

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



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
Сакварелидзе
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

АННОТАЦИИ

РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

Направление подготовки, специальность	55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»
Специализация	«Режиссер анимации и компьютерной графики»
Форма обучения	очная

Москва, 2019

Аннотации рабочих программ дисциплин специальности 55.05.01 РЕЖИССУРА КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ, специализации «Режиссер анимации и компьютерной графики» одобрены на заседании кафедры Режиссуры анимационного фильма

Протокол № 3 от « 30 » августа 2019 г.

Заведующий кафедрой _____ В.Н.Зуйков
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

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

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

СОДЕРЖАНИЕ

№	Дисциплина	Стр.
1	Б1.О.01 «История»	5
2	Б1.О.02 «Философия»	5
3	Б1.О.03 «Культурология»	6
4	Б1.О.04 «Эстетика»	7
5	Б1.О.05 «Основы государственной культурной политики Российской Федерации»	7
6	Б1.О.06 «Иностранный язык»	8
7	Б1.О.07 «Безопасность жизнедеятельности»	9
8	Б1.О.08 «Авторское право»	10
9	Б1.О.09 «История зарубежной литературы»	10
10	Б1.О.10 «История русской литературы»	11
11	Б1.О.11 «История зарубежного изобразительного искусства»	11
12	Б1.О.12 «История русского изобразительного искусства»	12
13	Б1.О.13 «История отечественного кино»	12
14	Б1.О.14 «История зарубежного кино»	13
15	Б1.О.15 «Мастерство актера»	14
16	Б1.О.16 «Основы кинематографического мастерства»	14
17	Б1.О.16.01 «Кинодраматургия»	14
18	Б1.О.16.02 «Звуковое решение фильма»	15
19	Б1.О.16.03 «Основы кинооператорского мастерства»	15
20	Б1.О.16.04 «Изобразительное решение фильма»	16
21	Б1.О.17 «Режиссура анимационного фильма»	17
22	Б1.О.18 «Теория и практика монтажа»	18
23	Б1.О.19 Специализация Режиссер анимации и компьютерной графики	
24	Б1.О.19.01 «История и теория анимации»	19
25	Б1.О.19.02 «Анимация (мультипликация)»	20
26	Б1.О.19.03 «Изобразительное решение анимационного фильма»	20
27	Б1.О.19.04 «Технологии анимации»	22
28	Б1.О.19.05 «Теория и практика компьютерной графики»	23
29	Б1.О.19.06 «Современная драматургия анимационного фильма»	24
30	Б1.О.19.07 «Нелинейный монтаж»	24
31	Б1.О.19.08 «Программное обеспечение и аппаратные средства»	26
32	Б1.О.19.09 «Звуковое оформление анимационного фильма»	26
33	Б1.О.20 «Физическая культура и спорт»	26
34	Часть, формируемая участниками образовательных отношений	
35	Б1.В.01 «Антология современной анимации»	27
36	Б1.В.02 «Моделирование виртуальной реальности»	28
37	Б1.В.03 «Компьютерные музыкальные технологии»	29
38	Б1.В.04 «Пластическая анатомия»	30
39	Б1.В.05 «История религий»	30
40	Б1.В.06 «Мастерство художника»	31
41	Б1.В.ДВ.01 Элективные дисциплины 1	31
42	Б1.В.ДВ.01.01 «Современные медиатехнологии»	32
43	Б1.В.ДВ.01.02 «Рисунок»	32
44	Б1.В.ДВ.02 Элективные дисциплины 2	
45	Б1.В.ДВ.02.01 «История материальной культуры»	33
46	Б1.В.ДВ.02.02 «Адаптационные технологии в образовательной организации высшего образования»	33
47	Б1.В.ДВ.03 Дисциплины (модули) по выбору 3	
48	Б1.В.ДВ.03.01 «Общая физическая подготовка»	34

49	Б1.В.ДВ.03.02 «Волейбол»	34
50	Б1.В.ДВ.03.03 «Настольный теннис»	35
51	Б1.В.ДВ.03.04 «Адаптационная физическая культура»	35
52	Блок 2. Практика	
53	Б.2.О.01 (У) Ознакомительная практика	36
54	Б.2.О.02 (У) Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса	36
55	Б.2.О.03 (П) «Творческо-производственная практика»	37
56	Б.2.О.04 (Пд) «Преддипломная (проектно-творческо-производственная) практика	38
57	Блок 3. Государственная итоговая аттестация	39
58	ФТД. Факультативы	39
59	ФТД.В.01 «Основы рисунка (быстрый рисунок)»	39
60	ФТД.В.02 «Колористика в анимационном фильме»	40
61	ФТД.В.03 «Изготовление кукол»	41
61	ФТД.В.04 «Кинотехника и кинотехнология»	41
63	ФТД.В.05 «Создание объемных декораций и макетов анимационных сцен»	42

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ»

Цель дисциплины - более углубленное, чем в средней школе, изучение исторического пути России. Оно направлено на выработку таких необходимых для творческого работника компетенций, как способность самостоятельно анализировать различные взгляды на исторический путь России, оценивать художественные произведения на историческую тему с точки зрения художественной и исторической правды, грамотно формулировать творческие задачи, связанные с освещением исторической проблематики в кино и других видах искусства.

Задачи дисциплины:

- воспитание гражданственности, национальной идентичности, развитие мировоззренческих убеждений учащихся на основе осмысления ими исторически сложившихся культурных, религиозных, однопациональных традиций, нравственных и социальных установок, расширение социального опыта учащихся посредством анализа и обсуждения форм человеческого взаимодействия в истории;
- развитие способности понимать историческую обусловленность явлений и процессов современного мира, критически анализировать историко-социальную информацию, определять собственную позицию по отношению к окружающей реальности, соотносить ее с исторически возникшими мировоззренческими системами;
- освоение систематизированных знаний о всемирной и отечественной истории, элементов философско-исторических и методологических понятий, подготовка учащихся к более детализированному, углубленному изучению исторических проблем, с которыми они могут столкнуться в будущей профессиональной деятельности;
- овладение умениями и навыками комплексной работы с различными типами исторических источников, поиска и систематизации исторической информации как основы решения исследовательских задач;
- формирование исторического мышления – способности рассматривать события и явления с точки зрения их исторической обусловленности, умения выявлять историческую обусловленность различных версий и оценок прошлого и современности, вырабатывать и аргументировано представлять собственное отношение к дискуссионным вопросам истории.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- знать основные факты и события российской истории, имена и жизненный путь главнейших ее деятелей, важнейшие исторические даты;
- иметь представление об основных этапах развития российского общества и Российского государства;
- понимать и уметь анализировать причинно-следственные связи в историческом процессе;
- владеть понятием исторической закономерности;
- иметь навыки самостоятельной работы с исторической литературой и историческими источниками.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ФИЛОСОФИЯ»

Дисциплина «Философия» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Знания, полученные в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении других дисциплин социально-гуманитарного цикла – психологии и педагогики, социологии. Общий курс философии является также методологической базой для

изучения ряда дисциплин профессионального цикла, в том числе литературы и истории кино.

Цели освоения дисциплины:

Изучение философии помогает студентам овладеть методологией творческой деятельности, более грамотно и продуктивно участвовать в решении профессиональных задач и способствует лучшему пониманию социальных процессов в обществе, формированию гражданской позиции будущих работников кино и телевидения.

Курс философии входит в федеральную компоненту подготовки специалистов высшей квалификации.

Он позволяет вырабатывать у студента:

- понимание философии как методологии познавательно-теоретической деятельности человека;
 - готовность к самооценке, ценностному социокультурному самоопределению и саморазвитию;
 - целостное представление о картине мира, ее научных основах;
 - умение философски анализировать социально-значимые проблемы и процессы, использовать на практике методы гуманитарных, социальных и экономических наук в различных видах профессиональной деятельности;
 - владение культурой мышления, знание его общих законов, способность в письменной и устной речи логически правильно оформить его результаты;
 - готовность к практическому анализу различного рода рассуждений, владение навыками публичной речи, аргументации, ведения дискуссий, полемики и др.;
 - навыки когнитивной деятельности и готовность анализировать информацию для решения проблем возникающих в профессиональной деятельности; навыки творчества (поиск идей, рефлексия, и др.) и применения системы эвристических методов и приемов.
- Для текущего контроля успеваемости используются различные виды тестов, контрольные работы, устный опрос, презентация реферата, посещаемость занятий.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КУЛЬТУРОЛОГИЯ»

Главная цель «Культурологии» - научить студентов понимать феномен культуры, различать формы и типы культур, дать представление об истории развития культуры, основных культурологических концепциях, определить специфические особенности и основные проблемы современной культуры, ее отношение к культурным традициям, аспекты модернизации культуры, выявить соотношение культуры и цивилизации. Историю культуры можно рассматривать как историю становления отдельной личности, проходящей разные возрастные периоды, различные состояния жизни. И тогда изучение предмета становится процессом самопознания и духовного самоопределения. Изучая данную дисциплину, студент имеет возможность познакомиться с различными духовными образцами, постичь смысл и различие мировой, общечеловеческой и национальной культур, обрести представление о личностной и массовой культуре. И в конечном итоге, сознательно включиться в процесс интеграции мирового опыта для развития собственной личности. Предмет «Культурология» имеет не только познавательное значение, но и высокий нравственный смысл.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЭСТЕТИКА»

Дисциплина «Эстетика» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Эстетика как методологическая дисциплина по отношению к учебным дисциплинам, изучающим литературу и искусство, преподается студентам всех факультетов ВГИКа. Эстетика изучается на базе таких дисциплин как философия, история, религиоведение, киноведение, драматургия, история изобразительного искусства, история русской и зарубежной литературы, история и теория театрального искусства и музыки и др.

Цель дисциплины – дать студентам представление об эволюции эстетической мысли с глубокой древности до наших дней.

Задачи дисциплины:

- дать студентам методологические основы понимания сущности искусства и художественного творчества;
- познакомить с категориальным аппаратом классической и современной эстетики;
- представить основные этапы развития эстетических учений;
- показать соотношение эстетики XX-XXI вв. с развитием кинематографа и других искусств.

Образовательные результаты: в результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- *Знать*: предмет и задачи эстетики, этапы ее развития, основные эстетические понятия и категории, методы эстетического исследования, место эстетики в контексте культуры, наиболее репрезентативные концепции художественного творчества и течения в искусстве, включая современные.
- *Уметь*: характеризовать специфику и общность эстетики и искусствоведческих дисциплин (киноведения, литературоведения, театроведения, музыковедения и др.), а также культурологии.
- *Владеть*: навыками эстетического анализа произведений искусства, эстетической оценки явлений природы, а также различных аспектов и продуктов человеческой деятельности. Формы контроля, позволяющие оценить промежуточные результаты изучения дисциплины – студенческие рефераты, творческие доклады студентов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»

Дисциплина «Основы государственной культурной политики» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Изучение дисциплины направлено на создание у студентов системы знаний о политике государства в сфере культуры, включающей теоретические, методологические и правовые её основания.

Освоение курса «Основы культурной политики Российской Федерации» научит студентов самостоятельно анализировать нормативные акты и стратегии в сфере культуры, что обеспечит в дальнейшем их компетентное использование в профессиональной деятельности.

Предмет изучения учебной дисциплины – политические, экономические, культурологические, социальные и правовые явления, оказывающие влияние на культурную политику, проводимую государством в современной России.

Цель курса «Основы государственной культурной политики Российской Федерации» заключается в ознакомлении студентов с теоретическими, методологическими, правовыми основами культурной политики, функциями органов управления и координации на федеральном, региональном и муниципальном уровнях, а также с принципами, содержанием и механизмами реализации культурной политики.

Основной целью дисциплины является достижение следующих образовательных результатов:

- формирование у студентов научных взглядов на содержание культурной политики в системе внутренней и внешней политики России;
- приобретение глубоких знаний и представлений о характере и содержании общественной и личной культуры в условиях жизнедеятельности в Российской Федерации.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

Дисциплина «Иностранный язык (французский)» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Иностранный язык, как никакой другой предмет, имеет тесную связь с множеством базовых дисциплин «Гуманитарного, социального и экономического цикла», с предметами цикла «История и теории мировой художественной культуры», а также с рядом специальных дисциплин профессионального цикла. Это обеспечивает практическую направленность в системе обучения и соответствующий уровень использования иностранного языка в будущей профессиональной деятельности.

Основной целью дисциплины «Иностранный язык (французский)» становится повышение исходного уровня владения языком, достигнутого на предыдущей ступени образования. Реализация данной цели предполагает овладение студентами уровнем коммуникативной компетенции, необходимым и достаточным для решения социально-коммуникативных задач в различных областях: бытовой, культурной, профессиональной (кинематографической), в научной деятельности, при общении с зарубежными партнерами, при подготовке научных работ, и целей дальнейшего самообразования.

Дисциплина «Иностранный язык» имеет свои специфические особенности, заключающиеся в том, что язык функционирует не просто как предмет изучения, а как средство общения. Поскольку целью курса является обучение практическому владению языком на уровне, достаточном для решения коммуникативных задач, актуальных как для повседневного, так и для профессионального общения (кинематографической и научной деятельности) и последующего самообразования, единственной возможностью достижения коммуникативной компетенции студентов являются практические занятия.

В ходе реализации практических занятий с учётом специфики дисциплины иностранный язык предпочтительно отдаётся интерактивным методам обучения, поскольку именно они приводят к формированию коммуникативной компетенции студентов. В ходе обучения использование таких интерактивных методов, как дискуссия, ролевая игра, деловая игра, презентация, круглый стол, мозговой штурм, а также применение современных информационных технологий, позволяет значительно интенсифицировать эффективность учебных и внеучебных занятий.

Контроль осуществляется поурочно (*текущий контроль*), по завершении изучения отдельной темы (*периодический контроль*) и по завершении этапа/курса обучения

иностранному языку (*итоговый контроль*). Во всех формах контроля в качестве одного из вариантов выступает тестирование.

Итогом аудиторной и самостоятельной работы студента и условием допуска к итоговому экзамену студентов является реферат оригинальной кино-литературы (подборки статей и материалов по специальности) по проблематике, представляющей научный интерес для выпускающей кафедры с изложением информации на родном языке.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Целью освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека и окружающей его природной среды. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека.

Основные задачи дисциплины связаны с получением студентами теоретических знаний и практических навыков, необходимых для:

- создания оптимального состояния среды обитания в различных сферах деятельности человека, а также во время отдыха;
- идентификации негативных воздействий компонентов и экологических факторов окружающей среды;
- прогнозирования развития этих негативных воздействий и оценки последствий их действия;
- разработки и реализации методов защиты человека и природной среды от негативных воздействий.

Реализация перечисленных задач данной дисциплины позволит студентам приобрести знания о теоретических основах безопасности жизнедеятельности в системе "человек – среда обитания", об основах взаимодействия компонентов данной системы, об анатомо-физиологических последствиях воздействия на человека травмирующих и вредных факторов; изучить способы и методы повышения безопасности; получить представление об экобиозащитной технике, о правовых, нормативно-технических и организационных основах управления безопасностью жизнедеятельности. Важным результатом изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является получение навыков проведения контроля параметров негативных воздействий и оценки соответствия их уровня нормативам, а также навыков действий в различных экстремальных ситуациях.

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» дает студентам возможность приобрести понимание проблем устойчивого развития, обеспечения безопасности жизнедеятельности и снижения рисков, связанных с деятельностью человека, овладеть приемами рационализации жизнедеятельности, ориентированными на снижения антропогенного воздействия на природную среду и обеспечение безопасности личности и общества, сформировать культуру безопасности, экологического сознания и риск-ориентированное мышление, при котором вопросы безопасности и сохранения окружающей среды рассматриваются в качестве важнейших приоритетов жизнедеятельности человека.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
АВТОРСКОЕ ПРАВО

Цель курса: освоение студентами дисциплины «Авторское право»; формирование у них профессиональных знаний о явлениях и процессах правовой жизни общества, о методах и инструментах изучения этих явлений, о способах и средствах решения правовых проблем. Данная дисциплина призвана сформировать правовое мышление и навыки поведения субъектов права в рыночной экономике.

Задачи курса:

- научить студентов обеспечивать правовую охрану художественных проектов в области кинематографии и телевидения;
- соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, оптимальной тактики его подготовки и реализации и защищать свои права и законные интересы;
- осуществлять экспертную правовую оценку кино - и телепроекта;
- изучить актуальные проблемы теории и практики применения законодательства, регулирующего различные аспекты деятельности продюсера в Российской Федерации;
- усвоить сущность основных положений, принципов и норм современного гражданского права Российской Федерации, регулирующего отношения в области кино- и телепроизводства;
- формировать у студентов профессиональное правосознание;
- формировать навыки высококвалифицированного специалиста в области организации кинопроизводства путем изучения, в частности, сравнительно-правового подходов к анализу норм права с целью использования полученных знаний в будущей практической деятельности;

Особенность дисциплины состоит в рассмотрении законов, правовых категорий и понятий в контексте художественно-творческих и производственно-технических процессов создания киноvideопродукции и телевизионного контента. Помимо академических форм проведения занятий используются деловые интерактивные игры.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Дисциплина «История зарубежной литературы» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины – формирование у студентов представления об основных закономерностях развития литературы Европы и Америки от античности до конца XX века.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с историей эпох и направлений, творчеством классиков мировой литературы;
- вырабатывать навыки анализа и интерпретации художественных текстов в контексте исторического времени, художественного направления и творчества отдельного автора; - подготовить студентов к самостоятельной работе с литературным материалом с целью его экранизации или иного использования в кино и телевидении.

История зарубежной литературы является составной частью базового «Цикла истории и теории мировой художественной культуры», актуальность которого определяется

необходимостью подготовки высокообразованного профессионала-кинематографиста, наделенного широким культурным кругозором и глубокими теоретическими знаниями. знать художественные произведения программных авторов в объеме списка обязательной литературы; знать и отличать друг от друга основные типы художественного сознания, направления и школы, владеть основными терминами и понятиями (барокко, классицизм, сентиментализм, романтизм, реализм, символизм, модернизм, постмодернизм и др.); иметь представление о литературном процессе стран Европы и Америки от античности до конца XX века, об литературных эпохах, о национальных особенностях каждого из изучаемых направлений литературы и творчестве авторов, включенных в программу курса; уметь выделить в литературном произведении значимые элементы, требующие сохранения и адекватного перевода в визуальные экранные формы при создании экранизации или ином его использовании в кино и телевидении; владеть навыками самостоятельного анализа и интерпретации художественного текста в рамках изучаемых направлений и эпох и индивидуальных художественных методов.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Дисциплина «История русской литературы» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина «История русской литературы» является одной из центральных в системе всего гуманитарного образования в России, а также профессиональной подготовки будущих киноведа и сценаристов, режиссеров игрового и документального кино, актеров и художников. В истории русской литературы, особенно в периоды ее расцвета, отразилось высшее напряжение духовных поисков нации. Общей целью курса является выработка у студентов целостных представлений о сущности литературного процесса, знаний о творчестве русских писателей, особенностях их художественного мастерства. Курс нацелен на приобретение навыков самостоятельного анализа художественного произведения, понимания его структуры и системы образов, а также умения учитывать религиозные и философские взгляды писателей в их влиянии на творчество. Задачей курса, несомненно, является формирование творческого отношения к явлениям литературы. Формы контроля, позволяющие оценить итоговые и промежуточные результаты изучения дисциплины, традиционные: зачеты и экзамены. Используются также специальные задания индивидуального характера, возможны коллоквиумы по итоговым темам.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Дисциплина «История зарубежного изобразительного искусства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Осуществление программы курса «История зарубежного изобразительного искусства» предусматривается в виде лекционных и самостоятельных занятий. Лекции в обязательном порядке сопровождаются иллюстративным материалом в виде слайдов и репродукций. Проводятся просмотры видеофильмов, посещение музеев и выставок. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет.

Цель курса «История зарубежного искусства и культуры» - создание базы необходимых системных знаний по истории мировой живописи, скульптуры, архитектуры.

Задача курса – помочь молодым кинематографистам в осмыслении идейно-стилистических особенностей каждого этапа исторического процесса, в выработке представлений о характерных тенденциях в творчестве наиболее выдающихся мастеров мирового искусства. Курс «История зарубежного изобразительного искусства» помогает студентам углубить свои знания в данной области, расширяет горизонты культуры и повышает творческую квалификацию будущего кинематографиста, дает возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа. Требования к уровню освоения дисциплины. В ходе изучения материала студенты должны усвоить следующее: природу и содержание искусства; общие тенденции развития; периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов; историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ; основные ансамбли и отдельные произведения; основы художественного языка.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ РУССКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Дисциплина «История русского изобразительного искусства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Осуществление программы курса «История русского изобразительного искусства» предусматривается в виде лекционных и самостоятельных занятий. Лекции в обязательном порядке сопровождаются иллюстративным материалом в виде слайдов и репродукций. Проводятся просмотры видеофильмов, посещение музеев и выставок. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет. Цель курса «История русского изобразительного искусства» - создание базы необходимых системных знаний по истории отечественной живописи, скульптуры, архитектуры. Задача курса – помочь молодым кинематографистам в осмыслении идейно-стилистических особенностей каждого этапа исторического процесса, в выработке представлений о характерных тенденциях в творчестве наиболее выдающихся мастеров отечественного искусства. Курс «История русского изобразительного искусства» помогает студентам углубить свои знания в данной области, расширяет горизонты культуры и повышает творческую квалификацию будущего кинематографиста, дает возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа. Требования к уровню освоения дисциплины. В ходе изучения материала студенты должны усвоить следующее: природу и содержание искусства; общие тенденции развития; периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов; историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ; основные ансамбли и отдельные произведения; основы художественного языка.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КИНО

Дисциплина «История отечественного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

История отечественного кино как научная дисциплина ставит своей задачей анализ кинопроцесса, обобщение закономерностей становления киноискусства. История отечественного кино включает не только анализ кинематографической практики, но и изучает формирование теоретических взглядов и концепций, проблемы стилистики и художественного мастерства, эволюцию образного языка экранных искусств.

Цель дисциплины – дать детальное представление об отечественном кинематографе в контексте мирового кинопроцесса, об основных школах и направлениях, о формировании стилевых закономерностей и индивидуальных особенностях творчества ведущих мастеров на разных этапах истории кино, о своеобразии их произведений и теоретических взглядов.

Основной формой изучения дисциплины «История отечественного кино» являются аудиторные и самостоятельные занятия. В итоге изучения курса студент должен знать: - социально-историческую обстановку и ведущие проблемно-тематические и жанрово-стилевые тенденции развития каждого периода истории отечественного кино; - творческие биографии, идейно-художественные особенности искусства ведущих мастеров, своеобразие их вклада в развитие кинематографа; - наиболее значительные фильмы, созданные в разные периоды истории кино, иметь конкретные представления об их авторах, времени создания, проблематике, художественном своеобразии (сюжет, стиль, особенности режиссёрского, изобразительного авторского решения) и значение в развитии киноискусства. Дисциплина «История отечественного кино» изучается студентами режиссёрского, актерского, кинооператорского, сценарно-киноведческого, художественного, продюсерства и экономики и анимации и мультимедиа факультетов. Дисциплина «История отечественного кино» является обязательной дисциплиной. Осуществление программы курса «Истории отечественного кино» предусматривается в виде лекционных практических (семинаров) и самостоятельных занятий. Проводятся просмотры кинофильмов. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КИНО

Дисциплина «История зарубежного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

История зарубежного кино как научная дисциплина ставит своей задачей анализ кинопроцесса, обобщение закономерностей становления киноискусства. История зарубежного кино включает не только анализ кинематографической практики, но и изучает формирование теоретических взглядов и концепций, проблемы стилистики и художественного мастерства, эволюцию образного языка экранных искусств.

Цель дисциплины – дать детальное представление о зарубежном кинематографе в контексте мирового кинопроцесса, об основных школах и направлениях, о формировании стилевых закономерностей и индивидуальных особенностях творчества ведущих мастеров на разных этапах истории кино, о своеобразии их произведений и теоретических взглядов.

В итоге изучения курса студент должен знать: - социально-историческую обстановку и ведущие проблемно-тематические и жанрово-стилевые тенденции развития каждого периода истории зарубежного кино;- творческие биографии, идейно-художественные особенности искусства ведущих мастеров, своеобразие их вклада в развитие кинематографа;- наиболее значительные фильмы, созданные в разные периоды истории кино, иметь конкретные представления об их авторах, времени создания, проблематике,

художественном своеобразии (сюжет, стиль, особенности режиссёрского, изобразительного авторского решения) и значение в развитии киноискусства.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
МАСТЕРСТВО АКТЕРА

Дисциплина «История зарубежного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цели освоения дисциплины: научить студента создавать художественные образы, зная и понимая все азы профессии, их значение и необходимость. Сочетание теории и практики в ее неразрывности.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с основными актерскими техниками;
- дать возможность студентам на собственном опыте понять и, в какой-то мере, постичь природу актерской работы.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА
«КИНОДРАМАТУРГИЯ»

Дисциплина «Кинодраматургия» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины – возможно более полное ознакомление студентов с областью кинодраматургии.

Задача дисциплины – дать общее, целостное и практическое представление и знание целей кинодраматургии как смысловой основы произведения и о литературном сценарии как словесном прообразе будущего фильма, с которого и начинается весь процесс производства любой кинокартины. Режиссеры принимают участие на разных этапах в разработке сценария, производстве фильма на его основе.

Дисциплина «Кинодраматургия» является одной из главных в цикле основ кинематографического мастерства.

В ходе изучения дисциплины даётся представление о структуре и процессе создания киносценария, о стадиях его производственной разработки, о роли и значении кинодраматургии, сценария и сценариста в кинопроцессе.

Лекционные курсы и практические занятия составляют тот необходимый фундамент, на котором строится преподавание специальных дисциплин.

Осуществление программы курса «Кинодраматургия» предусматривается в виде лекционных, практических и самостоятельных занятий. При самостоятельной работе

используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдаётся изданиям последних лет.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»

Дисциплина «Звуковое решение фильма» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Целями освоения дисциплины «Звуковое решение фильма» являются:

- ознакомить студентов с основными компонентами звукового решения аудиовизуального произведения;
- дать понимание звуковой драматургии лучших образцов мирового кино;
- проследить эволюцию системы средств звуковой художественной выразительности.
- ознакомить студентов с современными технологиями и методиками звукового решения фильма, изучив весь процесс производства звукового фильма с точки зрения работы над звуком – от сценария, режиссерской разработки и звуковой экспликации до перезаписи картины.

Дисциплина «Звуковое решение фильма» согласно государственному образовательному стандарту высшего профессионального образования в области культуры и искусства является обязательной дисциплиной вариативной части цикла Мировых художественных культур.

Понимание специфики использования звуковых средств художественной выразительности в аудиовизуальных произведениях крайне важно представителям всех кинематографических профессий. Навыки мышления звукозрительными образами в контексте драматургии экранных произведений, свободное сочетание изобразительно-пластического ряда со звуковыми компонентами (речью, музыкой, шумами, атмосферами) – основа профессионализма будущих кинематографистов.

Специфика дисциплины и особенность её структуры заключается в том, что в рамках аудиторных и самостоятельных часов студентам предлагается выполнение звукозрительного анализа определенных фрагментов фильма и фильмов в целом. Выполняя задание по фильму, студент должен наиболее полно раскрыть творческий замысел авторов картины, а также дать оценку звукорежиссерской интерпретации кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ КИНООПЕРАТОРСКОГО МАСТЕРСТВА»

Дисциплина «Основы кинооператорского мастерства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

В рабочей программе отражены:

- цель (сформировать навыки самостоятельного анализа изобразительного решения кинематографического произведения) и задачи освоения понятий, терминологии, составляющих, алгоритма профессии кинооператора в рамках обучения данной дисциплине;
- место в структуре ОПОП ВО («Основы кинооператорского мастерства» во множестве своих положений соотносится со всеми остальными кинематографическими дисциплинами);
- компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины;
- организационно-методические данные дисциплины

Задачи дисциплины:

- 1.Познакомить будущих режиссеров со спецификой формирования зрительных образов для аудиовизуальных искусств.
- 2.Познакомить студентов с особенностями работы оператора как одного из создателей одного из видов аудиовизуального искусства – кинематографа.
- 3.Раскрыть своеобразие творческого мышления оператора.
- 4.Познакомить с системой средств художественного выражения и методами воплощения литературной первоосновы – сценария – в аудиовизуальное произведение.

Тематическое содержание дисциплины предусматривает изучение исторического аспекта операторского искусства; разбор изобразительного решения фильма; сравнительный анализ изобразительной стилистики разных произведений и авторских почерков в различных жанрах; анализ составляющих, творческих приемов и изобразительных особенностей кинематографических произведений.

В рабочей программе отражено учебно-методическое (списки кинокартин, необходимых для просмотра по методологии дисциплины; списки основной и дополнительной литературы по курсу, интернет-источники) и материально-техническое обеспечение дисциплины; приводится перечень вопросов к зачету.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины «Изобразительное решение фильма» (введение в специальность) - дать студентам четкие понятия об основополагающих проблемах, характеризующих искусство художественного кинематографа и особенностях процесса, в котором оно создается. Только после этого можно будет начать освоение конкретной области творчества; дать представление об эволюции кинодекорационного искусства с момента возникновения кино до наших дней.

Задачи дисциплины:

- дать студентам методологические основы понимания сущности искусства художника кино и художественного творчества художника кино;
- познакомить с различными этапами развития кинодекорационного искусства в России;

- представить основные стилистические тенденции развития выразительных средств кинематографа и художественного творчества художника кино.

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» предполагает ознакомление будущих специалистов разных кинематографических профессий с общими важнейшими проблемами художественного кино, с природой синтеза искусств в создании произведения кино.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«РЕЖИССУРА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»

Дисциплина «Режиссура анимационного фильма» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»

Дисциплина «Теория и практика монтажа» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Основная цель дисциплины «Теория и практика монтажа» заключается в овладение искусством монтажа и открытие его возможностей в ходе обучения, на практических работах.

Задачи дисциплины:

В сфере освоения теории монтажа:

- осмысление студентами монтажных теорий и работ практиков кинематографа – Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, В. Пудовкина, М. Ромма, С. Герасимова, А. Тарковского и др.

- научить создавать раскадровку как монтаж на бумаге;

- дать знания о принципах комфортного монтажа и наиболее выигрышных способах нарушения этих принципов;

- дать представление монтажу как выразительном и изобразительном средстве;

- рассказать о современных тенденциях в программном обеспечении;

- дать знания о разных контейнерах, кодеках и форматах необходимых для выбора предпочтительной системы монтажа и дальнейшему взаимодействию с другими участниками творческо-производственного процесса.

В сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- развивать умение замечать и анализировать достоинства и ошибки монтажных решений анимационных фильмов;

- научить выражать замысел в виде раскадровки, аниматика используя разные приемы монтажа;

В сфере практической работы студентов:

- содействовать приобретению умения работать в коллективе (сотрудничество с остальными участниками съемочной группы).

В сфере личностного развития студентов:

- развивать общий культурный уровень студентов через знакомство с фильмами наиболее ярких представителей различных направлений в стилистике монтажа;

- содействовать формированию собственной творческой позиции, исходя из индивидуальных особенностей и склонностей.

- воспитывать художественный вкус и уважительное отношение к отечественной духовно-нравственной культуре.

Дисциплина «Теория и практика монтажа» относится к базовой части основной образовательной программы.

Процесс обучения по данной дисциплине предусматривает:

1. Постепенное овладение спецификой монтажа как выразительного средства, формой художественного мышления.
2. Особое внимание уделяется практическому освоению правил и законов монтажа и их реализация в учебных работах, посредством новейших технологий.
3. Современные программы нелинейного монтажа предлагают большой инструментарий для работы с изображением и звуком, его редактированием и обработкой аудиовизуальной продукции, создание спецэффектов.

Развитие монтажа связано, прежде всего, с изменением образного мышления и поисками новых форм изображения и обобщения материала, а техника лишь создает условия для дальнейшего освоения языка монтажа. Развитие у студентов, будущих режиссеров, монтажного мышления, фантазии, воображения и, как следствие, - вкуса к поиску вариативности монтажных решений. Учитывая специфику новой специальности режиссуры мультимедиа – как нового типа авторства, сочетающий в себе применение новейших технологий и старейших искусств, мощный синтез творчества и техники. Для подготовки специалистов нового поколения необходимо сочетание фундаментального образования, основанного на теоретических и практических исследованиях, трудах режиссеров практиков и педагогов, а так же практическое освоение передовых цифровых технологий монтажа и компьютерных технологий. В процессе обучения студент приобретает необходимые знания и мастерство для самостоятельной творческой работы в коллективе.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ»

Цель дисциплины «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ» - формирование системных знаний в области истории и теории аниматографа, эволюции основных направлений, стилей и течений, смены школ; приобретение умений и навыков в области анализа произведений анимации; получение представлений и знаний о теории аниматологии, знакомство с творчеством выдающихся мастеров мировой анимации; понимание значимости наследия мировой анимации для современной художественной практики. Полученные знания при изучении истории и теории мировой анимации и современных аудиовизуальных практик студенты могут умело применять на практике во время занятия по мастерству и изобразительному решению фильма, а так же при создании собственных экранных работ и в профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ»:

- изучить основы и пути развития ведущих мировых аниматографий, основные направления в анимации и их эволюцию, сформировать художественное мышление и, как результат, приобрести знания и навыки, необходимых для творческой работы;

- дать глубокие теоретические знания и сформулировать научное мировоззрение и аналитическое мышление в области аудиовизуальных искусств;

- выработать навыки анализа экранных произведений и умение применять различные методологии на практике;

- дать знание и понимание о художественных и структурных особенностях композиционного и образного решения любого аудиовизуального продукта (произведения);

- привить умение применять те или иные методики анализа к любому аудиовизуальному продукту (произведению);

- познакомить учащихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства

- дать представления о современных и инновационных формах и направлениях в аудиовизуальном искусстве, новых его арт-практиках;

- владеть специальной терминологией и понятиями.

Развиваемое на занятиях по истории искусства анимации творческое мышление, система эстетических взглядов, методики анализа экранных произведений, знания анимационных технологий и форм производства - все это помогает в овладении профессиональными навыками.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«АНИМАЦИЯ (МУЛЬТДВИЖЕНИЕ)»

Основная цель дисциплины «Анимация (мультидвижение)» - изучение классической анимации в различных техниках.

Задачи дисциплины:

- ✓ подготовка высокопрофессиональных режиссеров, вооруженных знанием законов мультипликационного движения и умеющих выполнять анимационные сцены с учетом знаний классической анимации.
- ✓ освоение и профессиональное использование студентами традиционных техник и новых компьютерных технологий для достижения высоких творческих результатов.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: рисунок, композиция, технологии анимации, теория и практика компьютерной графики, пластическая анатомия.

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

1. Режиссура анимационного фильма
2. Теория и практика компьютерной графики
3. Изобразительное решение анимационного фильма.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»

Дисциплина ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА является одной из главных специальных дисциплин в процессе обучения режиссеров кино и телевидения по квалификации *режиссер анимации и компьютерной графики*.

Целью настоящей дисциплины является эффективное обучение будущих *режиссеров анимационных фильмов* особенностям *изобразительного решения* для практической реализации творческих идей в широком диапазоне современных анимационных технологий. В задачи профессиональной деятельности режиссера данной квалификации

входит (в том числе) умение направлять творчество художника-постановщика, грамотно ставить перед ним творческую задачу. Таким образом, режиссер анимационного фильма является не только руководителем художника-постановщика, но и педагогом, передающим ему свои знания и свой опыт. Для этого слушателям необходимо овладеть знаниями и умениями профессионального мастерства художника-постановщика анимационных фильмов.

Также учебные программы и персональный подход смогут выявить слабые и сильные стороны каждого студента, адаптировать учебные задания и проекты на основе индивидуальных особенностей роста.

Начать обучение с введения в основы профессии. Уделять внимание развитию творческого мышления студента и его общей культуры.

Осуществлять тесную связь между отдельными специальными дисциплинами и дисциплинами специализации для образования единой системы движения вверх теоретических знаний и практических умений.

Для этого студентам необходимо:

Овладеть основами изобразительного искусства и компьютерной графики. Понять особенности изобразительной трактовки режиссерского сценария в анимационном фильме, индивидуальный почерк художника, пластический язык.

Познакомиться с графическими техниками и материалами, научиться «видеть» уникальный образ персонажа, его характер и пластику.

Уметь нарисовать раскадровку фильма. Если на уровне режиссёрского сценария студенты работают со словом, то на данном этапе придётся много рисовать. Именно в раскадровке закладывается монтаж будущего фильма.

Освоение новых технологий поможет студентам найти, максимально расширить возможности поиска технических и изобразительных средств для выражения своих идей.

Студент должен научиться:

- проводить изобразительный анализ жанра литературного произведения;
- создавать изобразительный ряд по-своему или чужому сценарию. Находить изображение, которое наиболее соответствует характеру и теме заданного сценария;
- изучать изобразительный материал, выработать в себе активное творческое мышление зрительными образами, уметь творчески перерабатывать накопленные знания и впечатления;
- делать заготовки, наброски для будущего произведения, рисунки по воображению;
- создавать раскадровку будущего анимационного фильма, используя для этого найденные изобразительные средства и персонажи;
- создавать АНИМАТИК с учётом всех изобразительных средств, включая композицию кадра. Формировать на экране будущий зрительный образ своего фильма;
- непосредственно исполнить проект, который должен выглядеть как законченный анимационный фильм;
- владеть навыками изобразительного решения фильма.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» - формирование системных знаний в области технологий анимации, их выразительных и образных возможностей; получение представлений о развитии технологий анимации, знакомство с творчеством выдающихся мастеров мировой анимации; получение навыков практического применения анимационных технологий при создании произведения анимации. Полученные студентами знания по технологиям анимации могут применять на практике во время занятия по изобразительному решению фильма, по мультдвижению, а так же в профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ»:

- Изучить основные технологии анимации и их эволюцию, сформировать художественное мышление и, как результат, приобрести знания и навыки, необходимых для творческой работы;
- Сформировать представление о процессе создания анимационного произведения, являющегося специфической формой отражения объективной действительности;
- Дать глубокие теоретические знания и сформулировать практические навыки;
- Привить умение применять те или иные технологии создания аудиовизуального продукта;
- Познакомить учащихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства
- Дать представления о современных и инновационных формах и направлениях в

Развиваемое на занятиях по технологии анимации творческое мышление, система эстетических взглядов, методики анализа экранных произведений, знания анимационных технологий и форм производства - все это помогает в овладении профессиональными навыками. Программа рассчитана на один семестровый срок обучения.

Дисциплина «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» входит в профессиональный дисциплин ФГОС ВПО по направлению режиссер анимации и компьютерной графики. Курс «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» на отделении режиссер анимации высших учебных заведений играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов.

Развитие технологий анимации связано, прежде всего, с изменением образного мышления и поисками новых форм изображения и обобщения материала, а техника лишь создает условия для дальнейшего освоения языка анимации.

Развитие у студентов, будущих режиссеров анимационного фильма, художественного мышления, фантазии, воображения и, как следствие, - вкуса к поиску вариативности технологических решений.

Дисциплина «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» тесно связана с такими дисциплинами как «История отечественного кино», «История зарубежного кино», «История и теория анимации», «Мультдвижение», «Изобразительное решение фильма», «Мастерство режиссера», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе их освоения. При этом все положения дисциплины «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам.

Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными дисциплинами в системе профессионального образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки создания произведений аудиовизуальной культуры, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная цель - подготовка студентов в области компьютерной графики для решения композиционных задач при создании анимационного фильма. Изучение теоретических и практических основ создания плоской и объемной анимации с использованием существующих программных средств для решения творческих задач, стоящих перед режиссером анимации.

Задачи дисциплины - ознакомление с техникой и приемами создания анимации с применением современных программных средств ее создания, формирование практических навыков работы в современных программных средствах при создании анимации.

В результате изучения дисциплины студент должен знать:

программные средства для производства анимации;
принципы работы основных программных средств;
средства управления анимацией и визуализацией сцен;
Уметь:

работать в программе Photoshop;
работать в программе AfterEffects;
работать в программе 3D MAX;
создавать плоскую анимацию в различных техниках;
создавать объемную анимацию в различных техниках;
выполнять анимацию и визуализацию сцен с созданием выходных файлов заданного типа.
Иметь представление:

о современных изобразительных средствах и возможностях программ плоского и трехмерного моделирования и анимации;
о современных средствах трансформации компьютерных изображений и их изобразительных возможностях;
- о наиболее оригинальных решениях художников и режиссеров-аниматоров, достигнутых с помощью различных современных программных средств композинга, трехмерного моделирования и анимации.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые дисциплиной «Анимация (мультипликация)». Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения дисциплины «Изобразительное решение анимационного фильма».

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Современная драматургия анимационного фильма»

Учебная программа «Современная драматургия анимационного фильма» основана на тематическом принципе изложения курса. В соответствии с последовательностью совершенствования инструментария современной кинодраматургии изучаются функциональные, тематические, жанровые, стилистические особенности драматургии современного анимационного фильма.

Общая установка предлагаемой программы – представление разнообразия драматургических методов, приемов, инструментов в современном анимационном искусстве. При изучении материала предлагается сочетание киноведческого и практического подходов. Цель изучения дисциплины «Современная драматургия анимационного фильма» – формирование знаний о тенденциях, традициях, новшествах драматургии современного экранного искусства.

Задачи дисциплины:

- рассмотрение драматургии современного фильма как нового этапа развития традиционной кинодраматургии;
- освоение инструментария современной кинодраматургии;
- теоретическое осмысление новшеств драматургии современного анимационного фильма;
- характеристика стилевых направлений и тематических тенденций современной кинодраматургии;
- изучение жанровой системы современного анимационного искусства;
- изучение поэтики сценария и фильма разных авторов современного анимационного искусства.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«НЕЛИНЕЙНЫЙ МОНТАЖ»

Цели освоения дисциплины: ознакомление с основами нелинейного монтажа, представления звуковой и визуальной информации применительно к специальности режиссура анимационного кино, что позволяет студентам понять особенности обработки данной информации на компьютере и принципы функционирования специализированных программ редактирования и обработки этой информации.

Задачи освоения дисциплины. С учетом особенностей восприятия данных видов информации человеком показываются возможные способы ее хранения на компьютере со сжатием звуковых и видео файлов; грамотный подход к выбору программных и технических средств создания и воспроизведения таких файлов в зависимости от творческих задач, стоящих перед режиссером анимации и компьютерной графики.

В результате изучения дисциплины "Нелинейный монтаж" студент должен знать:

- знание основных стандартов ТВ.
- работа в системе нелинейного монтажа
- создание титров
- работа с заставками в After Effects
- приобретение навыков работы на компьютере с различными системами нелинейного монтажа
- основные механизмы слухового и визуального восприятия;

- принципы дискретизации и квантования аналоговых сигналов;
- основные характеристики аналоговых, дискретных и цифровых сигналов;
- стандарты телевизионных сигналов и форматы аналоговой и цифровой видеозаписи;
- основы синтеза трехмерных изображений в персональных компьютерах.

Студент должен уметь:

- выбирать требуемые параметры дискретизации звуковых и видео сигналов при создании мультимедиа-продукта;
- выбирать необходимые кодеки сжатия аудио и видео файлов при создании результирующего файла;
- выбирать аппаратное обеспечение мультимедиа, необходимое для реализации творческого замысла режиссера мультимедиа-программ
- использовать возможности компьютерных программ для максимального раскрытия аудиовизуального образа.

Студент должен иметь представление:

- о параметрах современных устройств воспроизведения звука и отображения видеоинформации;
- о существующих программных средствах аудио и видео монтажа для создания мультимедиа продуктов;
- о способах формирования стереоскопических изображений и возможностях существующей в настоящее время аппаратуры;
- о современных средствах формирования виртуальной реальности и их характеристиках.

Дисциплина «Нелинейный монтаж» является одной из дисциплин специальной подготовки студентов, обучающихся по специальности «Режиссер анимации и компьютерной графики».

Нелинейный монтаж рассматривается как форма, средство и технология организации динамической аудиовизуальной информации на основе современных представлений о монтажных формах, знаковых систем, теории художественного текста и ряда понятий теории кино.

Цифровые, аудиовизуальные и компьютерные технологии предоставили режиссерам экрана широкие творческие возможности.

Открыто заявил о себе цифровой кинематограф, использующий вместо традиционной 35-мм киноплёнки видео высокой четкости - High Definition (HD). Новая цифровая технология продемонстрировала свои преимущества в ускоренных процессах съемок, и при монтаже материала, в отсутствии необходимости дополнительной цветокоррекции, в сохранении качества эталонной копии, отличается высоким качеством и низкой себестоимостью производства.

Подготовка студентов в области теоретических основ цифровой обработки с использованием видео и звуковой информации медиафайлов, приобретение необходимых навыков работы с материалом, структурированию и организации материала.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА»

Цели освоения дисциплины

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых композиций в соответствии с требованиями современного производства анимационных фильмов.

Задачи дисциплины: научить студентов владеть созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, а также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Программное обеспечение и аппаратные средства» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение студентами различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых партитур в соответствии с требованиями современного кинопроизводства.

Задачи дисциплины: научить студентов владеть созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, научиться чувствовать и понимать музыку, ритм, музыкальные акценты, работать с композиторами, уметь обосновать своё звуковое решение, также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Звуковое оформление анимационного фильма» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении,

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»

Целью учебной дисциплины «Физическая культура и спорт» является формирование физической культуры личности, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- воспитание у обучающихся высоких моральных, волевых и физических качеств, подготовка к высокопроизводительному труду и защите Родины;
- сохранение и укрепление здоровья обучающихся, содействие правильному формированию и всестороннему развитию организма, поддержание высокой работоспособности на протяжении всего периода обучения;

- профессионально-прикладная физическая подготовка обучающихся с учетом особенностей будущей трудовой деятельности;
- приобретение обучающимися необходимых знаний по основам теории, методики и организации физического воспитания и спортивной тренировки, подготовка обучающихся к работе в качестве общественных тренеров, судей;
- совершенствование спортивного мастерства обучающихся;
- воспитание у обучающихся убежденности в необходимости регулярных занятий физической культурой.

Дисциплина «Физическая культура и спорт» формирует набор специальных знаний и компетенций, необходимых для решения образовательных, оздоровительных и воспитательных задач и связана с дисциплиной «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту».

Знания и умения, полученные при освоении дисциплины, необходимы обучающимся в дальнейшем процессе социализации, трудовой деятельности, ведения здорового образа жизни. Все это в целом находит свое отражение в психофизической надежности выпускника, в необходимом уровне и устойчивости его профессиональной работоспособности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

АНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ

Цель изучения дисциплины – освоение современного культурного багажа и профессиональных традиций мировой анимации как серьезного синтетического искусства, объединившего самые разные формы художественного творчества (изобразительное искусство, кино, театр, музыка, драматургия, видеоарт и другие формы современных пластических искусств), а также формирование профессионального вкуса, творческого кругозора и широты эстетических воззрений у будущих специалистов анимационного кино, компьютерного дизайна и родственных сфер творческой деятельности.

Задачи освоения дисциплины:

- знакомство студентов с многообразием форм, стилей, традиций различных школ мирового анимационного кино и видеоарта;
- концентрированная информация о творческих достижениях и профессиональных открытиях выдающихся мастеров и школ анимации из разных стран в постоянном сопоставлении анимационной классики с яркими явлениями современного экранного искусства и с новыми звездными работами из текущего репертуара мировых кинофестивалей или индустриальной продукции мировой анимации;
- развитие профессионального художественного вкуса и кругозора для грамотного восприятия и квалифицированного анализа произведений анимационного искусства и мультимедиа;
- изучение эстетических законов и профессиональных особенностей анимационного кино на примерах выдающихся произведений мировой анимации, которые обогащают творческое мировоззрение и профессиональные навыки начинающих режиссеров кино и телевидения

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- иметь представление о важнейших этапах развития, о природе и многообразии возможностей современного анимационного искусства;
- знать имена выдающихся мастеров, знаменитые студии и школы (учебные

заведения) мировой анимации, чтобы использовать профессиональный багаж мирового анимационного сообщества в собственной творческой деятельности;

- уметь ориентироваться в многообразной информации о современной анимации, используя научную и периодическую литературу, а также различные сетевые источники на русском и на английском языках;

- уметь профессионально анализировать анимационное творчество, оценивая технологические и художественные качества фильмов или иных произведений анимации, ориентируясь не на собственные вкусовые предпочтения, а на соответствие оцениваемого произведения профессиональным эталонам (гармония художественных форм, выстроенная драматургия, грамотное использование технологических форм анимации и т.п.).

Дисциплина «Антология современной анимации» представляет собой курс лекций с кинопоказами для студентов факультета анимации и мультимедиа. Курс ориентирован на подготовку будущих режиссеров анимации и компьютерной графики, предлагает студентам профессионально структурированную информацию о многообразии возможностей современного искусства анимации и индустрии анимационного кино для формирования профессионального кругозора будущих специалистов анимации и для их полноценной ориентации в сфере профессиональной деятельности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»

Основная цель освоения дисциплины — подготовка студентов к созданию виртуальных сред для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Умение создавать виртуальное окружение — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития мультимедийного контента в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и настраивать уникальное виртуальное окружение (виртуальную реальность) добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой.

Задачи освоения дисциплины:

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания виртуального окружения.
- Научить студентов создавать качественное виртуальное окружение.
- Выработать пространственное мышление.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: «Теория и практика компьютерной графики», «Компьютерные музыкальные технологии».

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин: «Режиссура анимационного фильма», «Изобразительное решение анимационного фильма».

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Дисциплина «Компьютерные музыкальные технологии» преподносит студентам из множества программ по обработке и записи звука несколько, ориентированных на работу со звуком в кино. Режиссёры мультимедиа должны иметь общее представление о всех этапах работы со звуком начиная от поиска шумов, их записи, процесса записи диктора, подбора и монтажа музыки. В процессе работы над любой мультимедийной работой студент должен выработать собственную концепцию звучания фильма.

Специфика дисциплины и особенность её структуры заключается в том, что в рамках аудиторных и самостоятельных часов студентам предлагается выполнение небольшого по времени фрагмента записи звука (речь, шумы), анализа определенных фрагментов фильма и фильмов в целом. Выполняя задание, студент должен наиболее полно раскрыть понимание и слышание звука, а также уметь самостоятельно ориентироваться в программах, специализирующихся на записи и обработке звука, уметь работать со звуком, знать стандарты качества звука кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых партитур в соответствии с требованиями современного кинопроизводства.

Целями освоения дисциплины «Компьютерные музыкальные технологии» являются:

- запись аудиотреков с диктором или запись шумов;
- поиск баланса или микширование записанных треков;
- обработка аудиотреков необходимыми до мнению студента эффектами;
- основное микширование, т. е. сведение многоканальной фонограммы в стереопару или мастер-трек;
- премастеринг, иначе говоря, подготовка записи для окончательной мастер записи (микса);
- мастеринг: объединение отдельных номеров в альбом, балансировка по спектру, балансировка по громкости, заключительная обработка всего проекта;
- запись на носитель (CD).

Задачи дисциплины: научить студентов владеть компьютерными музыкальными и звуковыми программами, а также музыкальными технологиями, созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, научиться чувствовать и понимать музыку, ритм, музыкальные акценты, работать с композиторами, уметь обосновать своё звуковое решение, также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Компьютерные музыкальные технологии» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ»

Цель дисциплины «Пластическая анатомия» - пополнить знания, сформировать умения и навыки в области изображения человека и пластической анатомии. Полученные студентами знания при изучении костной основы и мышечной системы умело применять на практических занятиях по рисунку, живописи, композиции и мультдвижению.

Дисциплина «Пластическая анатомия» входит в состав профильных дисциплин. Курс «Пластическая анатомия» играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов кафедры анимации и компьютерной графики.

Дисциплина «Пластическая анатомия» тесно связана с такими дисциплинами как «Рисунок», «Мультдвижение» «Компьютерная графика» и «Мастерство художника анимации», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе её освоения. При этом все положения дисциплины «Пластическая анатомия» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными изобразительными дисциплинами в системе художественного образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки изображения действительности, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ РЕЛИГИЙ»

Цель освоения дисциплины – дать студентам представление о психологической философской, исторической природе религии ее влиянии на формирование языка культуры, ее общих и специфических чертах в рамках локальных цивилизаций с древности до наших дней.

Данная дисциплина позволяет студентам достичь следующих результатов:

- способности ориентироваться в ценностях бытия, жизни, культуры;
- способности к социальному взаимодействию на основе принятых моральных и правовых норм, демонстрируя уважение к историческому наследию и культурным традициям, толерантность к другой культуре, способностью создавать в коллективе отношения сотрудничества, владеет методами конструктивного разрешения конфликтных ситуаций.

Курс «История религий» предполагает внеаудиторный и аудиторный виды работ. Аудиторные занятия предполагают лекционные, семинарские формы занятий. Лекционные занятия информируют студентов об основных положениях курса, раскрывают особенности каждой конкретной темы или знакомят с отдельными проблемами. Семинарские занятия предполагают обсуждение различных проблем и положений истории религий.

Практические занятия. Семинарские занятия это одна из форм практических занятий, предполагающая обсуждение методологических и теоретических положений учебного

курса, отработку умения работать с литературой, анализируя и обобщая факты об истории религий, примеры и предложенные ситуации. Цель таких занятий – усвоение системы теоретических знаний по основным разделам науки. Для этого по каждой теме указана литература, непосредственно относящаяся к содержанию. С помощью нее студент заранее готовится к занятию по предложенному плану с тем, чтобы в ходе урока участвовать в коллективном анализе и обсуждении. Подготовка к семинарским занятиям предусматривает ознакомление с основными положениями по теме, усвоение специализированных терминов. Индивидуальные занятия проводятся по мере необходимости. Рабочая программа предусматривает индивидуальные консультации, в процессе которых педагог оказывает методическую помощь студентам в подготовке к семинарским занятиям, дополнительно разъясняет материал курса, ориентирует студентов в выборе темы рефератов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Мастерство художника» является важной дисциплиной в профессиональной подготовке выпускника факультета анимации и мультимедиа ВГИКа. Она является основой успешной творческой работы режиссера анимационного фильма.

В процессе выполнения учебного рисунка последовательно решаются следующие задачи:

1. Осмысление изобразительной темы и поиски композиционного решения.
2. Размещение изображения на листе бумаги, конструктивно-пластическое построение формы и пространства.
3. Трактовка объемной формы и пространства для их образной характеристики средствами линии, тона, фактуры.
4. Работа со сценарием (раскадровка) и выполнение упражнений на выразительную композицию кадра и поиск цветового решения.

С первых дней обучения студента уделяется внимание развитию его активности и самостоятельности, умению творчески подходить к задаче. Педагог должен прививать студенту любовь к самостоятельной работе, воспитывать у будущего режиссера анимации и компьютерной графики постоянную потребность фиксировать жизненные наблюдения (альбомные зарисовки), акцентируя внимание на набросках и кратковременных рисунках по представлению.

Вся система обучения мастерству художника должна способствовать развитию образного мышления студента, воспитанию в нем творца, способного активно участвовать в раскрытии содержания кинопроизведений.

Творческая практика режиссера анимационного фильма отличается, прежде всего, многообразием композиционных поисков, как для общей изобразительной трактовки фильма, так и для образных решений отдельных эпизодов. Это и архитектурно-интерьерные объекты, и образные решения типажей и основных мизансцен сценария. Поэтому режиссер анимационного фильма обязан свободно владеть различными графическими техниками, свободно рисовать по памяти и представлению, что позволяет найти необходимые выразительные средства композиционных решений кадра.

На занятиях по мастерству художника студенты развивают способности к активной композиционной передаче объемно-пластических качеств и характера натуры, целостного восприятия, приобретают опыт в работе по памяти и по представлению, учатся свободно выразить задуманное содержание.

Развитие зрительной памяти, накопление запаса зрительных впечатлений, развитие навыков отбора главного, характерного, умение найти максимально выразительное композиционное решение — вот опорные пункты, на которых строится программа.

Обязательно отводится время на краткосрочные рисунки, наброски с натуры, а также по памяти и представлению. Эти наброски и кратковременные рисунки имеют различные задачи — изучение человека, его конструкции и динамики, взаимосвязей его с окружающим миром.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«СОВРЕМЕННЫЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИИ»

Цели освоения дисциплины: ознакомление студентов с основами медиатехнологий, цифрового представления звуковой и визуальной информации применительно к специальности режиссер анимационного фильма.

Дисциплина «Современные медиатехнологии» является одной из дисциплин специальной подготовки студентов, обучающихся по специальности «Режиссер анимации и компьютерной графики».

Современные медиа технологии рассматривается как технологические возможности организации динамической аудиовизуальной информации на основе современных представлений о аудиовизуальном современном языке, знаковых систем, теории художественного текста и основы режиссуры интерактивных медиа технологий. Цифровые, аудиовизуальные и компьютерные технологии предоставили режиссерам экрана новые творческие возможности.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«РИСУНОК»

Целью изучения дисциплины «Рисунок» является графическое осмысление как конкретно изображаемых объектов, так и всего окружающего и внутреннего мира в целом.

Задачи дисциплины:

- изучить основы рисунка как дисциплины, определяющей всю творческую деятельность творца, имеющего дело с самыми различными материалами и технологиями;
- формирование художественной культуры и композиционного мышления;
- развитие фантазии, креативности, пространственного воображения.

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

4. Изобразительное решение анимационного фильма
5. Теория и практика компьютерной графики.
6. Анимация (мультидвижение).

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ»

Целью дисциплины является формирования у будущего профессионала понимания взаимосвязи организации пространства в интерьере, материально-бытовой среде в рамках единого художественного стиля, характерного для того или иного исторического периода.

Задачами дисциплины являются: формирование представлений об истории зарубежного декорационно-прикладного искусства и быта со времен Древнего Египта до начала XX века, а так же русского быта и художественного наследия от Киевской Руси до 1917 года. Рассмотрение материальной культуры в различных аспектах – социальном, этическом, эстетическом и т.д.

Изучение материальной культуры в контексте научно-технического прогресса, при этом рассматриваются эволюция ремесел и технологий, появление новых материалов и их использование в быту.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Адаптационные технологии в образовательной организации высшего образования»

Целью освоения дисциплины является подготовка обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ) к социальной адаптации в окружающей среде.

Задачи дисциплины:

- подготовка студентов, вооруженных знанием основные норм и принципов здорового образа жизни, направления профилактики психологически обусловленных профессиональных заболеваний;
- освоение и профессиональное использование навыков принятия решений, направленных на предупреждение угроз нарушений здоровья и навыков психической саморегуляции здоровья;
- выработка готовности к социальному взаимодействию на основе принятых в обществе моральных и правовых норм; навыками общения с людьми, психологическими и информационными подходами к ним.

Рабочая программа адаптационной дисциплины разработана в соответствии с особыми образовательными потребностями инвалидов и лиц с ОВЗ с учетом особенностей их психофизического развития и индивидуальных возможностей.

Программа адаптационной дисциплины разработана в отношении обучающихся, имеющих нарушения слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата, соматические и психосоматические нарушения сочетанного генеза.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА»

Обучение по программе «Общая физическая подготовка» предусматривает содействие гармоничному развитию организма, укреплению здоровья, привитие интереса к систематическим занятиям физическими упражнениями.

Целью учебной дисциплины «Общая физическая подготовка» является формирование физической культуры личности, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

1. укрепление здоровья;
2. постепенная адаптация организма к воздействию физических нагрузок, расширение диапазона функциональных возможностей физиологических систем организма;
3. формирование волевых качеств личности и интереса к регулярным занятиям физической культурой;
4. воспитание сознательного и активного отношения к здоровью и здоровому образу жизни как к ценностям.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ВОЛЕЙБОЛ»

Неотъемлемой частью физического развития личности является физическое воспитание. Одним из средств физического воспитания являются спортивные игры. Одной из самых популярных спортивных игр, получивших широкое распространение, в том числе и в быту, является волейбол.

Волейбол - один из наиболее увлекательных, массовых видов спорта. Его отличает богатое и разнообразное двигательное содержание. Чтобы играть в волейбол, необходимо уметь быстро бегать, высоко прыгать. Мгновенно менять направление и скорость движения, обладать силой, ловкостью и выносливостью. Занятия волейболом улучшают работу сердечнососудистой и дыхательной системы, укрепляют костную систему, развивают подвижность суставов, увеличивают силу и эластичность мышц.

Задачи:

- Укрепление здоровья и закаливание организма студентов;
- Обеспечение оптимального для данного возраста уровня физической работоспособности и физических качеств студентов;
- Повышение общей физической подготовленности студентов;
- Развитие специальных физических способностей у студентов;
- Обучение основам техники и тактики игры в волейбол.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС»

Целью освоения дисциплины «Настольный теннис» является формирование у студентов основ здорового образа жизни, развитие творческой самостоятельности посредством освоения двигательной деятельности, что соответствует цели физического воспитания обучающихся.

Реализация данной цели связана с решением следующих задач:

- укрепление здоровья, улучшение осанки, профилактику плоскостопия; содействие гармоническому физическому развитию, выработку устойчивости к неблагоприятным условиям внешней среды;
- овладение «школой движений»;
- развитие координационных (точности воспроизведения и дифференцирования пространственных, временных и силовых параметров движений, равновесия, ритма, быстроты и точности реагирования на сигналы, согласования движений, ориентирования в пространстве) и кондиционных (скоростных, скоростно-силовых, выносливости и гибкости) способностей;
- формирование элементарных знаний о личной гигиене, режиме дня, влиянии физических упражнений на состояние здоровья, работоспособность и развитие двигательных способностей;
- выработку представлений об основных видах спорта, снарядах и инвентаре, о соблюдении правил техники безопасности во время занятий;
- выполнения физических упражнений, содействие развитию психических процессов (представления, памяти, мышления и др.) в ходе двигательной деятельности.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АДАПТАЦИОННАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

Рабочая программа «Адаптационная физическая культура» является образовательной программой для подготовки лиц с ограниченными возможностями здоровья

Цель программы: развитие физических качеств и способностей, совершенствование функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья.

Задачи программы:

- обеспечение развития и тренировки всех систем и функций организма обучающегося через оптимальные физические нагрузки;
- формирование жизненно необходимых двигательных умений и навыков;
- содействие воспитанию нравственно-волевых качеств, развитию коммуникативной и познавательной деятельности;
- воспитание бережного отношения к своему здоровью, формирование потребности в систематических занятиях физическими упражнениями, устойчивой мотивации к здоровому образу жизни.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ»

Цели учебной ознакомительной практики:

- подготовка к осознанному и углубленному изучению общепрофессиональных и специальных дисциплин.
- закрепление и углубление студентами теоретических знаний о процессе производства анимационного фильма на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию анимационных фильмов.

Задачами учебной ознакомительной практики являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;
- получение представления о современном предприятии отрасли, о роли режиссера анимации и компьютерной графики в процессе фильмо-производства;
- ознакомление с организацией фильмо-производства.

Учебная (ознакомительная) практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении учебной практики студент приобретает знания об этапах создания анимационного фильма и управления производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания анимационного фильма.

Полученные знания при прохождении учебной практики в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – выездная. Учебная (ознакомительная) практика проводится на базе анимационных студий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

Для решения задач практики студент должен знать программу практики, график ее проведения, форму промежуточной аттестации, требования к оформлению отчета о практике. Знания, умения и навыки, приобретенные в ходе учебной (ознакомительной) практики, используются в процессе освоения учебного материала всех последующих дисциплин основной профессиональной образовательной программы.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ПО ОСВОЕНИЮ ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ПРОЦЕССА»

Цели учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса:

- подготовка к осознанному и углубленному изучению общепрофессиональных и специальных дисциплин.

- закрепление и углубление студентами теоретических знаний о процессе производства анимационного фильма на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию анимационных фильмов.

Задачами учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;
- получение представления о современной технологии творческо-производственного процесса в анимационной индустрии.

Учебная практика по освоению технологии творческо-производственного процесса – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса студент приобретает знания об этапах создания анимационного фильма и управления производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания анимационного фильма.

Полученные знания при прохождении учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – стационарный, выездной. Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса проводится на базе анимационных студий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

Форма проведения практики – рассредоточенная.

Знания, умения и навыки, приобретенные в ходе учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса, используются в процессе освоения учебного материала всех последующих дисциплин основной профессиональной образовательной программы.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА»

Цели творческо-производственной практики:

- углубление студентами теоретических и практических знаний о процессе производства анимационного фильма на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию анимационных фильмов.

Задачами творческо-производственной практики являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;
- изучение современных технологий творческо-производственного процесса в анимационной индустрии.

Творческо-производственная практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении творческо-

производственной практики студент приобретает углубленные знания об управлении производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания анимационного фильма.

Полученные знания при прохождении творческо-производственной практики в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – стационарный, выездной. Творческо-производственная практика проводится на базе анимационных студий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

Форма проведения практики – рассредоточенная.

Для решения задач практики студент должен знать программу практики, график ее проведения, форму промежуточной аттестации, требования к оформлению отчета о практике. Знания, умения и навыки, приобретенные в ходе творческо-производственной практики используются в процессе освоения учебного материала всех последующих дисциплин основной профессиональной образовательной программы.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

Цели преддипломной практики:

- закрепление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности.
- подготовка студентов к работе над дипломным проектом и к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию анимационных произведений различных видов и направлений.

Задачами преддипломной практики являются:

1. Закрепление профессиональных навыков создания изобразительного и звукового ряда анимационного фильма в реальных условиях производства.
2. Сбор материалов для дипломной работы.
3. Изучение законодательных и нормативных актов, составляющих правовую основу режиссуры кино и телевидения.
4. Расширение производственного кругозора и подготовки студентов к самостоятельной деятельности в области создания анимационного фильма.

Преддипломная практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении преддипломной практики студент приобретает углубленные знания об управлении производственным процессом, приобретает навыки самостоятельной работы над анимационным произведением.

Полученные знания при прохождении преддипломной практики в дальнейшем помогают в создании дипломной работы (сбор материалов для дипломной работы).

Форма проведения практики – рассредоточенная.

Для решения задач практики студент должен знать программу практики, график ее проведения, форму промежуточной аттестации, требования к оформлению отчета о практике. Знания, умения и навыки, приобретенные в ходе преддипломной практики используются для создания выпускной квалификационной работы.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ»

Государственная итоговая аттестация завершает освоение имеющей государственную аккредитацию основной образовательной программы высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (специализации Режиссер анимации и компьютерной графики).

Государственный итоговая аттестация по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (специализации Режиссер анимации и компьютерной графики) проводится с целью глубокой и многосторонней проверки уровня теоретических знаний, полученных за время обучения, и владения практическими навыками и способами самостоятельной творческой работы. Она представляет собой защиту анимационного фильма - выпускной квалификационной работы.

Выпускная квалификационная работа представляет собой выполненную обучающимся работу, демонстрирующую уровень подготовленности выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности.

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ РИСУНКА (БЫСТРЫЙ РИСУНОК)»

Данная дисциплина изучается на базе основных теоретических дисциплин подготовки режиссера анимации и компьютерной графики и является основой для овладения общими и практическими навыками и приемами образного восприятия элементов окружающего мира и их изобразительного воплощения средствами графики.

Современный анимационный кинематограф требует от режиссера обладания комплексом навыков и приемов образного восприятия окружающего мира и его изобразительного воплощения в фильме. Решение изобразительного замысла в анимационном и кино-компьютерном проекте является важнейшим этапом творчества режиссера в процессе создания фильма. Кинодраматургия, переложенная в зрительный ряд фильма в эскизах и рисунках различных объектов относится к ключевым факторам, обеспечивающим успех картины. Замысел режиссера анимации и мультимедиа, направленный на рисованное изображение сущности драматургии, предполагает многоступенчатую форму его воплощения: через тщательную разработку технологий осуществления замысла.

Программа по курсу «Основы рисунка (быстрый рисунок)» охватывает основные способы и приемы творческого процесса режиссера анимации и компьютерной графики по воплощению его замысла виде рисунков.

Знания в области навыков быстрого рисунка (скетчинг)а, практическое владение ими являются специфической особенностью профессии режиссера анимации и мультимедиа. Воплощение изобразительно-декорационного замысла художника, заложенного в постановочном проекте фильма, целиком опирается на эти знания и мастерство. Главная задача курса быстрого рисунка - научить студента средствам и методам создания образов, персонажей,

композиций на основе усвоения приемов и навыков реалистического изображения предметов и фигур в подвижном и неподвижном состоянии.

Особое внимание уделено обучению принципам изображения человека и животных применительно к работе режиссера анимационного фильма, включая донесения до экрана найденного в изобразительном замысле постановки решения через создание зарисовок и рисунков в натуральных и ненатуральных условиях, в отобранных интерьерах или натуральных объектах.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОЛОРИСТИКА В АНИМАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ»

Основная цель изучения дисциплины «Колористика в анимационном фильме» изучение сформировавшихся в живописи и других видах искусства на протяжении длительного исторического процесса колористических способов и приемов для изображения визуальных объектов и образов в целях реализации сценария анимационного и мультимедийного произведения.

Главная задача дисциплины - научить студента процесса колористических способов и приемов для изображения визуальных объектов и образов применительно к работе режиссера анимационного фильма.

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- способы основные принципы цветоведения и колористики;
- формы колористического изображения образов и объектов окружающего мира;
- приемы правильного построения цветовой композиции,;

Уметь:

- находить оптимальное сочетание цветовых композиционных решений с формами изображения фигур и предметов;
- выполнять визуализацию сцен в соответствии с замыслом и сценарием анимационного и мультимедийного произведения.
- применять полученные знания для процесса создания колористических эскизов и зарисовок, необходимых для создания анимационных фильмов;

Иметь представление:

- об историческом опыте в области цветоведения и колористики, об изобразительных решениях в цветовой области в отечественном и зарубежном кинематографе
- о колористическом инструментарии современного художника, позволяющем совершенствовать эффективность применения полученных теоретических и практических знаний во время работы над анимационным фильме на кино- и телестудии.
- о различных современных колористических возможностях в анимации.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для более эффективного освоения следующих дисциплин: «Режиссура анимационного фильма», «Теория и практика компьютерной графики», «Изобразительное решение анимационного фильма».

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ КУКОЛ»

Цель обучения: ознакомление с основами изготовления анимационных кукол и объемных декораций.

Задачи освоения дисциплины дисциплины:

- подготовка высокопрофессиональных режиссеров, вооруженных определенными знаниями и умениями в области создания анимационных кукол и объемных декораций;
- выработка у них профессиональных навыков и умений работы с объемным материалом в различных пространственных и образных сочетаниях;
- формирования правильного цветового мышления и способности использовать данные знания и умения в процессе создания кукольных анимационных фильмов;
- освоение и профессиональное использование студентами традиционных и новых изобразительных возможностей для достижения высоких творческих результатов.

Выпускник должен: *Знать:* анализ и синтез движения кукол в объемной анимации; отличительные признаки кукольного анимационного кино; покадровую съемку, её принцип и возможности; процесс создания объемной анимационной куклы; процесс создания плоской и полуобъемной перекладки; процесс осуществление покадрового движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке; процесс съемки мультипликата на горизонтальном станке с использованием сыпучих материалов; законы анимационного движения кукол, перекладки, сыпучих материалов и знать, как применить их в практической работе;

Уметь: владеть методами одушевления, рассчитывать движение (тайминг); выполнять сложные сцены в технике кукольной, перекладочной песочной анимации; создавать объемные декорации.

По мере изучения дисциплины студент накапливает и усваивает универсальные теоретические и практические знания, получаемые им в процессе обучения. Уровень обучения позволяет выпускнику успешно включиться в современное анимационное производство.

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

1. Режиссура анимационного фильма
2. Изобразительное решение анимационного фильма.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КИНОТЕХНИКА И КИНОТЕХНОЛОГИЯ»

Цели дисциплины: дать студентам представление о современной кинотехнике и кинотехнологических процессах, от которых всецело зависит воплощение режиссерского замысла на экране

Задачи дисциплины:

В повседневной работе режиссёра кино и телевидения творческие вопросы тесно переплетаются с разнообразными техническими проблемами, так как решение любой

изобразительной задачи – это решение и задачи технической. С этих позиций данный курс рассматривает общие (вводные) вопросы кинотехники, которые позволяют будущим режиссёрам получить представление о технологиях имеющих решающее значение для создания фильма и его показа зрителю.

По своей структуре курс состоит из теоретической и практической частей, которые включают в себя лекции, лабораторные работы, съёмочные упражнения и самостоятельную работу студентов. Закрепление теоретических знаний дисциплины «Кинотехника и кинотехнология» происходит при съёмке учебных курсовых работ студентов на Учебной киностудии ВГИК и во время практики на кино и телевизионных студиях.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ДЕКОРАЦИЙ И МАКЕТОВ АНИМАЦИОННЫХ СЦЕН»

Цель обучения по программе: ознакомление с основами создания объемных декораций и макетов сцен для анимационных фильмов.

Задачи освоения дисциплины:

- подготовка высокопрофессиональных режиссеров, вооруженных определенными знаниями и умениями в области создания анимационных кукол и объемных декораций;
- выработка у них профессиональных навыков и умений работы с объемным материалом в различных пространственных и образных сочетаниях;
- формирования правильного цветового мышления и способности использовать данные знания и умения в процессе создания макетов анимационных сцен;
- освоение и профессиональное использование студентами традиционных и новых изобразительных возможностей для достижения высоких творческих результатов.

По мере изучения дисциплины студент накапливает и усваивает универсальные теоретические и практические знания, получаемые им в процессе обучения. Уровень обучения позволяет выпускнику успешно включиться в современное анимационное производство.

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

3. Режиссура анимационного фильма
4. Изобразительное решение анимационного фильма.

