

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



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ
МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ»**

Направление подготовки, специальность **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

Специализация **«Режиссер мультимедиа»**

Форма обучения **очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация – Режиссер мультимедиа

Авторы: профессор кафедры анимации и компьютерной графики, С.М.Соколов, доцент кафедры анимации и компьютерной графики, В.А.Азеев


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

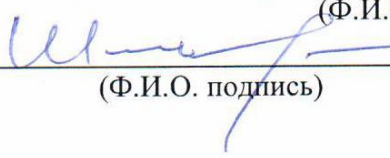
Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой  С.М. Соколов
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой  В.М. Шипулина
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова
(ВГИК), 20 18

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины Изобразительное решение мультимедийного произведения

по направлению подготовки Режиссер мультимедиа

на 2019/2020 учебный год

В раздел 2.1. Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы вносятся следующие изменения:

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины _____ зач. ед. _____ час.									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Работа с преподавателем (контактные часы):	64			34	30				
Теоретический блок:									
Лекции									
Практический блок:	64			34	30				
Самостоятельная работа:	8			2	6				
Контроль	36			-	36				
Форма промежуточной аттестации	Экз				Экз				
Всего часов	108			36	72				
Зет	3			1	2				

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по от 20.05.2020г.

Зав. кафедрой _____ /С.М.Соколов/

«30» августа 2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

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

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся.
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

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

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основной целью дисциплины является подготовка режиссёра мультимедиа, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в области мультимедийного искусства

Задачами дисциплины являются:

- формирование высокообразованного режиссёра профессионала мультимедийного искусства нового поколения путём освоения классических знаний в области изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств;
- творческое осмысление новых возможностей режиссёра с появлением современных компьютерных технологий;
- практическое овладение методикой создания изобразительного и аудиовизуального решения современного мультимедийного проекта;
- овладение навыками глубокого изучения изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач;
- приобретение необходимых знаний в области производственного осуществления творческого замысла в процессе создания аудиовизуального проекта;
- обучение мастерству, необходимому для формирования и реализации изобразительного замысла в процессе съёмок, в контакте с художником, оператором, аниматором, творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии.

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

«Изобразительное решение мультимедийного произведения» - специальный курс наряду с изучением режиссуры мультимедиа, анимации, актёрского мастерства и компьютерной графики. Этот курс формируют творческую личность будущего режиссёра и уровень его профессиональных качеств.

Мультимедиа – молодое искусство, соединяющее традиционную классическую культуру с новейшими цифровыми технологиями.

Разрабатывая концепцию обучения режиссуре мультимедиа, педагоги нашей кафедры выстроили дисциплины «Изобразительное решение мультимедийного произведения» и «Аудиовизуальные искусства» в единый комплекс, призванный обогатить знания студентов о принципах изобразительной композиции и об аудиовизуальных искусствах в аспектах требований, предъявляемых сегодня к режиссеру мультимедиа.

Данные дисциплины готовят будущих режиссеров к самостоятельной творческой работе в художественной кинематографии, на телевидении и в искусстве мультимедиа с первого по пятый семестры включительно.

Дисциплина «Изобразительное решение мультимедийного произведения» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется в 3 и 4 семестрах. Общее количество академических часов- 108 (81 астрономический) Форма промежуточной аттестации-экзамен на 4 семестре.

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

1. Режиссура мультимедиа.
3. Режиссура интерактивных медиа.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

В результате освоения данной программы выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Общепрофессиональные компетенции:

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

Индикаторы достижения:

Знает:

ОПК-6.1. специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции;

ОПК-6.2. функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива;

Умеет:

ОПК-6.3. вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели; точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива;

ОПК-6.4. демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;

Владеет:

ОПК-6.5. навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;

ОПК-6.6. коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;

ОПК-6.7. способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

Обязательные профессиональные компетенции:

- **ПКО-1** Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента.

Индикаторы достижения:

Знает:

ПКО-1.1 современные методы реализации мультимедиа проектов;

Умеет:

ПКО-1.2. находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов, реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;

ПКО-1.3. обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;

ПКО-1.4. точно формулировать идею мультимедиа проекта;

ПКО-1.5. отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;

ПКО-1.6. находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;

ПКО-1.7. формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;

ПКО-1.8. создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;

Владеет:

ПКО-1.9. цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет – ресурсами.

- **ПКО-3** Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.

Индикаторы достижения:

Знает:

ПКО-3.1. как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;

Умеет:

ПКО-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам;

ПКО-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;

ПКО-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

Владеет:

ПКО-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

- **ПКО-5** Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложнопостановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа - проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объёмные скульптуры.

Индикаторы достижения:

Знает:

ПКО-5.1. технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений;

Умеет:

ПКО-5.2. выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа;

организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих;

Владеет:

ПКО-5.3. навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брендмауэров и объёмных скульптур.

Выпускник мастерской режиссуры мультимедиа должен обладать как теоретическими, так и практическими знаниями, преподанными ему в процессе обучения, на уровне, позволяющем выпускнику успешно включиться в современное мультимедийное производство. Он также должен владеть знаниями основных компьютерных программ на уровне пользователя.

По окончании изучения дисциплины «Изобразительное решение мультимедийного произведения» выпускник мастерской должен:

- иметь представление о природе изобразительного искусства во всех его разновидностях, о природе искусства кино, синтеза искусств, о проблемах личностной творческой деятельности каждого из создателей в совместной работе коллектива от формирования замысла постановки до его реализации съемочной группой в условиях современного производства;
- знать о важнейших творческих проблемах в процессе создания кино-, видео - и мультимедийного проекта:

- знать историю появления и развития профессии режиссера мультимедиа;
- знать основные этапы развития профессии;
- знать основные закономерности композиции во всех видах искусства;
- знать выразительные возможности тонального и цветового изобразительного решения;
- знать технологию изготовления эскиза;
- знать историю изобразительных искусств;
- знать основы аудиовизуального производства;
- уметь анализировать драматургическое произведение (сценарий), находить соответствующее драматургии изобразительное решение в эскизах и экспликации;
- владеть навыками глубокого изучения изобразительных и документальных материалов;
- владеть навыками производственно-технологической разработки визуального решения проекта в рисунках и чертежах;
- владеть профессиональными навыками в производственном осуществлении изобразительного замысла в процессе создания произведения искусства мультимедиа;
- уметь работать с автором сценария, с оператором, художником-постановщиком, с творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии во всех периодах производства.

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Структура и организационно – методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины				зач. ед.		час.			
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Работа с преподавателем (контактные часы):	68			36	32				
Теоретический блок:									
Лекции									
Практический блок:	68			36	32				
Индивидуальные занятия									

Самостоятельная работа:	4				4				
Форма промежуточной аттестации					Экз				
Всего часов	108			36	72				
Зет	3			1	2				

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1. Структура дисциплины

Дисциплина «Изобразительное решение мультимедийного произведения» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется в 3 и 4 семестрах. Общее количество академических часов- 108 (81 астрономический) Форма промежуточной аттестации-экзамен на 4 семестре.

2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
1	Тема 1. Введение в специальность. Мультимедиа как синтез искусств.	2		2		
2	Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.	2		2		
3	Тема 3. Основные этапы развития искусства мультимедиа.	2		2		
4	Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии. изобразительного решения мультимедийного проекта.	2		2		
5	Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте.	2		2		
6	Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа.	2		2		
7	Тема 7. Анализ литературного произведения.	2		2		
8	Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта.	2		2		

9	Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.	2		2		
10	Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношения между собой и с окружением изобразительными средствами.	2		2		
11	Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов.	2		2		
12	Тема 12. Отличительная черта кинематографа.	2		2		
13	Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером - постановщиком.	2		2		
14	Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником.	2		2		
15	Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения.	2		2		
16	Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период.	2		2		
17	Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период.	2		2		
18	Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.	2		2		
19	Тема 19. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта.	2		2		
20	Тема 20. Фантазия и трансформация. Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура.	2		2		
21	Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа.	2		2		
22	Тема 22. Творческий метод художника – постановщика в современном аудиовизуальном производстве.	2		2		
23	Тема 23. Компоненты изобразительного решения	2		2		

	анимационного фильма и мультимедийного проекта.					
24	Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников.	2		2		
25	Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе.	2		2		
26	Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического, эмоционального воздействия на зрителя.	2		2		
27	Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта.	2		2		
28	Тема 28. Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации.	2		2		
29	Тема 29. Документальная точность и образный подход решению проекта.	2		2		
30	Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника.	2		2		
31	Тема 31. Анализ литературного сценария.	3		2		1
32	Тема 32. Исследование характеров героев.	3		2		1
33	Тема 33. Экспликация - первоначальный замысел изобразительного строя фильма.	3		2		1
34	Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы с оператором и художником.	3		2		1
	Экзамен	36				
	ИТОГО	108		68		4

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в специальность. Мультимедиа как синтез искусств.

Значение изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств в профессии режиссёра мультимедиа. Мультимедиа – синтез искусств. Литература, живопись, графика, актерская игра, монтаж, трехмерное экранное пространство, звук. Режиссерская организация. Технологии и творчество.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.

Кино и мультимедиа как средство массового общения. Масштабность и камерность. Документализм, историзм и вымысел.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 3. Роль пионеров отечественного анимационного кино и их достижения в формировании условного графического, живописного и кино языка.

Рождение отечественного кинематографа. Новый анимационный кино язык. В.Старевич, И.Иванов – Вано, А.Алексеев, З. и В Брумберг, Л.Атаманов и другие мастера.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии.

Первая экспериментальная мастерская анимации в ГТК (в будущем ВГИК) в 1923 году.

Новые технологии. Театр. Эстрада. Художников смежных профессий. Появление во ВГИКе художественного факультета. Телевидение. Компьютерное искусство. Появление кафедры анимации и компьютерной графики. Создание факультета анимации и мультимедиа во ВГИКе.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте. Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа.

Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач. Творчество и технологические проблемы. Исторические проекты. Погружение в эпоху.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 7. Анализ литературного произведения.

Жанры в искусстве мультимедиа. Особые выразительные средства в аудиовизуальном искусстве. Новые творческие возможности режиссеров в эпоху новейших компьютерных инструментов.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы. Место художника в коллективе съемочной группы. Творческие задачи режиссера и художника при создании изобразительного решения проекта и ансамбля главных действующих лиц. Воплощение стилистических задач режиссера.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 9. Изобразительные средства, помогающие режиссеру и художнику решать драматургические задачи. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношений между собой и с окружением изобразительными средствами.

Художественно организованный замысел аудиовизуального проекта. Значение жизненных наблюдений, артистизм, знакомство с эпохами их стилистическими особенностями. Владение цветовыми нюансами, фактурами, умение работать с силуэтом и деталью.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов.

Коллективное творчество съемочной группы. Формирование единого видения.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 12. Отличительная черта кинематографа.

Отличительная черта современного кинематографа – синтез искусств с активным использованием новейших цифровых технологий.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 13. Особенности работы художника над образным решением фильма с режиссером мультимедиа. Круг задач, решаемых творческой группой в подготовительном периоде проекта.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником.

Зрительный и пластический образы. Особенности совместной работы художника и оператора фильма и мультимедийного проекта в вопросах колористического решения и его трансформации, плотности изображения, звучания акцентов, соотношения декораций и персонажей, работа целого и деталей.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения.

Достоинства и недостатки. Пути преодоления жесткости изображения. Компьютерные спецэффекты. Соединение изображений.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, художника, оператора) в подготовительный период.

Совместная работа членов творческой группы. Работа над режиссерским сценарием; определение жанра, стиля, художественного решения; изучение документального материала, определение спорных позиций; проработка персонажей; уточнение количества второстепенных персонажей, составление лимита затрат постановочных средств, сведение сметы; создание эскизов героев, второго плана, создание экспликации; утверждение эскизов к производству и начало изготовления материальной части проекта; проведение фото- и кинопроб, подготовка к началу съемочного периода.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период. План и график съемок, предварительная разработка комбинированных съемок и реализация их в съемочном периоде. Обработка изображения.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 19. Освоение современных методов создания выразительного решения мультимедийного проекта. Единство графического стиля в изображении персонажей, декораций и места действия.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 20. Фантазия и трансформация. Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура.

Соединение реальных киносъемок с компьютерной обработкой изображения. Физические данные актера и решение образа экранного героя средствами анимации и компьютерной графики.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа.

Разнообразие школ в анимации и мультимедиа. Образ героя как характеристика эпохи.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 22. Творческий метод художника – постановщика в современном аудиовизуальном производстве. Компьютерные программы, используемые художником и режиссером в новейших проектах.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 23. Компоненты изобразительного решения анимационного фильма и мультимедийного проекта. Отличие театрализованного решения от кинематографического. Кинематографический образ и театральный – разница в степени стилизации. Большая условность театрального пространства и театральных персонажей. Особенности фактур и материала в театральном костюме. Своеобразие методов отделки и работы над деталями. Свойства оптики и пленки, особенности формата экрана, диктующие более пристальное внимание к работе с деталями.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического, эмоционального воздействия на зрителя.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта.

Цветовой акцент и колористическое решение проекта.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 28. Современные стилистические поиски.

Моделирование пространства в компьютерной анимации

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении проекта.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника.

Эмоциональное восприятие литературного сценария.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 31. Анализ литературного сценария.

Режиссерские установки. Творческие задачи художника-постановщика и работа его с художниками исполнителями.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 32. Исследование характеров героев.

Составление списков костюмов и реквизита для каждого героя фильма

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 33. Экспликация – первоначальный замысел изобразительного строя фильма.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы режиссера с оператором и художником.

Распределение обязанностей, творческие поиски и эксперименты.

Формируемые в результате освоения темы компетенции: ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВИДАМ ЗАНЯТИЙ

Практические занятия Практические задания по разработке изобразительного решения аудиовизуального проекта даются студентам на основе:

- * отрывка литературного произведения малой формы: стихотворения, рассказа, басни;
- * сочинения авторского сюжета в серии рисунков на свободную тему;
- * русской народной сказки;
- * современного сатирического произведения;
- * классического литературного произведения;
- * литературного произведения по выбору студента.

Цель занятий:

- развитие образного мышления, творческой фантазии и чувства юмора;
- воспитание навыков графического изложения собственных мыслей;
- тренировка в рисунке по представлению; поиск графического стиля;
- освоение различных графических техник;
- практическое ознакомление с методом производственной разработки персонажей и мультимедийного пространства;
- развитие навыков в исполнении цветowych эскизов;
- практическое решение задачи изобразительной взаимосвязи персонажа и декорации.

Практические занятия – это выполняемые студентами на протяжении всего курса обучения заданий по специальной композиции под руководством педагогов-мастеров.

Занятия по изобразительной композиции воспитывают в студенте: умение самостоятельно разбираться в многообразии жизненных явлений, способность анализировать идейно-художественную сущность сценария, находить возможности ее воплощения в аудиовизуальном произведении.

Необходимо также развивать в студентах умение образно излагать средствами своего искусства существо драматургии в изобразительной экспликации, в эскизах образов героев и декорационного оформления.

Будущему режиссеру мультимедиа необходимо также развитое творческое воображение и навыки рисунка и живописи по памяти; умение воплотить найденное в эскизах решение в процессе подготовки к съемке, в съемочном и монтажно-тонировочном периоде.

Обучение изобразительной композиции мультимедиа и аудиовизуальному искусству осуществляется путем учебной работы студентов над рядом последовательных заданий с постепенным усложнением их содержания. От работы над решением отдельных образов героев и работы над отдельными фрагментами произведения до полного развернутого решения сценария или крупного литературного произведения.

Работа над каждым заданием, независимо от его сложности, должна протекать в следующей последовательности:

1. Выбор литературного первоисточника.
2. Анализ сущности драматургии первоисточника.
3. Определение задачи, стоящей перед режиссером мультимедиа.
4. Создание эмоциональной цветовой экспликации.
5. Изучение материала и зарисовки в творческой папке-альбоме, пополняющейся в течение всего курса обучения.
6. Решение задачи в поисковых эскизах.
7. Образное решение композиционной задачи в эскизах персонажей, декораций и реквизита будущего аудиовизуального произведения.
8. Определение средств производственной реализации этого решения. Выбор материалов, описание съемочных работ, создание рисунков деталей реквизита, чертежей.
9. Исполнение в соответствующих компьютерных программах экранных фрагментов найденного изобразительного решения.

По каждому заданию студент должен выполнить следующие работы:

1. Зарисовки по изучению материала размером 12см х 16 см .
2. Эмоциональная цветовая экспликация размером 12см х 16 см.
3. Поисковые эскизы размером 12 см х 18 см.
4. Эскизы образов героев, декораций и мизансцен размером 30 см х 45 см.
5. Экранные фрагменты в стилистике будущего аудиовизуального произведения (20 – 40 секунд экранного времени).

Вышеуказанные размеры являются ориентировочными и для педагога и для студента и могут быть изменены в зависимости от характера образного решения работы

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,

- лекция-визуализация,
- лекция-беседа,
- лекция – дискуссия,
- лекция с разбором конкретных ситуаций,
- лекция с применением техники обратной связи,
- лекция – консультация, видеолекция
- мультимедиалекция

Также при обучении по данной программе используются следующие интерактивные формы проведения практических и лабораторных занятий:

- выполнение творческих проектов,
- мастер-класс.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5	
2.	<i>Этапы формирования компетенций</i>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом) - обсуждения по темам теоретического содержания - самостоятельная работа обучающихся по вопросам тем теоретического содержания	ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению проблемных вопросов - подготовка докладов - разработка теоретической основы тематики	ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5

	<p><u>Этап 3: Проверка усвоения материала:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - проверка качества аргументации авторской позиции в теоретических вопросах при проведении семинаров - проверка навыков исследовательской работы по сбору, обработке и анализу информации о месте телевидения, кинематографа и театрального искусства в культурной жизни общества - оценка активности и эффективности участия в теоретической дискуссии при обсуждении проблем режиссуры современного фильма в рамках семинаров - выполнение творческих заданий: запись по фильму, немой этюд, звуковой этюд, 	ОПК-6, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-5
3.	<i>Показатели оценивания компетенций</i>	
	<p><u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний</p>	<ul style="list-style-type: none"> - посещение практических занятий - ведение конспекта занятий - участие в обсуждении теоретических вопросов на практических занятиях - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций, учебно-методической литературы, статистической информации) - наличие выполненных самостоятельных заданий по теоретическим вопросам тем
	<p><u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний</p>	<ul style="list-style-type: none"> - правильное и своевременное выполнение практических заданий - теоретическое обоснование позиции по проблемному вопросу - способность аргументировать свою точку зрения - составление планов, тезисов и презентаций для обсуждений тематики данной дисциплины - участие в дискуссии на предлагаемую тему
	<p><u>Этап 3: Проверка усвоения материала</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия - успешное выполнение творческих заданий
4.	<i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i>	

	Этап 1: Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам, вынесенным на практическое обсуждение - участие в обсуждении теоретических вопросов тем на каждом практическом занятии - требуемые для занятий материалы (учебник, учебное пособие и проч.) в наличии - задания для самостоятельной работы выполнены письменно и своевременно
	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - теоретическая разработка творческой темы выполнена самостоятельно и представлена в письменной форме - студент может обосновать применение тех или иных методов анализа и прогнозирования при создании авторского продукта в разных жанрах - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих семинаров - способность самостоятельно анализировать драматургию и режиссуру полнометражного фильма
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - творческие задания решены с использованием необходимых методов и информационных источников - представленные учебные творческие работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений, - в процессе дискуссии продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки поиска, систематизации и изложения информации по режиссуре - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <p>-ЭКЗАМЕН</p>

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
---	--------------------------	--------------------

1	ОПК-6	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
2	ПКО-1	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
3	ПКО-3	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
4	ПКО-5	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Режиссура мультимедиа» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Доклад
- Обсуждение
- Творческое задание
- Экзамен

Доклад

В рамках учебного процесса по данной дисциплине происходит просмотр фильма всей студенческой группой, после чего преподаватель назначает докладчика, который готовит к семинарскому занятию подробный, обстоятельный разбор произведения (по параметрам, заданным педагогом). Остальные участники семинара оппонируют и вносят свои дополнения. В процессе учебы каждый из студентов должен побывать в роли основного докладчика.

Такой метод развивает у студентов не только умение анализировать драматургию фильма, но и ответственность, культуру речи, навык публичных выступлений, уважительное отношение к чужому мнению и умение отстаивать собственную точку зрения.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного

мультимедийного проекта или предложенного педагогом задания по фильму. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является формирование правильного представления о сущности киноискусства, его общественной функции, места и роли режиссера в творческом процессе создания мультимедийного проекта.

В ходе занятий студент должен получить представление о средствах кинематографической выразительности, об умении видеть и слышать написанное, о монтажном мышлении режиссера. Это достигается системой выполнения заданий по мультимедийному производству.

Основными видами творческих работ являются: запись по фильму (и описание комнаты), немые и звуковые этюды, киноновеллы и т.д.

Экзамен

Проходит в форме защиты мультимедийной работы по заранее выбранной тематике, одобренной на кафедральном заседании и утвержденной мастером.

Шкалы оценивания результатов обучения

➤ Оценивание результатов докладов на практических занятиях

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

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

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности.

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

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать.

➤ **Оценивание результатов обсуждения**

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

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

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

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

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

➤ **Оценивание результатов творческое задание**

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

«отлично» - студент продемонстрировал яркие художественные результаты, творческую инициативу, высокое качество художественных подходов и решений и способность самостоятельно выполнять профессиональные задания педагогов

«хорошо» - студент продемонстрировал, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения заданий педагогов. Критериями могут являться уровень восприятия педагогических заданий, качество художественных подходов и решений, владение суммой профессиональных навыков и работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достигает убедительных художественных результатов. Оценка основывается как на степени успешности студента, так и на результатах его профессиональных возможностей.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент неоднократно потерпел творческую неудачу в процессе выполнения задания педагога.

➤ **Оценивание результатов экзамена**

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения профессиональных упражнений,

мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

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

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

Примерный перечень тематики докладов:

1. Значение изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств в профессии режиссёра мультимедиа.
2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.
3. Кино и мультимедиа как средство массового общения. Масштабность и камерность. Документализм, историзм и вымысел.
4. Роль пионеров отечественного анимационного кино и их достижения в формировании условного графического, живописного и кино языка.
5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте
6. Творческие задачи режиссера и художника.
7. Создание особого аудиовизуального пространства.
8. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа.
9. Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач.
10. Жанры в искусстве мультимедиа.
11. Особые выразительные средства в аудиовизуальном искусстве.
12. Новые творческие возможности режиссеров в эпоху новейших компьютерных инструментов.
13. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.
14. Место художника в коллективе съемочной группы.
15. Творческие задачи режиссера и художника при создании изобразительного решения проекта и ансамбля главных действующих лиц.
16. Воплощение стилистических задач режиссера.

Примерный перечень тематики обсуждений:

Тема 1. Изобразительные средства, помогающие режиссеру и художнику решать драматургические задачи. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.

Тема 2. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношений между собой и с окружением изобразительными средствами.

Тема 3. Художественно организованный замысел аудиовизуального проекта. Значение жизненных наблюдений, артистизм, знакомство с эпохами их стилистическими особенностями. Владение цветовыми нюансами, фактурами, умение работать с силуэтом и деталью.

Тема 4. Создание ансамбля характеров в серии эскизов. Коллективное творчество съемочной группы. Формирование единого видения.

Тема 5. Особенности работы художника над образным решением фильма с режиссером мультимедиа. Круг задач, решаемых творческой группой в подготовительном периоде проекта

Тема 6. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником.

Тема 8. Отличительные особенности цифрового изображения. Достоинства и недостатки. Пути преодоления жесткости изображения. Компьютерные спецэффекты. Соединение изображений.

Тема 9. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, художника, оператора) в подготовительный период.

Тема 10. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.

Задание для экзамена:

Мультимедийное произведение.

Тема: Выбор темы свободный.

Жанр и вид произведения: любой - по выбору студента.

Цель задания: изобразительное решение мультимедийного произведения.

3.3 Самостоятельная работа обучающихся

Студенты самостоятельно выполняют упражнения и учебные работы в соответствии с практической частью курса. Педагог консультирует их на этапе чернового монтажа, цветокоррекции, в процессе создания специальных эффектов, титров. Осуществляется контроль на этапе финального редактирования и сведения учебной работы.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

Обучение студентов с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся, а также с учетом рекомендаций медико-социальной экспертизы. В целях доступности обучения лицам с ограниченными возможностями здоровья ВГИК, при необходимости обеспечивает:

1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению: наличие альтернативной версии официального сайта в сети «Интернет» для слабовидящих; размещение в доступных для обучающихся, являющихся слепыми или слабовидящими, местах и в адаптированной форме (с учетом их особых потребностей) справочной информации; присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь; обеспечение выпуска альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт или аудиофайлы); обеспечение доступа обучающегося, являющегося слепым и использующего собаку-поводыря, к зданию;

2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху: дублирование звуковой справочной информации визуальной (установка мониторов с возможностью трансляции субтитров); обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;

3) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, материально-технические условия обеспечивают возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения, а также пребывания в указанных помещениях (наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проемов, локальное понижение стоек-барьеров; наличие специальных кресел и других приспособлений).

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основная литература

1. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова ; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово : КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
2. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст] : учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

Дополнительная литература:

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения, М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
3. Базен А., Ренуар Ж. Музей кино, М., 1995.
4. Бергман о Бергмане, М., Радуга, 1985.
5. Бертольд Брехт о театре. Сб. статей, М., 1960.
6. Брессон Р. Музей кино. М., 1994.
7. Выготский Л. Психология искусства. М., 1987.
8. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. М., Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. М., Искусство, 1964.
10. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.
11. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
12. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
13. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
14. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71.

6. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ

ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

а) информационные технологии, программное обеспечение

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

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

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. https://biblio-online.ru/	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. https://e.lanbook.com/	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	бессрочно

6.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Хопёр	1
	- Манипулятор мышь Genius	1
	Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
	Конфигурация системного блока:	12
	- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	
	- оперативная память – 32 Gb	
	-системный диск – SSD 254Gb	

	<ul style="list-style-type: none"> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров 	12 12
1021	<ul style="list-style-type: none"> - Станок для съёмки компьютерной перекладки - Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819 - Компьютерный монитор - Видеокамера Sony - Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV - Тележка для камеры Sachtler DollyDV75 - Кабель FireWire <p><u>Программное обеспечение</u></p> <p>STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации</p> <p>Номера лицензий: 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p> <p>2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2</p>	4 4 4 4 3 1 4 5

3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0	
4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0	
5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6	
<u>Освещение и оборудование для съёмок:</u>	24
-Fluo Lyte 110 Dmx	3
-Fluo Lyte 330 Dmx	6
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	3
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	6
-GRIP HEAD - D200B	1
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	
-Затемнение окон	2
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	15
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При подготовке к занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением теоретического материала или при решении задач у студента возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах студент

должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения.