

Рабочая программа учебной дисциплины «Режиссура компьютерной графики и анимации». Направление подготовки / специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (уровень специалитета). Направленность / профиль «Режиссура Интернет-программ» / сост. Е. Ю. Дворак, доцент, к.ф.н. – М.: Образовательное частное учреждение высшего образования «Московский университет имени А.С. Грибоедова». — 20 с.

Рабочая программа составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – по направлению подготовки 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (уровень специалитет), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 524 (редакция с изменениями № 1456 от 26.11.2020 и 08.02.2021) и Профессиональных стандартов «Специалист по производству продукции телерадиовещательных средств массовой информации», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 21 мая 2014 г. № 339н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 5 июня 2014 г., регистрационный № 32589), «Редактор средств массовой информации» от «04» августа 2014 г. № 538н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации «28» августа 2014 г., регистрационный № 33899), «Специалист по производству продукции телерадиовещательных средств массовой информации» (зарегистрирован приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 28 октября 2014 г. № 811н, регистрационный № 34949), «Специалист по продвижению и распространению продукции средств массовой информации», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 04.08.2014 № 535н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 4 сентября 2014 г., регистрационный № 33973).

Разработчик:

Е. Ю. Дворак, доцент, к.ф.н

Ответственный рецензент:

Колотаев В.А. доцент, декан факультета истории искусства Российского государственного гуманитарного университета, заведующий кафедрой кино и современного искусства, доктор филологических наук, доктор искусствоведения.

(Ф.И.О., уч. степень, уч. звание, должность)

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры «23» декабря 2025 г., протокол № 3.

Заведующий кафедрой _____ /Э.Р. Шарипов /

(подпись)

Согласовано от Библиотеки _____ /О.Е. Стёпкина/

(подпись)

Раздел 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся комплекса профессиональных знаний, умений и навыков в области режиссуры компьютерной графики и анимации как неотъемлемой части современного аудиовизуального производства, обеспечивающих способность к самостоятельной постановке и реализации творческих задач в сфере кино, телевидения и медиаиндустрии.

Задачи дисциплины:

- Изучение теоретических основ и специфики режиссерской работы в сфере компьютерной графики и анимации.
- Освоение принципов и этапов производства (пайплайна) CG-контента.
- Формирование способности создавать комплекс режиссерской документации для проектов с использованием CG и анимации.
- Приобретение опыта практической работы с инструментарием для создания CG и анимации на уровне, достаточном для режиссерской визуализации и постановки задач.
- Развитие компетенции анализа и оценки роли компьютерной графики и анимации в режиссерском решении аудиовизуального произведения.

Раздел 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5	Способен проконтролировать разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ	<p>ИПК-5.1 Знать специфику разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ</p> <p>ИПК-5.2 Уметь проконтролировать разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ</p> <p>ИПК-5.3 Владеть навыками разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ</p>

Раздел 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы специалитета

Дисциплина «Режиссура компьютерной графики и анимации» изучается группой очной формы обучения в 7 семестре, входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока 1 «Дисциплины (модули)».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е.

Раздел 4. Объем (трудоемкость) дисциплины (общая, по видам учебной работы, видам промежуточной аттестации)

Трудоемкость дисциплины и виды учебной работы

на очной форме обучения

7 семестр										
з.е.	Итого	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Курсовое проектирование	Самостоятельная работа под руководством	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация

							препода вателя		
3	108	12			36			56	4

Тематический план дисциплины

Очная форма обучения

Разделы / темы	Лекц ии	Лабора торные заняти я	Практи ческие заняти я	Семи нары	Самостоя тельная работа	Текущ ий контро ль	Контр оль, проме жуточ ная аттест ация	Все го час ов
7 семестр								
Тема 1. Теоретичес кие основы и пре- продакшн	2			8	14			24
Тема 2. Основы практики: виртуальна я камера и пространст во	2			10	14			26
Тема 3. Интеграция и технологии пост- продакшна	2			8	14			24
Тема 4. Анализ и работа над итоговым проектом	6			10	14			30
Зачет							4	4
Итого по дисциплин е	12			36	56		4	108

Структура и содержание дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины
Тема 1. Теоретические основы и пре-продакшн	Рассматривается место и эволюция компьютерной графики (CG) и анимации в системе киноискусства и телевизионного производства как средств режиссерского высказывания. Анализируются специфические аспекты драматургии, языка экрана и визуального повествования в проектах, создаваемых

	<p>«с нуля» в цифровой среде или совмещающих CG с натурными съёмками. Особое внимание уделяется изучению и практическому освоению комплекса режиссерской документации: от разработки авторского замысла, сценарной заявки и экспликации до создания профессиональной раскадровки (storyboard), шот-листа (shot list) и аниматика (animatic) как ключевых инструментов планирования, коммуникации с командой и визуализации режиссерского решения.</p>
<p>Тема 2. Основы практики: виртуальная камера и пространство</p>	<p>Студенты знакомятся с интерфейсом, логикой и базовым инструментарием профессионального программного обеспечения для создания трехмерной графики и анимации (на примере Autodesk Maya, Blender). Практический фокус делается на двух фундаментальных для режиссуры аспектах: работе с виртуальной камерой и постановке света (CG Lighting). Осваиваются принципы построения кадра, выбора планов, ракурсов и сложных траекторий движения камеры для создания необходимой драматургической и эмоциональной нагрузки. Изучаются методы создания световой атмосферы сцены.</p>
<p>Тема 3. Интеграция и технологии пост-продакшна</p>	<p>Изучаются технологии и художественные задачи композитинга (compositing) как основного инструмента интеграции: работа со слоями, техники кеинга (keying), трекинга (tracking) и matchmoving для бесшовного совмещения CG-объектов и персонажей с фоновой пластиной. Рассматриваются принципы и инструменты цветокоррекции и грейдинга, обеспечивающих целостность цветового и тонального решения финального изображения. Отдельная тема посвящена режиссуре звука и звуковому дизайну в анимации и проектах с VFX, где звук выступает активным элементом нарратива и пространственного построения.</p>
<p>Тема 4. Анализ и работа над итоговым проектом</p>	<p>На основе освоенного материала проводится углубленный критический разбор и анализ известных кинематографических и телевизионных работ, выполненных с масштабным использованием компьютерной графики и анимации, с точки зрения режиссерских, драматургических и технологических решений. Основной объем модуля отводится самостоятельной работе обучающихся под руководством преподавателя над разработкой и полным циклом реализации авторского итогового творческого проекта (короткометражный анимационный фильм, тизер, комплексная VFX-сцена и др.). Этот процесс включает последовательное прохождение всех этапов: от генерации идеи и создания полного пакета режиссерской документации (концепция, синопсис, экспликация, раскадровка, аниматик) до практического выполнения в выбранном программном обеспечении (3D-моделирование, анимация, текстурирование, освещение, рендеринг) и финальной сборки, композитинга и озвучивания в пост-продакшне.</p>

Занятия семинарского типа (Практические занятия)

Общие рекомендации по подготовке к семинарским занятиям. При подготовке к работе во время проведения занятий семинарского типа следует обратить внимание на следующие моменты: на процесс предварительной подготовки, на работу во время занятия, обработку полученных результатов, исправление полученных замечаний. Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия. Работа во время проведения занятия семинарского типа включает несколько моментов: а) консультирование обучающихся преподавателями с целью предоставления исчерпывающей информации, необходимой для самостоятельного выполнения предложенных преподавателем задач, б) самостоятельное выполнение заданий согласно обозначенной учебной программой тематики.

Тема № 1. Теоретические основы и пре-продакшн

1. Сопоставление сцены с использованием спецэффектов из классического фильма (напр., «Кинг-Конг» 1933 г., «Звёздные войны. Новая надежда» 1977 г.) с технологически аналогичной сценой из современного фильма. Обсуждение, как изменился язык режиссуры и зрительское восприятие благодаря возможностям CG.
2. Просмотр видео с реальными движениями людей и животных. Совместный разбор: какие ключевые позы (key poses) являются опорными для создания правдоподобной или стилизованной анимации.
3. Просмотр и коллективное обсуждение выполненных практических работ по анимации. Акцент на конструктивную критику: «Что передает движение?», «Где нарушен баланс или ритм?».

Тема № 2. Основы практики: режиссура виртуального пространства и движения

1. Выбор простого объекта (мяч, коробка, ложка). Задача: создать и представить три разных коротких анимационных цикла, демонстрирующих разные «характеры» объекта через движение (например, «счастливый мяч», «усталый мяч», «испуганный мяч»), с опорой на принципы Squash & Stretch, Timing, Anticipation.
2. Определение влияния стиля «Мир искусства» и театральной эстетики на изобразительный ряд фильма «Пиковая дама» (1916).
3. Эскизный анализ: графическое выделение на кадре элементов, выданных «театральностью» и элементов, специфичных для кино.

Тема № 3. Интеграция и технологии пост-продакшна

1. Просмотр сцены современного фильма с высоким уровнем интеграции VFX. Задача студентов — коллективно составить список всех потенциально компьютерных элементов в кадре (фон, атмосферные эффекты, расширение декораций, цифровые дублеры) и обосновать свои догадки.
2. Просмотр сцены современного фильма с высоким уровнем интеграции VFX. Задача студентов — коллективно составить список всех потенциально компьютерных элементов в кадре (фон, атмосферные эффекты, расширение декораций, цифровые дублеры) и обосновать свои догадки.
3. Студентам демонстрируется 30-секундный немой CG-ролик (например, полет фантастического насекомого). Используя библиотеки звуков, им необходимо подобрать или создать звуковой дизайн, раскрывающий размер, материал и намерения существа.

Тема № 4. Анализ и итоговый проект

1. Студенты делятся на группы «режиссер», «VFX-супервайзер», «продюсер». Им дается описание сложной сцены. Задача — совместно разработать стратегию её реализации: что снимать на площадке, что делать в CG, где основные риски и точки контроля.
2. «Самый влиятельный, на мой взгляд, VFX-фильм последнего десятилетия и почему». Акцент на влиянии режиссуры CG на индустрию или жанр.
3. Регулярные показы этапов реализации проекта (модели, анимация, черновой рендер). Цель — получение обратной связи на ранних стадиях, когда изменения внести проще. Обсуждение ведется по принципу «что работает, что вызывает вопросы, что можно улучшить».

Раздел 5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Наряду с чтением лекций и проведением занятия семинарского типа неотъемлемым элементом учебного процесса является *самостоятельная работа*. При самостоятельной работе достигается конкретное усвоение учебного материала, развиваются теоретические способности, столь важные для успешной подготовки и защиты выпускной работы. Формы самостоятельной работы могут быть разнообразными. Самостоятельная работа обучающихся включает в себя: изучение основных и дополнительных литературных источников, оценку, обсуждение и рецензирование публикуемых статей; ответы на контрольные вопросы; решение задач; самотестирование, написание эссе.

Самостоятельная работа

Наименование разделов / тем	Виды занятий для самостоятельной работы
Тема № 1. Теоретические основы и пре-продакшн	– усвоение изучаемого материала по рекомендуемой учебной, учебно-методической и научной литературе и/или по конспекту лекции; – выполнение письменных упражнений и практических работ; – подготовка рефератов (докладов), эссе, статей, тематических сообщений и выступлений, альбомов, схем, таблиц, слайдов, выполнение иных практических заданий; – выполнение творческих работ; – работа в библиотеке, включая ЭБС.
Тема № 2. Основы практики: режиссура виртуального пространства и движения	
Тема № 3. Интеграция и технологии пост-продакшна	
Тема № 4. Анализ и итоговый проект	

5.1. Примерная тематика эссе

1. «Белое полотно» vs «Цифровая киноплёнка»: меняет ли компьютерная графика саму природу режиссерского творчества?
2. Фотореализм в анимации: тупик или вершина технологической эволюции? (На примере творчества студии Pixar и таких фильмов, как «Человек-паук: через вселенные»).
3. Режиссура анимационного персонажа: в чём принципиальное отличие работы с «цифровым актёром» от работы с живым исполнителем?
4. VFX как новый вид кинематографической иллюзии: сравнительный анализ методов Джорджа Мельеса и современных режиссёров (на примере фильмов Кристофера Нолана или Дени Вильнёва).

5. Стилизация или подражание: как выбор графического стиля (например, в «Ла-Ла Ленд» или «Паучьей вселенной») определяет режиссерское высказывание?
6. Визуальный эффект как персонаж: анализ роли и «драматургической биографии» CG-элемента в сюжете конкретного фильма (напр., вода в «Жизни Пи», песок в «Безумном Максе: Дороге ярости»).
7. Анимация для взрослых: как средствами CG-режиссуры решаются сложные психологические и философские темы? (На примере творчества studios Laika или фильмов Хиромасы Ёнэбаяси).
8. Документальность и компьютерная графика: этические и режиссерские границы в создании «воссозданных» исторических событий (сериал «Чернобыль», фильм «Социальная сеть»).
9. Режиссура тишины и паузы в компьютерной анимации: как «ничего не происходящее» становится драматургическим инструментом?
10. Пайплайн как соавтор: как стандартизированный технологический процесс производства CG влияет на свободу режиссерского эксперимента?
11. Motion Capture: убийца актерской игры или её радикальный усилитель? Анализ режиссуры в фильмах, основанных на технологии захвата движения («Аватар», «Властелин Колец»).
12. Режиссер и VFX-супервайзер: анализ современной модели творческого тандема на примере сотрудничества конкретного режиссера и студии (напр., Дж.Дж. Абрамс и ILM).
13. Проблема «перегрузки» (overload) в современном блокбастере: когда обилие визуальных эффектов становится препятствием для восприятия режиссерской мысли?
14. «Анимация умерла, да здравствует анимация!»: проявилась ли в эпоху всеобщей цифровизации уникальная «режиссура рукотворного» (stop-motion, рисованная анимация)?
15. Сравнительный анализ режиссуры пространства в классической диснеевской анимации (ручная прорисовка) и в современной 3D-анимации (на примере «Красавицы и Чудовища» 1991 и 2017 гг.).
16. Наследие советской школы мультипликации (Норштейн, Хитрук) и его влияние на визуальный язык современных мировых CG-режиссёров.
17. Телевидение vs Кинематограф: как формат и бюджет влияют на режиссерские решения в сериалах, полагающихся на CG (на примере «Игры престолов», «Мандалорца»)?
18. Режиссер-универсал или режиссер-менеджер: трансформация профессии режиссера в условиях тотальной зависимости от высоких технологий.
19. Искусственный интеллект как сорежиссер: анализ первых опытов и прогноз этических/творческих последствий для профессии.
20. VR/AR-нарратив: можно ли говорить о формировании принципиально новой режиссуры компьютерного изображения в иммерсивных средах?

5.2. Примерные задания для самостоятельной работы

Задание №1

Выберите фильм, где один ключевой визуальный эффект (VFX) является центральным для сюжета (напр., «Нечто», «Чужой», «Гравитация»). Проведите анализ: как режиссер использует этот эффект для раскрытия темы, создания атмосферы и развития персонажа? Подготовьте презентацию из 5-7 слайдов с таймкодами.

Задание №2

Возьмите небольшой литературный текст (стихотворение, басню, отрывок из рассказа на 200-300 слов) и превратите его в раскадровку из 10-15 кадров. Можно выполнить в виде рисунков от руки, фотоколлажа или в специализированном ПО (Storyboarder, ShotPro). Обязательно укажите тип плана, движение камеры и краткое описание действия.

Задание №3

В любом бесплатном 3D-редакторе с готовыми ассетами (Blender, Unreal Engine) создайте простую сцену (комната, природный ландшафт). Сделайте 5 «фотографий» (рендеров) этой сцены, имитирующих разные жанры кино: нуар, романтическая комедия, хоррор, эпическое фэнтези, документальный реализм. Изменяйте только свет, камеру и атмосферные эффекты. Предоставьте рендеры и краткое описание использованных приемов.

Задание №4

Посмотрите одну и ту же сцену из анимационного фильма с выключенным и включенным звуком. Опишите в формате эссе (1,5-2 стр.), как звуковой дизайн и музыка меняют восприятие пространства, масштаба действия и эмоционального состояния персонажей. Приведите конкретные примеры звуков.

Задание №5

Смонтируйте 30-60 секундный ролик из своих практических работ, выполненных в ходе курса (рендеры, анимации). Продумайте структуру, драматургию монтажа, музыкальное сопровождение. Задача — продемонстрировать не просто набор навыков, а визуальную культуру и понимание динамики.

Раздел 6. Оценочные и методические материалы по образовательной программе (фонд оценочных средств) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

6.1. Форма промежуточной аттестации обучающегося по учебной дисциплине

В процессе освоения учебной дисциплины для оценивания сформированности требуемых компетенций используются оценочные материалы (фонды оценочных средств), представленные в таблице.

Индикаторы компетенций в соответствии с основной образовательной программой	Типовые вопросы и задания	Примеры тестовых заданий
ПК-5 Способен проконтролировать разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ		анонсов новых продуктов
ИПК-5.1 Знать специфику разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИПК-5.2 Уметь проконтролировать разработки и создания анонсов новых продуктов телерадиовещательных СМИ	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИПК-5.3 Владеть навыками разработки и создания анонсов	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины

новых продуктов телерадиовещательных СМИ		
---	--	--

6.2. Типовые вопросы и задания

Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации к зачету с оценкой \ экзамену

1. Дайте определение режиссуры компьютерной графики и анимации. Чем она принципиально отличается от режиссуры игрового кино на этапе продакшна?
2. Опишите основные этапы (пайплайн) производства проекта с использованием компьютерной графики (CG). Назовите ключевых специалистов на каждом этапе и роль режиссера во взаимодействии с ними.
3. Перечислите и раскройте суть 12 основных принципов анимации, сформулированных аниматорами Disney. Приведите пример их использования в известном вам анимационном фильме.
4. Какова роль и функции режиссерской раскадровки (storyboard) в CG-проекте? Какие виды раскадровок вы знаете и чем они отличаются?
5. Что такое аниматик (animatic) и какова его роль в предпроизводственном процессе? Чем он отличается от готового фильма и от раскадровки?
6. Опишите разницу между понятиями: «визуальные эффекты (VFX)», «компьютерная графика (CG)», «анимация», «композилинг». Приведите примеры.
7. Как развивалась технология захвата движения (motion capture)? Какие творческие возможности и ограничения она дает современному режиссеру?
8. В чем заключается разница между 2D и 3D анимацией с точки зрения режиссерских задач и языка экрана?
9. Что такое пре-визуализация (pre-visualization / previs)? На каком этапе и для решения каких задач она применяется?
10. Объясните, что такое «виртуальная камера» в 3D-среде. Какие ее параметры режиссер может контролировать, и как они влияют на восприятие кадра?
11. Дайте определение и приведите примеры использования в кино таких технологий, как matchmoving, кеинг (keying), ротоскопирование.
12. Что такое рендеринг? Какие виды рендеринга вы знаете (offline, real-time) и как выбор вида рендеринга влияет на производственный процесс?
13. Опишите основные функции и задачи VFX-супервайзера на съемочной площадке и в пост-продакшне. Как строится его взаимодействие с режиссером?
14. В чем заключаются основные художественные и технологические различия между фотореалистичной и стилизованной компьютерной графикой?
15. Какова роль звукового дизайна и музыки в анимации и проектах с VFX? Приведите пример удачного и неудачного, на ваш взгляд, звукового решения.
16. Вам необходимо снять сцену полета фантастического корабля в атмосфере чужой планеты. Опишите последовательность ваших действий как режиссера: от замысла до финального монтажа, с учетом этапов работы с CG.
17. Вы получили задание адаптировать 2-минутный анимационный ролик, изначально созданный для кинотеатра, для просмотра в вертикальном формате социальных сетей (Stories/Reels/Shorts). Какие режиссерские и композиционные решения вам придется пересмотреть?
18. Проанализируйте сцену из известного фильма (например, драку Нео с агентом Смитом в «Матрице» или любой эпизод из «Мандалорца»). Какие, по вашему мнению, элементы в кадре являются компьютерной графикой, и как они работают на общую драматургию сцены?
19. Вы — режиссер анимационного сериала. Ваш продюсер настаивает на упрощении дизайна персонажей и фонов для сокращения бюджета и сроков. Какие аргументы «за» и «против» вы можете привести с творческой точки зрения?

20. Что такое «цветовой скриптинг» (color scripting) в анимации? Какую драматургическую и эмоциональную нагрузку он несет? Проиллюстрируйте на примере.
21. Вам нужно создать чувство клаустрофобии и тревоги в замкнутом CG-пространстве (например, в кабине космического корабля). Опишите, как вы будете использовать для этого: а) виртуальную камеру, б) свет, в) звук.
22. Объясните, почему при интеграции CG-объекта в натурные съемки критически важно правильно работать с освещением (характер, направление, цветовая температура источников) и отражениями.
23. Что такое «разрыв во внешнем виде» (uncanny valley) в компьютерной графике? Приведите примеры из фильмов. Как режиссеры обходят эту проблему?
24. Вы столкнулись с ситуацией, когда анимация созданного вами персонажа выглядит «деревянной» и невыразительной. На какие параметры и принципы анимации вы обратите внимание в первую очередь для исправления ситуации?
25. В чем состоит разница между анимацией «от позы к позе» (pose to pose) и анимацией «по прямой» (straight ahead)? В каких ситуациях целесообразнее использовать каждый из методов?
26. Зачем в процессе создания сложной VFX-сцены снимают HDRI-панорамы и сферы отражений (light probes) на съемочной площадке?
27. Представьте, что вы режиссируете рекламный ролик с анимированным талисманом. Какие документы вы подготовите для передачи работы анимационной студии?
28. Что такое «техническая раскадровка» (tech-vis) и чем она отличается от творческой раскадровки? Кто и для чего ее создает?
29. Опишите процесс и цели цветокоррекции (градации цвета) в финальной стадии CG-проекта. Как она связана с общим визуальным стилем фильма?
30. Как, на ваш взгляд, развитие технологий реального времени (real-time rendering, game engines) меняет профессию режиссера компьютерной графики? Назовите конкретные примеры использования (например, в сериале «Мандалорец»).

6.3. Примерные тестовые задания

Полный банк тестовых заданий для проведения компьютерного тестирования находится в электронной информационной образовательной среде и включает более 60 заданий, из которых в случайном порядке формируется тест, состоящий из 20 заданий.

Компетенции	Типовые вопросы и задания
ПК-5	<p>1) Основная задача режиссера компьютерной графики (CG-режиссера) в проекте — это:</p> <p>a) Написание программного кода для рендеринга b) Создание 3D-моделей и текстур c) Художественное руководство и целостное визуальное воплощение идеи средствами CG и анимации d) Настройка сетевых рендер-ферм</p> <p>2) Исторически профессия режиссера компьютерной графики и анимации сформировалась под наибольшим влиянием:</p> <p>a) Театральной режиссуры и классической мультипликации b) Инженерии и архитектурного проектирования c) Фотографии и журналистики d) Музыкальной композиции</p> <p>3) Понятие «пайплайн производства CG» наиболее точно определяется как:</p>

	a) Компьютер для рендеринга высокой мощности б) Стандартизированная последовательность технологических этапов создания проекта с) Договор между студией и заказчиком d) Библиотека готовых 3D-моделей и текстур
--	--

6.4. Оценочные шкалы

6.4.1. Оценивание текущего контроля

Целью проведения текущего контроля является достижение уровня результатов обучения в соответствии с индикаторами компетенций.

Текущий контроль может представлять собой письменные индивидуальные задания, состоящие из 5/3 вопросов или в форме тестовых заданий по изученным темам до проведения промежуточной аттестации. Рекомендованный планируемый период проведения текущего контроля — за 6/3 недели до промежуточной аттестации.

Шкала оценивания при тестировании

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-70%

Шкала оценивания при письменной работе

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Обучающийся должен: <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать общее знание изучаемого материала; – показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Не зачтено	Обучающийся демонстрирует: <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.2. Оценивание самостоятельной письменной работы (контрольной работы, эссе)

При оценке учитывается:

1. Правильность оформления.
2. Уровень сформированности компетенций.
3. Уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность формулировки основных понятий и закономерностей.
4. Уровень знания фактического материала в объеме программы.
5. Логика, структура и грамотность изложения письменной работы.
6. Полнота изложения материала (раскрытие всех вопросов)
7. Использование необходимых источников.

8. Умение связать теорию с практикой.
9. Умение делать обобщения, выводы.

Шкала оценивания самостоятельной письменной работы и эссе

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать общее знание изучаемого материала; – показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Не зачтено	<p>Обучающийся демонстрирует:</p> <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.3. Оценивание ответов на вопросы и выполнения заданий промежуточной аттестации

При оценке знаний учитывается уровень сформированности компетенций:

1. Уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность формулировки основных понятий и закономерностей.
2. Уровень знания фактического материала в объеме программы.
3. Логика, структура и грамотность изложения вопроса.
4. Умение связать теорию с практикой.
5. Умение делать обобщения, выводы.

Шкала оценивания на экзамене, зачете с оценкой

Отлично	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний программного материала; – исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; – правильно формулировать определения; – продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; – уметь сделать выводы по излагаемому материалу.
Хорошо	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать достаточно полное знание программного материала; – продемонстрировать знание основных теоретических понятий; – достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал; – продемонстрировать умение ориентироваться в литературе;

	<ul style="list-style-type: none"> – уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
Удовлетворительно	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать общее знание изучаемого материала; – показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Неудовлетворительно	<p>Обучающийся демонстрирует:</p> <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

Шкала оценивания на зачете

Оценка	Критерии выставления оценки
«Зачтено»	Обучающийся должен: уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; продемонстрировать прочное, достаточно полное усвоение знаний программного материала; продемонстрировать знание основных теоретических понятий; правильно формулировать определения; последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Не зачтено»	Обучающийся демонстрирует: незнание значительной части программного материала; не владение понятийным аппаратом дисциплины; существенные ошибки при изложении учебного материала; неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.3. Тестирование

Шкала оценивания

Оценка	Критерии выставления оценки
Отлично	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Хорошо	Количество верных ответов в интервале: 56-70%
Удовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 41-55%
Неудовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 0-40%
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 41-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-40%

6.5. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания сформированных компетенций в соответствии с ООП

Качество знаний характеризуется способностью обучающегося точно, структурированно и уместно воспроизводить информацию, полученную в процессе освоения дисциплины, в том виде, в котором она была изложена в учебном издании или преподавателем.

Умения, как правило, формируются на занятиях семинарского типа. Задания, направленные на оценку умений, в значительной степени требуют от обучающегося проявления стереотипности мышления, т.е. способности выполнить работу по образцам, с которыми он работал в процессе обучения. Преподаватель же оценивает своевременность и правильность выполнения задания.

Навыки можно трактовать как автоматизированные умения, развитые и закреплённые осознанным самостоятельным трудом. Навыки формируются при самостоятельном выполнении обучающимися практико-ориентированных заданий, моделирующих решение им производственных и социокультурных задач в соответствующей области профессиональной деятельности, как правило, при выполнении домашних заданий, курсовых проектов (работ), научно-исследовательских работ, прохождении практик, при работе индивидуально или в составе группы и т.д.

Устный опрос — это процедура, организованная как специальная беседа преподавателя с группой обучающихся (фронтальный опрос) или с отдельными обучающимися (индивидуальный опрос) с целью оценки сформированности у них основных понятий и усвоения учебного материала. Устный опрос может использоваться как вид контроля и метод оценивания формируемых компетенций (как и качества их формирования) в рамках самых разных форм контроля, таких как: собеседование, коллоквиум, зачет, экзамен по дисциплине. Устный опрос (УО) позволяет оценить знания и кругозор обучающегося, умение логически построить ответ, владение монологической речью и иные коммуникативные навыки. УО обладает большими возможностями воспитательного воздействия преподавателя. Воспитательная функция УО имеет ряд важных аспектов: профессионально-этический и нравственный аспекты, дидактический (систематизация материала при ответе, лучшее запоминание материала при интеллектуальной концентрации), эмоциональный (радость от успешного прохождения собеседования) и др. Обучающая функция УО состоит в выявлении деталей, которые по каким-то причинам оказались недостаточно осмысленными в ходе учебных занятий и при подготовке к зачёту или экзамену. УО обладает также мотивирующей функцией: правильно организованные собеседование, коллоквиум, зачёт и экзамен могут стимулировать учебную деятельность студента, его участие в научной работе.

Тесты являются простейшей формой контроля, направленной на проверку владения терминологическим аппаратом, современными информационными технологиями и конкретными знаниями в области фундаментальных и прикладных дисциплин. Тест может предоставлять возможность выбора из перечня ответов (один или несколько правильных ответов).

Семинарские занятия. Основное назначение семинарских занятий по дисциплине — обеспечить глубокое усвоение обучающимися материалов лекций, прививать навыки самостоятельной работы с литературой, воспитывать умение находить оптимальные решения в условиях изменяющихся отношений, формировать современное профессиональное мышление обучающихся. На семинарских занятиях преподаватель проверяет выполнение самостоятельных заданий и качество усвоения знаний, умений, определяет уровень сформированности компетенций.

Коллоквиум может служить формой не только проверки, но и повышения производительности труда студентов. На коллоквиумах обсуждаются отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса, обычно не включаемые в тематику семинарских и других практических учебных занятий, а также рефераты, проекты и иные работы обучающихся.

Доклад, сообщение — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы.

Контрольная работа — средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу.

Профессионально-ориентированное эссе — это средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной профессионально-ориентированной проблеме.

Реферат — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее.

Ситуационный анализ (кейс) — это комплексный анализ ситуации, имевший место в реальной практике профессиональной деятельности специалистов. Комплексный анализ включает в себя следующие составляющие: причинно-следственный анализ (установление причин, которые привели к возникновению данной ситуации, и следствий ее развертывания), системный анализ (определение сущностных предметно-содержательных характеристик, структуры ситуации, ее функций и др.), ценностно-мотивационный анализ (построение системы оценок ситуации, ее составляющих, выявление мотивов, установок, позиций действующих лиц); прогностический анализ (разработка перспектив развития событий по позитивному и негативному сценарию), рекомендательный анализ (выработка рекомендаций относительно поведения действующих лиц ситуации), программно-целевой анализ (разработка программ деятельности для разрешения данной ситуации).

Творческое задание — это частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения интегрировать знания различных научных областей, аргументировать собственную точку зрения, доказывать правильность своей позиции. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.

Раздел 7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение обучающимся учебной дисциплины предполагает изучение материалов дисциплины на аудиторных занятиях и в ходе самостоятельной работы. Аудиторные занятия проходят в форме лекций, семинаров и практических занятий. Самостоятельная работа включает разнообразный комплекс видов и форм работы обучающихся.

Для успешного освоения учебной дисциплины и достижения поставленных целей необходимо внимательно ознакомиться с настоящей рабочей программы учебной дисциплины. Следует обратить внимание на список основной и дополнительной литературы, которая имеется в электронной библиотечной системе Университета. Эта информация необходима для самостоятельной работы обучающегося.

При подготовке к аудиторным занятиям необходимо помнить особенности каждой формы его проведения.

Подготовка к учебному занятию лекционного типа. С целью обеспечения успешного обучения обучающийся должен готовиться к лекции, поскольку она является важнейшей формой организации учебного процесса, поскольку: знакомит с новым учебным материалом; разъясняет учебные элементы, трудные для понимания; систематизирует учебный материал; ориентирует в учебном процессе.

С этой целью: внимательно прочитайте материал предыдущей лекции; ознакомьтесь с учебным материалом по учебнику и учебным пособиям с темой прочитанной лекции; внесите дополнения к полученным ранее знаниям по теме лекции на полях лекционной тетради; запишите возможные вопросы, которые вы зададите лектору на лекции по материалу

изученной лекции; постарайтесь уяснить место изучаемой темы в своей подготовке; узнайте тему предстоящей лекции (по тематическому плану, по информации лектора) и запишите информацию, которой вы владеете по данному вопросу

Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия.

Самостоятельная работа. Для более углубленного изучения темы задания для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий по возможности используйте наглядное представление материала.

Подготовка к зачету, экзамену. К зачету, экзамену необходимо готовиться целенаправленно, регулярно, систематически и с первых дней обучения по данной дисциплине. Попытки освоить учебную дисциплину в период зачетно-экзаменационной сессии, как правило, приносят не слишком удовлетворительные результаты. При подготовке к зачету обратите внимание на защиту практических заданий на основе теоретического материала. При подготовке к экзамену по теоретической части выделите в вопросе главное, существенное (понятия, признаки, классификации и пр.), приведите примеры, иллюстрирующие теоретические положения.

7.1. Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе (от французского *essai* — опыт, набросок) — жанр научно-публицистической литературы, сочетающей подчеркнуто индивидуальную позицию автора по конкретной проблеме. Главными особенностями эссе являются следующие положения:

- собственная позиция обязательно должна быть аргументирована и подкреплена ссылками на источники международного права, авторитетные точки зрения и базироваться на фундаментальной науке. Небольшой объем (4–6 страниц), с оформленным списком литературы и сносками на ее использование;
- стиль изложения — научно-исследовательский, требующий четкой, последовательной и логичной системы доказательств; может отличаться образностью, оригинальностью, афористичностью, свободным лексическим составом языка;
- исследование ограничивается четкой, лаконичной проблемой с выявлением противоречий и разрешением этих противоречий в данной работе.

7.2. Методические рекомендации по использованию кейсов

Кейс-метод (Casestudy) — метод анализа реальной международной ситуации, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений.

Кейс как метод оценки компетенций должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь междисциплинарный характер;
- иметь достаточный объем первичных и статистических данных;
- иметь соответствующий уровень сложности, иллюстрировать типичные ситуации, иметь актуальную проблему, позволяющую применить разнообразные методы анализа при поиске решения, иметь несколько решений.

Кейс-метод оказывает содействие развитию умения решать проблемы с учетом конкретных условий и при наличии фактической информации. Он развивает такие квалификационные характеристики, как способность к проведению анализа и диагностики проблем, умение четко формулировать и высказывать свою позицию, умение общаться, дискутировать, воспринимать и оценивать информацию, которая поступает в вербальной и невербальной форме.

7.3. Требования к компетентностно-ориентированным заданиям для демонстрации выполнения профессиональных задач

Компетентностно-ориентированное задание — это всегда практическое задание, выполнение которого нацелено на демонстрацию доказательств наличия у обучающихся универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, знаний, умений, необходимых для будущей профессиональной деятельности.

Компетентностно-ориентированные задания бывают разных видов:

- направленные на подготовку конкретного практико-ориентированного продукта (анализ проектов международных документов, критика, разработка схем и др.);
- аналитического и диагностического характера, направленные на анализ различных аспектов и проблем международных отношений (анализ внешнеполитической ситуации, деятельности международной организации, анализ международной практики и т. п.);
- связанные с выполнением основных профессиональных функций (выполнение конкретных действий в рамках вида профессиональной деятельности, например, формулирование целей миссии и т.п.).

Раздел 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

- Герасимов, С. А. Режиссерское образование: теория и практика : монография / С. А. Герасимов. — Москва : Прометей, 2021. — 408 с. — ISBN 978-5-00172-320-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102189.html>

Дополнительная литература

- Громов, Е. С. Режиссура: уроки кино : учебное пособие для вузов / Е. С. Громов. — 2-е изд., стер. — Москва : Юрайт, 2022. — 183 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14552-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/104002.html>
- Киселева, Е. Г. Цифровая культура и экранное творчество : учебное пособие / Е. Г. Киселева, Е. С. Миньковская. — Саратов : Профобразование, 2022. — 161 с. — ISBN 978-5-4488-1418-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101962.html>

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Интернет-ресурсы, современные профессиональные базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

- ЭБС IPRsmart <http://www.iprbookshop.ru>
- УМО по классическому университетскому образованию России <http://www.umo.msu.ru>
- Министерство образования и науки Российской Федерации <http://mon.gov.ru>
- Правотека.ру. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа: <http://www.pravoteka.ru/>
- Российская национальная библиотека. — Б.г. — Доступ к данным: Открытый. — Режим доступа : <http://www.nlr.ru/>
- Электронная библиотека Gaudeamus : бесплатные полнотекстовые pdf-учебники студентам. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа: <http://www.gaudeamus.omskcity.com/>
- Электронная образовательная библиотека IQlib. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа : <http://www.iqlib.ru/>

8.1. Требования к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению программы бакалавриата

8.1.1. Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей).

В Университете имеются специализированные аудитории для проведения занятий по информационным технологиям.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде Университета.

Электронная информационно-образовательная среда Университета включает:

1. Официальный сайт Университета (<https://www.iile.ru/>)
2. Электронная информационно-образовательная среда «1С: Университет» договор от 10.09.2018 г. №ПРКТ-18281 (бессрочно)
3. Программы для ЭВМ. Система дистанционного обучения «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
4. Программа для ЭВМ. Виртуальная комната «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
5. Система тестирования INDIGO лицензионное соглашение (Договор от 07.11.2018 г. №Д-54792, дополнительное соглашение № Д-5479/6 о пролонгации договора до 01.06.2026г.) <http://212.48.35.211:85/>

8.1.2. Университет обеспечен необходимым комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства (состав определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению при необходимости).

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

1. Операционная система «Атлант» - Atlant Academ от 24.01.2024 г. (бессрочно)
2. Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Расширенный Russian Edition договор-оферта № Tr000941765 от 16.10.2025 г.

8.1.3. Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ) к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и обновляется при необходимости, но не реже одного раз в год.

Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. Информационно-поисковая система «Консультант Плюс» - Договор №МИ-ВИП-79717-56/2022 (бессрочно)
2. Электронно-библиотечная система IPRsmart лицензионный договор от 01.09.2024 г. №11652/24С (срок действия до 31.08.2027 г.) <https://www.iprbookshop.ru/>
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY лицензионный договор SCIENC INDEX № SIO -3079/2026 от 30.01.2026 г. (срок действия до 29.01.2027г.) <https://elibrary.ru>

8.1.4. Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ обеспечены электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Раздел 9. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

<p>Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p>	<p><u>Оборудование:</u> специализированная мебель (мебель аудиторная (11 столов, 22 стула, доска аудиторная навесная), стол преподавателя, стул преподавателя). <u>Технические средства обучения:</u> персональный компьютер; мультимедийное оборудование (проектор, экран).</p>
<p>Помещение для самостоятельной работы</p>	<p>Специализированная мебель (9 столов, 9 стульев), персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета</p>