

**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
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Направление подготовки, 54.05.03 «ГРАФИКА»
специальность**

**Специализация «Художник 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 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»


Авторы: Т.Г.Абрасуилов, старший преподаватель

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

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
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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

Дисциплина «Компьютерные музыкальные технологии» преподносит студентам из множества программ по обработке и записи звука несколько, ориентированных на работу со звуком в кино. Художники анимации и компьютерной графики должны иметь общее представление о всех этапах работы со звуком начиная от поиска шумов, их записи, процесса записи диктора, подбора и монтажа музыки. В процессе работы над анимацией студент должен выработать собственную концепцию звучания фильма. Специфика дисциплины и особенность её структуры заключается в том, что в рамках аудиторных и самостоятельных часов студентам предлагается выполнение небольшого по времени фрагмента записи звука (речь, шумы), анализа определенных фрагментов фильма и фильмов в целом. Выполняя задание, студент должен наиболее полно раскрыть понимание и слышание звука, а также уметь самостоятельно ориентироваться в программа, специализирующихся на записи и обработке звука, уметь работать со звуком, знать стандарты качества звука кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых партитур в соответствии с требованиями современного кинопроизводства.

Целями освоения дисциплины «Компьютерные музыкальные технологии» являются:

- ✓ запись аудиотреков с диктором или запись шумов;
- ✓ балансировка или микширование записанных треков;
- ✓ обработка аудиотреков нужными эффектами;
- ✓ основное микширование, т. е. сведение многоканальной фонограммы в стереопару или мастер-трек;
- ✓ премастеринг, иначе говоря, обработка мастер-трека;
- ✓ мастеринг: объединение отдельных номеров в альбом, балансировка по спектру, балансировка по громкости, заключительная обработка всего проекта;
- ✓ запись на носитель (CD).

Задачи дисциплины: научить студентов владеть компьютерными музыкальными и звуковыми программами, а также музыкальными технологиями, созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, научиться чувствовать и понимать музыку, ритм, музыкальные акценты, работать с композиторами, уметь обосновать своё звуковое решение, также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Компьютерные музыкальные технологии» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерные музыкальные технологии» изучается на 5 курсе, в 9 и А семестрах. Общее количество академических часов - 108 (81 астрономических), 3 зачетные единицы. Форма промежуточной аттестации - зачет в А семестре.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для более эффективного освоения следующей дисциплины: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики».

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплин

Дисциплина формирует следующие компетенции:

- способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности (ПК-2);
- способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино (ПК-11);
- свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств (ПСК-107);
- способность использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии (ПСК-117);
- способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики (ПСК-118).

Выпускник мастерской «Художник анимации и компьютерной графики»

должен обладать как теоретическими, так и практическими знаниями, преподанными ему в процессе обучения, на уровне, позволяющем выпускнику успешно включиться в современное мультимедийное производство. Он также должен владеть знаниями основных компьютерных программ на уровне пользователя.

В результате освоения дисциплины студент должен:

- освоить работу в компьютерных программах по обработке звука;
- уметь выполнить анализ звукового оформления эпизода;
- уметь выполнить задание по обработке звука в программах учебного курса.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы		Количество часов						
		Всего	В том числе по семестрам:					
			9	А				
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		66	36	30				
Практическая работа		66	36	30				
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		42	-	42				
Вид промежуточной аттестации: зачет				За				
ИТОГО:	часов	108	36	72				
Общая трудоемкость	зач. ед.	3	1	2				

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Дисциплина «Компьютерные музыкальные технологии» изучается на 5 курсе, в 9 и А семестрах. Общее количество академических часов - 108 (81 астрономических), 3 зачетные единицы. Форма промежуточной аттестации - зачет в А семестре.

2.2.2. Тематический план курса

Название разделов и тем		Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий			
			Аудиторные занятия, в том числе			Самостоят.
			Лекции	Практ.	Лабор.	
1	Знакомство со звуком. Особенности звука.	4		2		2
2	Аналоговый и цифровой звук.	5		3		2
3	Цифровые и аналоговые интерфейсы для воспроизведения звука	5		3		2
4	Микрофон. Виды микрофонов	5		3		2
5	Частота звука. Битность звука. Ширина диапазона частот и частота дискретизации.	5		3		2
6	Разновидности аналоговой и цифровой аппаратуры для записи звука.	6		4		2
7	Разновидности компьютерных программ для обработки и постобработки звука записанного в разных условиях.	6		4		2
8	Основные сходства и отличия программ.	6		4		2
9	Знакомство с Sony Soudforge 11. Установки на запись. Фиксация звука. Обработка звука.	6		4		2
10	Знакомство с Magic Samplitude Pro X. Создание мультитрекового проекта. Работа с аудио-объектами. Монтирование посылов и общая автоматизация проекта. Цифровой микшер.	6		4		2
11	Знакомство с Adobe Audition. Импорт проектов из Adobe Premiere. Форматы OMF и	6		4		2

	AAF. Экспорт готового аудиопрокта в среду Adobe Premiere.					
12	Знакомство с Avid Pro Tools. Назначение треков в группы. Автоматизация с аппаратными приборами и контроллерами.	6		4		2
13	Сведение звука в один файл. Возможности вывода звука на другой аппаратный носитель.	7		4		3
14	Оптимизация проекта. Очистка от неиспользованных файлов, загружающих систему.	7		4		3
15	Сведение для разных источников вывода звука - ТВ, Кино, Homeview	7		4		3
16	Фиксация проекта на разных носителях - CD, DVD, Оптический диск	7		4		3
17	Устройство профессиональных студий записи голоса.	7		4		3
18	Устройство профессиональных студий записи шумов.	7		4		3
ИТОГО		108		66		42

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Знакомство со звуком. Особенности звука.

Начинается обучение с вводной лекции - знакомства с языком, на котором общаются музыканты всего мира — элементарной теории музыки и начала гармонии. Мы постараемся максимально просто и доходчиво изложить основные правила элементарной теории музыки и начала гармонии. Это делается для того, чтобы дать общие понятия, которые по своим характеристикам очень схожи с законами съёмки кино и мультипликации. (Я имею ввиду драматургические, ритмические и временные законы).
Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 2. Аналоговый и цифровой звук.

Обзорная лекция по истории звукозаписи: диски Эдисона, граммофон, грампластинка, магнитная лента, компакт кассета, компакт диск, DVD Audio диск, компьютерная запись звука, музыки, шумов. Рассказ о форматах записи и его особенностях.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 3. Цифровые и аналоговые интерфейсы для воспроизведения звука

Посвящена некоторым понятиям о звуке, его особенностях. Обзор аналоговых и компьютерных средств записи и фиксации звука, а также его обработки.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 4. Микрофон. Типы микрофонов.

Типы микрофонов: по назначению, по принципу действия, по пространственным характеристикам направленности.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 5. Физические и технические свойства звука.

Физические свойства звука (сила звука, тембр, высота). Звуковой порог. Ультразвук и инфразвук. Частотная составляющая звука. Тембр звука. Высота звука.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 6. Разновидности аналоговой и цифровой аппаратуры для записи звука.

История записи звука. Кинопленка с цифровой и аналоговой записью звука. Механическая, электромеханическая, оптическая и магнитная запись. Полный перечень видов записи цифрового звука, применяющихся на сегодняшний день – цифровая магнитная запись (формат: DAT-кассета), магнито-оптическая запись (формат miniDisc), лазерная запись (форматы CD, SACD), оптическая цифровая запись (dolby digital). Кодирование аналогового сигнала с помощью аналого-цифрового преобразователя (АЦП). Воспроизведение (преобразование звука из цифрового в аналоговое) с помощью цифро-аналогового преобразователя (ЦАП). ЦАПы и АЦП. Основные параметры цифрового звука. частота семплирования и битность звука. Принципы сжатия звука. Битрейт. Пространственное звучание записи (моно, стерео, долби звук)

Примеры возможных форматов: для автоответчика, для радио, для AudioCD, для озвучивания фильма.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 7. Разновидности компьютерных программ для обработки и постобработки звука записанного в разных условиях.

Программы для обработки звуковой информации. Редакторы цифрового аудио. Программы для написания музыки. Программы-анализаторы аудио. Специализированные реставраторы аудио. Трекеры. Программы для копирования и сжатия цифрового звука с компакт-дисков. Программы для создания аудио CD.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 8. Основные сходства и отличия программ.

Продолжение предыдущей темы. Тематический обзор программ и первый анализ применимости в кинематографе каждой из программ.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 9. Знакомство с Sony Sndforge 11.

Установки на запись. Фиксация звука. Обработка звука. Обзор интерфейса .

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 10. Знакомство с Magic Samplitude Pro X.

Создание мультитрекового проекта. Работа с аудио-объектами. Монтирование посылов и общая автоматизация проекта. Цифровой микшер. Обсуждение подводных «камней» при работе в аудиоредакторах.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 11. Знакомство с Adobe Audition.

Импорт проектов из Adobe Premiere. Форматы OMF и AAF. Экспорт готового аудиопрокта в среду Adobe Premiere. Посвящена практической работе аудиоматериалом (речью, музыкой и шумами) в программе Adobe Audition. Лекции 10 и 11 взаимно дополняют друг друга и позволяют освоить теоретическую и практическую работу в программе. В лекции 11 студенты узнают, как записать аудиоинформацию в программе, как назначить эффекты для записанных треков, как работать с контроллерами, а также некоторые дополнительные приемы оживления записанной аудиопартитуры.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 12. Знакомство с Avid Pro Tools. Назначение треков в группы.

Автоматизация с аппаратными приборами и контроллерами. Посвящена теоретической и практической работе в программе Digidesign Pro Tools.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 13. Сведение звука в один файл.

Возможности вывода звука на другой аппаратный носитель. Основные понятия и рекомендации о монтаже звука с последующим сведением. Использование диагностических плагинов, позволяющих контролировать малейшие «негативные» изменения в звуке, а также помогающие предотвратить модуляционных искажений в конечном файле.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 14. Оптимизация проекта.

Очистка от неиспользованных файлов, загружающих систему. Настройка проекта. Ориентирование в собственном проекте. Оптимизация и автоматическое удаление из проекта не задействованных материалов для облегчения объёма проекта, занимающего место в мегабайтах и гигабайтах на компьютере. Автоматический сбор исходных материалов проекта и его

перенос на другой компьютер.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 15. Сведение для разных источников вывода звука: ТВ, Кино, Homeview.

Почему иногда правильно сведённая звуковая дорожка неодинаково воспроизводится из разных источников - ТВ, CD, кинотеатр? Причины устранения этой проблемы. Работа на постпродакшне звука с аудиодорожкой. Подготовка к разным источникам воспроизведения, учитывая их особенности. Работа с эквалайзером.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 16. Фиксация проекта на разных носителях.

CD, DVD, Оптический диск Подготовка файла для записи на разные носители. Перекодирование файлов для разных типов носителей воспроизведения звука.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 17. Устройство профессиональных студий записи голоса.

Для записи вокала в студийных условиях как правило создается акустическая среда без реверберации. Помещение должно быть оформлено правильно с точки зрения акустики. Для избавления от реверберации обычно используют специальную кабинку - отдельный вокальный бокс, обитый материалами гасящими звуковые отражения, и позволяющую зафиксировать голос в его истинном звучании. Преимущество такой записи состоит в том, что не приходится заниматься сопряжением искусственной и естественной реверберации.

Если помещение не имеет специальной акустической обработки, следует максимально минимизировать ее влияние на вокал. Известно, что микрофоны воспринимают не только прямой звук вокала, но и его отражения. Поэтому так важно пространство за спиной у певца. Можно снизить влияние комнаты, если поставить микрофон подальше от стен и окон или расположить экраны (звукопоглощающие щиты) по бокам и сзади вокалиста и микрофона.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

Тема 18. Устройство профессиональных студий записи шумов (Фоли студии).

Под синхронными шумами подразумеваются, так называемые, «игровые» шумы, существующие в кадре, которые либо единственно возможно, либо легче синхронно записать, чем найти в фондах шумотек и смонтировать. Эти шумы обуславливаются действиями персонажей, которые, как и сами их действия, наполнены многообразием уникальных черт, нюансов и характеристик, присущих только им, только в данный момент и только в данных обстоятельствах. Следовательно, создание унифицированной шумотеки, упразднившей бы запись таких шумов, крайне маловероятно. При

записи синхронных шумов исполнители («шумооформители», «звукооформители») имитируют издаваемый персонажем шум при помощи имеющегося в их распоряжении реквизита, синхронно следуя за действием персонажа.

Формирование компетенций: ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

семинары;

мультимедиалекция

Семинары ведутся в двух направлениях – семинары просмотровые и творческие.

Просмотровые семинары проводятся после просмотра анимационных, игровых, документальных и др. фильмов, которые подбираются в соответствии с изучаемой частью программы. Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной анимации и выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

Также при обучении по данной программе используются следующие интерактивные формы проведения практических и лабораторных занятий:

выполнение творческих проектов,

мастер-класс.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, по результатам выполнения самостоятельных работ.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет в А семестре.

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

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

№	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной
---	---

п.п.		
1.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118	
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: - практическая работа - обсуждения тем.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение практического задания.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118
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.

	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить творческое задание по пройденной теме.
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - 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 творческих работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - практические задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <p>-ЗАЧЕТ</p>

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПК-2	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
2	ПК-11	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
3	ПСК-107	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
4	ПСК-117	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
5	ПСК-118	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 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 нестандартно 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 закрепление полученных знаний.

Зачет

Проходит в форме защиты реферата и собеседования по пройденным темам.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа студентов подразумевает выполнение творческих заданий по пройденным темам.

3.4. 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 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. 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.
2. 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. 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.
3. 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.
4. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
5. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.
6. 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.
7. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

Фильмы для самостоятельного просмотра и анализа звукового оформления:

«Форест Гамп» (реж .Р. Земекис)
«Зелёная миля»
«Планета обезьян» (историческая антология)
«Война и Мир» (реж. Бондарчук)
«Эффект бабочки»
«Алладин»
«Амели»

«Пианино»
 «8 с половиной» (реж. Феллини)
 «Ромео и Джульетта» (реж. Дзиферелли)
 «Часы»
 «Властелин колец»
 «Неизвестный»
 «Маленький Николя»
 «Параллельные миры»

4. 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 LTSB 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	<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>
1015	<p>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</p> <p>- Системный блок HP Z440 №:</p> <p>41012400000086</p> <p>41012400000087</p> <p>41012400000088</p> <p>41012400000089</p> <p>41012400000090</p> <p>41012400000091</p> <p>41012400000092</p> <p>41012400000093</p> <p>- Монитор BENQ BL2420/T</p> <p>- Клавиатура Genius KB-220E</p> <p>- Манипулятор мышь HP Optical</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p>- HDMI Switcher VS-161H</p> <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</p>	<p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p>

	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	
1017	- 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 -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	1 12 12 12

7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения, студент 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.

Студент самостоятельно выполняет упражнения применяя знания и навыки, полученные в течении курса. Готовясь к итоговому зачету по пройденному теоретическому курсу студент самостоятельно готовится по билетам, вопросы которых предложены в данной программе. При подготовке итоговых учебных работ студент должен максимально ярко проявить свою творческую индивидуальность и уровень технической подготовки.