

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«СОВРЕМЕННЫЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИИ»

Направление подготовки, специальность **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

Специализация **«Режиссер анимации и компьютерной графики»**

Форма обучения **очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация программы специалитета – Режиссер анимации и компьютерной графики

Автор: Т.Г.Абрасуилов, старший преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры Анимации и компьютерной графики
(название кафедры)

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры Анимации и компьютерной графики
(название кафедры)

Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой С.М.Соколов

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе _____ В.В. Атаман
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа _____ Е.Г. Яременко
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой _____ В.М. Шипулина
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова (ВГИК),
20 18

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины Современные медиатехнологии

по направлению подготовки Режиссер анимации и компьютерной графики

на 2019/2020 учебный год

1. В раздел 2.1. «Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы» вносятся следующие изменения:

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		30		30						
Лекции:		30		30						
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		36		36						
Контроль		6		6						
Вид промежуточной аттестации –зачет с оценкой		ЗаО		ЗаО						
ИТОГО:	часов	72		72						
Общая трудоемкость	зач. ед.	2		2						

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по 20.05.2020г.

Зав. кафедрой  /С.М.Соколов/

«30» августа 2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
 - 2.2.1. Структура дисциплины
 - 2.2.2. Тематический план курса
 - 2.2.3. Содержание дисциплины
 - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели освоения дисциплины

Ознакомление студентов с основами медиатехнологий, цифрового представления звуковой и визуальной информации применительно к специальности режиссер анимационного фильма.

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Современные медиатехнологии» изучается на 1 курсе во 2 семестре, объем 36 академических часов (27 астрономических), является одной из дисциплин специальной подготовки студентов, обучающихся по специальности «Режиссер анимации и компьютерной графики». Аттестация-зачет с оценкой.

Современные медиа технологии рассматривается как технологические возможности организации динамической аудиовизуальной информации на основе современных представлений о аудиовизуальном современном языке, знаковых систем, теории художественного текста и основы режиссуры интерактивных медиа технологий. Цифровые, аудиовизуальные и компьютерные технологии предоставили режиссерам экрана новые творческие возможности.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Рабочая программа иллюстрирует процесс обучения, в ходе которого студент овладевает профессиональными компетенциями:

Наименование категории (группы) обязательных компетенций	Код и наименование обязательных компетенций выпускника	Индикаторы достижения обязательных компетенций
Создавать анимационные фильмы и мультсериалы во всех анимационных форматах и технологиях.	ПКО-1 Способен придумать и точно сформулировать идею анимационного проекта Аргументировать смысл и способ реализации разработанного режиссёром анимационного проекта.	<i>Знать:</i> ПКО-1.1. современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного кино; <i>Уметь:</i> ПКО-1.2. генерировать новые идеи анимационных проектов; реализовывать актуальные идеи в искусстве анимации; <i>Владеть:</i> ПКО-1.3. классическими и новейшими инструментами искусства анимации мастерством организации творческого процесса, а также, средствами противостояния своим

		оппонентам.
Руководство и организация технологического процесса создания анимационного фильма	ПКО-6 Способен применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники, в том числе с использованием компьютерных технологий	<p><i>Знает:</i> ПКО-6.1. возможности анимационных техник, используемых в работе над анимационным фильмом; ПКО-6.2. возможности компьютерных технологий для создания анимационного фильма (в том числе 2-D и 3-D анимации);</p> <p><i>Умеет:</i> ПКО-6.3. выбирать приемлемую для воплощения творческого замысла технологию создания анимационного фильма; ПКО-6.4. использовать при создании анимационного фильма современные компьютерные технологии;</p> <p><i>Владеет:</i> ПКО-6.5. навыками организации творческого процесса создания анимационного фильма с применением выбранных для реализации творческих целей технологиями.</p>

В результате изучения дисциплины студент должен знать:

- Современные медиатехнологии, их применение в аудиовизуальной сфере.

Студент должен уметь:

- Использовать современные медиатехнологии для решения творческих задач.

Студент должен иметь представление:

- о возможностях современных медиатехнологий.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:			32						
Лекции			32						

2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:				4						
Вид промежуточной аттестации –экзамен				За О						
ИТОГО:	часов			1						
Общая трудоемкость	зач. ед.			36						

2.2.2 Тематический план курса

Наименование тем	очная					
	Количество часов (в акад. часах)					
	Лекции	Инд.	Практ.	Просмот	Самост. работа	Всего
Тема 1. Знакомство с программой. Обзор современных медиатехнологий.	2					
Тема 2. Motion capture.	3					
Тема 3. Реклама.	3					
Тема 4. Анимация.	3				4	
Тема 5. Медиатехнологии в современном телевидении.	3					
Тема 6. Компьютерные игры.	3					
Тема 7. Мультимедийная презентация.	3					
Тема 8. Flash-презентации и	3					
Тема 9. Flash-заставка.	3					
Тема 10. Мультимедийные	3					
Тема 11. Обеспечение массовых мероприятий. Лазерные шоу.	3					
	32				4	

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Знакомство с программой. Обзор современных медиатехнологий.

Термин мультимедиа образован из слов «мульти» - много, и «медиа» - среда, носитель, средство сообщения. Мультимедийные технологии начали развиваться сравнительно недавно благодаря росту вычислительных

возможностей и развитию технических средств ПЭВМ (большие объемы памяти, быстродействие, звуковые и видеокарты); появлению и массовому внедрению новых носителей информации, таких, как CD- и DVD-диски. Важную роль также сыграла разработка методов быстрого и эффективного сжатия данных. Мультимедийные технологии применяются для информационного обеспечения различных сфер человеческой деятельности.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 2. Motion capture. Метод применяется в производстве CGI-мультфильмов, а также для создания спецэффектов в фильмах¹.

Технология motion capture: уже через несколько минут после съёмки можно получить предварительный результат и понять, стоит ли переснимать/перекомпоновывать сцену.

Преимущества: реализм движений. Некоторые особенности движения людей, такие как перенос центра тяжести и амортизация после прыжка, трудоёмки в реализации.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 3. Реклама.

В рекламной деятельности мультимедийные технологии являются технологиями создания рекламной продукции. С помощью средств мультимедиа создаются рекламные видео-и аудиоролики, разрабатываются логотипы и анимированные баннеры, оформляются рекламные буклеты. Современные рекламные видеоролики делятся следующим образом: игровые или постановочные, в которых задействованы актеры; анимационные² или

¹ **Маркерная система motion capture**, где используется специальное оборудование. На человека надевается костюм с датчиками, он производит движения, требуемые по сценарию, встаёт в условленные позы, имитирует действия; данные с датчиков фиксируются камерами и поступают в компьютер, где сводятся в единую трёхмерную модель, точно воспроизводящую движения актёра, на основе которой позже (или в режиме реального времени) создаётся анимация персонажа. Также этим методом воспроизводится мимика актёра (в этом случае на его лице располагаются маркеры, позволяющие фиксировать основные мимические движения).

Безмаркерная технология, не требующая специальных датчиков или специального костюма. Безмаркерная технология основана на технологиях компьютерного зрения и распознавания образов. Актёр может сниматься в обычной одежде, что сильно ускоряет подготовку к съёмкам и позволяет снимать сложные движения (борьба, падения, прыжки, и т. п.) без риска повреждения датчиков или маркеров. Несколько практически применимых безмаркерных систем были разработаны в последние годы^{[1][2]}, хотя исследования подобной технологии проводятся уже долгое время^[3]. На сегодняшний день существует программное обеспечение «настольного» класса для безмаркерного захвата движений^[4]. В данном случае не требуется специального оборудования, специального освещения и пространства. Съёмка производится с помощью обычной камеры (или веб-камеры) и персонального компьютера.

² У анимации в рекламе существует ряд преимуществ, существенно расширяющих возможности воздействия рекламного ролика на аудиторию. Часть из них относится к области психологии. Мультфильм

мультипликационные - с участием анимированных рисованных героев; комбинированные, в которых участвуют как актеры, так и анимированные персонажи.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 4. Анимация.

Компьютерную анимацию принято подразделять на двумерную и трехмерную. В общих словах можно сказать, что двумерная (2D) графика и анимация - это совокупность средств и приемов для рисования изображений на плоскости. В то время как трехмерная (3D)³ графика предназначена для имитации фотографирования или видеосъемки трехмерных образов объектов, которые должны быть предварительно подготовлены в памяти компьютера. Под анимацией сцены понимается автоматизированный процесс визуализации последовательности изображений, называемых кадрами, каждый из которых фиксирует некоторые изменения состояния этой сцены. Созданную анимацию можно просматривать непосредственно в окнах проекций; при этом изображения объектов будут выглядеть примитивно, а многие эффекты освещения, материалов, внешней среды не могут быть воспроизведены. Для отладки анимации удобно пользоваться командами создания и просмотра эскизов - упрощенных вариантов анимации, сохраняемых в виде файлов формата AVI и просматриваемых с помощью любого универсального проигрывателя.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 5. Медiateхнологии в современном телевидении.

Интернет-телевидение. Этот вид на сегодня стал самым передовым. Благодаря развитию Всемирной сети, интернет-телевидение имеет неограниченные возможности и практически любой транслирующийся канал доступен для просмотра в любой точке мира, где есть подключение. Сигнал

вызывает более благосклонное отношение, а участие в комбинированном ролике анимированного персонажа делает ролик забавным и оригинальным. Поэтому такой ролик чаще воспринимается как игра или развлечение, а не попытка заставить зрителя купить какой-то товар. Другие преимущества носят технический характер. Рисованные персонажи помогают воплотить в жизнь любые фантазии сценариста и режиссера, сделав рекламу зрелищной и запоминающейся. В анимированных роликах часто используются фантастические существа, «оживают» различные предметы. Кроме того, ролик с компьютерной анимацией чаще оказывается дешевле игрового.

³ Трехмерное моделирование и анимация выполняются в программах 3D Studio Max, Adobe After Effects, Maya, Lightwave 3D, Realsoft 3D, Bryce, Blender. В 3D графике вводятся новые понятия, связанные с моделированием объектов и окружающей среды, такие, как сцена, окна проекций, модификаторы, визуализация.

передается в цифровом формате как по кабельным коммуникациям, так и по беспроводной связи.

Мобильное телевидение Смотреть телепрограммы стало возможно через сотовый телефон с поддержкой GPRS-соединения с Сетью. В России услуга предоставляется с 2004 г., но качество изображения было далеко не лучшее, а стоимость высокой. Низкая скорость интернета тоже была помехой. Впоследствии стали появляться сети 2G, 3G, и 4G. Мобильные устройства также изменились.

Smart TV. С середины 50-х гг. 20 ст. телевидение стало самым массовым средством информации. Количество телеприемников у населения стремительно росло. К началу III тысячелетия телевизор был в каждом доме. Казалось будущее за телевидением, но с появлением интернета популярность ТВ пошатнулась. С развитием интернет-телевидения у зрителя появилась возможность выбора. Теперь смотреть любую передачу, фильм или спортивный матч стало возможно в любое время и в любом месте.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 6. Компьютерные игры.

На сегодняшний день, компьютерные игры стали неотъемлемой частью медиаиндустрии. Так же можно сказать, что игры были отмечены своим колоссальным ростом среди других медиаресурсов. Можно указать три ключевых причины подобного роста.

1) рынок видеоигр не зависит напрямую от рекламы, объемы, которой под влиянием кризиса, во всей медиасфере, значительно снизились. Одновременно с этим, необходимо отметить, что на современном этапе возрастает доля рекламы в сегменте видеоигр.

2) игровые консоли нового поколения, выпущенные на рынок в 2013-2015гг. оказались настолько успешны, что не теряют популярности на протяжении последнего периода.

3) наконец, контент видеоигр, постоянно и быстро развивается, с учетом актуальных тенденций и потребностей конечного потребителя (то есть того, что волнует аудиторию на данном этапе жизни)

Мультимедийные игры (Flash-игры) с включением рекламируемых товаров, объектов, услуг. Одним из главных направлений развития рекламы в игровой интернет-индустрии на сегодняшний день являются Flash-игры. Формат продвижения товаров и услуг в Интернете в виде интерактивных

рекламных Flash-игр появился сравнительно недавно и сразу же доказал свою необычайную эффективность как по сравнению с традиционными баннерами, так и с более новыми rich-медиа (rich media – технология изготовления рекламных материалов, с ее помощью рекламу можно сделать более занимательной и интерактивной, однако такая реклама более сложна в изготовлении, чем анимированная картинка).

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 7. Мультимедийная презентация.

С развитием компьютерных технологий появился новый вид рекламной презентационной продукции в виде компьютерных мультимедиапрезентаций с записанной на них структурированной информацией, сопровождаемой фотографиями и видеороликами, 3D-графикой и звуковой дорожкой. Мультимедиа презентации – современный способ подачи информации под девизом "максимум информации за минимум времени".

Главное достоинство мультимедиапрезентаций по сравнению с обычными печатными материалами (буклетами, брошюрами и т.п.) в том, что компакт-диск вмещает в себя очень большой объем разнообразной информации. Создав мультимедиапрезентационный диск своей компании, заказчик получает в свои руки очень гибкий инструмент для проведения PR-акций и продвижения собственного продукта на рынке.

Мультимедийные презентации могут быть проведены человеком на сцене, показаны через проектор или же на другом локальном устройстве воспроизведения. Широковещательная трансляция презентации может быть как "живой", так и предварительно записанной. Широковещательная трансляция или запись могут быть основаны на аналоговых или же электронных технологиях хранения и передачи информации. Стоит отметить, что мультимедиа в онлайн может быть либо скачана на компьютер пользователя и воспроизведена каким-либо образом, либо воспроизведена напрямую из Интернета при помощи технологий потоковой передачи данных.

Мультимедийная презентация может быть выполнена в виде динамичного ролика, мультфильма или мультимедийного буклета. В основе презентаций, как правило, находится ролик, содержащий информацию о компании, ее продукции и услугах. Это могут быть и тексты, и изображения, и диаграммы с показателями деятельности компании.

Мультимедийные презентации выгодно отличаются от традиционной рекламы возможностью использования новейших компьютерных разработок.

Мультимедиапрезентация совмещает в себе функции справочника, буклета, каталога, проспекта, включает видео- и аудиоматериалы.

Презентация состоит из отдельных разделов, которые содержат определенное количество страниц, разработанных в едином стиле, снабженных некоторым количеством команд. Физически она записана на компакт-диск с самозапускающимся интерактивным программным модулем, который стартует, когда пользователь вставляет CD/DVD-диск в компьютер. Каждая презентация имеет свой уникальный дизайн и систему интерактивных меню. Текстовая информация дополняется большим количеством слайдов и видеофрагментов. В презентацию может быть встроен корпоративный фильм или трехмерный видеоролик в том случае, если компания представляет какие-либо технологические продукты или проекты.

Наиболее часто встречаются следующие *варианты реализации и применения мультимедийных презентаций*:

- демонстрация на компьютере и (или) на большом экране (в торговых и развлекательных комплексах, на выставках, семинарах, конференциях, во время встреч с зарубежными партнерами);
- распространение специальных презентационных рекламных средств (CD-визитки).

Некоторые промышленные компании заказывают анимированные схемы, наглядно представляющие производственный процесс. Презентация обязательно сопровождается удобной системой навигации, может быть выполнена на разных языках и озвучена профессиональным диктором. Многие компании во всем мире бесплатно рассылают подобные презентации о себе всем заинтересованным лицам после отправления соответствующей заявки на сайте компании или другим способом.

Структура мультимедийной презентации может включать в себя следующую информацию: история создания и развития фирмы; описание деятельности, структура подразделений, технологии работы; деловые партнеры; персонал высшего звена; достижения компании; планы на будущее.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 8. Flash-презентации и заставки. Это мультимедийное средство, используемое, когда нужна очень яркая и четкая подача информации, помогающее рекламодателю найти новых клиентов при участии в выставках, проведении презентаций новых товаров и услуг, обеспечивающее информационную поддержку партнеров и дилеров. Мультимедийные Flash-

презентации сочетают в себе динамику, звук и изображение, что значительно улучшает восприятие бизнес-информации. Благодаря использованию мультимедиапрезентации можно более эффективно донести конкурентные преимущества бизнеса в рекламной концепции до своих потенциальных клиентов, партнеров, инвесторов. Динамичные презентации, созданные в корпоративном ключе, выступают как отличная поддержка имиджа для B2B компаний. С помощью мультимедийных презентаций можно привлечь внимание клиентов к определенным товарам или обучить пользованию услугами.

Flash-презентация представляет собой следующий этап после организации и раскрутки *сайта* в Интернете. Эта разновидность рекламного продукта достаточно быстро и вполне заслуженно утверждается на рынке компьютерных технологий. Стоимость их разработки и тиражирования в десятки раз ниже создания рекламных роликов на ТВ, не говоря уже об их демонстрации, а информативность и зрелищность зачастую гораздо выше. Стоимость разработки *Flash*-презентации сопоставима с мультимедийной презентацией, но выгодно отличается от нее легкостью и возможностью быть представленной в сети Интернет.

Возможности интерактивной системы навигации значительно расширяют рамки обычного презентационного видеофильма, в котором возможен только линейный способ подачи информации. Анимация, звук, 3D-графика, видеообмен в прямом эфире, многопользовательский режим – вот неполный перечень технических возможностей, которые могут быть интегрированы в единое мультимедийное пространство.

Flash-технологии – одно из наиболее востребованных направлений современного Интернета и анимации.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 9. Flash-заставка. Это рекламное изображение, дающее возможность посредством современных интернет-технологий кратко и в красках рассказать посетителю сайта о возможностях фирмы или особенностях рекламируемого бизнеса, еще до того, как он попадет на внутренние страницы сайта рекламодателя.

Flash-заставки являются неотъемлемой частью раскрутки сайта в сети Интернет. На многих сайтах в Интернете можно увидеть Flash-заставки, отражающие направление деятельности компании. Такие заставки – продукт технологии создания интерактивного контента от компании Macromedia. Кроме Flash-заставок технология применяется при создании анимационных игр, интерактивных элементов внутренних страниц сайта и тому подобного. Flash-технологии настолько вжились в веб-дизайн, что в наши дни трудно

представить себе серьезный сайт без анимированных элементов – заставок, Flash-картинок, баннеров и прочих подобных вставок – активных элементов сайта. Эти элементы как бы "оживляют" дизайн сайта, делают его приятнее и удобнее в использовании, позволяют сайту выглядеть и быть оригинальным и современным.

Мультимедийная Flash-заставка должна быть легкой (быстро грузиться), это одно из основных требований, ну и, конечно же, она должна привлекать внимание посетителя. Длительность Flash-заставки может позволить использовать закадровый голос, что сопоставимо с видеорекламой на телевидении и говорит о высокой эффективности для привлечения потенциальных клиентов и партнеров.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 10. Мультимедийные открытки. На сегодняшний день мультимедийная открытка является современным и оригинальным способом использования технологий директ-маркетинга и электронных рассылок, так как одной из наиболее эффективных форм коммуникации стала электронная почта. Использование интерактивной мультимедийной открытки может иметь несколько целей: сообщение, передача информации, корпоративное приглашение, электронное поздравление, рекламное послание и т.д. Однако все вышеперечисленное подчинено одной главной цели – информированию.

Важной составляющей любого информативного механизма является эмоциональная нагрузка. Именно поэтому мультимедийная открытка призвана легко, а главное, эффективно приковывать к себе внимание и вызывать положительную реакцию. Благодаря динамичному изображению, неординарному дизайну, виртуальному оформлению, использованию музыки и других звуковых эффектов мультимедийная открытка позволяет в десятки раз повысить эмоциональный фон послания, а следовательно, эффективность коммуникации по средствам e-mail рассылки.

Значительный компонент любой открытки – смысловая емкость. Лексическое наполнение открытки часто ограничивается коротким текстом, отдельными словами или незаконченными фразами. Однако, в отличие от обычных бумажных, статичных открыток, механизмы мультимедиа позволяют информировать вообще без слов, предлагая взамен анимацию, движущуюся картинку или часть изображения, мультипликационные слайды, нестандартный арт-дизайн электронных открыток или любой другой пример полета фантазии дизайнера и клиента.

Таким образом, мультимедийные открытки открывают огромные возможности для различного воплощения рекламной информации, доступной как отдельному человеку, так и группе людей одной компании или фирмы.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

Тема 11.

Обеспечение массовых мероприятий. Лазерные шоу.

Организация лазерного шоу⁴ начинается с творческой части. Художественно-постановочная группа компании «ЛазерМИКС» связывается с режиссером мероприятия. Внимательно обсуждаются все детали сценария, принимаются во внимание все пожелания заказчика по работе лазера, в том числе к визуальному анимационному ряду.

Интересным примером стало аудиовизуальное шоу с использованием лазера и одновременным исполнением симфонической музыки ведущими оркестрами мира. Наглядным примером стало лазерное Рождественское шоу в Лондоне 2015 года под живое исполнение Лондонского Филармонического оркестра и мировых звёзд вокала, вызвавшее положительный эмоциональный резонанс публики. Также интересным примером является исполнение оперы Джузеппе Верди «Аида» в 1911 у стен египетских пирамид с использованием сложной структуры лазеров, имитировавших торжественный проход воинов Радамеса сквозь публику. Квинтессенция стилей и направлений с использованием лазерного шоу и живых музыкантов, оркестров и певцов расширяет рамки восприятия материала публикой.

Для плодотворной работы художника необходимо как можно раньше получить варианты фонограмм и общий сценарий предстоящего мероприятия (при отсутствии фонограмм, обширная фонотека позволяет выбрать музыкальный пролог или эпилог мероприятия). Также для работы художнику-аниматору требуются распечатки или эскизы логотипов/товарных знаков, утвержденных рисунков персонажей шоу.

Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-6

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,

⁴ Создание полностью смонтированного лазерно-музыкального клипа продолжительностью всего 1 минута - это кропотливая студийная работа, занимающая в зависимости от сложности - от нескольких дней до нескольких недель, поэтому график предстоящих работ формируется на 2-3 месяца вперед.

- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция,

3.ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Осуществляется в ходе учебного процесса консультирования педагогом студентов во время аудиторных работ, при подготовке работ к зачету, а также по результатам выполнения самостоятельных домашних заданий вне аудитории.

Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

№ п.п.	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной	
1.	ПКО-1, ПКО-6	
2.	Этапы формирования компетенций	
	Название и содержание этапа	Код(ы) формируемых на этапе компетенций
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия демонстрацией примеров.) - обсуждения по темам теоретического содержания; - самостоятельная работа обучающихся по вопросам тем теоретического содержания.	ПКО-1, ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению проблемных вопросов; - подготовка докладов; - разработка теоретической основы тематики.	ПКО-1, ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - проверка качества аргументации позиции студента в теоретических вопросах; - проверка навыков самостоятельной работы по сбору, обработке и анализу информации о звукового, музыкального, шумового оформления в кинематографе, аудиовизуальном искусстве, и в культурной жизни общества;	ПКО-1, ПКО-6

	<ul style="list-style-type: none"> - оценка активности и эффективности участия в теоретической дискуссии при обсуждении проблем звуковых и музыкальных решений фильмов и анимационных работ в контексте современных направлений; - выполнение творческих заданий: анализ фрагмента художественного фильма, анализ короткометражного анимационного фильма, звуковой сценарий. 	
3.	Показатели оценивания компетенций	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций, учебно-методической литературы, статистической информации); - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - правильное и своевременное выполнение практических заданий; - теоретическое обоснование позиции по проблемному вопросу; - способность аргументировать свою точку зрения; - составление планов, тезисов и презентаций для обсуждений тематики данной дисциплины; - участие в дискуссии на предлагаемую тему.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - степень готовности к участию в практическом занятии; - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций; - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия; - успешное выполнение творческих заданий.
4.	Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещаемость не менее 90% практических занятий; - наличие конспекта лекций по всем темам, вынесенным на практическое обсуждение; - участие в обсуждении теоретических вопросов тем на каждом практическом занятии; - требуемые для занятий материалы (учебник, учебное пособие и проч.) в наличии; - задания для самостоятельной работы выполнены своевременно.

	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- теоретическая разработка творческой темы выполнена самостоятельно и представлена в письменной форме; - студент может обосновать применение тех или иных методов анализа и прогнозирования при создании авторского продукта в разных жанрах; - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих просмотров.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- творческие задания решены с использованием необходимых методов и информационных источников; - представленные учебные творческие работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - в процессе дискуссии продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки поиска, систематизации и изложения информации; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений -ЭКЗАМЕН

В критерии оценки ответа при сдаче экзамена по дисциплине, определяющие уровень и качество подготовки студента, входят:

Отлично ставится:

- ✓ за полный грамотный ответ и наличие всех практических заданий в творческой папке;

Хорошо ставится:

- ✓ наличие всех практических заданий в творческой папке;
за правильный грамотный ответ, но:
 - требующий уточнения по одному из вопросов,
 - при наличии одного-двух недочетов
 - если допущена одна негрубая ошибка.

Удовлетворительно ставится:

- ✓ наличие всех практических заданий в творческой папке;
за правильный грамотный ответ, но:
 - требующий уточнения по всем вопросам билета,
 - при допущенной грубой ошибке;
 - при наличии более двух недочетов.

Отрицательная оценка ставится за:

- отсутствие практических заданий.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Осуществляется в ходе учебного процесса.

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПКО-1	Обсуждения Творческое задание Экзамен
2	ПКО-6	Обсуждения Творческое задание Экзамен

Шкалы оценивания результатов обучения

Оценивание результатов докладов на практических занятиях

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать.

Оценивание результатов обсуждения

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу

Оценка **«хорошо»** - студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

Оценивание результатов творческое задание

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

«отлично» - студент продемонстрировал яркие художественные результаты, творческую инициативу, высокое качество художественных подходов и решений и способность самостоятельно выполнять профессиональные задания педагогов.

«хорошо» - студент продемонстрировал, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения заданий педагогов. Критериями могут являться уровень восприятия педагогических заданий, качество художественных подходов и решений, владение суммой профессиональных навыков и работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достигает убедительных художественных результатов. Оценка основывается как на степени успешности студента, так и на результатах его профессиональных возможностей.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент неоднократно потерпел творческую неудачу в процессе выполнения задания педагога.

Оценивание результатов экзамена

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и

основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение коротких анимационных сцен с использованием компьютерных программ.

В рамках самостоятельной работы анимационные тесты выполняются в различных технологиях по согласованию с руководителем курса.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:
в печатной форме увеличенным шрифтом,
в форме электронного документа,
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:
в печатной форме,
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
в печатной форме,
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно.

Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и среды, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

Технологии активизации речевой деятельности: обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование. Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

Технологии индивидуализации обучения: обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

Технологии визуализации: обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

Основная литература:

1. Блок, Брюс. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: учебное изд. / Б. Блок; пер. с англ.: Ю. Чиликина; ред.: В. Монетов, М. Казючиц; Гуманитар. ин-т теле- и радиовещания им. М.А. Литовчина. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2012. - 320 с.
2. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для

- ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М.: ВГИК, 1995. - 464 с.
2. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст]: учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.
 3. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2: Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб.: Питер, 2001. - 327 с.
 4. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
 5. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.
 6. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
 7. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

Дополнительная литература:

- Акустика/ Ефимов А.П., Никонов А.В., Сапожков М.А., Шоров В. И., Подред М.А. Сапожкова — М., Радио и связь, 1989 -336 с.
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 2. Нелинейные свойства слуха//Звукорежиссер, 1999 — №7 — С 22, 23
- Алдошина И. Основы психоакустики, Часть 3 Слуховой анализ консонансов и диссонансов// Звукорежиссер, 1999 - № 9 - С 38-40
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 5 Бинауральный слух// Звукорежиссер 2000 — № 1 — С 46—48
- АлдошинаИ Основы психоакустики. Часть 6 Слуховая маскировка//Звукорежиссер, 2000 — №2 — С 40—44
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть? Стуховаямаскировка-2//Звукорежиссер, 2000 — N"3 —С 36—38
- Алдошина И. Основы психоакустики. Часть 8 Слуховые пороги, часть 1// Звукорежиссер, 2000 — № 4 — С 38-42
- Акимов П., Сенин А., Соленов В. Сигналы и их обработка в информационных системах —
- Ахмед Н., Рао К.Р. Ортогональные преобразования при обработке цифровых сигналов/ Пер с англ. Под ред. И. Б. Фоменко — М Связь, 1980 — 248 с
- Бедняков М. Звуковые платы Yamaha //Компьютер Пресс, 1997 —№11 — С 282—284
- Бедняков М. Знакомьтесь — MAXI SOUND 64//Подводная лодка, 1998 — №3 — С 37-39
- Богатырь А. Почти профессиональный звук по любительской цене// PC MAGAZINE/RUSSIAN EDIT, 1996 - № 11 -С 12-15

Болгов А Компьютер и музыкальный синтезатор Синтезатор Yamaha CS1x// Компьютер ИНФО 1997 — №8(71) -С 5

Браун Р. Искусство создания танцевальной музыки на компьютере/Пер с англ. — М

Новосельский А. Лучше один раз услышать Звук и компьютер// Компьютеры + прогр , 1996 — № 9. — С 45-52

Обломкин С. Fruity Loops 3 0 — это уже не игрушка// Магия ПК, 2001 — № 4 — С 16, 17

Орган во времени и пространстве// Наука и жизнь, 1992 — № 1 — С 74-80

Шпунт Я. До чего дошла наука1 // Компьютер и жизнь, 1998 — №8 — С 34-35

Щербина В. И. Цифровая звукозапись — М Радио и связь, 1989 —190 с.

Эйткен П. , Джерал С. Visual C++для мультимедиа — Киев "КОМИЗДАТ", 1996 —384 с

Яковлев А. " Загружается звук " // Компьютерра, 1999 — №8 — С 36—37

Яковлев А. Сам себе дирижер//Домашний компьютер, 1999 —№7,8 —С 26-29

Фильмы для самостоятельного просмотра и анализа звукового оформления:

«Форест Гамп» (реж .Р. Земекис)

«Зелёная миля»

«Планета обезьян» (историческая антология)

«Война и Мир» (реж. Бондарчук)

«Эффект бабочки»

«Алладин»

«Амели»

«Пианино»

«8 с половиной» (реж .Феллини)

«Ромео и Джульетта» (реж. Дзиферелли)

«Часы»

«Властелин колец»

«Неизвестный»

«Маленький Николя»

«Параллельные миры»

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSC
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. https://biblio-online.ru/	от 22.06.2018г. по 31.12.2018г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. https://e.lanbook.com/	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 26.02.2018г. по 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	бессрочно

Используемые информационные технологии:

- сбор, хранение, систематизация и выдача учебной и научной информации;
- проверка домашних заданий и консультирование посредством электронной почты
- компьютерное тестирование по итогам изучения разделов дисциплины.
- подготовка и презентация итогов исследовательской и аналитической деятельности
- использование слайд-презентаций при проведении практических занятий;
- самостоятельный поиск дополнительного учебного и научного материала, с использованием поисковых систем и сайтов сети Интернет, электронных энциклопедий и баз данных;
- использование социальных сетей, электронной почты преподавателей и обучающихся для рассылки, переписки и обсуждения возникших учебных проблем, проведения индивидуальных консультаций, внедрение системы дистанционного образования (например, трансляция лекций через Интернет в online).

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ДИСЦИПЛИНЫ**

№	Оборудование в аудитории	Кол- во
1002	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
1014	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров 	1 12 12 12
1015	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H 	1 8 8 8 8 7 1

	<p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</p> <p>-Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	
1017	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
1021	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</p> <p>- Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819</p> <p>- Компьютерный монитор</p> <p>- Видеокамера Sony</p> <p>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</p> <p>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</p> <p>- Кабель FireWire</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p>

	<p><u>Программное обеспечение</u></p> <p>STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации</p> <p>Номера лицензий: 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p> <p>2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2</p> <p>3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6</p> <p><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u> -Fluo Lyte 110 Dmx -Fluo Lyte 330 Dmx -Dedolight DLH4-300 -DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт -Manfrotto A244N – мэджик арм -Manfrotto 396AB-2 – articulated arm -Manfrotto O760 – штатив-лягушка -GRIP KIT – D800KIT -GRIP HEAD - D200B -R4500 – Стабилизатор 4500BA -Затемнение окон -Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования</p>	<p>5</p> <p>24</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>15</p>
--	--	--

	- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	
--	---	--

При освоении данной дисциплины предусмотрено использование следующего специального программного обеспечения:

В обучении используются компьютеры работающие с системой Windows и компьютеры Apple Macintosh. Перечень некоторых из используемых программ: Sound Forge, Steinberg Cubase, Logic Pro 9.0, Magix Samplitude Pro X, Cool Edit Pro 2, и другие

7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения, студент самостоятельно изучает предложенную литературу в основном и дополнительном списке, предложенном в данной программе.

Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно просматривает фильмы, анализируя экранное произведение в контексте пройденного теоретического.

Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

При подготовке итоговых учебных работ студент должен максимально ярко проявить свою творческую индивидуальность и уровень технической подготовки.