

**Министерство культуры Российской Федерации**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования «Всероссийский государственный университет**  
**кинематографии**  
**имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**



**УТВЕРЖДАЮ**

**Проректор по учебно-методической,  
научной и воспитательной работе**

**М.А. Сакварелидзе**

« 08 » ноября 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**«ЦИФРОВОЙ ЗВУК И ВИДЕО»**

<b>Специальность:</b>	<b>55.09.01 Режиссура аудиовизуальных искусств</b>
<b>Вид:</b>	<b>Режиссура мультимедиа</b>
<b>Уровень высшего образования:</b>	<b>Подготовка кадров высшей квалификации</b>
<b>Квалификация выпускника:</b>	<b>Режиссер аудиовизуальных искусств высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе</b>
<b>Форма обучения:</b>	<b>Очная</b>
<b>Нормативный срок обучения</b>	<b>2 года</b>

Название дисциплины (модуля) **«ЦИФРОВОЙ ЗВУК И ВИДЕО»**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО подготовки кадров высшей квалификации по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», утвержденного приказом Министерства образования и науки 22 марта 2016 г. N 274.

**Руководитель:** С.М. Соколов профессор ВГИК, заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики, руководитель мастерской.

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на объединенном заседании кафедры анимации и компьютерной графики и кафедры режиссуры анимационного фильма.

Протокол № 9/А от «7» июня 2022 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	с.4
1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	с.4
1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	с.4
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).....	с.4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.5
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.5
2.2. Содержание разделов дисциплин.....	с.6
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.6
2.2.2. Тематический план курс.....	с.6
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.7
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.8
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.9
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.9
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.9
3.3. Самостоятельная работа обучающихся.....	с.9
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.11
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.12
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	с.12
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.13

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

**Цель** освоения дисциплины - познакомить учащихся с основами цифрового представления звуковой и визуальной информации применительно к специальности режиссура мультимедиа-программ, что позволяет понять особенности обработки данной информации и принципы функционирования специализированных программ редактирования и обработки этой информации. С учетом особенностей данных видов информации изучаются возможные способы ее хранения на цифровых носителях с сжатием звуковых и видео файлов; грамотный подход к выбору программных и технических средств создания и воспроизведения таких файлов в зависимости от творческих задач, стоящих перед режиссером мультимедиа.

**Задачи дисциплины** - подготовка ассистентов-стажеров, способных использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и готовых разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп проекты.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Цифровой звук и видео» относится к вариативной части ООП, её изучение осуществляется на 2 курсе.

Объем дисциплины составляет 252 академических часа, 7 зачетных единиц. Одна зачетная единица эквивалентна 36 академическим часам (при продолжительности академического часа 45 минут) или 27 астрономическим часам при недельной нагрузке 54 академических часа.

Дисциплина «Цифровой звук и видео» тесно связана с дисциплинами «Режиссура интерактивных медиа», «Современное аудиовизуальное искусство», «Режиссура мультимедиа», «Создание мультимедийных произведений».

## 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения программы:

**ПК-12** готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества;

**ПК-15** готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду;

**ПК-16** готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети "Интернет".

Планируемые результаты обучения	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций		
	знать	уметь	владеть
Содержание компетенции			
<b>ПК-12</b> готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в	Современные разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях	Использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных	Способами работы с современными разработками в области аудиовизуального искусства.

аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	художественного творчества.	искусствах и в смежных областях художественного творчества.	
<b>ПК-15</b> готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду.	Культурно-образовательную жизнь города и/или региона.	Определять культурную значимость для общества творческой деятельности.	Правилами межкультурной и межличностной коммуникации, культурой профессиональной речи.
<b>ПК-16</b> готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».	Как реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».	Разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты.	Приемами и способами работы с творческим коллективом в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Структура и организационно – методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану					
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>7 зач.ед. 252 час.</b>				
<b>Вид учебной работы</b>	<b>Количество часов</b>				
	<b>Всего по учебному плану</b>	<b>В т.ч. по курсам</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>		
Самостоятельная работа	108		108		
Практическая работа	144		144		
Контроль					
Форма контроля	ЗаО		ЗаО		
<b>Всего часов</b>	<b>252</b>		<b>252</b>		

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

7 зачетных единицы, 252 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – экзамен.

### 2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				СРС
			лек.	практ.	лаб.	инд.	
II курс							
Раздел I.							
1	Введение в специальность. Основы нелинейного монтажа.	16		14			2
2	Растровая и векторная графика. Программа Adobe Photoshop.	25		14			11
3	Работа с изображением, редактирования видео в компьютерных программах: Adobe Premiere Pro, Avid, Adobe Photoshop.	25		14			11
4	Работа с изображением, редактирования видео в компьютерных программах: Adobe Illustrator, Adobe After Effects, 3D studio Max.	29		18			11
Раздел II.							
5	Сканирование полиграфических картинок и фотографий	25		14			11
6	Создание титров. Наложение титров с использованием альфа-канала.	25		14			11
Раздел III.							
7	Работа с видеофайлами. Создание монтажных переходов.	25		14			11
8	Звуковое решение сцены, эпизода, фильма. Звуковой дизайн.	32		14			18
Раздел IV.							
9	Требования к дикторскому тексту. Телевидение и стандарты телевизионных сигналов.	25		14			11
10	Специальные эффекты. Обработка и запись видео.	25		14			11
Итого:		252		144			108
		Зачет с оценкой					
Всего:		252					

### 2.2.3. Содержание дисциплины

#### Тема 1.

Основы нелинейного монтажа. Знакомство с цифровыми монтажными программами. Определение основных параметров аналоговых, дискретных и цифровых сигналов. Процесс дискретизации.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-12.**

#### Тема 2.

Растровая и векторная графика. Сжатие растрового изображения.

Глаз как оптическая система. Механизмы визуального восприятия. Иллюзии зрения и их учет при монтаже видео.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-12.**

#### Тема 3.

Программа Adobe Photoshop, знакомство с инструментами

Возможности программы и вариантность реализации творческого замысла.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-15.**

#### Тема 4.

Сканирование полиграфических картинок и фотографий

Редактирование и работа с изображением по слоям. Оптимизация наложения текстур при синтезе трехмерных изображений на ПК.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.**

#### Тема 5.

Обработка изображений в программе Adobe Photoshop.

Цветовая коррекция.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-15.**

#### Тема 6.

Коррекция цвета и фильтры Adobe Photoshop

Возможности программы и реализация авторского замысла.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-15.**

#### Тема 7.

Создание альфа - канала в программе. Создание титров.

Совмещение, работа со слоями. Наложение титров с использованием альфа-канала.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.**

#### Тема 8.

Работа с изображением, редактирования видео в компьютерных программах:

Adobe Premiere Pro, Avid, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,

Adobe After Effects, 3D studio Max.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.**

#### Тема 9.

Работа с отсканированным изображением.

Специальные приемы и совмещение. Интерфейсы прикладного программирования при синтезе трехмерных изображений на ПК.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.**

#### Тема 10.

Создание титров. Визуальных эффектов.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-15.**

#### Тема 11.

Инструменты редактирования в программе

Анимация по ключевым кадрам.

**В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.**

#### Тема 12.

Эффект motion.

**В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.**

#### Тема 13.

Работа с видеофайлами. Создание монтажных переходов.

Способы формирования раstra и представление растровых изображений на компьютере.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 14.**

Наложение титров с использованием альфа-канала. Влияние параметров дискретизации на качественные и количественные характеристики аудио файлов.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 15.**

Изменение прозрачности в слоях. Способы затенения объекта при синтезе трехмерных изображений на ПК.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 16.**

Импорт звука. Экспорт звука. Громкость и количественные методы ее определения, их зависимость от частоты и интенсивности. Психофизические основы построения музыкальных шкал и интервалов.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 17.**

Звуковое решение сцены, эпизода, фильма.

Звуковой дизайн. Музыкальные тоны и механизмы определения их высоты.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 18.**

Требования к дикторскому тексту

Запись диктора, авторское озвучание. Представление звуковых сигналов на компьютере.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 19.**

Телевидение и стандарты телевизионных сигналов.

Устройства отображения видеоинформации мультимедийного ПК.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 20.**

Специальные эффекты.

Монтажный переход – как эффект. Применение эффектов перехода при компьютерном видеомонтаже.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 21.**

Титры и их визуальное решение.

Специальные эффекты. Способы формирования стереокадров в персональном компьютере. Формирование каркаса объекта при синтезе трехмерных изображений на ПК.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

**Тема 22.**

Обработка и запись видео. Задание параметров просчета видео.

Преобразование форматов видеоизображения.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-15, ПК-16.***

#### **2.2.4. Занятия с применением инновационных форм**

***При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:***

- практическое применение современных компьютерных технологий при выполнении творческих проектов.

При выполнении практических заданий ассистенты-стажеры используют для реализации своего творческого замысла компьютерные технологии и специальные программы. Аудитории для практических занятий оборудованы компьютерами с соответствующим программным обеспечением.

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

#### 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Текущий контроль знаний по дисциплине заключается в просмотрах творческих проектов, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий и самостоятельной работы с последующим обсуждением.

##### Критерии оценки проекта

Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готового проекта.
Качество изобразительного ряда проекта.	Есть замечания по изобразительному ряду проекта.	Несоответствие требованиям к выполнению проекта.	
Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности.	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения проекта.	Приемлемое качество технического выполнения проекта.	Низкое качество технического выполнения проекта.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

#### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен. На экзамене ассистенты-стажеры демонстрируют творческий проект (экранное произведение). Для получения экранного результата особое внимание в учебном процессе должно быть обращено на условия совместной работы ассистентов-стажеров в «команде» с драматургом, оператором, художником кино и телевидения, актерами в поисках изобразительного замысла постановки, создания условий образного решения.

Компетенции, проверяемые в результате экзамена:

№	Компетенция	Что оценивается	Критерии оценки
1	<b>ПК-12</b>	Способы работы с современными разработками в области аудиовизуального искусства.	Использование в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.
2.	<b>ПК-15</b>	Обсуждение творческого проекта.	Межкультурная и межличностная коммуникация, культура профессиональной речи.
3.	<b>ПК-16</b>	Уровень разработки проекта.	Проявление творческой индивидуальности. Качество изобразительного ряда творческого проекта.

**Планируемые уровни сформированности компетенции у выпускников:**

	Уровни сформированности компетенции	Содержательное описание уровня	Основные признаки уровня
1	2	3	4
1	<b>Пороговый уровень</b>	способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;  умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития;</li> <li>• организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение;</li> <li>• знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы</li> <li>• применяет образовательные и информационные технологии на практике.</li> </ul>
2	<b>Продвинутый уровень</b> (относительно порогового уровня)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта</li> <li>• анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;</li> </ul>
3	<b>Высокий уровень</b> (Максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.</li> </ul>

### **3.3 Самостоятельная работа обучающихся**

Самостоятельно ассистенты-стажеры создают творческую работу (проект), которая суммирует все практические и теоретические знания, полученные ассистентом-стажером, а также производственные и творческие навыки, его умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства.

Студенты самостоятельно выполняют упражнения и учебные работы в соответствии с практической частью курса. Педагог консультирует их на этапе чернового монтажа, цветокоррекции, в процессе создания специальных эффектов, титров. Осуществляется контроль на этапе финального редактирования и сведения учебной работы.

## **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Основная литература:**

1. Радиовещание и электроакустика / Под ред. Ковалгина Ю.А. М.: Изд-во «Радио и связь», 1998.
2. Телевидение./ Под ред. проф. В. Е.Джакони. М.: Горячая линия – Телеком, 2002. 640 с.
3. Алдошина. И.А. «Основы психоакустики» // «Звукорежиссер». 1999–2003 гг.
4. Шостак В. И., Косенков Н. И. Психофизиология восприятия. СПб.: 2001. 134с.
5. Стенли А., Гельфанд Д. Слух. Введение в психологическую и физиологическую акустику. М.: Изд-во «Медицина», 1984. 349 с.
6. Попов С.Н. Аппаратные средства мультимедиа. Видеосистема РС. СПб.: БХВ-Петербург, Арлит, 2000. 400 с.
7. Журнал «625».
8. Журнал «Цифровое видео».

### **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. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
12. Пудовкин В. Собрание сочинений в 3-х томах. М., 1974
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

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

**Электронные библиотеки:**

ЭБС «Юрайт» договор №4888/185-21-У от 19.11.2021г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>
ЭБС «Лань» договор № Э596/01-10.21 193-21-У от 25.11.2021г. договор №933/01-10.21 192-21-У от 25.11.2021г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>
ЭБС «Айсбукс» контракт №25-03/21К/186-21-У от 19.11.20-21г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>
<a href="http://vgik.info/library">Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>№</b>	<b>Оборудование в аудитории</b>	<b>Кол-во</b>
<b>1002</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic</li> <li>- Системный блок Хопёр</li> <li>- Манипулятор мышь Genius</li> </ul> Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
<b>1015</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</li> <li>- Системный блок HP Z440</li> <li>- Монитор BENQ BL2420/T</li> <li>- Клавиатура Genius KB-220E</li> <li>- Манипулятор мышь HP Optical</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li>- HDMI Switcher VS-161H</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adobe CC 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров</li> <li>-Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> </ul>	1 8 8 8 8 7 1
<b>1021</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</li> <li>- Компьютер для съёмки</li> <li>- Компьютерный монитор</li> <li>- Видеокамера Sony</li> <li>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</li> <li>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</li> <li>- Кабель FireWire</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение</u></b></p> <p><b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации  <b>Номера лицензий:</b></p>	4 4 4 4 3 1 4  5

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

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

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

Ассистент-стажер самостоятельно выполняет упражнения применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

При монтаже итоговых учебных работ ассистент-стажер должен максимально ярко проявить творческую индивидуальность и уровень технической подготовки.