

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
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

«Режиссура визуальных эффектов»

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения
Форма обучения: очная
Факультет: экранных искусств
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма
Общая трудоемкость дисциплины составляет 189 астроном. час. / 7 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 86,6 час.
самостоятельная работа: 102,4 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	6,8
контрольная работа	6
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно- практическую конференцию	6,7,8
посещение лекционных занятий	6,7,8
посещение практичеких занятий	7
творческое задание	7
тест	8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
курсовая работа	7
зачет с оценкой	8

Рабочая программа дисциплины «Режиссура визуальных эффектов» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

И.И. Ефимов , доцент кафедры режиссуры ММиА кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

О.В. Ефимова , доцент кафедры режиссуры ММиА кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

С.С. Масычев, старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

В.И. Потёмкин, , з.д.и. , доцент

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

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:

Изучение сущности и специфики этапа режиссуры визуальных эффектов, включающего не только изучение инструментария и практики производства 3d-графики, визуальных эффектов, композитинга, но и разнообразных художественно-творческих и технических аспектов.

Задачи дисциплины:

1. Дать представление о базовых вопросах, связанных с компьютерной графикой;
2. Раскрыть общие и специфические особенности этапа постпродакшна изображения при создании фильма;
3. Освоить основной понятийный аппарат, используемый на всех этапах производства;
4. Научить грамотно, в соответствии с технико-технологическими возможностями и календарным планом, осуществлять процесс создания компьютерной графики.

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:

Техника и технология медиа производства

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Основы живописи и рисунка

Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения

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

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.1 — Разрабатывает концепцию и проект мультимедийного произведения с учетом полученных знаний в области культуры, искусства и навыков творческо-производственной деятельности.

Знает: особенности режиссуры визуальных эффектов; основной понятийный аппарат, используемый при создании визуальных эффектов

Умеет: создавать визуальные эффекты, отвечающие высокому эстетическому и техническому уровню, имеющих системный и выразительный образ

Владеет: методикой работы по созданию визуальных эффектов

ОПК-6 — Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

ОПК-6.2 — Реализует творческий проект, обеспечивая выполнение поставленных задач

на основе мониторинга работы членов творческой группы и своевременного реагирования на существенные отклонения.

Знает: технологию создания визуальных эффектов

Умеет: своевременно определять несоответствия в промежуточных результатах создания визуальных эффектов установленному заданию

Владеет: навыками организации контроля качества работ по созданию визуальных эффектов аудиовизуального произведения

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен создавать мультимедийные произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента.

ПК-2.3 — Создает медиапроекты различных видов и форматов в соответствии с творческим замыслом, технико-технологическими возможностями и календарным планом.

Знает: программное обеспечение для организации производства визуальных эффектов и управления им

Умеет: использовать компьютерные программы для организации производства визуальных эффектов и управления им

Владеет: навыками соответствия создаваемых визуальных эффектов технологическим и художественным требованиям производственного процесса

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 189 астроном. час. / 7 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 86,6 час.

самостоятельная работа: 102,4 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
курсовая работа	7
зачет с оценкой	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	12	12	12	36
Практические	12	12	12	36
Индивид. занятия	1,5	1,5	1,5	4,5
Консультации	3	4	2	9
Самостоятельная работа	21,5	43,5	18,5	83,5
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	7,6	7,6	18,9
Итого	53,7	80,6	53,6	187,9

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. История и этапы постпродакшн

Истоки цифрового композитинга. Первые системы для композитинга и монтажа видео. Этапы постпродакшн.

Тема 2. Монтаж видеоматериала

Основные приемы и способы монтажа. Особенности монтажа клипов, рекламных роликов. Особенности монтажа мультимедийных произведений.

Тема 3. Цветокоррекция изображения

Понятие систем отображения цвета в цифровом виде. История возникновения цветовых пространств. Цветовые пространства в различном видеоматериале. Основы цветокоррекции.

Тема 4. Создание визуальных эффектов

Задачи супервайзера визуальных эффектов на съёмочной площадке. Программы для композитинга. Программы для 3d моделирования и анимации.

Тема 5. Компоузинг

Обязательные базовые навыки начинающего композера. Основные рендер пазлы используемые в композитинге. Композитинг в Nuke.

Тема 6. Системы для высококачественного компоузинга и постпродакшн

Нода Tracker в программе Nuke. On-set супервайзинг. Композитинг в Nuke с использованием рендер пазлов.

Тема 7. Художественно-творческие аспекты режиссуры в период постпродакшн

Ротоскопинг. Симуляция. Программа Cinema 4D.

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
1	История и этапы постпродакшн	6	0	0	6	0	0,5	12,5
2	Монтаж видеоматериала	6	0	0	6	0	1	13
3	Цветокоррекция изображения	6	0	0	6	0	1,5	13,5
4	Создание визуальных эффектов	6	0	0	6	0	0	12
5	Компоузинг	6	0	0	6	0	1,5	13,5
6	Системы для высококачественного компоузинга и постпродакшн	3	0	0	3	0	0	6
7	Художественно-творческие аспекты режиссуры в период постпродакшн	3	0	0	3	0	0	6
	ВСЕГО	36	0	0	36	0	4,5	76,5

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Режиссура визуальных эффектов» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	История и этапы постпродакшн	6
2	Монтаж видеоматериала	6
3	Цветокоррекция изображения	6
4	Создание визуальных эффектов	6
5	Компоузинг	6
6	Системы для высококачественного компоузинга и постпродакшн	3
7	Системы для высококачественного компоузинга и постпродакшн	3

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 «Режиссура визуальных эффектов».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	6,8
контрольная работа	6
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно- практическую конференцию	6,7,8
посещение лекционных занятий	6,7,8
посещение практичеких занятий	7
творческое задание	7
тест	8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
курсовая работа	7
зачет с оценкой	8

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль осуществляется проведением докладов, сообщений, презентаций на общие знания по входящим дисциплинам. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой студентов.

2.1 Доклад

Примерные темы докладов, сообщений, презентаций

1. История визуальных эффектов.
2. История моушен дизайна.
3. Визуальные эффекты в докомпьютерную эпоху.
4. Использование монтажных средств как визуальных эффектов.
5. Отличия и особенности 2D и 3D графики.
6. Растровая и векторная графика.
7. Применение моушен дизайна при создании титров к фильму.
8. Моушен дизайн как самостоятельный вид искусства.
9. Этапы создания компьютерной графики для художественного фильма.
10. Обзор ПО для создания 2D компьютерной графики.
11. Обзор ПО для создания 3D компьютерной графики.
12. Генеративная графика.
13. Использование игровых движков для создания графики.
14. Особенности создания графики для AR и VR проектов.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерные комплекты заданий для контрольных работ 6 сем.:

1. Основные приемы и способы монтажа изображения
2. Особенности цветокоррекции в различных программах
3. Особенности разнообразных методов создания визуальных эффектов
4. Выбор программы как инструмента композитинга
5. Возможности создания стереоскопического контента
6. Истоки цифрового композитинга
7. Визуальные эффекты в компьютерных играх
8. Основные инструменты композитинга

Примерные темы для творческих заданий в 6 и 8 семестре:

1. Создание визуальных эффектов для муз клипа.
2. Создание визуальных эффектов для игрового фильма
3. Создание визуальных эффектов для документального фильма
4. Создание визуальных эффектов для сценического пространства
5. Создание визуальных эффектов для не сценического пространства.
6. Создание визуальных эффектов для компьютерной игры.

Примерные темы для курсовой работы в 7 семестре:

1. Создание визуальных эффектов для муз клипа.
2. Создание визуальных эффектов для игрового фильма
3. Создание визуальных эффектов для документального фильма
4. Создание визуальных эффектов для сценического пространства
5. Создание визуальных эффектов для не сценического пространства.
6. Создание визуальных эффектов для компьютерной игры.

Тестирование проводится по темам 7, 8 семестров. Выбирается от 10 вопросов из Банка тестовых заданий. К каждому заданию приведены 2-5 варианта ответов. При выполнении задания следует в бланке ответов под номером выполняемого задания указать буквы, соответствующие правильным ответам.

Бланк ответов

Тема 1. Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант ответа										
Номер задания	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Вариант ответа										

Например:

Тестовые задания к Теме (указывается тема и семестр)

1. Какие проекты являются интерактивными документальными проектами
 - a) « Out of Window»
 - b) «Welcome to Pine Point»
 - c) Беги, Лола, Беги»
 - d) «Киноглаз»

2. К веб-документальным фильмам относятся интерактивные документальные фильмы, которые используют _____ в качестве платформы распределения и производства контента
- Web (World Wide Web)
 - Интернет
 - Компьютер
 - Цифровой носитель
3. Neon Bible превратил зрителя — пассивного созерцателя — в пользователя, _____ с визуальными элементами произведения.
- играющим
 - физически взаимодействующим
 - Взаимодействующим
 - Контактирующим
4. Благодаря интерактивности, являющейся главным отличительным признаком новой формы музыкального видео, происходит трансформация пассивного зрителя в активного пользователя, который помимо восприятия и интерпретации ИМВ может физически взаимодействовать с цифровым артефактом и в некоторых случаях добавлять свой собственный контент.
- верно
 - неверно
5. Первое интерактивное музыкальное видео.
- Neon Bible
 - Киноавтомат
 - Киноглаз
 - One Millionth Tower
6. Канадский веб-режиссер и медиа-художник, автор всех интерактивных видео для группы Arcade Fire
- Крис Милк
 - Винсент Моррисет
 - Бил Виола
 - Нам Джун Пайк
7. Кто из теоретиков описал «многовалентную модель интерактивности»?
- Эрик Циммерман
 - Кети Сален
 - Крис Кроуфорд
 - Грег Костикян
 - никто из перечисленных
8. Выберите примеры функциональной интерактивности (по «многовалентной модели интерактивности»):
- перелистывание страниц в дневнике игрового персонажа
 - сортировка предметов в инвентаре
 - выбор варианта ответа в диалоге
 - покупка предметов в игровом магазине

9. Выберите примеры вне объектной интерактивности (по «многовалентной модели интерактивности»):
- создание «фан-арта»
 - косплей
 - перелистывание страниц в дневнике игрового персонажа
 - выбор варианта ответа в диалоге
 - создание пользовательского контента или модификаций игры
10. С точки зрения "многовалентной модели интерактивности", если игрок заставляет персонажа прыгать с платформы на платформу — это:
- явная интерактивность
 - когнитивная интерактивность
 - функциональная интерактивность
 - вне объектной интерактивности
 - нет верного ответа
11. Мультимедийное произведение предполагает:
- Наличие интерактивного интерфейса и других механизмов управления
 - Полное погружение в историю
 - Динамичный монтаж и изобилие компьютерной графики
 - Нелинейную структуры повествования}
12. Числовое представление, модульность, транскодирование, вариативность и автоматизация являются принципами-...
- Интерактивности
 - Иммерсивности
 - Новых медиа
 - Кинематографа
13. Вид рекламы как маркетинговая акция по бесплатной раздаче образцов, тестеров, аксессуаров и расходников для основного товара.
- Продакт плейсмент
 - Промо
 - адвергейминг,
 - Сэмплинг,
 - Баз-маркетинг
14. Реклама в виде игр, которые разрабатываются специально для презентации продукта/бренда целевой аудитории в игровой, позитивной форме с целью максимально ее заинтересовать.
- Продакт плейсмент
 - Промо
 - адвергейминг,
 - Сэмплинг,
 - Баз-маркетинг
15. Вид рекламной активности компании, путем которой узнают о товаре не от кого-то (из телевизора или радио, страниц печатных изданий), а лично – просто попав на дегустацию, раздачу рекламных образцов товара или другой вид промо акции.
- Продакт плейсмент

- b) Промо
 c) адвергейминг,
 d) Сэмплинг
16. Интерактивный нарратив состоит из
 a) истории
 b) взаимодействия
 c) базы данных
 d) дискурса
17. Мультимедийный проект, являющийся примером интерактивного цифрового повествования на базе интеллектуальных систем
 a) «Façade», авторы Матеас и Стерн
 b) Out my Window, автор Katerina Cisek
 c) Heavy Rain, студия Quantic Dream
18. Мультимедийный проект, выполненный в жанре интерактивной документалистики
 a) драма «Façade», авторы Матеас и Стерн
 b) Out my Window, автор Katerina Cisek
 c) Heavy Rain, студия Quantic Dream
19. Проект, выполненный в жанре интерактивного кино
 a) драма «Façade», авторы Матеас и Стерн
 b) Out my Window, автор Katerina Cisek
 c) Heavy Rain, студия Quantic Dream}
20. Вставьте пропущенное слово: «_____» - репрезентация события или последовательности событий, реальных или вымышленных»
 a) нарратив
 b) дискурс
 c) Интерактивность

Ключи ответов

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант ответа	a,b	a	b	a	a	b	a,b	a,b	a,b	a
Номер задания	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Вариант ответа	a	c	d	c	b	a	a	b	c	a

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Использование компьютерной графики в современном медиапроизводстве
2. Основные приемы и способы ротоскопинга.
3. Различные методы анимации, разница между анимацией в композитинге и анимационном фильме
4. Различные методы трекинга
5. Ситуации, когда необходимо использование планарного трекинга
6. История возникновения цветочных пространств
7. История возникновения цветочных пространств ACES
8. Разница между цифровым и пленочным шумом
9. Строение кинокамеры, оптические aberrации

10. Что такое дебайрезация?
11. Основы постановки света при съёмке на хромакейном фоне
12. Основные методы прокейки изображения
13. Основные методы восстановления деталей при кеинга
14. Инструменты он-сет супервайзера
15. Какие данные, полученные от он-сет супервайзера, используются на этапе пост-продакшена?
16. Что такое виртуальное 3D пространство?
17. Что такое рендер-пассы?
18. Как происходит поканальный композитинг 3D материала?
19. Как возможно восстановить движение реальной камеры в виртуальном 3D пространстве?
20. Что такое векторы и оптический поток?
21. Различные системы захвата движения лица
22. Основные этапы захвата движения тела человека с помощью системы Motion Capture
23. Что такое риг 3D персонажа?
24. Выбор программы как инструмента компоузинга

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Зачет проводится в виде устных ответов на теоретические вопросы

Теоретические вопросы к зачету по дисциплине 6 семестр

1. История визуальных эффектов в докомпьютерную эпоху.
2. История визуальных эффектов с 80-х гг. по наше время.
3. Разница между спецэффектами и визуальными эффектами. Комбинированная съемка.
4. Основные этапы создания компьютерной графики для фильма.
5. Основные характеристики цифрового изображения.
6. Особенности представления цвета в цифровом виде. CMS.
7. Разница между 2D и 3D графикой.
8. Основные этапы создания 3D персонажа для фильма.
9. Кто такой VFX супервайзер и за что отвечает?
10. Кто такой On-set супервайзер и за что отвечает?
11. Основное ПО для создания 2D графики. Указать особенности.
12. Основное ПО для создания 3D графики. Указать особенности.
13. Основное ПО для создания генеративной графики. Указать особенности.
14. Что такое генеративная графика и где применяется?
15. Примеры использования монтажных средств как визуальных эффектов.
16. Что такое цифровой композитинг? История.
17. Что такое моушен дизайн? Где и как применяется?
18. Использование игровых движков в VFX.
19. Что такое фотограмметрия и matchmoving?
20. Что такое виртуальный продакшен?

Теоретические вопросы к зачету с оценкой по дисциплине 8 семестр

1. Что такое ротоскопинг? Методы ротоскопинга.
2. Что такое кеинг? Методы кеинга.
3. Что такое клинап? Методы клинапа.
4. Что такое трекинг? Виды трекинга.
5. Строение кинокамеры.
6. Особенности цифрового представления цвета.
7. ACES и цветовые пространства.

8. Артефакты оптических систем.
9. Способы создания 3D модели.
10. Работа on-set супервайзера на съемочной площадке.
11. Использование технологий виртуального продакшена при создании фильма.
12. Композитинг рендер пассивов.
13. DI и конформ материала.
14. Шейдера и рендер.
15. Фотограмметрия и matchmoving. Методы и особенности.
16. Этапы производства визуальных эффектов для полнометражного фильма.
17. Композитинг CG и съемочного материала.
18. Создание титров для фильма. Этапы производства.
19. Виды анимации 3D объекта. Motion capture, performance capture.
20. Использование языков программирования для автоматизации работы.

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)
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
активность на практическом занятии	4	8	32
посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
контрольная работа	30	1	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	4	8	32
посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	30	1	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
посещение лекционных занятий	1	8	8

активность на практическом занятии	4	8	32
Обязательная самостоятельная работа			
тест	30	1	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
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. Потемкин, С. В. Эстетика видео, телевидения и язык кино [Текст] / С. В. Потемкин ; ред.: В. И. Потемкин, Л. Н. Горбачева ; С.-Петерб. гос. ун-т кино и телев. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2011. - 111 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб. : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с. : ил. - (Библиотека гуманитарного университета ; вып. 25). - ISBN 5-7621-0330-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Сахновский, В. Г. Работа режиссера : учебное пособие / В. Г. Сахновский. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2019. — 252 с. — ISBN 978-5-8114-4156-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система.— Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/115959>
4. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] / Е. Ю. Светлакова, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 84 с.- Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю.
http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_123
5. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища [Текст]/ П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Югай, Инга Игоревна. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Сценарное мастерство : кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес [Текст] : реферат книги Р. Уолтера. - М. : ИПК работников телевидения и радиовещания, 2007. - 63 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Фрумкин, Григорий Моисеевич. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама [Текст] : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М. : Академический Проект, 2005. - 144 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Пол, К.
Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Ibooks
2. E.lanbook
3. Books.GUKiT

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Режиссура визуальных эффектов» 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>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Каталог записей постановок российских и европейских театров «The Opera Platform»

<https://operavision.eu/en>

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 для студентов

При изучении дисциплины работа студентов складывается из:

1. Посещения лекций;
2. Выполнения практических работ;
3. Самостоятельной работы: выполнения домашних заданий по написанию рефератов, подготовки к выполнению лабораторных работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать реферат на предложенную преподавателем тему. При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части лабораторных работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к зачёту.

Для допуска к зачёту студенту необходимо успешно написать контрольную работу, выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к зачёту рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный конспект источников;
- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме.

Выучите их;

- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Целью выполнения и защиты курсовой работы является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и производственно-технологических задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы студент по собственному замыслу на основе оригинального сценария или другого литературного произведения разрабатывает концепцию и осуществляет создание мультимедийного произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, обеспечивает его высокий художественный уровень. Он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды, будь то интерактивный фильм, веб-проект или компьютерная игра.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неведомые создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различный подход к разработке мультимедийного произведения. Так, например, создание интерактивного документального или игрового фильма в ряде элементов перекликается с созданием линейного киноповествования. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки,

разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами, Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.

Методические рекомендации для преподавателей:

При подготовке к лекциям по дисциплине преподавателю рекомендуется использовать, в первую очередь, литературу, указанную в программе.

При проведении лекции следует обращать внимание студентов на наиболее важные моменты. Главные определения и формулировки должны быть продиктованы. На их обсуждение должно быть отведено достаточно времени.

Сложно воспринимаемые на слух имена, термины и названия должны быть выписаны на доске.

Изложение лекционного материала должно сопровождаться примерами, а также демонстрацией наглядных материалов, как в распечатанном виде, так и с применением мультимедийного проектора.

Во время лекции необходимо привлекать студентов к обсуждению тех или иных вопросов по теме занятия.

Студентами, пропустившим занятия, рекомендуется давать задания по написанию рефератов на соответствующие темы. Рефераты должны быть представлены в электронном и печатном виде.

Часть планового лекционного материала, не прочитанного в аудитории, может быть вынесена на самостоятельное изучение студентами.

Во время выполнения студентами практических работ по дисциплине, следует следить за самостоятельностью их работы и предупреждать о времени, выделенном на выполнение каждой из работ. Однако, стоит учитывать индивидуальные особенности каждого и, при необходимости, выделять дополнительное время не укладывающимся в стандартные сроки.

Проверку домашних заданий следует проводить систематически, не допуская возникновения задолженностей. Студент, пропустивший лекцию, не освобождается от необходимости выполнять домашнее задание и отчитываться по нему.

К промежуточной аттестации допускаются студенты, успешно выполнившие все практические задания.