

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 18.10.2022 15:19:40

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 18 »

февраля

2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.01 «РЕЖИССУРА»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Моушн-дизайн»

Форма обучения:

очная

Москва – 2021

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

Рецензент: Цыганков Василий Аркадьевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» января 2021
г.


(подпись)

/М.А. Солошенко /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ _____


(подпись)

/ В.В. Самсонова /
дпись)

Заведующая кафедрой
разработчика РПД _____


(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование системы профессиональных знаний, умений и навыков в области режиссуры, необходимых для создания анимационных фильмов.

Задачи:

- познакомить студентов с особенностями режиссуры анимационных фильмов, дать систематизированные знания в области режиссуры анимации;
- научить использовать в профессиональной деятельности аниматора возможности и средства режиссуры;
- продемонстрировать студентам специфику приемов режиссуры, работающих в анимации, технику разработки конфликтов и создания запоминающихся персонажей;
- сформировать у студентов основные навыки работы в режиссуре, в частности - написания сценариев анимационных фильмов разных жанров и разных форматов, а также умение писать и редактировать готовые короткие сценарии анимационных фильмов;
- познакомить студентов с основными законами построения истории, особенностями их применения к анимации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 5, 6 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 – способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1.3. Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений Уметь: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Режиссура» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 9 з.е. / 324 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	180
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	108
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	90
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 5, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	9 з.е. / 324 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации	4	4	-	1
2	Идея фильма. Теория и практика создания идеи	4	4	-	1
3	Синопис, литературный и режиссерский сценарий	4	4	-	1
4	Режиссерские этюды на заданные темы	4	4	-	1
5	Художественное решение. Персонаж и фон	4	4	-	1
6	Художественное решение. Тональное и цветовое решение	4	4	-	1
7	Персонаж. Тип, характер, конструкция	4	4	-	1
8	Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины	4	4	-	1
9	Изучение принципов анимационного движения	4	4	-	1
Итого (часов)		36	36	-	9
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.			
Всего за 5 семестр:		108 / 3 з.е.			
10	Раскадровка как рассказ	4	8	-	9
11	Монтаж и монтажные принципы	4	8	-	9
12	Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг	4	8	-	9
13	Работа с аниматором	4	8	-	9
14	Создание короткого анимационного сюжета	4	8	-	9
15	Навыки работы с фонограммой	4	8	-	9
16	Работа со звуком	4	8	-	9
17	Работа с актерами	4	8	-	9
18	Создание собственного режиссерского сценария	4	8	-	9
Итого (часов)		36	72	-	81
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.			
Всего за 6 семестр:		216 / 6 з.е.			
Итого часов по дисциплине:		72	108	-	90
Всего по дисциплине:		324 / 9 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации

Связь кинематографа и изобразительного искусства.

Тема №2. Идея фильма. Теория и практика создания идеи

Технические навыки и приемы создания идеи фильма.

Тема №3. Синопис, литературный и режиссерский сценарий

Понятие жанрового кино и авторского, режиссерское решение. Придумывание сценария фильма на заданные ключевые слова и игровые ситуации с целью научить мыслить нестандартно и непрямойно, а также для расширения ассоциативного ряда.

Тема №4. Режиссерские этюды на заданные темы

Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.

Тема №5. Художественное решение. Персонаж и фон

Стиль, зависимость и связь с технологией. Теория и практические занятия.

Тема №6. Художественное решение. Тональное и цветовое решение

Теория и практические занятия.

Тема №7. Персонаж. Тип, характер, конструкция

Ансамбль персонажей (для рассказа, фильма, пьесы).

Тема №8. Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины

Композиция кинокадра. Взгляд камеры. «Замкнутая» и «развернутая» композиция. Линия горизонта. Объект в кадре.

Тема №9. Изучение принципов анимационного движения

Движение в кадре и движение камеры. Теория и практические занятия.

Тема №10. Раскадровка как рассказ

Черновая и чистовая раскадровка, эпизод и сцена. Лейаут. Технические навыки и приемы рисования раскадровки. Изучение того, как с помощью этих приемов переводить словесный сюжет в визуальные образы в связи со специфическими возможностями кинематографа (монтаж, панорамы и т.п.).

Тема №11. Монтаж и монтажные принципы

Что такое монтажная фраза. Монтажный ритм в сцене. Зависимость длины куска (протяженности показа) от его содержания. Последовательный и параллельный монтаж. Разновидности параллельного монтажа.

Тема №12. Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг

Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения.

Тема №13. Работа с аниматором

Освоение различных анимационных технологий. Компьютерная, предметная и рисованная анимация. Изучение принципов работы, сходств и различий этих технологий.

Тема №14. Создание короткого анимационного сюжета

Анимационный сюжет (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.

Тема №15. Навыки работы с фонограммой

Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить грамотно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

Тема №16. Работа со звуком

Шумовое оформление. Звук в кадре и за кадром. Шумы синхронные и фоновые.

Тема №17. Работа с актерами

Диалоги. Образ и психосоматика. Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения. Запись диалогов под готовое изображение.

Тема №18. Создание собственного режиссерского сценария

Режиссерская разработка авторского сценария.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Ахметгалеева, З.М. Психология творчества в театрализованном представлении: учебно-методическое пособие - Кемерово: КемГУКИ, 2015.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438290>

2. Васенина, С.А. Музыкальная звукорежиссура: моделирование пространства фонограммы: монография - Нижний Новгород: Издательство Нижегородской консерватории, 2016.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483034>

3. Гончарук, А.Ю. Актерское мастерство и основы режиссуры: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457829>

4. Зоркая, Н.М. История отечественного кино: XX век - Москва: Белый город, 2014.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=441640>

5. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>

6. Павлов, А.Ю. Как написать хороший сценарий: советы начинающим сценаристам - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=375584>

7. Пластика слова. Словотворчество (по книге К. Чуковского «От двух до пяти»): сборник упражнений по дисциплине «Сценарное мастерство»: практическое пособие - 2-е изд. - Челябинск: ЧГАКИ, 2015.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492563>

8. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>

9. Ракипов, М.Р. Приемы диалога: незапрещенные приемы построения диалогов с примерами: сборник упражнений по дисциплине «Сценарное мастерство» - Челябинск: ЧГАКИ, 2015.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492568>

10. Режиссура аудиовизуального произведения: учебно-методический комплекс дисциплины - Кемерово: КемГУКИ, 2014.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438778>

11. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы - Москва: Прогресс-Традиция, 2017.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>

12. Спутницкая, Н.Ю. Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487848>

13. Съёмочное мастерство: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. *режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275522>*

14. Филонов, В.Ф. Событие как первооснова сценического действия: учебное пособие по дисциплинам «Мастерство артиста драматического театра», «Режиссура и актерское мастерство» - Челябинск: ЧГИК, 2016.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=491935>

15. Эйзенштейн, С.М. О строении вещей - Санкт-Петербург: Алетейя, 2014.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=235587>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online

2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>

4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>

5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>

6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению кинематографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение творческих приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса. В процессе изучения дисциплины «Режиссура» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов анимационного искусства, принципов и методов их построения.

3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.

4. Выполнение творческих заданий.

5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

1. Создание эпизодного плана полнометражного анимационного фильма.

Практические занятия по дисциплине

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну и современному искусству.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов

по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.02 «РЕЖИССУРА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Москва – 2021

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1.3. Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений Уметь: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>В целом знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>Знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>В полном объеме знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
<p>Не знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не умеет:</p>	<p>В целом знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом умеет:</p>	<p>Знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Умеет:</p>	<p>В полном объеме знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме умеет:</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>умеет: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
<p>Не знает: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений</p> <p>Не умеет: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации</p>	<p>В целом знает: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений</p> <p>В целом умеет: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных</p>	<p>Знает: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений</p> <p>Умеет: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных</p>	<p>В полном объеме знает: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений</p> <p>В полном объеме умеет: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 5 семестр

1. Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.
2. Создание раскадровки на выбранную тему, видеосъемка.

Пример творческого задания, 6 семестр

1. Создание анимационного сюжета (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.
2. Создание ритмического этюда, на основе заданного саундтрека с целью научить адекватно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр

1. Жанровое многообразие анимации.
2. Специфика изобразительного решения анимационного фильма.
3. Объемная анимация.
4. Работа режиссера с художником постановщиком
5. Виды монтажа.
6. Режиссерский сценарий.

7. Принципы монтажа.
8. Традиционная анимация.
9. Понятие изобразительной композиции в анимационном фильме.
10. Ассоциативный монтаж.
11. Принципы анимации Уолта Диснея.
12. Выразительные средства в кино.
13. Линейный и нелинейный монтаж.
14. Понятие смежных кинематографических профессий.
15. Ритмическое построение фильма.
16. Сюжет и образ.
17. Монтаж, как способ творческого мышления.
18. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами.
19. Основные этапы производственного процесса работы над фильмом.
20. Монтаж как технологический и творческий процесс.
21. Сюжет и фабула.
22. Принципы анимационного одушевления.
23. Изобразительные особенности персонажа анимационного фильма.
24. Создание образа в анимационном кино.
25. Творческий диапазон средств выразительности компьютерной анимации.
26. Кадр, план. Крупность кадра.
27. Роль, функции художника аниматора
28. Тайминг в анимации.
29. Перезапись. Последний творческий этап в процессе создания фильма.
30. Роль и функции кинорежиссера.
31. Мизансцена, как образное выражение режиссерского замысла.
32. Компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной анимации.
33. Основные виды мизансцены.
34. Работа с композитором. Определение тем и характера музыки.
35. Разнообразие форм классической и современной анимации.
36. Новые возможности нелинейного компьютерного монтажа в анимации.
37. Съёмочный процесс. Реализация режиссерского замысла.
38. Экспликация как цветосветовая драматургия.
39. Творческий метод работы режиссера компьютерной анимации.
40. Анимационные техники и технологии.
41. Законы движения в анимационном кинематографе.
42. Различные приемы монтажных сцеплений эпизодов, сцен в фильме.
43. Принципы традиционной анимации в применении с компьютерной анимацией.
44. Изобразительные особенности разработки эскизов и декораций.
45. Музыкальная экспликация.
46. Работа режиссера с оператором.
47. Новые возможности современных цифровых технологий и компьютерной анимации.
48. Монтажная фраза.
49. Монтаж – основной принцип композиционной организации фильма.
50. Литературный сценарий.
51. Разделение творческого труда в анимации.
52. Режиссерская экспликация.
53. Раскадровка как графический сценарий фильма.
54. Анимация и карикатура.
55. Работа режиссера с художником аниматором.
56. Специфические средства раскрытия внутреннего мира персонажей.
57. Монтажная композиция сцены, эпизода.

58. Гротеск и гипербола.
59. Звуковая партитура фильма.
60. Принципы построения трехмерного пространства и трехмерных объектов.
61. Ритм и время в анимации.
62. Монтажно-тонировочный период
63. Технологическая цепочка создания анимационного компьютерного фильма.

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Вертикальный монтаж.
2. Количество видов крупности планов по Кулешову.
3. Кого из литераторов С.Эйзенштейн считал наиболее кинематографичным?
4. Материал пластического мышления человека и экранного творчества
5. Монтаж отснятых с захлестом планов движущихся объектов, с циклическим ритмом.
6. Стилистический прием, построенный на сопоставлении одного предмета с другим.
7. Монтаж изображения и звука.
8. Монтаж - основной принцип композиционной организации фильма.
9. Монтаж соседних кадров, отснятых планов изображения в разном темпе движения.
10. Масштаб изображения в кадре.
11. Ритмическая организация отснятых кадров при монтаже от деталей к общему.
12. Повествовательный монтаж.
13. Монтаж, как способ творческого мышления.
14. Количество принципов монтажа по А.Г.Соколову.
15. Внутрикадровый монтаж.
16. Виды монтажа.
17. Ускоренная съемка с частотой смены кадров более 24-25 в секунду.
18. Изображение части пространства во времени, заключенное в рамки экрана.
19. Фраза, построенная на резком чередовании нескольких монтажных лейтмотивов.
20. Воображаемая линия съемки, проходящая через два объекта.
21. Линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами.
22. Монтаж аттракционов.
23. Монтаж отснятых двух объектов, взаимодействующих друг с другом, строго с одной стороны от линии их взаимодействия.
24. Свет, определяющий степень контраста изображения, высветляющий тени, возникающие в результате действия рисующего света.
25. Параллельный монтаж.
26. Съемка одного персонажа через плечо другого.
27. Соединение двух снятых на киноплёнке сцен фильма, при котором первая постепенно переходит во вторую.
28. Определенная система, включающая в себя интенсивные цветовые акценты, подчиненные единой гамме в фильме.
29. Способ изложения содержания сцены, при которой действие фильма продолжается без видимых для зрителя разрывов во времени и действии.
30. Относительный масштаб изображения в кадре.
31. Принципы монтажа.
32. Монтажная аппаратура в кино.
33. Способ создания кинометафор и ассоциаций.

34. Вытаскивание одного кадра другим, вытаскивание осуществляется с помощью шторок.
35. Прием, используемый для подчеркивания остроты драматического поворота в событиях на экране при помощи света.
36. Предтеча современного «зрелищного» кинематографа.
37. Эталон крупности, мера масштаба изображения объекта в кадре.
38. Монтажный сценарий, определяющий художественное качество фильма.
39. Виды электронного монтажа.
40. Способ активного вовлечения разума зрителя в переработку информации и выискивания смысла сцены и эпизод.
41. Музыкальное оформление какого-либо фильма мультфильма или компьютерной игры.
42. Несовпадение изображения и звука.
43. Способ монтажа, при котором действие, происходящее в разных местах, монтируется в единую последовательность, создавая ощущение одновременности происходящего.
44. Процесс записи и наложения эффектов проходят в режиме реального времени.
45. Процесс перевода сигнала с пленки на диск.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).