

**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 М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«РЕЖИССУРА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»

Направление подготовки, специальность 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»

Специализация «Режиссер анимации и компьютерной графики»

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 программы специалитета – Режиссер анимации и компьютерной графики

Автор: Н.В.Орлова, доцент


Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры
Режиссуры анимационного фильма
(название кафедры)

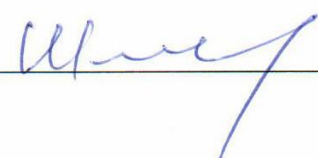
Протокол № 22/1 от « 18 » 05 20 18 г.

Заведующий кафедрой  В.Н.Зуйков

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 Режиссура анимационного фильма

по направлению подготовки Режиссер анимации и компьютерной графики

на 2019/2020 учебный год

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

Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	869	85	59	85	75	119	98	153	195
Лекции:	268	34	14	-	-	34	28	68	90
Практические занятия	474	34	30	68	60	68	56	68	90
Индивидуальные занятия	127	17	15	17	15	17	14	17	15
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	523	17	13	59	33	55	82	135	129
Контроль	228	6	36	36	36	6	36	36	36
Вид промежуточной аттестации –зачет с оценкой, экзамен	ЗаО Экз	ЗаО	Экз	Экз	Экз	ЗаО	Экз	Экз КП	Экз
ИТОГО:	часов	1620	108	108	180	144	180	216	324
Общая трудоемкость	зач. ед.	45	3	3	5	4	5	6	9
									10

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 20.05.2020г.

Зав. кафедрой В.Н.Зуйков /В.Н.Зуйков/

«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

Дисциплина «Режиссура анимационного фильма» относится к базовой части основной образовательной программы.

Основная цель дисциплины «Режиссура анимационного фильма» заключается в том, чтобы познакомить студентов с многообразием идей, изобразительных, игровых и звуковых решений, научить будущих режиссеров формулировать замысел в законченной форме, используя все возможные выразительные средства: литературу, изображение, движение, ритм, кинокомпозицию, звук, технологию.

Задачи дисциплины:

в сфере освоения теории режиссуры:

- познакомить студентов с основными составляющими кинопроизведения: кинодраматургия, изображение, композиция кадра, сцены, эпизода, композиция фильма, движение, ритм, жест, деталь, монтаж(виды, формы, приемы), звуковая партитура;
- научиться создавать: режиссерский сценарий, экспликацию, раскадровку, аниматик;
- дать знания о жанрах, формах и техниках современной анимации и компьютерной графики;
- дать представление об анимационном времени, образной системе в режиссерском решении фильма;

в сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- развивать умение замечать и анализировать достоинства и ошибки анимационных фильмов;
- анализировать анимационный фильм с точки зрения заключенных в нем темы, идеи или послания;
- научить выражать замысел в виде режиссерского сценария, экспликации, эскизов, раскадровки, аниматика;
- научить последовательному исполнению производственного плана создания фильма;

в сфере практической работы студентов:

- содействовать приобретению умения работать в коллективе и во главе коллектива (умение собрать команду, сформулировать и поставить задачу перед коллегами и исполнителями);
- совершенствовать владение устной и письменной речью, литературным языком в работе над литературным и режиссерским сценарием;
- дать представление о работе по договору, составлении и утверждению сметы, о продюсерской деятельности;

в сфере личностного развития студентов:

- развивать общий культурный уровень студентов через знакомство с литературой, музыкой, кино, философией, изобразительным искусством, а также коммуникабельность, личное общение и способность нахождения в общественном культурном процессе (в том числе планируется участие студентов в кинофестивалях и обмен опытом со студентами зарубежных киношкол);
- содействовать формированию собственной творческой позиции, исходя из индивидуальных особенностей, таланта и судьбы;
- способствовать интеграции личности студента в историческое пространство национальной культуры и формированию исторического сознания;
- воспитывать художественный вкус и уважительное отношение к отечественной духовно-нравственной культуре.

Работа по дисциплине «Режиссура анимационного фильма» делится на четыре основные части: лекции, индивидуальные занятия, теоретические просмотрные семинары по фильмам, фото и изобразительным материалам, практическая работа по реализации творческого замысла в производственных условиях.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Режиссура анимационного фильма» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется на 1,2,3,4 курсах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: русский язык, литература, рисунок, живопись, композиция.

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

1. Изобразительное решение анимационного фильма.
2. Теория и практика компьютерной графики.
3. Анимация (мультдвижение).
4. Звуковое решение фильма.

Мастерство режиссера анимационного фильма является основной профилирующей дисциплиной, которая готовит студентов к коллективной творческой деятельности на анимационных киностудиях, созданию индивидуальных творческих проектов, а также к созданию авторских фильмов для участия в фестивалях с первого по десятый семестры включительно. В процессе обучения студент приобретает необходимые знания и мастерство для самостоятельной творческой работы в коллективе специалистов всех анимационных профессий. Процесс обучения студентов по профилирующей дисциплине в течение пяти лет предусматривает: Овладение мастерством традиционной классической анимации, используя богатый опыт предыдущих

поколений аниматоров. Освоение новых аспектов анимации связанных с развитием компьютерных технологий, предлагающих огромный спектр возможностей. Освоение смежных специальностей и выполнение всех видов работ, с которыми придется сталкиваться режиссеру на производстве.

Для этого студентам необходимо:

1. Приобрести знания и овладеть основами в области драматургии, изобразительного искусства, актерского мастерства, пантомимы, искусства одушевления (анимации), компьютерной графики, операторского мастерства, звукового оформления и монтажа.
2. Научиться владеть литературным языком, писать литературный и составлять режиссерский сценарий анимационного фильма по собственным (оригинальным) или заимствованным сюжетам.
3. Придумать и выразить изобразительными средствами уникальный образ персонажа, его характер, пластику, вторые планы, среду и место действия. Научиться выражать содержание будущего фильма в раскадровке: графически оформленной композиции кадра, сцены, эпизода и всего законченного произведения.
4. Создавать «Аниматик» в виде раскадровки снятой на видео (оцифрованной), положенной на временную шкалу и соответственно озвученной с внесением элементов анимации (движения).
5. Овладеть музыкальной культурой, умением слышать музыку, реплики, шумы. Понимать и чувствовать особенности, возможности и способы использования звука в кино.
6. Непосредственно выполнять анимационный проект, который должен выглядеть как законченный анимационный фильм с привлечением всех необходимых компонентов.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Универсальные компетенции:

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

Знает:

УК-2.1. основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности;

УК-2.2. технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности;

УК-2.3. закономерности создания художественного образа и технологии

его реализации;

Умеет:

УК-2.4. генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел);

УК-2.5. ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;

УК-2.6. осуществлять публичное представление проекта;

Владеет:

УК-2.7. навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности;

УК-2.8. навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами;

УК-2.9. навыками организации творческо-производственного процесса.

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

Знает:

УК-3.1. специфику профессиональной деятельности;

УК-3.2. методы регулирования межличностных отношений в процессе выполнения трудовых функций профессиональной деятельности;

УК-3.3. принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта;

Умеет:

УК-3.4. работать индивидуально и во взаимодействии с другими исполнителями проекта;

УК-3.5. вырабатывать стратегию коллективной реализации проекта с учетом трудовых функций участников проекта;

УК-3.6. предвидеть результаты своих действий;

Владеет:

УК-3.7. навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта;

УК-3.8. навыками планирования последовательных действий по достижению поставленной цели.

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.

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 придумать и точно сформулировать идею анимационного проекта. Аргументировать смысл и способ реализации разработанного режиссёром анимационного проекта.

Знает:

ПКО-1.1. современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного кино;

Умеет:

ПКО-1.2. генерировать новые идеи анимационных проектов; реализовывать актуальные идеи в искусстве анимации;

Владеет:

ПКО-1.3. классическими и новейшими инструментами искусства анимации мастерством организации творческого процесса, а также, средствами противостояния своим оппонентам.

ПКО-2 Способен совместно с коллективом съёмочной группы осуществлять постановку на основе литературного сценария и нести ответственность за правильность ее трактовки.

Знает:

ПКО-2.1. как организовать насыщенный художественными поисками продуктивный творческий процесс в партнерстве с творческой группой анимационного кино;

Умеет:

ПКО-2.2. анализировать творческие идеи, критически их оценивать, формулировать возникающие в процессе работы над фильмом проблемы, четко излагать и аргументированно защищать свою точку зрения;

ПКО-2.3. формулировать замысел будущего фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с участниками творческого процесса, в том числе с драматургом и композитором;

ПКО-2.4. отчётливо объяснять смысл каждой составной части анимационного проекта;

Владеет:

ПКО-2.5. приемами управления творческим коллективом (группой) при создании анимационного фильма.

ПКО-3 Способен разработать режиссерский сценарий, установить хронометраж сцен, руководить графической раскадровкой сценария по мизансценам, разработать типы действующих персонажей и основных эскизов декораций.

Знает:

ПКО-3.1. специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма на основе литературного сценария, особенности работы художника-постановщика анимационного кино.

Умеет:

ПКО-3.2. создавать режиссёрскую экспликацию анимационного проекта;

ПКО-3.3. грамотно ставить задачу техническим службам;

ПКО-3.4. применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, сценариев, выбранных для постановки анимационного фильма, совместно с художником-постановщиком и монтажером создавать аниматик будущего фильма.

ПКО-4 Способен создавать совместно с художником-постановщиком, художником-графиком и монтажером изобразительный стиль фильма и с композитором разрабатывать музыкальный сценарий.

Знает:

ПКО-4.1. основы мастерства режиссера кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;

Умеет:

ПКО-4.2. осмысливать и анализировать, критически оценивать творческие идеи, а также обосновывать и защищать свою точку зрения, понимать проблему и находить пути ее решения;

Владеет:

ПКО-4.3. художественными и техническими средствами для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции анимационного фильма.

ПКО-5 Способен к конструктивному диалогу с продюсером, художником, редактором, консультантом.

Знает:

ПКО-5.1. функции драматурга, продюсера, композитора, художника редактора, консультанта в процессе создания анимационного фильма;

Умеет:

ПКО-5.2. воспринимать и анализировать критические замечания продюсера, редактора, консультанта;

ПКО-5.3. организовать свой труд, самостоятельно или в составе съемочной группы вести творческий поиск, анализировать и оценивать результаты своей профессиональной деятельности;

Владеет:

ПКО-5.4. навыками редактирования анимационного фильма на основе сформированных критических замечаний;

ПКО-5.5. технологией аудиовизуального производства с учетом специализации – от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенном для публичного использования.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. 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):	830	72	80	72	80	126	112	144	144
Теоретический блок:									
Лекции	176	-	-	-	-	36	32	54	54
Практический блок:	516	54	64	54	64	72	64	72	72
Индивидуальные занятия	138	18	16	18	16	18	16	18	18
Самостоятельная работа:	430	36	28	72	64	54	32	36	108
Формы текущего контроля успеваемости		-	Экз	Экз	Экз	Экз	Экз	-	Экз
Промежуточная аттестация	216	-	36	36	36	36	36	-	36
Всего часов	1476	108	144	180	180	216	180	180	288

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1. Структура дисциплины

Общее количество академических часов- 1476(1107 астрономических).

Количество зачетных единиц-41

Экзамены на 2,3,4,5,6,8 семестрах

2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				СРС
			лек.	практ.	лаб.	инд.	
1	Введение в специальность. Кино как синтез искусств.	2	2				
2	Анимация как искусство.	5	2			3	
3	Основные компоненты анимационного произведения.	5	2			3	
4	Тема как выражение личности автора.	26	2	11		3	10
5	Первые этапы работы над фильмом, их последовательность.	28	4	11		3	10
6	Литературный сценарий.	23	4	11		3	5
7	Режиссерский сценарий.	28	4	11		3	10
8	Экранизация литературного произведения.	28	4	11		3	10
9	Сюжет. Источники сюжета. Выражение концепции фильма через сюжет.	28	4	11		3	10
10	Конфликт как основа построения и развития сюжета.	28	4	11		3	10
11	Особенности и виды драматургических ходов.	28	4	11		3	10
12	Работа с художником-постановщиком.	28	4	11		3	10
13	Эскиз	28	4	11		3	10
14	Экспликация, ее значение и особенности.	28	4	11		3	10
15	Раскадровка.	28	4	11		3	10
16	Персонаж. Значение и особенности сбора материала для поиска персонажа, их источники.	28	4	11		3	10
17	Пространство персонажа.	28	4	11		3	10
18	Пластика изображения. Зависимость от технологии.	28	4	11		3	10
19	Актёрская игра.	28	4	11		3	10
20	Композиция кадра.	28	4	11		3	10

21	Композиция эпизода.	28	4	11		3	10
22	Крупность кадра как содержание и элемент композиции фильма.	28	4	11		3	10
23	Панорама как содержание и элемент композиции.	28	4	11		3	10
24	Композиция фильма.	28	4	11		3	10
25	Монтаж как средство создания целого, передачи содержания.	28	4	11		3	10
26	Внутрикадровый монтаж.	28	4	11		3	10
27	Эмоциональный монтаж.	28	4	11		3	10
28	Многослойный (вертикальный) монтаж.	28	4	11		3	10
29	Анимация как поэзия.	28	4	11		3	10
30	Ритм как связь изображения и звука.	28	4	11		3	10
31	Жест в анимационном фильме.	28	4	11		3	10
32	Реальность и условность движения.	28	4	11		3	10
33	Деталь. Значение и влияние на драматургическое действие.	28	4	11		3	10
34	Музыкальная драматургия фильма.	28	4	11		3	10
35	Особенности музыкального звучания фильма.	28	4	11		3	10
36	Особенности шумового звучания фильма.	28	4	11		3	10
37	Реплика и текст в кино. Особенности звучания.	28	4	11		3	10
38	Виды и особенности технологий анимационного кино.	28	4	11		3	10
39	Особенности рисованных технологий анимационного кино.	23	4	11		3	5
40	Особенности техники перекладки.	28	4	11		3	10
41	Особенности подкамерных технологий съемки.	36	4	19		3	10
42	Тайминг	28	4	11		3	10
43	Особенности послепроизводственной обработки материала.	36	4	19		3	10

44	Работа режиссера на озвучивании.	28	4	11		3	10
45	Перезапись (сведение реплик, музыки и шумов в системе нелинейного монтажа).	36	4	19		3	10
46	Производственный план и система просчета всех компонентов фильма во временных рамках.	36	4	19		3	10
47	Разработка идеи дипломного проекта.	24		11		3	10
	Промежуточная аттестация	216					
	Итого	1476	176	516		138	430

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в специальность. Кино как синтез искусств. Взаимодействие видов искусства их взаимное влияние друг на друга, как проявляются элементы одного вида искусства в другом, обогащая, изменяя и развивая его.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 2. Анимация как искусство и изобразительное искусство как анимация: возникновение элементов анимации в истории изобразительного искусства, в чем и как они проявляются. Очевидность, необходимость и важность понимания связей анимации с историей изобразительного искусства, музыки, поэзии и театра.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 3. Основные компоненты анимационного произведения. Тема. Сценарий. Режиссерская разработка. Изображение. Движение. Композиция. Монтаж. Звук. Значение и сущность их связи и взаимодействия.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 4. Тема как выражение личности автора. В чем заключается авторское мировоззрение. Поиск и выбор темы.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 5. Первые этапы работы над фильмом, их последовательность. Замысел, выбор темы, сбор материала. Режиссерская тетрадь как

необходимый инструмент в работе над сбором материала, формирования замысла будущего фильма.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 6. Литературный сценарий. В чем его необходимость, специфика. Различные формы литературного оформления будущего фильма, их особенности.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 7. Режиссерский сценарий. В чем его необходимость, специфика.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 8. Экранизация литературного произведения. Значение и особенности киноязыка. Его законы. Связь и отличие от первоисточника. Как кинопроизведение обогащает или обедняет литературу.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 9. Сюжет. Источники сюжета. Выражение концепции фильма через сюжет. Его конструкция. Законы и стихийность. Элементы, их особенности и значение.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 10. Конфликт как основа построения и развития сюжета. Конфликт как основная эмоциональная и смысловая составляющая действия.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 11. Особенности и виды драматургических ходов. Сюжетная линия, ее ограничения, последовательность, простота, сложность и множественность. Параллельность и пересечение сюжетных линий. Завязка сюжета, его развитие. Активность и пассивность действия. Кульминация, ее место и время. Сюжетные элементы: флэшбэк, рефрен. Развязка. Пауза. Финал.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 12. Работа с художником - постановщиком. Объяснение задачи. Связь темы с изобразительной формой и технологией.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 13. Эскиз. Значение, особенности, отличие от станкового произведения. Технология. Черновой и чистовой эскиз. Эскиз персонажа, пространственной среды, персонажа в действии, в игровых ситуациях. Эскиз сцены, эпизода.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 14. Экспликация, ее значение и особенности. Форма, содержание, технология.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 15. Раскадровка. Значение и особенности. Общая и подробная раскадровка. Раскадровка фильма, эпизода, сцены, плана (кадра).

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 16. Персонаж. Значение и особенности сбора материала для поиска персонажа, их источники. Черновая разработка. Необходимые элементы: конструкция, силуэт, пропорции, характер, деталь. Стилль. Значение игровой ситуации в разработке персонажа.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 17. Пространство персонажа. Как персонаж создает и организует пространство фильма. Их связь и взаимообусловленность.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 18. Пластика изображения. Зависимость от технологии. Связь изобразительной формы, технологии с содержанием и формой повествования. Связь изобразительной формы, стиля и движения.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 19. Актерская игра. Необходимость понимания сущности и значения актерской игры для создания характера персонажа, формирования и развития сюжета, разработки игровой ситуации. Как уровень, содержательность, стиль и метод актерской игры влияет на содержание, интонацию действия.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 20. Композиция кадра. Значение, основы и принципы построения. Влияние на содержание кадра. Динамика. Пространство. Линейность.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 21. Композиция эпизода. Связь композиции кадра с композицией эпизода. Ее значение и особенности.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 22. Крупность кадра как содержание и элемент композиции фильма. Общий, средний, крупный планы. Их обусловленность. Особенности.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 23. Панорама как содержание и элемент композиции. Скорость и характер движения камеры. «Эмоциональная» камера. Переход. Расчет панорамы. Особенности покадровой панорамы.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 24. Композиция фильма. Связь композиции кадра с композицией эпизода и композицией фильма. Ее значение и особенности.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 25. Монтаж как средство создания целого, передачи содержания. Функции, виды и принципы монтажа по Эйзенштейну. Последовательный, параллельный, контрастный, образный монтаж. Метрический, ритмический, тональный и обертоновый монтаж.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 26. Внутрикадровый монтаж. Средства внутрикадрового монтажа: мизансцена, панорама, перевод фокуса.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 27. Эмоциональный монтаж. Пространство зрительского воображения, способы восприятия. Разница между смысловой и эмоциональной связью кадров.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 28. Многослойный (вертикальный) монтаж. Участие в действии всех слоев киноязыка.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 29. Анимация как поэзия. Особенности поэтического киноязыка. Формы и средства поэтического киноповествования.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 30. Ритм как связь изображения и звука. Ритм и эмоциональное содержание. Простой и сложный ритм. Интонация как эмоциональная окраска.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 31. Жест в анимационном фильме. Физическая основа жеста. Основные законы физического движения. Множественность значений жеста. Жест как драматургия. Жест как внешность и характер персонажа, как психология поведения, выражение нравов и традиций. Эмоциональная составляющая жеста. Скрытое значение жеста. Жест как выражение внутреннего состояния. Соотношение формы и содержания жеста. Экономность движения. Экономный жест. Статика.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 32. Реальность и условность движения. Пантомима. Танец.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 33. Деталь. Значение и влияние на драматургическое действие.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 34. Музыкальная драматургия фильма. Выбор музыки. Соотношение и связь музыки с драматургическим действием. Характер, плотность, пространство и место звучания. Фактура звука, технологические особенности записи, зависимость от содержания.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 35. Особенности музыкального звучания фильма. Связь и взаимодействие музыки с изображением, с репликами и шумовой фактурой.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 36. Особенности шумового звучания фильма. Выбор шумов. Соотношение шумовой фактуры с драматургическим действием, изображением, музыкой и репликами. Фонотечные и синхронные шумы.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 37. Реплика и текст в кино. Особенности звучания. Методы записи и способы использования. Голосовые фактуры. Интонация звучания. Соотношение с остальными компонентами изображения и звука фильма.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 38. Виды и особенности технологий анимационного кино. Соотношение технологии с темой, жанром, драматургией, изобразительным решением. Выбор технологий.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 39. Особенности рисованных технологий анимационного кино. Ручные и компьютерные рисованные технологии. Сочетание различных технологий.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 40. Особенности техники перекладки. Многослойность, фактура, виды материалов. Особенности компьютерной перекладки.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 41. Особенности подкамерных технологий съемки. Техника «ожившей живописи», использование сыпучих материалов. Подкамерная прорисовка.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 42. Тайминг - временная шкала. Работа с таймингом в аниматике. Расчет воображаемого времени. Характерные особенности времени в анимационном фильме. Условность экранного времени. Временная единица. Соотношение реального и экранного времени. Отсутствие времени.
Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 43. Особенности послепроизводственной обработки материала. Титры, их стилистическое решение, соотношение с темой и драматургией. Специальные эффекты, особенности их использования, их значение. Обработка изображения, коррекция цвета.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 44. Работа режиссера на озвучивании. Способы и особенности подбора, распределения и использования репличных и шумо-музыкальных компонентов. Работа с актерами. Постановка задачи. Показ. Работа с дублями. Особенности и значение работы с экранным изображением и музыкой во время записи актеров.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 45. Перезапись (сведение реплик, музыки и шумов в системе нелинейного монтажа). Особенность работы с множеством звуковых слоев. Методы и способы отбора и совмещения.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 46. Производственный план и система просчета всех компонентов фильма во временных рамках. Способы расчета времени, необходимого для прохождения всех этапов создания фильма.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

Тема 47. Разработка идеи дипломного проекта. Особенности выбора темы для дипломного проекта. Проблемы создания дипломного проекта анимационного фильма. Анализ и использование опыта работы студентов и педагогов над реализацией дипломного проекта.

Формирование компетенций: УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция,

Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной анимации и выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

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

- выполнение творческих проектов,

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6	
2.	Этапы формирования компетенций	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - теоретические занятия (лекции по темам программы с показом изобразительных, фото и видео материалов) - обсуждения по темам теоретических занятий - самостоятельная работа обучающихся по темам теоретических занятий	УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка и обсуждение этапов выполнения практических заданий (выбор тем, подбор материала, выполнение эскизов, сценария, экспликации, раскадровки, аниматика, фильма) - выполнение заданий по практическим занятиям - самостоятельная работа по темам практическим занятий	УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - проверка качества аргументации авторской позиции в теоретических вопросах при проведении семинаров и обсуждений	УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6

	<ul style="list-style-type: none"> - проверка результатов приобретенных навыков творческих поисков, выработки авторской позиции и исследовательской работы по сбору, обработке и анализу необходимой информации для выполнения самостоятельной работы - оценка активности и эффективности участия в теоретической дискуссии в рамках обсуждений, семинаров, выполнении теоретических работ - выполнение творческих практических заданий в рамках создания самостоятельного анимационного фильма 	
3.	<i>Показатели оценивания компетенций</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещение теоретических занятий - ведение конспекта занятий - участие в обсуждении теоретических вопросов, результатов теоретической и практической работы курса на теоретических и практических занятиях - наличие на теоретических и практических занятиях требуемых материалов (конспектов лекций, изобразительных, литературных и научных материалов) - наличие выполненных самостоятельных заданий по теоретическим вопросам тем
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещение консультаций - правильное и своевременное выполнение практических заданий - теоретическое обоснование художественной позиции по выбору темы и авторскому решению - способность аргументировать свою точку зрения - составление планов, умение организовать самостоятельную и коллективную творческую и практическую деятельность - участие в обсуждении и дискуссии на предлагаемую тему
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов для организации и реализации собственной и коллективной творческой и практической деятельности - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия

		- успешное выполнение творческих и практических заданий
4.	<i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i>	
	<u>Этап 1:</u> 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, конспекты лекций, изобразительные, литературные, научные и видео материалы) - задания для самостоятельной работы выполненные письменно и своевременно
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - теоретическая разработка творческой темы выполнена самостоятельно и представлена в письменной и изобразительной 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, моделирования в рамках творческих семинаров, выполнения теоретических и практических работ - способность самостоятельно анализировать драматургию, режиссуру, художественный и профессиональный уровень анимационного, документального, научно-популярного и игрового фильма
	<u>Этап 3:</u> 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, драматургии, изобразительному и анимационному решению и исполнению

		- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений -зачет и экзамен
--	--	--

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	УК-2	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
2	УК-3	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
3	ОПК-6	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
4	ПКО-1	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
5	ПКО-2	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
6	ПКО-3	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
7	ПКО-4	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
8	ПКО-5	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен

9	ПКО-6	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 анимационного фильма» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Доклад
- Обсуждение
- Творческое задание
- Практическое задание
- Зачет, экзамен, защита диплома

Доклад

В рамках учебного процесса по данной дисциплине происходит просмотр фильмов, посещение художественных выставок, концертов, лекций, мастер-классов, научных конференций и семинаров всей студенческой группой, после чего преподаватель назначает докладчика, который готовит подробный, обстоятельный разбор произведения либо проведенного мероприятия (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 произведение, но и ответственность, культуру речи, навык публичных выступлений, уважительное отношение к чужому мнению и умение отстаивать собственную точку зрения, вырабатывает навыки для будущей научной, исследовательской деятельности.

Обсуждение

В рамках лекционных занятий, семинаров, обсуждении итогов фестивалей и просмотров, консультаций по результатам выполнения теоретических, творческих и практических заданий студент участвует в обсуждении результатов собственной работы и работы сокурсников.

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи и впечатления по поводу просмотренного произведения, проведенного мероприятия, предложенного педагогом задания, результатов выполнения теоретического и практического задания. Обсуждение носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений. 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 условиях обучения и кинопроизводства, формировании собственной авторской позиции и художественного вкуса.

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является формирование правильного представления о сущности киноискусства, его общественной функции, места и роли режиссера в творческом процессе создания анимационного фильма, авторского решения в раскрытии темы, художественной позиции.

В ходе занятий студент должен получить представление о средствах художественной выразительности и кинематографического языка, об умении литературно, художественно и кинематографически раскрыть заданную либо самостоятельно выбранную тему, о монтажном и художественном мышлении режиссера. Это достигается системой выполнения заданий по анимационному производству и самостоятельной работе.

Основными видами творческих работ являются: литературные сценарии, литературные зарисовки, эссе, художественные работы, наброски, эскизы и т.д.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Зачет, экзамен, защита диплома

Проходит в форме показа, обсуждения, защиты подготовительного материала, этапов разработки и конечного результата по заранее выбранной либо предложенной теме, 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.

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

Примерный перечень тематики докладов.

Тема 1. Режиссерский сценарий.

Тема 2. Раскадровка.

Тема 3. Задачи режиссера анимационного кино

Тема 4. Особенности рисованных технологий анимационного кино.

Тема 5 Тема как выражение личности автора.

Тема 6. Литературный сценарий: отличный от других видов литературы.

Тема 7. Композиция кадров.

1.6.2 Примерный перечень тематики обсуждений.

Тема 1. Основные компоненты анимационного производства.

Тема 2. Тема как выражение личности автора.

Тема 3. Первые этапы работы над фильмом, их последовательность.

Тема 4. Литературный сценарий.

Тема 5. Режиссерский сценарий.

Тема 6. Сюжет. Источники сюжета.

Тема 7. Конфликт как основа построения и развития сюжета.

Тема 8. Особенности и виды драматургических ходов.

Тема 9. Работа с художником - постановщиком.

Тема 10. Экспликация, ее значение и особенности.

Тема 11. Персонаж. Значение и особенности сбора материала для поиска персонажа, их источники.

Тема 12. Крупность кадра как содержание и элемент композиции фильма.

Тема 13. Панорама как содержание и элемент композиции.

Тема 14. Монтаж как средство создания целого, передачи содержания.

Тема 15. Музыкальная драматургия фильма.

Задание для экзамена

Разработка заявки анимационного фильма, литературного и режиссерского сценария, эскизов, раскадровки, аниматика, анимационного кинопроизведения.

Выбор темы свободный, предложенный мастером или членами кафедры.

Жанр и вид произведения: любой - по выбору студента или мастера.

Цель задания: решение полного комплекса задач по замыслу и исполнению анимационного фильма. Обретение творческих и профессиональных навыков, необходимых в профессии режиссера анимационного кино.

В ходе учебного курса студенты должны задумать и создать в течение 5 лет 3 проекта анимационных фильмов:

1. Учебный — первая попытка применения на практике полученных знаний и практических навыков. (в пределах 3-х минут экранного времени.

2. Курсовой — более развернутый замысел в форме анимационного фильма с

использованием компьютерных технических средств - (в пределах 3 — 5 минут экранного времени).

3. Дипломный анимационный фильм, выполненный на кино — видео или цифровом носителе — законченное произведение, свидетельствующее о мастерстве в режиссерском, изобразительном, эстетическом и техническом воплощении замысла. Тема дипломного проекта и его техническое воплощение определяется студентом и утверждается руководителями мастерской. Объем произведения диктуется его содержанием.

3.3. Самостоятельная работа обучающихся

Главная особенность данного курса заключается в обучении студентов навыкам мастерства непосредственно в процессе создания индивидуального творческого проекта и отказе от отдельных упражнений не связанных с созданием фильмов. Это обеспечивает высокую заинтересованность студента и более глубокое и быстрое усвоение материала.

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

1. Выбор литературного первоисточника или собственного замысла студента.
2. Поиск сопутствующих материалов (эпохи, культурного и бытового слоя, архитектуры, национальных особенностей и т.д.)
3. Поиск характеров персонажей и стиля их изображения.
4. Разработка темы для экранного воплощения в виде раскадровки.
5. Создание аниматика с максимальным приближением к экранному времени будущего фильма с использованием музыки и, при необходимости, реплик.
6. Непосредственное выполнение всего спектра работ, необходимых для анимационного фильма с привлечением помощи студентов других профессий или специалистов.

Первый курс

Первый семестр (три задания в семестр).

1 задание

Сочинить и разработать короткую историю на заданную тему.

Исполнить задание в виде литературной записи а затем в виде раскадровки, выполненной в простой графической форме.

Цель задания: познакомить студента с основными принципами сочинения историй и переводе их с литературного языка на визуальный. Научить студента пользоваться в работе наблюдениями из окружающей его жизни (наброски с натуры, рисование по памяти и по представлению).

Задание выполняется средствами черно-белой графики (тональное или линейное решение).

Материалы: карандаш, тушь, гуашь, акварель, смешанная техника, бумага.

Объем задания:

1. Литературный сценарий — одна страница.

2. Наброски персонажей и предполагаемой обстановки. Черновые разработки, эскизы образов героев— 10-15 шт.

4. Раскадровка —20 -30 кадров.

Материалы: карандаш, тушь, гуашь, акварель, смешанная техника, бумага

II задание

Придумать и выстроить историю для детей дошкольного возраста

Цель задания: познакомить студентов с особенностями и спецификой детского анимационного кино. Материалы: карандаш, тушь, гуашь, акварель, смешанная техника, бумага.

Объем задания:

1. Литературный сценарий на основе самостоятельно выбранного литературного произведения или самостоятельно сочиненной истории. (1 страница)
2. Раскадровка в 20-30 кадрах, выполненная в простой графической манере.
3. Черновые разработки и эскизы персонажей —15-20шт.

Материалы: карандаш, тушь, гуашь, акварель, смешанная техника, бумага

III задание

Сочинить и разработать историю на основе самостоятельно выбранного или заданного поэтического произведения.

Цель задания: Дать почувствовать и понять студентам особенность и специфику образности языка поэтического кино. По окончании семестра проводится просмотр и оценка работ по раскадровкам, решается вопрос о профессиональной пригодности студента. оценка работ по живописи, рисунку и композиции проводятся в присутствии мастеров и преподавателей кафедры.

В этом семестре создается банк идей для будущих сценарных заявок и режиссерских разработок.

Второй семестр

IV задание (рассчитано на весь семестр)

Создание аниматика по одной из новых самостоятельно выбранных тем или тем предыдущего семестра.

Работа над аниматиком готовит студента к будущему творческому процессу создания настоящего полноценного анимационного фильма. В этом задании студент постепенно проходит все основные этапы работы над фильмом.

Цель задания:

Научить студента работать с прообразом фильма, точно сформулировать и выразить тему и идею будущего фильма. Найти изобразительное решение, драматургию, характер движения, музыкальное и шумовое оформление.

Объем задания:

Задание выполняется на цифровом носителе путем сканирования рисунков с раскадровки для показа на экране монитора.

Кадры монтируются в ритмическом соотношении с музыкально-шумовым сопровождением.

При необходимости раскадровка дополняется новыми кадрами, крупными, средними и общими планами.

Уточняются образы персонажей, их характеры и внешность.

Проверяется выразительность повествования в кадрах.

Находится окончательный изобразительный стиль фильма.

Выстраивается музыкальный и шумовой ряд в соответствии с динамикой действия.

Находятся музыкальные и смысловые акценты.

Осваиваются первый опыт монтажа.

Записывается и осмысливается анимационное время в длительности кадра, сцены, эпизода.

Аниматик демонстрируется как смена статичных кадров под музыку или в сопровождении текста, учитывая предполагаемое время длительности анимационного фильма.

Комиссия в составе мастеров и преподавателей специальных дисциплин по окончании семестра просматривает студенческие творческие работы в виде аниматиков и выставляет оценки за режиссуру, изобразительное решение и компьютерную графику.

Второй курс

Третий семестр.

Задание (рассчитано на два семестра).

Воплощение собственного творческого замысла студента в виде первого учебного анимационного фильма с проработкой всех компонентов необходимых для исполнения.

Цели задания:

Раскрытие творческого потенциала студента наряду с приобретением базовых навыков осмысления и организации материала.

Работа в направлении поисков наилучшего драматургического решения.

Становление вкуса в изобразительном решении.

Применение знаний полученных на уроках анимации (мультдвижения).

Знакомство с профессиональным монтажом снятого материала.

Освоение тайминга и работа со звуком.

Знакомство с профессиональным озвучиванием анимационного фильма.

Работа проходит поэтапно в течение двух семестров.

Объем задания в третьем семестре.

1. Написание литературного сценария по собственной идее или литературному источнику.
2. Поиск изобразительных и киноматериалов относящимся к данной теме.
3. Поиск характеров персонажей в изобразительном воплощении.
4. Поиск собственного изобразительного стиля данного анимационного фильма.
5. Написание режиссерского сценария с указанием времени каждой сцены.
6. Выполнение раскадровки по режиссерскому сценарию.

7. Выполнение аниматика с использованием раскадровки и включением чернового мультипликата..

Четвертый семестр

Продолжение работы над анимационным фильмом с включением новых задач.

Цель задания:

Уточнение и расстановка смысловых акцентов в аниматике.

Поиски средств эмоционального воздействия на зрителя..

Освоение технических средств помогающих добиться желаемых результатов.

Знакомство с открытиями авангардного искусства и освоение этого опыта.

Научить студента пользоваться всей палитрой доступных ему средств, чтобы достичь смысловой выразительности, эмоциональной наполненности и донесения его личного послания до зрителя.

Объем задания:

1. Проработка аниматика с целью уточнения временных позиций и расстановки акцентов.
2. Работа с музыкальной партитурой.
3. Работа с цветовой и тональной драматургией анимационного фильма..
4. Работа с игрой персонажей и осуществлением мультипликата.
5. Постепенная замена статических сцен в аниматике на игровые сцены с мультипликатом для анимационного фильма.
6. Прорисовка чернового мультипликата.
7. Поиск фактуры для персонажей.
8. Осмысление роли пространства в данном анимационном фильме.
9. Поиск особенностей стиля в изображении фонов в данном анимационном фильме.
10. Поиск фактуры для фонов.
11. Выполнение всего объема мультипликата в анимационном фильме.
12. Отработка мультипликационной игры персонажей с музыкой и репликами.
13. Приведение в соответствие всех компонентов изобразительного решения персонажей и их существования в ракурсном пространстве (фильма..
14. Просмотр и коррекция эпизодов фильма в динамике.
15. Уточнение монтажа с точностью до одного кадра.
16. Проведение озвучания с музыкой, шумами и репликами.
17. Расстановка звуковых и цветовых акцентов для эмоционального воздействия.
18. Проведение звуковой перезаписи фильма.

Первый законченный учебный фильм студента принимают мастера и преподаватели кафедры режиссуры анимации и компьютерной графики и ставят фильму общую оценку за мастерство. По рекомендации мастеров и педагогов учебный анимационный фильм может принимать участие в анимационных фестивалях.

По окончании 2 курса студенты должны ознакомиться с заданием 3-го курса, чтобы к осени ими были выбраны темы будущих курсовых работ. Выбор и обдумывание темы требует значительного времени, поэтому студентам придется обдумывать свой новый замысел параллельно с завершением учебного проекта.

Третий курс.

Пятый семестр.

б задание (рассчитано на 3 семестра).

Создание курсового анимационного фильма в полном объеме с применением новых компьютерных технологий.

Цели задания:

Раскрытие творческого потенциала студента с использованием полученных знаний и опыта приобретенного в работе над учебным анимационным фильмом.

Работа в направлении поисков наилучшего драматургического решения.

Становление вкуса в изобразительном решении.

Применение навыков полученных на уроках анимации (мультидвижения)

Знакомство с профессиональным монтажом изобразительного материала..

Освоение тайминга и работа с музыкой.

Знакомство с профессиональным озвучиванием анимационного фильма.

Работа проходит поэтапно в течение трех семестров.

Объем задания в пятом семестре.

1. Написание литературного сценария на собственную тему или по литературному источнику.
2. Поиск изобразительных, фото или киноматериалов, относящимся к данной теме.
3. Поиск характеров персонажей в изобразительном воплощении.
4. Поиск собственного изобразительного стиля данного анимационного фильма.
5. Написание режиссерского сценария с указанием длительности каждой сцены.
6. Выполнение раскадровки по режиссерскому сценарию.
7. Выполнение аниматика с использованием раскадровки и включением чернового мультипликата.
8. Анализ аниматика и устранение ошибок исходя из опыта предыдущей учебной работы.

Шестой семестр.

Продолжение работы над анимационным фильмом с включением новых задач.

Цель задания:

Уточнение и расстановка смысловых акцентов в аниматике.

Поиски и уточнения средств эмоционального воздействия на зрителя.

Освоение технических средств реализации, оптимальных для реализации

желаемых результатов.

Объем задания:

1. Проработка аниматика с целью уточнения временных позиций и расстановки акцентов.
2. Работа с шумо-музыкальной партитурой.
3. Работа с цветовой и тональной драматургией анимационного фильма..
4. Работа над игрой персонажей и мультипликатором.
5. Постепенная замена статичных сцен в аниматике на игровые сцены с завершенным мультипликатором.
6. Прорисовка чернового мультипликата.
7. Поиск стилистической и графической завершенности персонажей.
8. Осмысление роли пространства в данном анимационном фильме.
9. Поиск особенностей стиля в изображении фонов в данном анимационном фильме.
10. Поиск фактуры для фонов.

Приступая к дипломному проекту, студент должен провести большую исследовательскую работу по сбору материалов связанных с содержанием дипломного фильма. Результаты этих поисков он должен также представить руководителям проекта.

В восьмом семестре должен быть написан и утвержден литературный и режиссерский сценарий будущего фильма.

Найдено и утверждено изобразительное решение дипломного проекта.

Найдено музыкальное решение фильма.

Осознаны жанр и стиль будущей картины.

По окончании семестра по представленным работам решается вопрос о рекомендации данной темы для дальнейшей работы.

Пятый курс.

Девятый и десятый семестры.

После положительной оценки результатов преддипломной творческой практики, рассмотренных объединенным заседанием кафедр факультета, дипломник приступает к окончательной разработке дипломного проекта.

В непосредственном исполнении дипломного проекта студент должен использовать, проявить и показать весь арсенал знаний, умений и навыков, полученных им в процессе обучения.

1. Проявить свою творческую индивидуальность.
2. Показать высокий уровень мастерства режиссуры.
3. Проявить умение работать с коллективом.
4. Проявить художественный вкус, умение и понимание во всех аспектах анимационного проекта, связанных с работой творческого коллектива.
5. Уметь довести работу над фильмом до завершения в назначенные сроки.
6. Подготовить отчетную документацию к защите диплома.
7. Провести последовательно все этапы выполнения анимационного фильма:

написание литературного сценария, сбор материала, создание эскизов и раскадровки, создание режиссерского сценария, аниматика, мультипликата, звукового оформления, монтажа и послепроизводственной обработки снятого материала.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:
в печатной форме увеличенным шрифтом,
в форме электронного документа,
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,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно.

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

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 с.
2. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
3. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
4. **Кулешов Л.В.** Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М.: ВГИК, 1995. - 464 с.
5. **Кулешов Л.В.** Уроки кинорежиссуры: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Л.В. Кулешов; ВГИК. - М.: ВГИК, 1999. - 261 с.

6. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
7. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
8. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
9. **Ромм М.И.** Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
10. **Ромм М.И.** Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.
11. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
12. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.
13. **Станиславский К.С.** Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.
14. **Эйзенштейн С.М.** Избранные статьи / С.М. Эйзенштейн; [ред.-сост., авт. вступ. статьи, с. 5-40, и примеч. Р.Н. Юренев]. - М.: Искусство, 1956. - 455 с.
15. **Эйзенштейн С.М.** Монтаж / С.М. Эйзенштейн. - М.: ВГИК, 1998. - 193 с.
16. **Эйзенштейн С.М.** Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост. автор предисл. и коммент. Н. И. Клейман. - М.: Музей кино; [Б. м.] : Эйзенштейновский центр, 2002. - 688 с.

Фильмография:

1. Азур и Азмар (Франция, 2006, реж. Мишель Осело)
2. Аватар, США, 2009, реж. Дж. Камерон
3. Аменция (худож. и реж. С. Айнутдинов, 1990)
4. Аниматрица (США, реж. Братья Вачовские, 2001)
5. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)
6. Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)
7. Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)
8. Бемби-2, США, 2006
9. Бог (Россия, реж. К. Бронзит, 2004)
10. Ветер (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)

11. Ветер (Венгрия, реж. Варга Чабо, 1988)
12. Вороньё (1961, Швейцария, реж. Эрнст и Жизель Арнсдорж)
13. Время Ибларда (Iblard Jikan) (Япония, 2007)
14. Две сестры (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)
15. Дневник (Югославия, 1971, реж. Н. Драгич)
16. Добро пожаловать (худож. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)
17. Дом, который построил Джек (реж. К. Бронзит, 2002)
18. Ежик в тумане (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
19. Ездоки в бездну (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгелль)
20. Жильцы старого дома (реж. А. Караев, 1990)
21. Зародыш (Eggy, Япония, 1992, реж. Йоихиро Кавагучи)
22. Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм», 1955)
23. Изначальный танец (Primordial Dance) (США, реж. Karl Sims, 1991)
24. Испорченный фильм (Broken Film) (Япония, реж. Осаму Тезука, 1986)
25. Как стать человеком? (худож. В. Олышванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
26. Колыбельная (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
27. Конек-горбунок (худож. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
28. Корова (худож. и реж. А. Петров, 1989)
29. Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
30. Ляпис (Lapis) (США, реж. Джон и Джеймс Уитни, 1961)
31. Мартышко (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
32. Мерцающая пустота (1963, Канада, реж. Норманн Мак-Ларен)
33. Ночь (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
34. Ночь на Лысой Горе (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
35. Племянник кукушки (реж. О. Черкасова, 1992)
36. Последняя фантазия 7 (Япония, 2008)
37. Призрак в доспехах (Япония, 1984)
38. Ну, погоди! (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)
39. Ньюркина баня (реж. О. Черкасова, 1995)
40. Моя любовь (реж. Александр Петров, 2008)
41. Колыбельные мира (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004-9).
42. Кирику и колдунья (реж. М. Осело, Франция, 1998)
43. Оркестр (США, 1993, реж. Збигнев Рыбчинский)
44. Полигон (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм», 1974)
45. Празднование (Festival, 1990, Япония, реж. Йоихиро Кавагучи)
46. Пробуждение жизни (США, 2001, реж. Ричард Линклэйтер)
47. Прогулка (Walking, Канада, реж. Райан Ларкин)
48. Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1986)
49. Рай (Канада, 1980, реж. Ишу Патель)
50. Райан (Канада, 2006)
51. Рыбка Поньо на утесе (2009, Япония, реж. Хаяо Миядзаки)
52. Русалка (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
53. Сатимания (Югославия, 1978, реж. Зденко Гаспарович)
54. 78 оборотов (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгелль)
55. Сказочка про козявочку (реж. Владимир Петкевич,

1985, Екатеринбург)

56. Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм»)

57. Сон смешного человека (худож. и реж. А. Петров)

58. Соседи (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)

58. Старик и море (худож. и реж. А. Петров, 2000)

60. Сын Белой Лошади (1980, реж. Марцелл Янкович, Венгрия)

61. Сюжет картины (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)

62. Танец скелетов (худож. и реж. У. Дисней, 1929)

63. Тайные приключения Тома Тамба (Англия, 1993, реж. Дейв Бортвик)

64. Танго (Польша, реж. Збигнев Рыбчинский, 1979)

65. Текучие сущности (Liquid Selves) (США, 1992, реж. Karl Sims)

66. Уличная музыка, 1971, Канада, реж. Райан Ларкин

67. Унесенные призраками (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)

68. Фантазия (США, реж. Уолт Дисней, 1944)

69. Фантазия 2000 (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)

70. Фантасматик (Швейцария, 1961, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)

71. Шабаш (Sabbat) (Швейцария, 1988, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)

72. Шагающий замок Хоула (Япония, 2006, реж. Х. Миядзаки)

73. Янтра (Yantra) (США, реж. John & James Witney, 1966)

5. 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 WINENTLTSCBUPGRD 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	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
1014	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: <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 <u>Программное обеспечение аудитории</u> <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 	1 12 12 12
1015	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 	1 8

	41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <u>Программное обеспечение аудитории</u> - Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров - Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров - The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	8 8 8 7 1
1017	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - 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 <u>Программное обеспечение аудитории</u> - Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров - Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	1 12 12 12
1021	- Станок для съёмки компьютерной перекладки	4

- Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819	4
- Компьютерный монитор	4
- Видеокамера Sony	4
- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV	3
- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75	1
- Кабель FireWire	4
<u>Программное обеспечение</u>	
STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации Номера лицензий: 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5 2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2 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	5
<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 литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. 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.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

- Проработать конспект лекций;
- Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
- Проработать вопросы занятия;
- Выполнить практическое задание.

Систематическая подготовка к занятиям в течение семестра позволит использовать время экзаменационной сессии для систематизации знаний.

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.