

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«История и теория аудиовизуальных искусств»**

Наименование ОПОП: Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества

Направление подготовки: 51.03.02 Народная художественная культура

Форма обучения: заочная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: филологии и истории искусств

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 26,7 час.

самостоятельная работа: 117,3 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение тестового задания	2,3
ответы на вопросы после просмотра фильма на практических занятиях	2,3
присутствие на занятии	2,3
реферат (домашнее задание)	3
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	2
зачет с оценкой	3

Рабочая программа дисциплины «История и теория аудиовизуальных искусств» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 51.03.02 Народная художественная культура (приказ Минобрнауки России от 06.12.2017 г. № 1178)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества» по направлению подготовки 51.03.02 Народная художественная культура

**Составитель(и):**

Хлыстунова С. В., доцент кафедры , кандидат искусствоведения

**Рецензент(ы):**

Осипова Г.Г., доцент, кандидат искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры филологии и истории искусств

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

Е.В. Константинова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

Формирование у студентов системы знаний и представлений об основных этапах развития аудиовизуальных искусств, механизмах их воздействия и структурообразующих элементах построения синтетического экранного образа.

### Задачи дисциплины:

- анализ возможностей и функций экранных искусств в художественной культуре,
- овладение студентами знаниями по специфике кино, телевидения, видео,
- осмысление общих и индивидуальных особенностей функционирования аудиовизуальных искусств,
- формирование у студентов умения применять знания по истории и теории аудиовизуальных искусств при создании собственных творческих проектов.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Музейно-выставочная работа

Организация и руководство народным художественным творчеством

Педагогика и психология

Теория и методика этнокультурного образования

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Универсальные компетенции

УК-1 — Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-1.2 — Применяет методы поиска, сбора и обработки информации в соответствии с требованиями и условиями поставленных задач.

**Знает:** основные термины аудиовизуальных технологий; сущность информационной революции в культуре; особенности взаимодействия аудиовизуальных технологий с другими областями гуманитарного знания

**Умеет:** находить и интерпретировать необходимую информацию для анализа исторических процессов развития аудиовизуальных искусств

**Владеет:** навыками анализа процессов становления и развития аудиовизуальных искусств

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.  
 в том числе: контактная работа: 26,7 час.  
 самостоятельная работа: 117,3 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	2
зачет с оценкой	3

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	Итого
Лекции	0	0	0	0
Лекции установочные	2	2	0	4
Лекции с использованием ДОТ	0	2	4	6
Практические установочные	2	2	0	4
Практические с использованием ДОТ	0	4	4	8
Консультации	0	2	2	4
Самостоятельная работа	32	19,5	56	107,5
Самостоятельная работа во время сессии	0	4,2	5,6	9,799999
<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>35,7</b>	<b>71,6</b>	<b>143,3</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Раздел 1. Вводный

#### Тема 1. 1. Введение

План изучения и тематика дисциплины. Процесс формирования и особенности функционирования аудиовизуальных искусств. Особенности современного произведения аудиовизуального искусства. Технологии, методы, приемы, используемые в современных аудиовизуальных искусствах. Эволюция аудиовизуальных искусств в ситуации технологической революции.

#### Тема 1. 2. Выразительные средства киноискусства и жанры кинематографа

Синтетическая природа киноискусства. Творческое освоение выразительных приемов театра, литературы, музыки, живописи, архитектуры. Природа кинематографического образа. Выразительные средства немого и звукового фильма: сходства и различия. Жанровая классификация киноискусства. Характерные признаки и схемы построения жанров. Жанровые модификации. Динамика развития киножанров.

### Раздел 2. Этапы истории специальных эффектов: этап трюка (1895 – конец 1920-х годов)

#### Тема 2. 1. Изобретение кино и зарождение кинематографического трюка (1895-1915 гг.)

Краткая предыстория изобретения кинематографа (фотография, эксперименты Мэйбриджа, Э. Рейно и др.) Кинетоскоп Эдисона. Технические поиски ранних кинематографистов и изобретение кино. Становление системы жанров. Творчество Жоржа Мельеса и кинематографическое преобразование реальности. Кризис кино и его преодоление.

#### Тема 2. 2. Раннее американское кино и формирование видовой структуры эффектов (1903-1919 гг.)

Общая характеристика развития американского кино. Организация Патентного треста. Творчество Эдвина Портера и магистральная линия развития американского кино. Захват

европейского кинорынка. Рождение Голливуда и переход на конвейерное производство фильмов. Кинематографические трюки и формирование видовой структуры эффектов. Новые методы создания трюков. Творчество Эдвина Портера, Норманна Дейна, Фрэнка Уильямса. «Маска». Покадровая съемка. Дорисовка на стекле. Блуждающая маска. Процесс Уильямса. Процесс Шюфтана. Миниатюрная риппроекция. Трюки в фильмах разных жанров. Американская кинокомическая. Творчество Мака Сеннетта. Трюки в приключенческих картинах и фильмах ужасов. Трюк как выразительное средство киноискусства. Творческие находки Д. У. Гриффита.

### **Тема 2. 3. Немецкое кино 1920-х годов и достижения немецких специальных эффектов.**

Общественно-политическая ситуация в Германии после Первой мировой войны и особенности ее преломления в немецком кино. Немецкое кино 20-х годов: общая характеристика. Особенности немецкого киноэкспрессионизма. «Кабинет доктора Калигари» Роберта Вине и его влияние на развитие киноязыка. Творчество Фрица Ланга, Фридриха Вильгельма Мурнау. Влияние идей фрейдистского психоанализа, эстетизация категории «ужасного» и место трюка в их визуализации.

### **Раздел 3. Этапы истории специальных эффектов: этап комбинированных съемок (1930 – конец 1970-х гг.)**

#### **Тема 3. 1. Приход звука и изменение в сфере создания специальных эффектов.**

Приход в кино звука. Отдельные цеха по производству спецэффектов и обмен опытом. Выделение сферы производства. Появление термина и номинации на премию «Оскар». Новые приемы и методы. Развитие покадровой съемки. Творческий путь Уиллиса О'Брайена и Рэя Херрихаузена.

#### **Тема 3. 3. Технологии специальных эффектов и развитие отдельных жанров кино.**

Джордж Пэл и развитие кинофантастики. Американская низкобюджетная фантастика. Творческие новации Роджера Кормана. Эпические полотна. Борьба с телевидением за зрителя. Кинофантастика. «Космическая одиссея 2001 года» Стенли Кубрика и ее вклад в развитие специальных эффектов. Фильмы-катастрофы. Кинематограф Альфреда Хичкока. Технические инновации режиссера. Фильмы о Джеймсе Бонде. Развитие аниматроники и «Челюсти» Стивена Спилберга. Выделение отдельных методов. Грим и звуковые эффекты.

### **Раздел 4. Этап цифровых технологий (конец 1980-х – 2000-е годы)**

#### **Тема 4. 1. Первые сферы применения компьютерных технологий в кинематографе.**

Создание «Звездных войн» Джорджа Лукаса и первые сферы применения компьютерных технологий. Контроль за движением кинокамеры. Контроль за управлением аниматронными существами.

Первые опыты компьютерной графики. Эдвин Каэтмулл и история создания компании «Pixar».

#### **Тема 4. 2. Сгенерированная среда и виртуальные персонажи.**

Краткий обзор истории виртуальных персонажей в кино. Сферы применения компьютерных технологий в кинематографе. Виртуальные персонажи игрового кино. Создание виртуальных сред. Компьютерная косметика. Морфинг. Исправление недочетов (стирание тросов, подчистка изображения). Компьютерное редактирование (компоузинг). Развитие компьютерной анимации.

#### **Тема 4. 3. Совершенствование компьютерных технологий и жанровые модификации.**

Создание виртуальных актеров. «Властелин колец» Питера Джексона и программа «Massive». Способы «одушевления» виртуальных персонажей. Захват движения, анимация по ключевым кадрам. Работа над «Кинг Конгом», достижения «Аватара». Проблемы восприятия антропоморфных персонажей и перспективы виртуальных актеров в кино. Сосуществование цифровых и традиционных методов создания специальных эффектов. Достоинства и недостатки дигитальных методов. Перспективы развития специальных эффектов.

### **Раздел 5. Раздел 5. Технология аудиовизуальных искусств**

#### **Тема 5. 1. Что такое специальные эффекты. Сферы применения спецэффектов в кино и на ТВ. Типо-видовая структура специальных эффектов**

Понятие специальные эффекты. Дифференциация и классификация специальных эффектов.

Специальные и визуальные эффекты. Понятие «специальные эффекты». Физические эффекты и специальный грим. Понятие «визуальные эффекты». Сферы применения спецэффектов в современном кино. Круг профессиональных обязанностей и специфика работы постановщика специальных эффектов. Этапы работы над эффектами.

#### **Тема 5. 2. Оптические эффекты**

Что такое оптические эффекты. Основные принципы съемки кинофильма и различные методы манипуляции с изображением, которые использовались в разные периоды существования кинематографа - от самых ранних оптических методов до современных цифровых возможностей. Свет, линзы, фильтры и возможности пленки. Использование цифровых технологии при съемке, редактировании и манипуляциях с изображением.

#### **Тема 5. 3. Модели и создание фонов**

История и сферы применения моделей и макетов в кино (городские сооружения, транспортные средства, военная техника, облака и т.п.). Статичные и динамичные модели. Особенности съемок моделей. Методы соединения моделей и живого действия. Цифровые модели. Служебные функции миниатюр в кинематографе.

#### **Тема 5. 4. Анимационные эффекты**

Анимация в системе визуальных эффектов. Сферы применения анимационных эффектов в игровом кинематографе. Двухмерная анимация. Трехмерная анимация. История компьютерной графики и создание виртуальных персонажей.

#### **Тема 5. 5. Специальный грим и аниматроника**

Особенности трансформации внешности персонажей в кино. История специального грима. Творчество Лона Чейни, Джека Пирса, Дика Смита, Рика Бейкера. Сферы применения специального грима. Протезная косметика и возрастной грим. Этапы создания слепка человеческого лица и тела. Цифровые методы изменения внешнего вида персонажей. Цифровая косметика. Метаморфозы внешности. Морфинг. Создание двойников. Виды аниматроники. Этапы разработки аниматронного существа. Управление «игрой» и применение компьютерных технологий для «контроля за движением».

#### **Тема 5. 6. Физические эффекты**

История физических эффектов. Сферы применения физических эффектов в современном кинематографе. Особенности создания эффектов непосредственно на съемочной площадке.

#### **Тема 5. 7. Звуковые эффекты**

История звуковых эффектов. Влияние прихода звука на кинопроизводство. Развитие технологии объемного звучания. Особенности создания звуковых эффектов в экранных искусствах.

#### **Тема 5. 8. Развитие технологии и новые виды кино**

Компьютерная анимация. Интерактивное кино, кино с эффектом присутствия, стереоскопическое кино и т. д. История и современное состояние. Аудиовизуальные аттракционы в парках развлечений. Перспективы развития.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Вводный</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
1.1	Введение	2	0	0	2	0	0	0 *
1.2	Выразительные средства киноискусства и жанры кинематографа	0	1	0	0	1	0	2
<b>2</b>	<b>Этапы истории специальных эффектов: этап трюка (1895 – конец 1920-х годов)</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
2.1	Изобретение кино и зарождение кинематографического трюка (1895-1915 гг.)	0	0	0	0	1	0	1
2.2	Раннее американское кино и формирование видовой структуры эффектов (1903-1919 гг.)	0	1	0	0	0	0	1
2.3	Немецкое кино 1920-х годов и достижения немецких специальных эффектов.	2	0	0	0	0	0	0 *
<b>3</b>	<b>Этапы истории специальных эффектов: этап комбинированных съемок (1930 – конец 1970-х гг.)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
3.1	Приход звука и изменение в сфере создания специальных эффектов.	0	0	0	0	1	0	1
3.2	Новые персонажи зрелищного кинематографа и достижения специального грима.	0	0	0	0	1	0	1
3.3	Технологии специальных эффектов и развитие отдельных жанров кино.	0	0	0	2	0	0	0 *
<b>4</b>	<b>Этап цифровых технологий (конец 1980-х – 2000-е годы)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
4.1	Первые сферы применения компьютерных технологий в кинематографе.	0	0	0	0	0	0	0 *
4.2	Сгенерированная среда и виртуальные персонажи.	0	0	0	0	0	0	0 *

4.3	Совершенствование компьютерных технологий и жанровые модификации.	0	0	0	0	1	0	1
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Технология аудиовизуальных искусств</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>7</b>
5.1	Что такое специальные эффекты. Сферы применения спецэффектов в кино и на ТВ. Типо-видовая структура специальных эффектов	0	1	0	0	0	0	1
5.2	Оптические эффекты	0	1	0	0	0	0	1
5.3	Модели и создание фонов	0	0	0	0	0	0	0 *
5.4	Анимационные эффекты	0	0	0	0	1	0	1
5.5	Специальный грим и аниматроника	0	1	0	0	0	0	1
5.6	Физические эффекты	0	0	0	0	1	0	1
5.7	Звуковые эффекты	0	0	0	0	1	0	1
5.8	Развитие технологии и новые виды кино	0	1	0	0	0	0	1
	<b>ВСЕГО</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>22</b>

\* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

#### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «История и теория аудиовизуальных искусств» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

#### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

Практические занятия (семинары) по дисциплине «История и теория аудиовизуальных искусств» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

#### 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «История и теория аудиовизуальных искусств».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение тестового задания	2,3
ответы на вопросы после просмотра фильма на практических занятиях	2,3
присутствие на занятии	2,3
реферат (домашнее задание)	3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	2
зачет с оценкой	3

##### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

## 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий:

Как назывался аппарат для демонстрации фильмов, сконструированный Томасом Эдисоном?

Праксиноскоп

Театрограф

Кинетоскоп

Аниматограф

Дата рождения кинематографа?

15 августа 1896 года

28 декабря 1895 года

15 июля 1895 года

15 июля 1896 года

Какому фильму впервые (1939) была вручена премия «Оскар» за специальные эффекты.\*

«Волшебник из страны Оз»

«Унесенные ветром»

«Сезон тропических дождей»

«Ребекка»

Приемы, используемые для «оживления» виртуальных 3-D персонажей\*

Контроль за движением

Захват движения

Покадровая съемка

Анимация по ключевым кадрам

Каким образом создавались динозавры в фильме Стивена Спилберга «Парк Юрского периода» (1993)\*

Компьютерная графика

Аниматроника

Сочетание аниматроники и компьютерной графики

Покадровая анимация

Примерные темы докладов:

1. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Пластический компонент и опора на воображаемое (Р.Клер).
2. Французский авангард в поисках «чистого» кино: «интегральное» кино (Ж. Дюлак)
3. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Установка на субъективное видение (Ж. Эпштейн)
4. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Поэтизация «образа машины» (Ф. Леже)
5. Кинематограф и сюрреализм. Первые опыты Бунюэля-Дали
6. «Будущее звуковой фильма. Заявка»
7. Проблема звука в немом кино. Роль шумов, музыки, слова.
8. Проблема онтологической реальности в кинематографе. Две основные тенденции в кино (З.Кракауэр).
9. «Комплекс мумии» в кино. А. Базен о роли глубинной мизансцены
10. Роль сознательного – бессознательного в структуре восприятия фильма. Психоанализ и кино.

11. Влияние школ феноменологии и фильмологии на кино.
12. Основные этапы развития телевидения. Особенности теле- и видеовосприятия.

Примерные темы контрольных работ и эссе:

1. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Пластический компонент и опора на воображаемое (Р.Клер).
2. Французский авангард в поисках «чистого» кино: «интегральное» кино (Ж. Дюлак)
3. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Установка на субъективное видение (Ж. Эпштейн)
4. Французский авангард в поисках «чистого» кино. Поэтизация «образа машины» (Ф. Леже)
5. Кинематограф и сюрреализм. Первые опыты Бунюэля-Дали
6. «Будущее звуковой фильмы. Заявка»
7. Проблема звука в немом кино. Роль шумов, музыки, слова.
8. Проблема онтологической реальности в кинематографе. Две основные тенденции в кино (З.Кракауэр).
9. «Комплекс мумии» в кино. А. Базен о роли глубинной мизансцены
10. Роль сознательного – бессознательного в структуре восприятия фильма. Психоанализ и кино.
11. Влияние школ феноменологии и фильмологии на кино.
12. Основные этапы развития телевидения. Особенности теле- и видеовосприятия.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

#### Раздел 1. Вводный

1. Классификация основных видов кинематографа.
2. Создание фильма как творческий процесс.
3. Состав съемочной группы и круг профессиональных обязанностей её участников.

Раздел 2. Раздел 2. Этапы истории специальных эффектов: этап трюка (1895 – конец 1920-х годов)

1. Этапы истории специальных эффектов и их особенности.
2. Творчество Жоржа Мельеса.
3. 1 этап истории специальных эффектов (1895-конец 20-х годов). Общая характеристика.
4. Особенности первых фильмов конца XIX века. Братья Люмьер и Жорж Мельес.
5. Вклад Жоржа Мельеса в развитие специальных эффектов.
6. Методы и приемы, используемые Жоржем Мельесом в своих картинах.
7. Эдвин Портер и его влияние на развитие методов специальных эффектов.

Раздел 3. Этапы истории специальных эффектов: этап комбинированных съемок (1930 – конец

1970-х гг.)

1. Приход звука в кино и его влияние на киноискусство.
2. 2 этап истории специальных эффектов (1930-конец 1970-х годов). Общая характеристика.
3. Творчество Уиллиса О'Брайена и развитие покадровой анимации.
4. Творчество Рэя Херрихаузена.
5. Ранние фильмы ужасов и развитие специального грима. Лон Чейни, Джек Пирс.
6. Причины кризиса Голливуда во второй половине 40-х годов.
7. Эпические полотна 50-х годов и другие попытки Голливуда вернуть зрителей в кинотеатры.
8. Творчество Роджера Кормана и низкобюджетная фантастика 50-60-х годов.
9. «Космическая одиссея 2001 года» (1968) Стенли Кубрика. Особенности создания и вклад в развитие специальных эффектов.
10. Фильмы-катастрофы. Жанровая специфика.

#### Раздел 4. Этап цифровых технологий (конец 1980-х – 2000-е годы)

1. 3 этап истории специальных эффектов (1977-2000-е годы). Общая характеристика.
2. Этапы внедрения цифровых технологий в кинематограф.
3. Сферы применения компьютерной графики в кинематографе.
4. Джордж Лукас и создание «ILM». Вклад в развитие технологии специальных эффектов.
5. «Звездные войны» (1977) Джорджа Лукаса и использование компьютерных технологий при создании визуальных эффектов.
6. «Парк Юрского Периода» (1993) и его значение для развития цифровых визуальных эффектов.
7. Системы «захвата движения» и их место в создании виртуальных персонажей в аудиовизуальном произведении.
8. Сферы применения компьютерной графики в кинематографе.
9. «Оживление» виртуальных персонажей и использование технологии «захвата

движения».

10. Цифровой грим и сферы его применения в игровом кинематографе.

#### Раздел 5. Технология аудиовизуальных искусств

1. Типо-видовая структура специальных эффектов
2. Виды оптических эффектов.
3. Что такое рирпроекция. Сферы использования.
4. Что такое метод перспективного совмещения. Сферы использования.
5. «Маска» (неподвижная, блуждающая) и сферы ее использования.
6. Двойная экспозиция и сферы ее использования.
7. Макеты и модели. Сферы использования в игровом кино.
8. Что такое модели. Сферы использования.
9. Что такое макеты. Сферы использования.
10. Методы объединения макетов и моделей с игровым материалом.
11. Что такое «висящий макет».
12. Виды дорисовки изображения.
13. Что такое «съемка через стекло».
14. Виды специального грима
15. Что такое аниматроника. Сферы использования.
16. Сферы использования цифрового грима.
17. Сферы применения аниматроники
18. Этапы работы над возрастным гримом.
19. Что такое трансформирующая косметика (пластический грим).
20. Суть метода «человек в костюме».
21. Виды аниматроники.
22. Сферы использования 2-х мерной анимации в игровом кино

23. Сферы использования покадровой съемки в игровом кино.
24. Сферы использования 3-D анимации в игровом кино.
25. Методы оживления» виртуальных персонажей.
26. «Захват движения» и сферы его использования в игровом кино и анимации.
27. Сферы использования виртуальных персонажей в игровом кино.
28. Создание атмосферных эффектов
29. Сферы использования тросов при создании спецэффектов.
30. Пиротехника. Сферы применения и меры безопасности.
31. Виды физических эффектов.
32. Аудиовизуальные искусства: прогноз на будущее.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Ответы на вопросы после просмотра фильма на практических занятиях	2	16	32
Выполнение тестового задания	11	2	22
Присутствие на занятии	0,5	32	16,0
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Ответы на вопросы после просмотра фильма на практических занятиях	2	8	16
Выполнение тестового задания	11	2	22
Присутствие на занятии	1	12	12
Обязательная самостоятельная работа			
Реферат (домашнее задание)	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Гулик, В. Л. История и теория аудиовизуальных искусств. Часть 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс] / В. Л. Гулик, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2015. - 52 с. Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
[http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki\\_62](http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_62)
2. Нильсен, В.С. Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2013. — 240 с. Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69378/#1>
3. Осипова, Г. Г. История и теория музыки [Текст] : учебно-методическое пособие для студентов дневного и заочного отделений института экранных искусств / Г. Г. Осипова. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2013. - 21 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Чуковская, Е. Э. Аудиовизуальный бизнес [Текст] : договорное регулирование : учеб. пособие / Е.Э. Чуковская. - М. : РосКонсульт, 1999. - 336 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Санкт-Петербургский государственный музей театрального и музыкального искусства  
<http://theatremuseum.ru/>

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «История и теория аудиовизуальных искусств» не предусмотрено.

### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>  
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>  
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>  
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Методические рекомендации по изучению дисциплины представляют собой комплекс рекомендаций и разъяснений, позволяющих оптимальным образом организовать процесс изучения дисциплины. Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Самостоятельная работа направлена:

- на подготовку к практическим занятиям, которая включает изучение лекций по соответствующей теме, использование литературы, приведенной в РП;
- подготовку по вопросам и заданиям, приведенным в РП.

Цель лекционных занятий состоит в системном представлении дисциплины в доступной для понимания и логически выраженной форме. В состав лекционного курса включаются:

- конспекты лекций, разработанные в соответствии с рабочей программой по данной дисциплине;
- списки учебной литературы, рекомендуемой студентам в качестве основной и дополнительной по темам лекций, приведенные в РП.

Цель практических занятий - развитие у студентов навыков практической работы с информацией, получение навыка использования терминологии при анализе произведений литературы и искусства в целом.

В состав практических занятий включаются:

- методика проведения практических занятий, которая включает план проведения занятия, объем аудиторных часов, отводимых для освоения материалов по каждой теме;
- подготовка докладов (сообщений) в рамках, предусмотренной РП, темой.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности, позволяющей накапливать теоретические знания, умения и навыки в их практическом применении.