

Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования

**«Всероссийский государственный институт кинематографии имени
С.А. Герасимова» (ВГИК)**

**ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ
СФЕРЫ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**



УТВЕРЖДАЮ
Ректор ВГИК

(подпись)

В.С. Малышев

«25» февраля 2021 г.

**ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«Принципы создания мультимедийных презентаций и
проектирования аудиовизуального контента»**

Москва 2021

1. **Цель** практикоориентированной программы – освоение слушателями основ компьютерного проектирования аудиовизуального контента и мультимедийных презентаций, ознакомление с основными принципами цифрового монтажа, компьютерной графики, специальных эффектов и анимации в проектировании интерактивных мультимедиа презентаций.

Задачи образовательной программы:

- освоение слушателями основных видов и принципов проектирования мультимедийных презентаций;
- ознакомление с приёмами художественного и композиционного решения в проектировании аудиовизуального контента;
- изучение методик компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в компьютерных программах;
- ознакомление с основами классической и современной цифровой анимации;
- формирование у слушателей навыков и умений самостоятельного проектирования аудиовизуальных произведений для цифровой среды современных медиа.

2. Требования к результатам обучения

Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатель должен:

знать:

- различные виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования;
- особенности художественного решения и приёмы композиционного построения и дизайна аудиовизуального контента;
- основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro;
- методики создания специальных эффектов и компьютерной графики;
- способы применения различных анимационных техник в проектировании презентаций;

уметь:

- структурировать содержательную часть в соответствии с информационным наполнением и навигацией мультимедиа

произведений;

- использовать основные форматы и возможности программного обеспечения в процессе соединения текстовых и аудио файлов, графических материалов, видео и фото материалов в проектировании презентаций;
- оформлять информационный контент презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна презентаций;
- пользоваться разнообразными средствами классической и компьютерной анимации в оформлении аудиовизуальных произведений;
- публиковать презентации в социальных сетях на различных медиа-ресурсах;

иметь практический опыт:

- создания мультимедийных презентаций с помощью цифровых компьютерных технологий.

Проектируемые результаты обучения:

Расширение диапазона и совершенствование знаний, навыков и умений в рамках следующих профессиональных компетенций:

ПК	Способность использования современных технологий компьютерного монтажа для достижения художественных задач при производстве аудиовизуальных произведений.
ПК	Способность проектирования аудиовизуального контента средствами современных цифровых программных продуктов.
ПК	Способность применять различные техники и технологии цифрового искусства в процессе создания аудиовизуальных произведений.

3. Содержание программы

Учебный план

программы повышения квалификации

«Принципы создания мультимедийных презентаций и проектирования аудиовизуального контента».

Категория слушателей: специалисты в области аудиовизуального производства, имеющие высшее и/или среднее профессиональное образование, преподаватели профильных образовательных организаций ВО, СПО и дополнительного образования.

Срок обучения – 36 часов.

Форма обучения: очная.

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
1.	Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования. Приёмы художественного и композиционного решения при создании аудиовизуального контента. Дизайн презентаций. Изучение и использование различных анимационных технологий используемых в оформлении аудиовизуальных произведений	16	8	8
2.	Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Работа с видео и аудиофайлами при создании контента. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для	18	9	9

	презентаций. Способы публикации презентаций в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах.			
	ИТОГО:	34	17	17
Итоговая аттестация:		2	зачет	

Учебно-тематический план
программы повышения квалификации
«Принципы создания мультимедийных презентаций и проектирования
аудиовизуального контента».

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
1	2	3	4	5
1.	Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования.	16	8	8
1.1.	Приёмы художественного и композиционного решения при создании аудиовизуального контента. Графический дизайн презентаций.	4	2	2
1.2.	Основные виды классической и компьютерной анимации. Применение различных анимационных технологий в оформлении аудиовизуальных произведений.	4	2	2
1.3	Виды мультимедиа презентаций. Принципы соединения текстовых и аудио файлов, графических материалов, анимации, видео и фотоматериалов. Проектирование презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения.	8	4	4

2.	Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для мультимедиа презентаций.	18	9	9
2.1.	Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна.	6	3	3
2.2.	Звуковой дизайн презентаций.	2	1	1
2.3	Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для презентаций.	8	4	4
2.4	Способы публикации презентаций в социальных сетях и на различных медиаресурсах.	2	1	1
	Итоговая аттестация	2	1	1
	Итого	36		

Учебная программа
повышения квалификации
«Принципы создания мультимедийных презентаций и проектирования
аудиовизуального контента».

Раздел 1.

Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования.
(16 час.)

Тема 1.1. Приёмы художественного и композиционного решения при создании аудиовизуального контента. Графический дизайн презентаций.
(4 час.)

Основные приемы изобразительного решения презентаций. Знакомство с особенностями композиционного построения слайдов и изображений при создании аудиовизуального контента. Основные принципы графического дизайна мультимедиа презентаций.

Работа с цветом и формой в оформлении контента.

Тема 1.2. Основные виды классической и компьютерной анимации. Применение различных анимационных технологий в оформлении аудиовизуальных произведений. (4 час.)

Знакомство с классическими и современными технологиями.

Система выразительных средств и особенности применения анимации в различных мультимедиа презентациях.

Тема 1.3. Виды мультимедиа презентаций. Соединение текстовых и аудио файлов, графических материалов, анимации, видео и фотоматериалов. Проектирование презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения. (8 час.)

Принципы создания различных видов мультимедиа презентаций. Особенности работы над структурой и соединением различных медиа в аудиовизуальное произведение. Работа по подбору материала, создание графических и анимационных иллюстраций, работа с текстовыми редакторами.

Проектирование презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения.

Раздел 2.

Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для мультимедиа презентаций. (18 час.)

Тема 2.1. Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна. (6 час.)

Изучение основ компьютерного монтажа и принципов создания аудиовизуального контента в цифровых программах.

Изучение возможностей программы Adobe Premiere Pro. Использование набора эффектов в работе с аудио и фотоматериалами, обработке и редактировании материала. Дизайн изображения.

Тема 2.2. Звуковое дизайн презентаций. (2 час.)

Работа с звуковым оформлением презентаций.

Слово, музыка, шумы в аудиовизуальном произведении. Особенности звукового оформления мультимедиа презентаций.

Тема 2.3. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для презентаций. (8 час.)

Работа со специальными эффектами при создании мультимедиа презентаций. Графические разработки и принципы создания компьютерной анимации как составляющей части аудиовизуального контента. Графические эффекты и работа с анимацией текста в презентациях. Практические упражнения по моделированию контента и его дизайна.

Тема 2.4. Способы публикации презентаций в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах, интернет пространстве (6 час.)

Методика публикации и продвижения аудиовизуального контента в социальных сетях и медиа-ресурсах. Практические упражнения.

Перечень практических занятий

Раздел 1. Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования. (16 час.)

Номер темы	Наименование практических занятий
1.1.	Подбор и разработка изобразительного решения при создании аудиовизуального контента. (2 час.)
1.2.	Применение различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций. Рассмотрение различных техник прикладной анимации (2 час.)
1.3.	Проектирование мультимедиа презентаций. Работа над структурой контента: соединение текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов. (4 час.)

Перечень практических работ

Раздел 2. Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для мультимедиа презентаций. (18 час.)

Номер темы	Наименование практических работ
------------	---------------------------------

2.1.	Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна. (3 час.)
2.2.	Звуковой дизайн презентаций. (1 час.) Практические упражнения по звуковому оформлению презентации.
2.3.	Работа со специальными эффектами при создании мультимедиа презентаций. Графические разработки и принципы создания компьютерной анимации, как составляющей части аудиовизуального контента. Графические эффекты и работа с анимацией текста в презентациях. Практические упражнения по моделированию контента и его дизайн. (4 час.)
2.4.	Публикация презентации в социальных сетях и на различных медиаресурсах. (1 час.)

4. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
1014	лекция	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 - жесткий диск – SATA 1Tb - графическая карта MSIGeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) - операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG 25UM58-P - Наушники Sennheiser HD 215 <u>Программное обеспечение аудитории</u>

		-AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DSMax, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)
1015	практические занятия	- Плазменная панель PanasonicTH-65PF30ER - Системный блок HPZ440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQBL2420/T - Клавиатура GeniusKB-220E - Манипулятор мышь HPOptical - Наушники SennheiserHD215 - HDMISwitcherVS-161H <u>Программное обеспечение аудитории</u> -AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров -MicrosoftOffice 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров -Kaspersky EndpointSecurity 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров
1017	практические работы	Компьютеры, компьютерные программы Плазменная панель LGLEDTV 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 GbGDDR5)

		-операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CS 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DSMax, Maya 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) - Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro.
С применением дистанционных образовательных технологий	Лекция, практические занятия	Оборудование для дистанционного обучения в специализированных лабораториях, обеспечивающее проведение занятий с включением показа (фрагментов фильмов, мультимедийных материалов), предоставление слушателям методических материалов, включая видеозаписи лекций.

5. Учебно-методическое обеспечение программы

5.1. Основная литература:

1. Иван Иванов-Вано «Кадр за кадром» М. 1980
Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор. Т.1. М., 2007
2. Анатолий Солин и Инна Пшеничная «Как нарисовать мультфильм» Изд. ВГИК. 2010.
3. 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».
4. Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор Т. 2. М. 2007
5. 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.
6. Анатолий Петров. Классическая анимация. Изд. ВГИК. М. 1997

5.2. Дополнительная литература:

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., 1972

2. Балаш Б. Становление и сущность нового искусства, М., 1968
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966
4. Выготский Л. Психология искусства. М., 1968
5. Довженко А. Собрание сочинений в 4-х томах. М., 1964
6. Клер Р. Размышления о кино. М., 1958
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974
8. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры. М., 1999
9. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. Сб., М., 1999
10. Листов В. От архитектуры и кино. Сб., М., 1985
11. Лотман Ю. Структура художественного текста. М., 1960
12. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
13. Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1965
14. Ромм М. Монтажная структура фильма. М., 1981
15. Ромм М. Вопросы киномонтажа. М., 1969
16. Ромм М. Лекции о кинорежиссуре. М., 1973
17. Журнал «Цифровое видео».

5.3 Список фильмов, рекомендованных к просмотру

1. Азур и Азмар (Франция, 2006, реж. Мишель Осело)
2. Аватар, США, 2009, реж. Дж. Камерон
3. Аменция (худож. и реж. С. Айнутдинов, 1990)
4. Аниматрица (США, реж. Братья Вачовские, 2001)
5. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)
6. Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)
7. Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)
8. Бемби-2, США, 2006
9. Бог (Россия, реж. К. Бронзит, 2004)
10. Ветер (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)
11. Ветер (Венгрия, реж. Варга Чабо, 1988)
12. Вороньё (1961, Швейцария, реж. Эрнст и Жизель Арнсдорж)
13. Время Ибларда (IblardJikan) (Япония, 2007)
14. Две сестры (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)
15. Дневник (Югославия, 1971, реж. Н. Драгич)
16. Добро пожаловать (худож. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)
17. Дом, который построил Джек (реж. К. Бронзит, 2002)
18. Ежик в тумане (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
19. Ездоки в бездну (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгелль)
20. Жильцы старого дома (реж. А. Караев, 1990)

21. Зародыш (Eggy, Япония, 1992, реж. Иоихиро Кавагучи)
22. Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм», 1955)
23. Изначальный танец (PrimordialDance) (США, реж. KarlSims, 1991)
24. Испорченный фильм (BrokenFilm) (Япония, реж. Осаму Тезука, 1986)
25. Как стать человеком? (худож. В. Ольшванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
26. Колыбельная (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
27. Конек-горбунок (худ. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
28. Корова (худож. и реж. А. Петров, 1989)
29. Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
30. Ляпис (Lapis) (США, реж. Джон и Джеймс Уитни, 1961)
31. Мартышко (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
32. Мерцающая пустота (1963, Канада, реж. Норманн Мак-Ларен)
33. Ночь (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
34. Ночь на Лысой Горе (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
35. Племянник кукушки (реж. О. Черкасова, 1992)
36. Последняя фантазия 7 (Япония, 2008)
37. Призрак в доспехах (Япония, 1984)
38. Ну, погоди! (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)
39. Нюркина баня (реж. О. Черкасова, 1995)
40. Моя любовь (реж. Александр Петров, 2008)
41. Колыбельные мира (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004-9).
42. Кирику и колдунья (реж. М. Осело, Франция, 1998)
43. Оркестр (США, 1993, реж. Збигнев Рыбчинский)
44. Полигон (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм», 1974)
45. Празднование (Festival, 1990, Япония, реж. Иоихиро Кавагучи)
46. Пробуждение жизни (США, 2001, реж. Ричард Линклэйтер)
47. Прогулка (Walking, Канада, реж. Райан Ларкин)
48. Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1986)
49. Рай (Канада, 1980, реж. Ишу Патель)
50. Райан (Канада, 2006)
51. Рыбка Поньо на утесе (2009, Япония, реж. Хаяо Миядзаки)
52. Русалка (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
53. Сатимания (Югославия, 1978, реж. Зденко Гаспарович)
54. 78 оборотов (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)
55. Сказочка про козлявочку (реж. Владимир Петкевич, 1985, Екатеринбург)
56. Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм»)
57. Сон смешного человека (худож. и реж. А. Петров)
58. Соседи (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)
58. Старик и море (худож. и реж. А. Петров, 2000)
60. Сын Белой Лошади (1980, реж. Марцелл Янкович, Венгрия)
61. Сюжет картины (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)

62. **Танец скелетов** (худож. и реж. У. Дисней, 1929)
63. **Тайные приключения Тома Тамба** (Англия, 1993, реж. Дейв Бортвик)
64. **Танго** (Польша, реж. Збигнев Рыбчинский, 1979)
65. **Текущие сущности** (LiquidSrlves) (США, 1992, реж. KarlSims)
66. **Уличная музыка** (Канада, реж. Райан Ларкин, 1971)
67. **Унесенные призраками** (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)
68. **Фантазия** (США, реж. Уолт Дисней, 1944)
69. **Фантазия 2000** (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)
70. **Фантазматик** (Швейцария, 1961, реж. Эрнст и Жизель Арнсдорж)

5.3. Интернет-источники

<http://www.625-net.ru>

<http://www.osp.ru/pcworld/1996/09/138.htm>

<http://www.digitalvideo.ru/various.htm>

<http://nle.ixbt.com/>

<http://videodesign.narod.ru/>

<http://library.thinkquest.org/C001464/>

<http://www.yorku.ca/eye/intro.htm>

5.4. Перечень информационных технологий.

Электронные библиотеки:

1. ЭБС «Айбуks» - контракт № 20-10/1-К/22-18-У
<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>
2. ЭБС «Лань»-контракт № 80-17-У от 23.05.2017 <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС «Юрайт»-контракт №68-17-У от 23.05.2017 <https://biblio-online.ru/>

6. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением об итоговой аттестации по программам дополнительного профессионального образования (утверждено Ученым советом ВГИК от 30.12.2018, протокол № 1, пункты 2.10, 2.11) и проводится в форме зачета на основе двухбалльной системы (зачтено/не зачтено) по итогам рассмотрения одного из практического задания, выполняемого каждым слушателем по одной из тем предложенного перечня. Темы практических заданий, выносимых на аттестацию, приведены в Приложении 1 к образовательной программе ПК. Выбор аттестационного практического задания предоставляется слушателю.

Слушатель считается аттестованным, если имеет положительную оценку (зачтено) по представленному практическому заданию, предусмотренному настоящей образовательной программой.

Оценочные средства

Компетенции	Результаты освоения Программы	Темы
Способность использования современных технологий компьютерного монтажа для достижения художественных задач при производстве аудиовизуальных произведений	Знает: - монтажные теории и способы использования различных приёмов компьютерного монтажа; - методики компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro; Умеет: - воплощать идею аудиовизуального произведения с помощью цифровых компьютерных технологий;	Тема: 2.1. Тема: 1.3. Тема: 2.3. (практические занятия) Тема: 1.1. Тема: 1.2.
Способность проектирования аудиовизуального контента средствами современных цифровых программных продуктов	Знает: - методику создания мультимедиа презентаций в цифровых программах; - анимационные технологии и методики создания прикладных анимационных проектов; Умеет: - использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах; - пользоваться разнообразными средствами компьютерной анимации, работа с титрами и видео эффектами;	Тема: 1.3. Тема: 1.2. Тема: 1.3. (практические занятия) Тема 2.1. Тема 2.3 (практические работы)
Способность применять различные техники и технологии цифрового искусства в процессе создания аудиовизуальных произведений	Знает: - успешные практики использования компьютерного монтажа и специальных эффектов при проектировании аудиовизуального контента; - способы использования различных анимационных техник в мультимедиа презентациях; Умеет: - использовать цифровые технологические приемы и технологии анимации в процессе создания аудиовизуального проекта.	Тема: 2. 1. Тема: 2.3. Тема: 2.3. (практические работы)

Критерии оценки полученных знаний, умений

Индикаторы освоения Программы	Уровень освоения Программы	
	не зачтено	зачтено
Знает: - способы использования различных приёмов компьютерного монтажа для проектирования мультимедиа презентаций; (Тема: 2.1.);	<i>Не знает или имеет слабое представление о способах использования различных приёмов компьютерного монтажа для проектирования мультимедиа презентаций;</i>	<i>Знает способы использования различных приёмов компьютерного монтажа для проектирования мультимедиа презентаций;</i>
Знает: - методики создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro; (Тема: 2. 3.);	<i>Не знает или имеет слабое представление о методиках создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro;</i>	<i>Знает методики создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro;</i>
Знает: - методику проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудиофайлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов (Тема 1.3.);	<i>Не знает или имеет слабое представление о методике проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов;</i>	<i>Знает методику проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов</i>
Знает: - основные виды классической и компьютерной анимации. Специфику применения различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций. (Тема 1.2.);	<i>Не знает или имеет слабое представление о видах классической и компьютерной анимации. Не знает или имеет слабое представление о специфике применения различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций</i>	<i>Знает основные виды классической и компьютерной анимации. Понимает специфику применения различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций</i>
Знает: - успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудиовизуальных проектов (Тема: 2.1., 2.2);	<i>Не знает или имеет слабое представление о успешных практиках использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудиовизуальных проектов;</i>	<i>Знает успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудиовизуальных проектов;</i>
Знает:	<i>Не знает или имеет</i>	<i>Знает способы</i>

- способы использования различных анимационных техник (Тема: 2.3.);	<i>слабое представление о способах использования различных анимационных техник;</i>	<i>использования различных анимационных техник;</i>
Умеет: - использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта в компьютерных монтажных программах; (Тема 1.3, 2.3 практические задания);	<i>Не умеет использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта в компьютерных монтажных программах;</i>	<i>Умеет использовать цифровые технологические приемы в процессе создания проекта в компьютерных монтажных программах;</i>

Оцениваемые компоненты аттестации и диапазон баллов оценивания компонентов компетенций

Оцениваемые компоненты аттестации	Баллы	
	не зачтено	зачтено
Посещаемость занятий	6 и более 6 час. – 0	менее 6 час. – 10
Лекционные и практические занятия	1 - 14	15 – 24
Практические работы	15 - 35	36 – 66

7. Составители программы:

Е.Г. Яременко, режиссёр, художник, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК.

С.М. Соколов, художник, режиссер, Засл. деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК.

8. Преподаватели, реализующие программу:

№ п/п	Ф.И.О., должность, звание преподавателя	Номера реализуемых тем
1.	Яременко Е.Г., режиссер, художник, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК	Тема 1.2. (4 час.)
2.	Соколов С.М., художник, режиссер, заслуженный деятель искусств, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК	Тема 1.1. (4 час.)
5.	Гусарова А.А. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 2.1. (6 час.)

6.	Ерофеева В.С. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 1.3. (4 час.) Тема 2.3. (2 час.)
7.	Ветюков А.В., доцент кафедры анимации и компьютерной графики	Тема 2.3. (6 час.)
8.	Южалов В.В. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 1.3. (4 час.) Тема 2.3. (2 час.) Итоговая аттестация (2 час.)
9.	Абрасуилов Т.Г. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 2.2. (2 час.)

Составители программы:

_____ Е.Г. Яременко
подпись

_____ С.М. Соколов
подпись

Приложение 1

**Практические задания
по образовательной программе
«Принципы создания мультимедийных презентаций и проектирования
аудиовизуального контента», выносимые на аттестацию**

№ п/п	Практические задания, выносимые на аттестацию
1.	Формирование структуры контента: соединение текстовых и аудио-файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов.
2.	Практические упражнения по моделированию контента и его дизайну. Работа со специальными эффектами при создании мультимедиа презентаций: графические эффекты и работа с анимацией текста в презентациях.