

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**

Филиал ВГИКа в г. Хабаровске (Хабаровский край)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

_____ И. В. Коротков

« ____ » _____ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Мастерство художника анимации и компьютерной графики»**

Специальность 54.05.03 ГРАФИКА

**Специализация программы специалитета: Художник анимации и
компьютерной графики**

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки от 13.08.2020 N 1013 по специальности 54.05.03 Графика (уровень специалитета), одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики, согласована с директором Института анимации и цифровых технологий Е.Г. Яременко, начальником отдела по методической работе В.В. Атаманом, зав. библиотекой В.М. Шипулиной.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Объем дисциплины и виды учебной работы
5. Разделы, темы дисциплины и виды занятий
6. Самостоятельная работа обучающихся
7. Перечень учебной литературы, фильмография, необходимые для освоения дисциплины
 - Основная литература*
 - Дополнительная литература*
 - Фильмы, рекомендуемые для самостоятельных просмотров обучающимися*
8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины
9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине
10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

1. привить студентам навыки самостоятельной творческой работы в комплексном изобразительном решении кинофильма, связанных с созданием и воплощением художественных образов в эскизах и на экране при помощи современных анимационных и компьютерных технологий.

Задачи дисциплины:

2. научить студентов применять на практике создания художественного оформления навыки и знания, получаемые на занятиях рисунком и живописью, а также при изучении технологических и исторических дисциплин;
3. привить навыки анализировать литературное (музыкально-литературное) произведение;
4. привить навыки самостоятельно и совместно с режиссером и оператором разрабатывать режиссерский сценарий и определять визуальный образ персонажей, среды, стиля постановки;
5. привить навыки самостоятельно собирать изобразительный материал;
6. привить навыки эскизной компьютерной разработки анимационных персонажей, декораций и среды с целью их дальнейшего использования в фильме;
7. привить навыки выстраивать художественное пространство в динамике в соответствии с драматургическим развитием литературного произведения и разработанного режиссерского сценария;
8. привить навыки разработки экспликации художника, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
9. привить навыки разработки мизансцен и раскадровок, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
10. привить навыки выполнения эскизов, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
11. научить делать компьютерные макеты, габаритные чертежи декораций, мебели и бутафории, с указанием фактур и выкрасок используя современные компьютерные технологии;
12. изучить на практике художественного применения, наиболее часто встречающиеся в работе художника-постановщика изобразительный архитектурный, интерьерный и бытовой материал (Россия и Европа IV-XXI веков);
13. подготовить высокопрофессиональных художников, вооруженных знанием законов композиции, пространства, цвета, движения освоивших и профессиональное использование традиционных техник и новых компьютерных технологий для достижения высоких творческих результатов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 30 зачетных единицы, 1080 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 1, 3, 4, 5, 7, А семестрах; экзамены в 2, 6, 8, 9, В семестрах.

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

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся общепрофессиональной ОПК-2, ОПК-7 профессиональных ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3

Категория общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Авторские произведения искусства (их создание и последующее бытование в социальной среде)	ОПК-2. Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	ОПК-2-1. Объединяет и направляет творческие усилия автора сценария, актеров-исполнителей, кинооператора, художника, композитора, звукорежиссера и др. членов творческой группы в процессе подготовки и создания аудиовизуального произведения
Информационно-коммуникационные технологии для профессиональной деятельности	ОПК-7. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК 7.1 Владеет навыками использования современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности

Код	Наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
ПКО-1	Способен использовать специализированные цифровые технологии, интерпретировать и применять данные, информацию и цифровой контент в профессиональной деятельности	ПКО-1.1 Умеет использовать специализированные цифровые технологии в профессиональной деятельности ПКО-1.2 Владеет навыками интерпретации и применения данных, информации и цифрового контента в профессиональной деятельности	Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты

Код	Наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
ПКО-2	Способен к осмыслению, анализу и критической оценке творческих идей в профессиональной деятельности в качестве художника анимации и компьютерной графики при создании авторских произведений	<p>ПКО-2.1. Умеет анализировать структуру, художественные особенности и смысловые компоненты произведений в области анимации и компьютерной графики на различных этапах их создания при создании авторских произведений</p> <p>ПКО-2.2. Умеет формулировать основные идеи профессиональной деятельности, дифференцировать главные и вспомогательные цели при создании авторских произведений в области анимации и компьютерной графики</p> <p>ПКО-2.3. Владеет навыками самоанализа (рефлексии)</p> <p>ПКО-2.4. Владеет навыками сравнения результатов, полученных при решении задач, с ожидаемыми результатами и осуществления самооценки</p>	Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты
ПКО-3	Владеет художественными средствами и методами, способен использовать их для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции произведения в области анимации и компьютерной графики, предназначенного	<p>ПКО-3.1. Знает основные явления и процессы в анимации и компьютерной графике, причинно-следственные связи и их взаимодействия;</p> <p>ПКО-3.2. Знает методы организации творческого процесса художника анимации и компьютерной графики</p> <p>ПКО-3.3. Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный процесс создания визуального ряда произведений в области анимации и компьютерной графики</p>	Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты

Код	Наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
	для зрителя		

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов												
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	А	В	
Работа с преподавателем (аудиторные занятия)	584	51	42	51	42	51	42	45	48	51	65	96	
Теоретический блок													
Лекции													
Практический блок													
Практические, семинарские занятия	432	34	28	34	28	34	28	30	34	34	52	96	
Индивидуальные занятия	152	17	14	17	14	17	14	15	14	17	13	-	
Самостоятельная работа	280	15	30	15	24	15	30	57	24	21	1	48	
Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой, экзамен	216	6	36	6	6	6	36	6	36	36	6	36	
ИТОГО:	Акад. час.	1080	72	108	72	72	72	108	108	108	108	72	180
	З. е.	30	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	5

5. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий, час.			
		Лекции	Практ. занятия	Индив. занятия	СР
1. Эскизы к экранизации А.С. Пушкина Россия 18-19 веков	66		34	17	15
2. Эскизы к экранизации немецкой сказки Германия 17-19 веков	72		28	14	30
3. Экранизация английской фантастической литературы (Англия 19 - начала 20 веков)	66		34	17	15
4. Эскизы к экранизации итальянской сказки (Италия 19 века)	66		28	14	24
5. Экранизация русской литературы (Россия, 20-30-е годы 20-го века)	66		34	17	15
6. Экранизация французской литературной сказки (Франция,	72		28	14	30

Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий, час.			
		Лекции	Практ. занятия	Индив. занятия	СР
Барокко, Рококо)					
7. «Малый» диплом, экспликация, раскадровка, пояснительная записка (Тема свободная, конец XX-го века)	102		30	15	57
8. «Малый» диплом, эскизы, спецэффекты (Тема свободная, продолжение)	72		34	14	24
9. Эскизы к экранизации пьесы Шекспира («Сон в летнюю ночь»)	72		34	17	21
10. Заявка и экспликация на тему дипломной работы	66		52	13	1
11. Работа над выпускной квалификационной работой	144		96	0	48

1. Эскизы к экранизации А.С.Пушкина Россия 18-19 веков

Вводное занятие «Работа анимации и компьютерной графики и литературный сценарий». А. С. Пушкин. «МЕДНЫЙ ВСАДНИК». Возможные варианты изобразительного решения поэтических, фантастических, исторических тем и темы стихийного бедствия. Процесс сбора изобразительного материала. Художники А. Бенуа, Н. Зубов, Ф. Алексеев, Б. Патерсен, А. Мартынов, А. Тозелли, М. Дамам-Демартре, К. Берггров, А. Орловский, Г. Чернецов, М. Воробьев, Л. Томлинг, В. Садовников, А. Горностаев, К. Гампельн, С. Заряно, и др. Архитектура Санкт-Петербурга как материал для работы художника-постановщика.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии.

Работа над раскадровкой: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, спецэффекты.

Экзамен-просмотр. Съёмка лучших работ.

2. Эскизы к экранизации немецкой сказки Германия 17-19 веков

Вводная занятие «Работа художника-постановщика над материалом 17-19 веков. Гротеск как прием анимации». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Живопись. Карпаччо, Каналетто, Брейгель, малые голландцы, Гольбейн.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

3. Экранизация английской фантастической литературы (Англия 19 - начала 20 веков)

Вводное занятие «Работа художника-постановщика над материалом конца 19-го – начала 20-го века. Детектив. Великобритания. Конан-Дойль, Уэллс, Жюль Верн. Убедительность фантастики». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Лондон. Порт. Архитектура. Замки. Костюм. Мебель. Реквизит. Флот. Транспорт. Югендстиль.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

4. Эскизы к экранизации итальянской сказки (Италия 19 века)

Вводное занятие «Работа художника анимации и компьютерной графики как часть единого творческо-производственного процесса съемочной группы». СКАЗКА. ФАНТАСТИКА. МИФ. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

5. Экранизация русской литературы (Россия, 20-30-е годы 20-го века)

Вводное занятие «Работа художника-постановщика над материалом 20х-30х годов 20-го века». М. Булгаков. М. Зощенко. И. Ильф Е. Петров. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Театр. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Графика и живопись, ЛЕФ, конструктивизм, РАПП, супрематизм, абстракционизм, модерн. Художники Кустодиев, Дейнека, Пименов, Богородский, Лентулов, Крымов, Андреев, Добужинский, Петров-Водкин, Дмитриев, Черемных, Лисицкий, Малевич, Кандинский. Характер изобразительной стилистики различных течений.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

6. Экранизация французской литературной сказки (Франция, Барокко, Рококо)

Вводное занятие «Работа художника-постановщика над материалом 17 -18 веков». ФРАНЦИЯ. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Живопись.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

7. «Малый» диплом, экспликация, раскадровка, пояснительная записка (Тема свободная, конец XX-го века)

Вводное занятие «Работа художника-постановщика над современным материалом». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Современная архитектура. Транспорт. Костюм. Мебель. Реквизит. Современные технологии. Интернациональные и национальные стили. Культура. Искусство. Фэнтази, Ретро. Техно. Поп-арт. Китч, Инсталляции. Акции. Попса. Реклама. Политтехнологии. Телевидение. Газеты. Перманентные вооруженные конфликты.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

8. «Малый» диплом, эскизы, спецэффекты (Тема свободная, продолжение)

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки. Разработка спецэффектов и титров. Разработка и съемка аниматика с завершенным фрагментом. Съемка лучших работ.

9. Эскизы к экранизации пьесы Шекспира («Сон в летнюю ночь»)

Вводное занятие «Работа художника-постановщика над комедийным материалом. Шекспир.». Свободная тема. Выбор конкретной темы для работы.

Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура Греции, Англии. Костюм. Мебель. Реквизит. Живопись. Английский и французский театр. Итальянский театр. Художники театра. Акимов. Головин. Театральные эффекты и компьютерные технологии. Театральные драпировки. Театральная машинерия.

Работа над экспликацией: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель.

Работа над раскадровкой: компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи, материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций: материал - бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ.

10. Заявка и экспликация на тему дипломной работы

Работа над экспликацией. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, распечатки на принтере. Работа над раскадровкой. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, распечатки на принтере. Утверждение темы дипломной работы

На шестом году обучения по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» студенты приступают к работе над дипломным проектом. В продолжении всей работы над дипломом мастер консультирует и контролирует весь производственный процесс. Дипломная работа принимается кафедрой.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает изучение учебной литературы, просмотры рекомендованных фильмов, создание работ (проектов), подготовку к зачету с оценкой, экзаменам.

Важнейшей частью самостоятельной работы обучающихся является создание творческих проектов по мультимедийному производству, суммирующих практические и теоретические знания, полученные за время обучения, а также производственные и творческие навыки, умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства.

7. Перечень учебной литературы, фильмография, необходимые для освоения дисциплины

Основная литература

1. Блок Б. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: Учебное пособие /Изд. 2-е. /Пер. с англ. /Под ред. В. Монетова, М. Казючиц – М.: ГИТР, 2012.

2. Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе и других областях: Третья международная научно-техническая конференция (Москва, 21-22 апреля 2011 г.): материалы и доклады / Под ред. О.Н. Раева – М.: МКБК, 2012.

3. Грант Т. Запись звука на видеокамеру / Пер. с англ. /Под ред. О.Б. Хвойной. – М.: ГИТР, 2006.

4. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры. – М.: ВГИК, 1995.

5. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК.
6. Маэстри Дж. Компьютерная анимация персонажей: Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques /Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2001.
7. Попова Эванс Е.Д. Курс лекций по звукорежиссуре в кино: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2017.
8. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре. – М.: ВГИК, 1973.
9. Ромм М.И. Монтажная структура фильма: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 1981.
10. Уайатт Х., Эмиес Т. Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами: Учебное пособие / Изд. 3-е. /Пер. с англ. /Под ред. А.К. Чудинова. – М.: ГИТР, 2006.
11. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. /Пер. с англ. /Под ред. С.И. Жданова. – М.: ГИТР, 2005.
12. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: Учебное пособие / Ред.-сост. Е.Я. Басин. – М.: Смысл, 2002.

Дополнительная литература:

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

Фильмы, рекомендуемые для самостоятельных просмотров обучающимися

- «Адмирал Ушаков» - М.Ромм
- «Амадеус» - М.Форман
- «Амаркорд» - Ф.Феллини
- «Андрей Рублев» (1 и 2 серии) - А.Тарковский
- «Ашик Кериб» - С.Параджанов
- «Банды Нью-Йорка»- М.Скорсезе
- «Бег» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов
- «Без вины виноватые» - В.Петров
- «Бесприданница» - Я.Протазанов
- «Бешеные деньги» - Е.Матвеев
- «Блоу ап» - М.Антониони

«Борис Годунов» - С.Бондарчук
«Валентино» - К.Рассел
«Вальмонт» - М.Форман
«Великий воин Албании Скандербег» - С.Юткевич
«Воробей» – Дзефферелли
«Вечерние посетители» - М. Карне
«Век невинности» –М.Скосезе
«Визит вежливости» - Ю.Райзман
«Восемь с половиной» - Ф.Феллини
«Гамлет» - Г.Козинцев
«Декамерон» - П.Пазолини
«Дети райка» – М.Карне
«Джейн Эйр» - Дзефферелли
«Джюльетта и духи» - Ф.Феллини
«Дочь Райна» - Д.Лин
«Евангелие от Матфея» - П.Пазолини
«Елизавета» – Шекхар Капур
«Загнанных лошадей пристреливают, не правда ли?» - С.Поллок
«Иван Грозный» (1 и 2 серии) - С.Эйзенштейн
«Идиот» – В.Бортко
«Илья Муромец» - А.Птушко
«Кабаре» - Б.Фосс
«Казанова» - Ф.Феллини
«Калина красная» - В.Шукшин
«Король танцует» – Ж.Корбье
«Книга Просперо» - П.Гринуэй
«Конец Санкт-Петербурга» - В.Пудовкин
«Контракт рисовальщика» - П.Гринуэй
«Королева Марго» – П.Широ
«Король Лир» - Г.Козинцев
«Красное и черное» - К.Отан-Лара
«Легенда о Тиле Уленшпигеле» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов
«Леонара» - Л.Висконти
«Любовь Свана» - М.Шлендорф
«Людвиг» - Л.Висконти
«Машенька» - Ю.Райзман
«Мой друг Иван Лапшин» - А.Герман
«Медя» - П.Пазолини
«На последнем дыхании» - Ж.-Л.Годар
«Невинный» - Л.Висконти
«Огнем и мечем» –Е.Гоффман
«Обретенное время» – р-Р.Руис
«Октябрь» - С.Эйзенштейн
«Опасные связи» – С.Фрирз
«Отелло» - С.Юткевич
«Петр I» (1 и 2 серии) - В.Петров
«Повар, муж, жена и ее любовники» - П.Гринуэй

«Подранки» - Н.Губенко
 «Покаяние» - Т.Абуладзе
 «Путевка в жизнь» - Н.Экк
 «Пышка» - М.Ромм
 «Разум и чувства»- А.Вайда
 «Реставрация» – М.Хоффман
 «Рим» - Ф.Феллини
 «Рим в 11 часов» - Д.Де Сантис
 «Ромео и Джульетта» - Ф.Дзеффирелли
 «Руслан и Людмила» (1 и 2 серии) - А.Птушко
 «Русский бунт» – А.Прошин
 «Садко» - А.Птушко
 «Сатирикон» - Ф.Феллини
 «Сельская учительница» - М.Донской
 «Сирано де Бержерак» – П. П.Рапно
 «Сказка о царе Салтане» - А.Птушко
 «Тегеран 43» - А.Алов и В.Наумов
 «Фараон» –Е.Кабалерович
 «Фанни и Александр» - И.Бергман
 «Царь Эдип» - П.Пазолини
 «Цвет граната» - С.Параджанов
 «Шепоты и крик» - И.Бергман

8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Каждому обучающемуся и преподавателю обеспечен одновременный неограниченный доступ к электронно-библиотечным системам: «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), «Айсбук» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), Электронная библиотека ВГИК <http://vgik.info/library>, <http://biblio.vgik.info>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

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

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Оборудование в аудитории	Кол-во
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Хопёр	1
Манипулятор мышь Genius	1
Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	

Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
Конфигурация системного блока:	12
1. процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	12
2. оперативная память – 32 Gb	
3. системный диск – SSD 254Gb	
4. дата диск – SATA 1Tb	
5. графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
6. операционная система – Windows 10 64Bit	
7. монитор LG25UM58-P	
8. наушники Sennheiser HD215	
Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
Системный блок HP Z440 №:	8
Монитор BENQ BL2420/T	8
Клавиатура Genius KB-220E	8
Манипулятор мышь HP Optical	8
Наушники Sennheiser HD215	7
HDMI Switcher VS-161H	1
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
Конфигурация системного блока:	
1. процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	
2. оперативная память – 32 Gb	
3. системный диск – SSD 254Gb	
4. дата диск – SATA 1Tb	
5. графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
6. операционная система – Windows 10 64Bit	
7. Монитор LG25UM58-P	
8. Наушники Sennheiser HD215	12
	12