

**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
«АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

Направление подготовки, специальность 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»

Специализация «Режиссер мультимедиа»

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 — Режиссер мультимедиа

Автор: С. А. Фокин, старший преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики

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

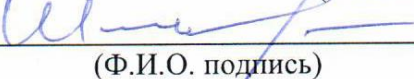
Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой  С.М. Соколов
(Ф.И.О. подпись)

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 Аудиовизуальное искусство

по направлению подготовки Режиссер мультимедиа

на 2019/2020 учебный год

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

| Вид учебной работы | Всего | Количество часов | | | | | | | |
|---|------------|---------------------------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | В том числе по семестрам: | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1. Контактная работа обучающихся с преподавателем: | 50 | | | | | 50 | | | |
| Аудиторные занятия всего, в том числе: | 50 | | | | | 50 | | | |
| Лекции: | 16 | | | | | 16 | | | |
| Практический блок: | 34 | | | | | 34 | | | |
| Практические занятия | 34 | | | | | 34 | | | |
| 2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе: | 16 | | | | | 16 | | | |
| 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:

(раздел рабочей программы)

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 от 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 курс
 - 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

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 и задачи освоения дисциплины

Основная цель дисциплины «Аудиовизуальное искусство» состоит обучения студентов разнообразным современным методам создания компьютерной графики в соответствии с требованиями современного производства визуальных эффектов, моушн-дизайна, визуализации и пост-обработки.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение студентами различных современных методов создания компьютерной графики и постобработки в соответствии с требованиями современного производства визуальных эффектов, моушн-дизайна, анимации в кино и телевидении и пост-обработки. Усвоенные студентами знания в последствии могут применяться для создания визуальных эффектов (VFX), моушн-дизайна, бродкаст-дизайна, инфографики, анимационных фильмов и других областей.

Задачи дисциплины: обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением по производству компьютерной 2D- и 3D-графики базового и расширенного уровня. Задачи освоения дисциплины:

- рассказать о современных тенденциях в программном обеспечении по визуальным эффектам;
- дать знания о стандартном современном процессе студийного производства аудиовизуального контента (пайплайн);

В сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- предоставить студентам современную базу знаний по производству компьютерной графики и обработки видеоматериала для создания аудиовизуального контента, непосредственно связанную с практическим изучением соответствующего программного обеспечения;
- развивать умение критического анализа аудиовизуального ряда с целью выявления достоинств и ошибок в чужих и собственных игровых, неигровых и анимационных фильмах путём просмотра соответствующих и материалов с обсуждением;
- объяснить взаимосвязь визуального ряда и аудиоряда для решения максимальной выразительности режиссёрской мысли на экране; научить искать грамотные решения для аудиовизуальных задач повествования.

В сфере практической работы студентов:

- изучение и практическая работа в Adobe After Effects;
- изучение и практическая работа в Adobe Premiere Pro;
- освоить грамотные приёмы и подачу компьютерной графики (или комбинированного кадра), чтобы добиться максимальной художественно и режиссёрской выразительности;

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Аудиовизуальное искусство» относится к базовой части основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 4 курсе.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные Средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

1. Режиссура мультимедиа.
2. Моделирование виртуальной реальности.
3. Изобразительное решение мультимедийного произведения.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой — 6 семестр.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций:

ПКО-3 Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.

Индикаторы достижений:

Знает:

ПКО-3.1. как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;

Умеет:

ПКО-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам;

ПКО-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;

ПКО-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

Владеет:

ПКО-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

При изучении дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- теоретические и практические принципы создания разного рода компьютерной графики и пост-обработки материала
- основы программного обеспечения и аппаратных средств медиа;
- компьютерную графику и анимацию;
- компьютерные музыкальные технологии.

Уметь:

- обрабатывать отснятый видеоматериал;
- делать трекинг камеры и объектов;
- обрабатывать кадры, отснятые на хромакее;
- использовать «выражения»;
- работать с цветокоррекцией;
- создавать профессиональные титры;
- работать с масками;
- работать с цифровыми камерами;
- обрабатывать RAW-материал, работать с футажами;
- оптимизировать собственные проекты;

Владеть:

- изобразительными стилистиками мультимедиа и широкими техническими возможностями современных цифровых технологий.
- программами Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

[illegible]

| | | | | | | | | | | |
|---|----------|-----------|--|--|--|--|-----------|-----------|--|--|
| 2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе: | | 4 | | | | | | 4 | | |
| Выполнение творческого задания | | 4 | | | | | | 4 | | |
| Вид промежуточной аттестации —зачет с оценкой | | | | | | | | ЗаО | | |
| ИТОГО: | часов | 72 | | | | | 36 | 36 | | |
| Общая трудоемкость | зач. ед. | 2 | | | | | 1 | 1 | | |

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой — 8 семестр.

2.2.2. Тематический план курса

| № | Наименование разделов и тем | Общая трудоемкость | Виды учебных занятий | | | |
|----|---|--------------------|----------------------|---------------|----------------|----|
| | | | Лекции | Прак. занятия | Индив. занятия | СР |
| 1 | Тема 1. Adobe After Effects: знакомство с возможностями программы и её интерфейсом. | 2 | | 2 | | |
| 2 | Тема 2. Создание нового проекта. Импорт PSD-слоёв из Photoshop. | 4 | | 3 | | 1 |
| 3 | Тема 3. Работа с масками. | 3 | | 3 | | |
| 4 | Тема 4. Работа с Pre-compose. | 3 | | 3 | | |
| 5 | Тема 5. Ключи анимации, графики «кривых». | 3 | | 3 | | |
| 6 | Тема 6. Подготовка проекта к рендеру, рендер. | 3 | | 3 | | |
| 7 | Тема 7. Кеинг видеоматериала, отснятого на хромакее. | 3 | | 3 | | |
| 8 | Тема 8. Работа с альфа-каналами. Создание альфа-каналов. | 3 | | 3 | | |
| 9 | Тема 9. Трекинг изображения. Трекинг камеры. | 3 | | 3 | | |
| 10 | Тема 10. Композитинг. | 3 | | 3 | | |
| 11 | Тема 11. Основы Adobe Premiere Pro. | 4 | | 3 | | 1 |
| 12 | Тема 12. Базовая цветокоррекция. Предотвращение ошибок при работе с цветом. | 3 | | 3 | | |

| | | | | | | |
|----|---|-----------|--|-----------|--|----------|
| 13 | Тема 13. Создание титров. Работа с текстом на экране. | 3 | | 3 | | |
| 14 | Тема 14. Навигация и оптимизация проекта. | 3 | | 3 | | |
| 15 | Тема 15. Работа со звуков в After Effects. | 4 | | 3 | | 1 |
| 16 | Тема 16. Основы и понятия реалистичной визуализации. | 3 | | 3 | | |
| 17 | Тема 17. Выражения | 3 | | 3 | | |
| 18 | Тема 18. RAW-материалы. | 3 | | 3 | | |
| 19 | Тема 19. Клип (автоматическое удаления объектов из видео) | 3 | | 3 | | |
| 20 | Тема 20. Обзор полезных плагинов. | 3 | | 3 | | |
| 21 | Тема 21. Обзор полезных скриптов. | 3 | | 3 | | |
| 22 | Тема 22. Ответы на вопросы. | 3 | | 3 | | |
| 23 | Тема 23. Подготовка к зачётно-экзаменационной сессии. | 4 | | 3 | | 1 |
| | ИТОГО | 72 | | 68 | | 4 |

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Adobe After Effects: знакомство с возможностями программы и её интерфейсом.

Краткий обзор возможностей программы. Умение настраивать программу под себя, ориентироваться в интерфейсе, организовывать рабочее пространство и сохранять его пресеты.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 2. Создание нового проекта. Импорт PSD-слоёв из Photoshop.

Правильные настройки нового проекта (разрешение кадра, количество кадров в секунду, развёртка и т. п.). Грамотный импорт слоёв из PSD-файла, с целью подготовки перекладочной анимации в After Effects.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 3. Работа с масками.

Маски — один из неотъемлемых инструментов при работе с графикой, композитингом, анимацией и эффектами в After Effects. Настройка границ и точек масок. Взаимодействие масок друг с другом.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 4. Работа с Pre-compose.

Компоновка композиций друг в друге, структурирование композиций в рабочем проекте.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 5. Ключи анимации, графики «кривых».

Базовая классическая модель компьютерной анимации объектов с помощью ключей. Тонкая настройка анимации с помощью графиков кривых анимационных ключей.

Тема 6. Подготовка проекта к рендеру, рендер.

Грамотные настройки рендера проекта. Предотвращение дальнейших ошибок при обработке отрендеренного материала.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 7. Кеинг видеоматериала, отснятого на хромакее.

Основы кеинга хромакейных сцен. Разбор правильного и неправильного методов съёмки на фоне хромакея. Освещение хромакея и объектов съёмки.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 8. Работа с альфа-каналами. Создание альфа-каналов.

Создание и работа с каналом, для работы с прозрачными участками слоёв.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 9. Трекинг изображения. Трекинг камеры.

Настройка автоматического отслеживания перемещения камер и объектов на отснятом материале. Внедрение искусственных объектов в сцены с движущейся камерой.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 10. Композитинг.

Комбинирование кадров из разнородных отснятых материалов.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 11. Основы Adobe Premiere Pro.

Умение настраивать программу под себя, ориентироваться в интерфейсе, организовывать рабочее пространство и сохранять его пресеты. Простой нелинейный монтаж. Настройки финального рендера. Рендер.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 12. Базовая цветокоррекция. Предотвращение ошибок при работе с цветом.

Краткая теория цвета. Цветовой круг. Использование стандартных и расширенных инструментов по работе с цветом.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 13. Работа с текстом на экране. Создание профессиональных титров.

Предотвращение типичных и банальных ошибок при демонстрации текста на экране. Правила экранной типографики. Создание качественных титров.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 14. Навигация и оптимизация проекта.

Настройка проекта. Ориентирование в собственном проекте. Оптимизация и автоматическое удаление из проекта не задействованных материалов. Автоматический сбор исходных материалов проекта и его передача на другой компьютер.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 15. Работа со звуком в After Effects.

Причины отсутствующего звука в After Effects. Преобразование аудиоформы звука в анимационные ключи. Привязка анимации объектов к звуку.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 16. Распределённый рендеринг проекта.

Подготовка проекта к распределённому рендеру. Создание необходимой среды для распределённого рендера. Запуск распределённого рендера.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 17. Выражения.

Принцип написания простых выражений. Применения выражений в своих проектах.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 18. RAW-материалы.

Импорт RAW-материалов. Настройка RAW-материалов. Создание прокси-файлов.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 19. Клип (автоматическое удаления объектов из видео)

Подготовка материала к клипапу. Трекинг масок. Клип. Ручная настройка клипапа.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 20. Обзор полезных плагинов

Обзор полезных плагинов. Повышение своих возможностей.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 21. Обзор полезных скриптов

Обзор полезных скриптов. Оптимизация и ускорение своей работы с помощью скриптов.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 22. Ответы на вопросы.

Разбор конкретных технических затруднений студентов. Ответы на вопросы. Демонстрация материалов.

Формирование компетенции: ПКО-3

Тема 23. Подготовка к зачётно-экзаменационной сессии.

Разбор практических заданий студентов. Выявление ошибок.

Формирование компетенции: ПКО-3

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция-консультация, видеолекция,

Учебные просмотры — просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов компьютерной графики и анимации с целью выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

| № п.п. | <i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i> | |
|--------|---|--|
| 1. | ПКО-3 | |
| 2. | <i>Этапы формирования компетенций</i> | |
| | <i>Название и содержание этапа</i> | <i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i> |
| | <u>Этап 1: Формирование базы знаний:</u> - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем. | ПКО-3 |

| | | |
|----|---|--|
| | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам. | ПКО-3 |
| | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание сцен с изучаемых программах. | ПКО-3 |
| 3. | <i>Показатели оценивания компетенций</i> | |
| | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний | - посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций); - наличие выполненных самостоятельных заданий. |
| | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний | - правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения практических заданий. |
| | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала | - 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. | <i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i> | |
| | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний | - посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно. |
| | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний | - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить практическое задание. |
| | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала | - творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ; - представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</p> <ul style="list-style-type: none"> - в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <p>- ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ</p> |
|--|--|--|

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

| № | Аббревиатура компетенций | Оценочные средства |
|---|--------------------------|---|
| 1 | ПКО-3 | <p>Обсуждения</p> <p>Творческое (практическое) задание</p> <p>Зачет с оценкой</p> |

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Основы трехмерной графики» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет с оценкой.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является формирование практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах.

В ходе занятий студент должен получить представление и навыки работы в преподаваемых по данной программе компьютерных программах.

Основными видами творческих работ являются: создание статических композиций, видеопрезентаций и коротких анимационных сцен, выполненных с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

Зачет с оценкой

Проходит в форме защиты практической работы (короткой сцены), выполненной с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

Шкалы оценивания результатов обучения

• 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 недостаточно 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 выполненных творческих (практических) заданий

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 при выполнении практического задания или при ответах на теоретические вопросы.

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, отсутствие выполненного практического задания.

- **Оценивание результатов зачета с оценкой**

Оценка «**отлично**» выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения упражнений, мультимедийных работ и иных практических (творческих) заданий. 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 и качество его реализации.

Оценка «**хорошо**» выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий. 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.

Оценка «**удовлетворительно**» выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения упражнений. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий. 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.

Примерный перечень вопросов и заданий для текущего контроля и промежуточной аттестации.

Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).

Задание для зачета

1. Трекинг камеры.
2. Трекинг объектов.
3. Трекинг масок.
4. Создание падающего снега.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение заданий:

1. «Превращения» (приём Зака Кинга)
2. Вступительные титры к собственной основной учебной работе.

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 средства, 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 И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
2. 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.
3. 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. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова ; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово : КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
3. 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.
4. 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.

5. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
6. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.
7. 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.
8. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

Ссылки на источники информации:

<http://aeplug.ru/forum/index.php>
<https://www.youtube.com/user/AEPlug/videos>
<https://videasmile.ru/>
<https://www.videocopilot.net/>

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 31.12.2018 г. |
| 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 от 26.02.2019г. |

| | |
|--|-----------|
| Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info | бессрочно |
|--|-----------|

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| № | Оборудование в аудитории | Кол-во |
|-------------|--|--|
| 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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> <ul style="list-style-type: none"> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) — на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров | <div>1</div> <div>12</div> <div>12</div> <div>12</div> |
| 1015 | <ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: <ul style="list-style-type: none"> 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 | <div>1</div> <div>8</div> <div>8</div> <div>8</div> <div>8</div> <div>7</div> <div>1</div> |

| | | |
|-------------|---|--|
| | <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> |

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Готовясь к зачету по пройденному курсу дисциплины «Аудиовизуальное искусство», студент самостоятельно выполняет творческое задание, состоящее из разнообразных мини-заданий, которые осваиваются в течение семестра.