

**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*

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
«МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»**

**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: С.А.Фокин, старший преподаватель

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

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

Заведующий кафедрой  С.М. Соколов  
(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)

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно — методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
  - 2.2.1. Структура дисциплины
  - 2.2.2. Тематический план курс
  - 2.2.3. Содержание дисциплины
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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

### 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ
- 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
- 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

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

### **Задачи дисциплины:**

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

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Моделирование виртуальной реальности» изучается на 3 курсе.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

1. Режиссура мультимедиа.
2. Изобразительное решение мультимедийного произведения.

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой — 6 семестр.*

### 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

*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).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

#### Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов							
	В сего	В том числе по семестрам:						
						5	6	
<b>1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b>	<b>68</b>					36	32	
Аудиторные занятия всего, в том числе:								
<b>Практический блок:</b>	<b>68</b>					36	32	

Практические занятия									
<b>2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:</b>		<b>40</b>						40	
Выполнение творческого задания									
Вид промежуточной аттестации — зачет с оценкой									
<b>ИТОГО:</b>	часов	<b>108</b>						<b>ЗаО</b>	
<b>Общая трудоемкость</b>	зач. ед.	<b>3</b>					<b>36</b>	<b>72</b>	

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой — 6 семестр.

### 2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
1.	Тема 1. Знакомство с пакетом трёхмерной графики Autodesk Maya.	2		2		
2.	Тема 2. Базовое полигональное 3D-моделирование.	2		2		
3.	Тема 3. Расширенное полигональное 3D-моделирование.	2		2		
4.	Тема 4. Шейдинг, лайтинг, рендеринг.	2		2		
5.	Тема 5. Создание логотипов и сред для них.	2		2		
6.	Тема 6. Графики кривых для тонкой настройки анимации.	2		2		
7.	Тема 7. Симуляция физических свойств объектов.	2		2		
8.	Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.	6		4		2
9.	Тема 9. Работа с видеоматериалом, снятым на хромакее.	8		6		2
10.	Тема 10. Создание профессиональных тиров.	8		6		2
11.	Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.	8		6		2

12.	Тема 12. Клипап.	8		6		2
13.	Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.	8		6		2
14.	Тема 14. Расширенный композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.	26		6		20
15.	Тема 15. Создание искусственного параллакса на фотографии.	8		6		2
16.	Тема 16. Разбор индивидуальных решений виртуального окружения кадра.	10		6		4
17.	Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.	4		2		2
	<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>		<b>68</b>		<b>40</b>

### 2.2.3. Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Знакомство с пакетом трёхмерной графики Autodesk Maya.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 2. Базовое полигональное 3D-моделирование.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 3. Расширенное полигональное 3D-моделирование.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 4. Шейдинг, лайтинг, рендеринг.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 5. Создание логотипов и сред для них.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 6. Графики кривых для тонкой настройки анимации.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 7. Симуляция физических свойств объектов. Введение в Fx.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 10. Создание профессиональных титров.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

### **Тема 12. Клинап.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

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

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118



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

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 15. Создание искусственного параллакса на фотографии.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 16. Разбор индивидуальных решений виртуального окружения кадра.**

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

*Формирование компетенции:* ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118

#### **Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.**

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

*Формирование компетенции:* 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:*

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция-консультация, видеолекция,

Учебные просмотры — просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной анимации и выявления того, над чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

## **3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### 3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)

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

№ п.п.	<b>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</b>	
1.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118	
2.	<b>Этапы формирования компетенций</b>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем.	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 творческих заданий: создание сцен с изучаемых программах.	ПК-2, ПК-11, ПСК-107, ПСК-117, ПСК-118
3.	<b>Показатели оценивания компетенций</b>	
	<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.	<b>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- посещаемость не менее 90% практических занятий</li> <li>- наличие конспекта лекций по всем темам;</li> <li>- участие в обсуждении практических заданий;</li> <li>- практические задания выполнены своевременно.</li> </ul>
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;</li> <li>- способность самостоятельно выполнить практическое задание.</li> </ul>
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ;</li> <li>- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</li> <li>- в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки;</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p><b>-ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ</b></p>

### 3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

### 3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПК-2	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
2	ПК-11	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
3	ПСК-107	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой

4	ПСК117	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
---	--------	--

### **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 с оценкой.

#### **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 нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

#### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является формирование практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах.

В ходе занятий студент должен получить представление и навыки работы в преподаваемых по данной программе компьютерных программах.

Основными видами творческих работ являются: создание статических композиций, видеопрезентаций и коротких анимационных сцен, выполненных с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

#### **Зачет**

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

### **Шкалы оценивания результатов обучения**

- Оценивание результатов обсуждения

Уровень знаний определяется оценками *«отлично»*, *«хорошо»*, *«удовлетворительно»*, *«неудовлетворительно»*.

Оценка *«отлично»* — студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу

Оценка *«хорошо»* — студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений

Оценка *«удовлетворительно»* — студент недостаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка *«неудовлетворительно»* — студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

#### • **Оценивание выполненных творческих (практических) заданий**

Уровень знаний определяется оценками *«отлично»*, *«хорошо»*, *«удовлетворительно»*, *«неудовлетворительно»*.

Оценка *«отлично»* — студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка *«хорошо»* — студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности при выполнении практического задания или при ответах на теоретические вопросы.

Оценка *«удовлетворительно»* — студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка *«неудовлетворительно»* — студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать, отсутствие выполненного практического задания.

#### • **Оценивание результатов экзамена**

Оценка *«отлично»* выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения упражнений, мультимедийных работ и иных практических (творческих) заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень и качество его реализации.

Оценка *«хорошо»* выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий. Оценка является экспертной и основывается как на сте-

пени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения упражнений. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

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

#### **Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).**

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

#### **Задание для зачета**

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

#### **Самостоятельная работа студентов**

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

#### **Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

**Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов** предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:  
в печатной форме увеличенным шрифтом,  
в форме электронного документа,  
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно

**Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

***Технологии активизации речевой деятельности:*** обеспечиваются соблюдением режима слухозрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

***Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование.*** Консультации предполагают

дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

**Технологии индивидуализации обучения:** обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

**Технологии визуализации:** обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

#### **4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

##### ***Основная литература:***

1. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры: рек. Упр. учеб.заведениями Комитета по делам кинематогра. при СНК СССР в кач-ве учебн. пособ. для ст. киновузов и актер. киношк. Репринт. изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М. : ВГИК, 1995. - 464 с.
2. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1973. - 254 с.
3. Станиславский К. С. Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.
4. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер. с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
5. Эйзенштейн С.М. (1898 - 1948). Метод: к изучению дисциплины. Т.1. GRUNDPROBLEM / С. М. Эйзенштейн ; сост., авт. предисл. и ком. Н. И Клейман. - М.: Музей кино; [Б. м.]: Эйзенштейн-центр, 2002. - 496 с.

##### ***Дополнительная литература***

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

#### **5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**



## ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

### а) информационные технологии, программное обеспечение

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

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

### б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 20.05.2019г. по от 20.05.2020г.
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
	<b>Конфигурация системного блока:</b>	12
	- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память — 32 Gb -системный диск — SSD 254Gb -дата диск — SATA 1Tb	12

	-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система — Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> - <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) — на 12 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	
<b>1015</b>	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H  <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> - <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) — на 8 компьютеров - <b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров - <b>The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	1 8  8 8 8 7 1
<b>1017</b>	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)  - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. <b>Конфигурация системного блока:</b> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память — 32 Gb	1  12

	-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><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> - <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) — на 12 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) — на 12 компьютеров	12 12
--	--	----------

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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