

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 ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ
МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ»**

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), 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. Содержание дисциплины**
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
 - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины**
- 6. Практические занятия**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 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

Основная цель дисциплины – подготовка режиссёра мультимедиа, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в области мультимедийного искусства

Задачами дисциплины являются:

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

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Изобразительное решение мультимедийного произведения» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) ОП ВО. Ее изучение осуществляется на 6 курсе в 11 семестре.

3. Компетенции обучающегося,

формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся общепрофессиональной ОПК-2 и профессиональных ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3 компетенций (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы 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	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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	

Код	Наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
<i>Тип задач профессиональной деятельности: технологический</i>			
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
<i>Тип задач профессиональной деятельности: художественно-творческий</i>			
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	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 ПКО-2.2. Умеет формулировать основные идеи профессиональной деятельности, дифференцировать главные и вспомогательные цели при создании авторских произведений в области анимации и компьютерной графики ПКО-2.3. Владеет навыками самоанализа (рефлексии) ПКО-2.4. Владеет навыками сравнения результатов, полученных при решении задач, с ожидаемыми результатами и осуществления самооценки	Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты
<i>Тип задач профессиональной деятельности: проектный.</i>			
ПКО-3	Владеет художественными средствами и методами, способен использовать их для создания	ПКО-3.1. Знает основные явления и процессы в анимации и компьютерной графике, причинно-следственные связи и их взаимодействия; ПКО-3.2. Знает методы организации творческого процесса художника анимации	Анализ отечественного и зарубежного опыта, профессиональные стандарты

Код	Наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
	синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции произведения в области анимации и компьютерной графики, предназначенного для зрителя	и компьютерной графики ПКО-3.3. Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный процесс создания визуального ряда произведений в области анимации и компьютерной графики	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- важнейшие творческие проблемы в процессе создания кино-, видео- и мультимедийного проекта;
- основные закономерности композиции во всех видах искусства;
- выразительные возможности тонального и цветового изобразительного решения;
- технологию изготовления эскиза;

уметь:

- анализировать драматургическое произведение (сценарий), находить соответствующее драматургии изобразительное решение в эскизах и экспликации;
- работать с автором сценария, с оператором, художником-постановщиком, с творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии во всех периодах производства;

владеть навыками:

- глубокого изучения изобразительных и документальных материалов;
- производственно-технологической разработки визуального решения проекта в рисунках и чертежах;
- производственного осуществления изобразительного замысла в процессе создания произведения искусства мультимедиа.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет (11-й семестр).

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов		
	Всего	В том числе по семестрам:	
		10	11
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	32	–	32
Аудиторные занятия всего, в том числе:			

Лекции		32	–	32
Практические занятия		-	–	-
2. Самостоятельная работа		34	–	34
Форма промежуточной аттестации – зачет		6	–	6
ИТОГО:	акад.час.	72	–	72
	з.е.	2	–	2

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Введение в специальность. Мультимедиа как синтез искусств	1	–		1
Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается	1	–		1
Тема 3. Основные этапы развития искусства мультимедиа	2	1		1
Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии	2	1		1
Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте	2	1		1
Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа	2	1		1
Тема 7. Анализ литературного произведения	2	1		1
Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта	2	1		1
Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы	2	1		1
Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношения между собой и с окружением изобразительными средствами.	2	1		1
Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов	2	1		1
Тема 12. Отличительная черта кинематографа	2	1		1

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером мультимедиа	2	1		1
Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником	2	1		1
Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения	2	1		1
Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в подготовительный период	2	1		1
Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в съемочный период	2	1		1
Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков	2	1		1
Тема 19. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта	2	1		1
Тема 20. Фантазия и трансформация. Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура	2	1		1
Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа	2	1		1
Тема 22. Творческий метод художника-постановщика в современном аудиовизуальном производстве	2	1		1
Тема 23. Компоненты изобразительного решения анимационного фильма и мультимедийного проекта	2	1		1
Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников	2	1		1
Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе	2	1		1
Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического, эмоционального воздействия на зрителя	2	1		1
Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта	2	1		1

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 28. Современные стилистические поиски	2	1		1
Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении проекта	2	1		1
Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника	2	1		1
Тема 31. Анализ литературного сценария	2	1		1
Тема 32. Исследование характеров героев	2	1		1
Тема 33. Экспликация – первоначальный замысел изобразительного строя фильма.	2	1		1
Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы с оператором и художником	2	1		1
Промежуточная аттестация – зачет	6			
ИТОГО	72	32		34

5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

Тема 1. Введение в специальность.

Мультимедиа как синтез искусств

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

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

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

Тема 3. Основные этапы развития искусства мультимедиа

Роль пионеров отечественного анимационного кино и их достижения в формировании условного графического, живописного и киноязыка.

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

Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии

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

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

Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте

Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства.

Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа

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

Тема 7. Анализ литературного произведения

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

Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта

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

Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.

Изобразительные средства, помогающие режиссеру и художнику решать драматургические задачи.

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

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

Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов

Коллективное творчество съемочной группы. Формирование единого видения.

Тема 12. Отличительная черта кинематографа

Синтез искусств с активным использованием новейших цифровых технологий как отличительная черта современного кинематографа.

Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером мультимедиа

Круг задач, решаемых творческой группой в подготовительном периоде проекта.

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

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

Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения

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

Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков

(режиссера, оператора, художника) в подготовительный период

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

Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков

(режиссера, оператора, художника) в съемочный период

План и график съемок, предварительная разработка комбинированных съемок и реализация их в съемочном периоде. Обработка изображения.

Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении

каждого члена коллектива постановщиков

Тема 19. Освоение современных методов создания

выразительного решения мультимедийного проекта

Единство графического стиля в изображении персонажей, декораций и места действия.

Тема 20. Фантазия и трансформация.

Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура

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

Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа

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

Тема 22. Творческий метод художника-постановщика

в современном аудиовизуальном производстве

Компьютерные программы, используемые художником и режиссером в новейших проектах.

Тема 23. Компоненты изобразительного решения

анимационного фильма и мультимедийного проекта

Отличие театрализованного решения от кинематографического. Кинематографический образ и театральный – разница в степени стилизации. Большая условность театрального пространства и театральных персонажей.

Особенности фактур и материала в театральном костюме. Своеобразие методов отделки и работы над деталями. Свойства оптики и пленки, особенности формата экрана, диктующие более пристальное внимание к работе с деталями.

Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников

Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе

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

Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта
Цветовой акцент и колористическое решение проекта.

Тема 28. Современные стилистические поиски
Моделирование пространства в компьютерной анимации.

Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении проекта

Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника
Эмоциональное восприятие литературного сценария.

Тема 31. Анализ литературного сценария
Режиссерские установки. Творческие задачи художника-постановщика и работа его с художниками исполнителями.

Тема 32. Исследование характеров героев
Составление списков костюмов и реквизита для каждого героя фильма

Тема 33. Экспликация – первоначальный замысел изобразительного строя фильма

Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы режиссера с оператором и художником
Распределение обязанностей, творческие поиски и эксперименты.

6. Практические занятия

Практические занятия по изобразительной композиции воспитывают в обучающемся умение самостоятельно разбираться в многообразии жизненных явлений, способность анализировать идейно-художественную сущность сценария, находить возможности ее воплощения в аудиовизуальном произведении, овладение навыков образного изложения средствами своего искусства существа драматургии в изобразительной экспликации, в эскизах образов героев и декорационного оформления.

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

Цель занятий:

- развитие образного мышления, творческой фантазии и чувства юмора;
- воспитание навыков графического изложения собственных мыслей;
- тренировка в рисунке по представлению;
- поиск графического стиля;

- освоение различных графических техник;
- практическое ознакомление с методом производственной разработки персонажей и мультимедийного пространства;
- развитие навыков в исполнении цветowych эскизов;
- практическое решение задачи изобразительной взаимосвязи персонажа и декорации.

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

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

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

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

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

По каждому заданию обучающийся должен выполнить следующие работы:

- зарисовки по изучению материала размером 12 см × 16 см,
- эмоциональная цветковая экспликация размером 12 см × 16 см,
- поисковые эскизы размером 12 см × 18 см,
- эскизы образов героев, декораций и мизансцен размером 30 см × 45 см,
- экранные фрагменты в стилистике будущего аудиовизуального произведения (20 – 40 секунд экранного времени).

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

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература

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

Дополнительная литература

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

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

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>). Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

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

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

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

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории (оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами), библиотеку (имеющую рабочие места для обучающихся), компьютерные классы.