

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт кине-
матографии
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
«МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»**

Направление подготовки, специальность 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»

Специализация «Режиссёр 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 — Режиссёр анимации и компьютерной графики

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

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

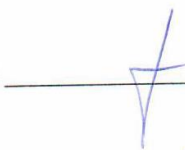
Протокол № 4/1 от « 30 » августа 2019 г.

Заведующий кафедрой С.М.Соколов



СОГЛАСОВАНО:

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



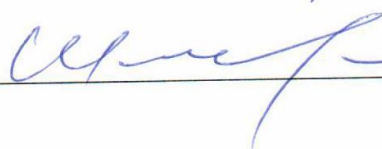
В.В. Атаман

Декан факультета анимации и мультимедиа
 (Ф.И.О. подпись)



Е.Г. Яременко

Зав.библиотекой
 (Ф.И.О. подпись)



В.М. Шипулина

© Всероссийский государственный институт кинематографии имени С. А. Герасимова (ВГИК)
 2019

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. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

- 3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)
- 3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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 — подготовка студентов к созданию виртуальных сред для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Умение создавать виртуальное окружение — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития мультимедийного контента в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и настраивать уникальное виртуальное окружение (виртуальную реальность) добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой.

Задачи дисциплины:

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания виртуального окружения.
- Научить студентов создавать качественное виртуальное окружение.
- Выработать пространственное мышление.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Моделирование виртуальной реальности» относится к базовой части основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 3 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. Изобразительное решение мультимедийного произведения.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет— 5 семестр.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций:

ПКО-6 Способен применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники, в том числе с использованием компьютерных технологий

Индикаторы достижений:

Знает:

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);

Умеет:

ПКО-6.3. выбирать приемлемую для воплощения творческого замысла технологию создания анимационного фильма;

ПКО- 6.4. использовать при создании анимационного фильма современные компьютерные технологии;

Владеет:

ПКО-6.5. навыками организации творческого процесса создания анимационного фильма с применением выбранных для реализации творческих целей технологиями.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов								
	В сего	В том числе по семестрам:							
						5	6		
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	34						34		
Аудиторные занятия всего, в том числе:									
Практический блок:	28						28		
Практические занятия									
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	38						38		
Контроль	6						6		

Вид промежуточной аттестации — зачет								3а		
ИТОГО:	часов	72						72		
Общая трудоемкость	зач. ед.	2						2		

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 — 5 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. Знакомство с пакетом трёхмерной графики Autodesk Maya.	3		1		2
2.	Тема 2. Базовое полигональное 3D-моделирование.	3		1		2
3.	Тема 3. Расширенное полигональное 3D-моделирование.	3		1		2
4.	Тема 4. Шейдинг, лайтинг, рендеринг.	3		1		2
5.	Тема 5. Создание логотипов и сред для них.	3		1		2
6.	Тема 6. Графики кривых для тонкой настройки анимации.	3		1		2
7.	Тема 7. Симуляция физических свойств объектов.	4		2		2
8.	Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.	4		2		2
9.	Тема 9. Работа с видеоматериалом, снятым на хромакее.	4		2		2
10.	Тема 10. Создание профессиональных тиров.	4		2		2
11.	Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.	4		2		3
12.	Тема 12. Клипарт.	4		2		2
13.	Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.	5		2		3
14.	Тема 14. Расширенный композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.	5		2		3

15.	Тема 15. Создание искусственного параллакса на фотографии.	5		2		3
16.	Тема 16. Разбор индивидуальных решений виртуального окружения кадра.	4		2		2
17.	Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.	4		2		2
18.	Контроль	6				
	ИТОГО	72		28		38

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Знакомство с пакетом трёхмерной графики Autodesk Maya.

Введение в программу. Обзор возможностей. Знакомство с интерфейсом. Настройка программы.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 2. Базовое полигональное 3D-моделирование.

Создание 3D-примитивов и их модификация. Понятие о полигонах. Основные правила полигонального моделирования. Частые ошибки моделирования.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 3. Расширенное полигональное 3D-моделирование.

Моделирование сложных объектов. Выявление ошибок моделирования и их исправление. Создание UV-развёрток объектов для последующего шейдинга.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 4. Шейдинг, лайтинг, рендеринг.

Создание и разработка фотореалистичных материалов объектов. Постановка выразительного света. Настройка камер. Настройка рендера.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 5. Создание логотипов и сред для них.

Краткое введение в дизайн современных логотипов. Работа над созданием своего логотипа (логотипа мастерской). Моделирование логотипов. Шейдинг логотипов. Создание подходящего окружения для логотипов. Эффектное появление логотипа. Анимация и рендер логотипов.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 6. Графики кривых для тонкой настройки анимации.

Введение в принцип работы графиков кривых. Подгонка анимации с помощью графиков кривых. Создание выразительных движений объектов, камер, света и т. п. с помощью графиков кривых.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 7. Симуляция физических свойств объектов. Введение в FX.

Симуляция ткани. Симуляция горения. Симуляция столкновений объектов. Работа с частицами.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.

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

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее.

Удаление фона за объектами съёмки. Создание собственного фона (декораций) за объектами съёмки. Разбор частых ошибок при съёмке хромакейных сцен.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 10. Создание профессиональных титров.

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

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.

Погружение в теорию и практику дизайна рекламы, телепередач и концертного оформления.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 12. Клинап.

Подготовка материала к клинапу. Трекинг масок. Автоматическое удаление лишних объектов в кадре.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.

Сведение отрендеренных слоёв в единый кадр. Работа с масками. Работа с альфа-каналами. Работа с прекомпозициями. Рендер секвенции.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 14. Расширенный композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.

Работа с индивидуальными альфа-каналами, для обработки конкретных объектов в кадре. Создание эффекта глубины резкости на уже отрендеренном изображении. Создание эффекта тумана на уже отрендеренном изображении.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 15. Создание искусственного параллакса на фотографии.

Подготовка фотографии для параллакса. Разделение фотографии на слои разного плана. Ретуширование пустых областей. Создание и настройка параллакса. Анимация камеры. Рендер.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 16. Разбор индивидуальных решений виртуального окружения кадра.

Просмотр видеоматериала и другого контента, содержащего как стандартные, так и нестандартные визуальные решения виртуального окружения. Разбор со студентами технических решений виртуального окружения.

Формирование компетенции: ПКО-6

Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.

Поиск решений вместе со студентами их технических задач при создании виртуального окружения для собственных учебных фильмов. Подход к задаче. Ответы на вопросы.

Формирование компетенции: ПКО-6

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 рисованной анимации и выявления того, над чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>
1.	ПКО-6

2.	Этапы формирования компетенций	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем.	ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание сцен с изучаемых программах.	ПКО-6
3.	Показатели оценивания компетенций	
	<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.	Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации	
	<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	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;

	практического использования знаний	- 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 уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - 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 -ЗАЧЕТ

3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПКО-3	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет

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.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного матери-

ала (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

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

Зачет

Проходит в форме защиты творческого проекта, созданного в изучаемой программе.

Шкалы оценивания результатов обучения

«Зачет» ставится если:

- студент показывает полные и глубокие знания программного материала;
- студент демонстрирует яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения самостоятельной работы. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом.

«Незачет» ставится если:

- 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.

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

Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).

- Упражнения и задания, выполненные в течение семестра.
- Индивидуальные задания по моделированию и обработке виртуальной реальности.

Задание для зачета

Смоделировать несложное виртуальное пространство под конкретные задачи и обработать его. Цель задания — убедиться в понимании студентами грамотного процесса создания виртуального пространства в современных производственных задачах.

Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение монтажа звука, создание динамики, баланса речи и шумов в изучаемой программе.

Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

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 слухозрительного 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)

Основная литература:

1. 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. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1973. - 254 с.

3. Станиславский К. С. Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.
4. 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.
5. Эйзенштейн С.М. (1898 - 1948). Метод: к изучению дисциплины. Т.1. GRUNDPROBLEM / С. М. Эйзенштейн ; сост., авт. предисл. и ком. Н. И Клейман. - М.: Музей кино; [Б. м.]: Эйзенштейн-центр, 2002. - 496 с.

Дополнительная литература

1. Карел Кубат. «Звукооператор-любитель».
2. Лев Трахтенберг. «Кинофильм и звукооператор».
3. Ирина Воскресенская. «Звуковое решение фильма».
4. Владилена Павловская. «Акустика и электроакустическая аппаратура».
5. Борис Меерзон. «Акустические основы звукорежиссуры».
6. Дворко Н.И. «Основы звукорежиссуры».
7. Роланд Казарян. «Эстетика кинофонографии».

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 WINENTLTSCBUPGRD 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 № 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.
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> -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 style="text-align: center;">1</div> <div style="text-align: center;">12</div> <div style="text-align: center;">12</div> <div style="text-align: center;">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 	<div style="text-align: center;">1</div> <div style="text-align: center;">8</div> <div style="text-align: center;">8</div> <div style="text-align: center;">8</div>

	<ul style="list-style-type: none"> - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) — на 8 компьютеров -Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров -The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров 	8 7 1
1017	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <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 <ul style="list-style-type: none"> - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <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 	1 12 12 12

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, студент использует технологии реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения. Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Готовясь к зачету по пройденному курсу дисциплины «Моделирование виртуальной реальности», студент самостоятельно выполняет творческое задание.