

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**

Филиал ВГИКа в г. Хабаровске (Хабаровский край)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

_____ И. В. Коротков

« ____ » _____ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРАКТИКУМ ПО ИНТЕРАКТИВНЫМ МЕДИА»**

Специальность 54.05.03 ГРАФИКА

**Специализация программы специалитета: Художник анимации и
компьютерной графики**

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки от 13.08.2020 N 1013 по специальности 54.05.03 Графика (уровень специалитета), одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики, согласована с директором Института анимации и цифровых технологий Е.Г. Яременко, начальником отдела по методической работе В.В. Атаманом, зав. библиотекой В.М. Шипулиной.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Цели и задачи освоения дисциплины**
- 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**
- 4. Объем дисциплины и виды учебной работы**
- 5. Содержание дисциплины**
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
 - 5.2. Содержание тем дисциплины**
- 6. Самостоятельная работа обучающихся**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**
- 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «Практикум по интерактивным медиа» – изучение основных направлений, концепций и фигур из истории медиаискусства.

Задачи дисциплины:

– освоение и профессиональное использование обучающимися традиционных и новых изобразительных возможностей для достижения высоких творческих результатов;

– обучение студентов самостоятельно разрабатывать и воплощать проекты, востребованные в современном медиатизированном мире, в том числе в пространстве современного искусства.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практикум по интерактивным медиа» относится к Части формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) и преподается на 1-5 курсах в 1-10-м семестрах.

Данная дисциплина реализуется на базе основных теоретических и профессиональных практических дисциплин подготовки художника анимации и компьютерной графики.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций ПКО-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты	ПКО-3. Владеет художественными средствами и методами, способен использовать их для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции произведения в области анимации и компьютерной графики, предназначенного для зрителя	ПКО-3.1. Знает основные явления и процессы в анимации и компьютерной графике, причинно-следственные связи и их взаимодействия; ПКО-3.2. Знает методы организации творческого процесса художника анимации и компьютерной графики ПКО-3.3. Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный процесс создания визуального ряда произведений в области анимации и компьютерной графики

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 11 зачетных единиц, 396 академических часов. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 2,4,6,8,10-м семестрах.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов										
	Всего	В том числе по семестрам:									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	А

1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	318	34	28	34	30	34	30	34	30	34	30	
Практический блок:												
Практические занятия	318	34	28	34	30	34	30	34	30	34	30	
2. Самостоятельная работа обучающихся	48	2	2	2	-	2	-	2	36	2	-	
Вид промежуточной аттестации – зачет с оценкой	30	–	6	–	6	–	6	–	6	-	6	
ИТОГО:	Час.	396	36	36	36	36	36	36	36	72	36	36
	З. е	11	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Обзор некоторых мультимедиа программ	32	28	4
Тема 2. Технологии, содержащие принцип мультимедиа	32	28	4
Тема 3. Мультимедиа-контент	32	28	4
Тема 4. Интерактивный мультимедиа-контент	32	28	4
Тема 5. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент	32	28	4
Тема 6. Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов	32	28	4
Тема 7. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов	34	30	4
Тема 8. Работа с видеоматериалом, снятым на хромакее	34	30	4
Тема 9. Работа с 3D-элементами	34	30	4
Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн	36	30	6
Тема 11. Инфографика	36	30	6
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	30		
ИТОГО за 8-й семестр	396	318	48

5.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Обзор некоторых мультимедиа-программ

Обзоры программ по созданию мультимедиа-контента. Работа с мультимедиа и кино и анимации.

Тема 2. Технологии, содержащие принцип мультимедиа

Разбор приёмов, в кино, анимации и иного рода контента, где используется техники мультимедиа.

Тема 3. Мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего мультимедиа-контента.

Тема 4. Интерактивный мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

Тема 5. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

Тема 6. Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов

Применение обучающимися полученных знаний в своих учебных работах. Технический контроль в работах обучающихся.

Тема 7. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов

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

Тема 8. 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.

Тема 9. Работа с 3D-элементами

Базовые принципы создания трёхмерных объектов. Работа с трёхмерными слоями. Объединение элементов разных сред в единую законченную композицию.

Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн

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

Тема 11. Инфографика

Основы создания инфографики. Применение инфографики в научно-популярных, документальных и других средах.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по пройденным темам. На основе теоретических и практических знаний по дисциплине обучающийся самостоятельно выполняет упражнения по реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения с использованием технологий, содержащих принцип мультимедиа.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры» 7-8 октября 2009 г. / Науч. ред., сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010.
2. Маньковская, Н.Б., Бычков, В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК. 2011.
3. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре. – М.: ВГИК, 1973.
4. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. / Пер. с англ. / Под ред. С.И. Жданова. – М.: ГИТР, 2005.

5. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: Учебное пособие. / Ред.-сост. Е.Я. Басин. – М.: Смысл, 2002.

6. Эйзенштейн С.М. Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост., автор предисл. и коммент. Н.И. Клейман. – М.: Музей кино, Эйзенштейновский центр, 2002.

8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

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

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории, оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами, библиотеку, компьютерные классы.