

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт кине-
матографии
имени С. А. Герасимова» (ВГИК)**



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИМЕДИА-ПРОГРАММЫ»**

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

**Специализация «Художник анимации и компьютерной
графики»**

Форма обучения очная

Москва, 2019

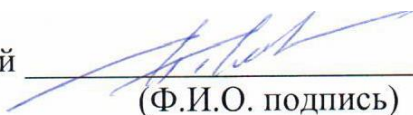
Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»

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)

© Всероссийский государственный институт кинематографии имени С. А. Герасимова (ВГИК)
2019

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
- 3.4. Самостоятельная работа обучающихся

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 чёткому пониманию принципов работы комбинирования различных сред — мультимедиа для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Мультимедиа (что дословно означает «многосредие») в кино и анимации, позволяет создавать ранее невозможные кадры путём комбинирования отдельных сред (разного вида анимацию, компьютерную графику, отснятый кино- видеоматериал) между собой в единую законченную мультисреду.

Умение создавать мультимедиа-контент — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития нынешних технологий в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и гибко работать с многообразием творческих сред и грамотно их комбинировать, добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой и реально отснятым материалом.

Задачи дисциплины:

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания и работы с мультимедиа-контентом.
- Научить студентов создавать качественное мультисреду путём умелого соединения разных сред в единое целое.
- Выработать и развить умение студентов улавливать приёмы технической постановки современного кадра.
- Развить понимание и владение современными инструментами для решения разного рода технических задач, связанных с созданием мультимедийного контента.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Современные мультимедиа-программы» относится к факультативной части ФТД.В.01 основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах.

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. Компьютерный монтаж.
2. Теория компьютерной графики.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет— 8 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).

Выпускник мастерской «Художник анимации и компьютерной графики» должен обладать как теоретическими, так и практическими знаниями, преподаваемыми 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:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		86							54	32
Практическая работа		86							54	32
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		22							18	4
Вид промежуточной аттестации – Зачет									-	За
ИТОГО:	часов	108							72	
Общая трудоемкость	зач. ед.	3							2	

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет— 8 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. Понятие «мультимедиа».	2		2		
2.	Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа программ.	6		5		1
3.	Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа.	6		5		1
4.	Тема 4. Мультимедиа-контент.	6		5		1
5.	Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент.	6		5		1
6.	Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент.	6		5		1

7.	Тема 7. Разработка студентами собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов.	6		5		1
8.	Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.	8		5		3
9.	Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее.	10		7		3
10.	Тема 10. Работа с 3D-элементами.	10		7		3
11.	Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.	6		5		1
12.	Тема 12. Инфографика.	6		5		1
13.	Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.	6		5		1
14.	Тема 14. Видеоигры дополненной реальности.	6		5		1
15.	Тема 15. Мультимедиа в игровом кино.	6		5		1
16.	Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино.	6		5		1
17.	Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.	6		5		1
	ИТОГО	108		86		22

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие «мультимедиа».

Значение и расшифровка термина «мультимедиа». Применение в современных индустриях.

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

Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа-программ.

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

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

Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа.

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

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

Тема 4. Мультимедиа-контент.

Просмотр со студентами соответствующего мультимедиа-контента.

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

Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент.

Просмотр со студентами соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

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

Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент.

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

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

Тема 7. Разработка студентами собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов.

Применение полученных знаний студентами в своих учебных работах. Технический контроль в работах студентов.

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. Работа с 3D-элементами.

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

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. Инфографика.

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

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 прекомпозирами. Рендер секвенции.

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

Тема 14. Видеоигры дополненной реальности.

Применение мультимедиа-технологий в видеоиграх дополненной реальности.

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

Тема 15. Мультимедиа в игровом кино.

Погружение в производство визуальных эффектов для кино (VFX). Создание простейших собственных визуальных эффектов студентами в своих учебных фильмах.

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

Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино.

Применение технологий мультимедиа в роли средств выразительности в документальном и научно-популярном жанрах. Реконструкция событий, инфографика, комбинированные кадры и иные средства усиления выразительности.

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 работе с мультимедиа-технологиями 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.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
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: - 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.	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	<ul style="list-style-type: none"> - посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.
	<u>Этап 2:</u> 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 практическое задание.
	<u>Этап 3:</u> 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 практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <p>-ЗАЧЕТ</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
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 «Современные мультимедиа программы» 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 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, выполненной с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

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

Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).

- Работа со студентами с целью решения технически сложных сцен в их собственных учебных фильмах.
- Индивидуальные задания по объединению различных сред в единую законченную среду.

Задание для зачета

Упражнения и задания, выполненные в течение семестра.

3.4. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по пройденным темам.

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)

Литература:

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция;); науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 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. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1973. - 254 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. Психологические вопросы искусства: учебное пособие / С. Эйзенштейн; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М. : Смысл, 2002. - 335 с.
6. Эйзенштейн С.М. Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост. автор предисл. и коммент. Н. И. Клейман. - М. : Музей кино ; [Б. м.] : Эйзенштейновский центр, 2002. - 688 с.

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 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 № 140-19-У от 03.07.2019г. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по 20.05.2020г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	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
	Конфигурация системного блока:	12
	- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	12
	- оперативная память — 32 Gb	12
1015	-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	
	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
	- Системный блок HP Z440 №:	8
	41012400000086	
	41012400000087	
	41012400000088	
	41012400000089	
	41012400000090	
	41012400000091	
	41012400000092	
	41012400000093	
	- Монитор BENQ BL2420/T	8
	- Клавиатура Genius KB-220E	8
	- Манипулятор мышь HP Optical	8
	- Наушники Sennheiser HD215	7
	- HDMI Switcher VS-161H	1
	<u>Программное обеспечение аудитории</u>	

	-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) — на 8 компьютеров -Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 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 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 «Современные мультимедиа-программы», студент самостоятельно выполняет творческое задание.