фильма?
41.Как идентифицировать типы данных в языке ActionScript?
42.Как создать и разместить переменные в сценарии?
43.Как можно изменять значения переменных с помощью кнопок?
44.Как создавать кнопки с текстовыми полями?
45.В чем заключается работа с переменными в кадрах?
46.Как вводятся данные, генерируемые сценариями кадров?
47.Какую роль играют метки в кадрах?
48.Как осуществляется переход между сценами (кадрами)?
49.Каким объектам можно назначить обработчики событий? |
|--|

5.2. Темы письменных работ

Учебный план и программа дисциплины не предусматривают написание письменных работ

5.3. Фонд оценочных средств

5.4. Перечень видов оценочных средств
--