

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
«ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТИМЕДИА»**

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. Содержание дисциплины
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий
 - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины
6. Практические занятия
7. Самостоятельная работа обучающихся
8. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
 - Основная литература*
 - Дополнительная литература*
9. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основной целью дисциплины «Художественное проектирование современных мультимедиа» является освоение обучающимися основ компьютерного проектирования аудиовизуального контента и мультимедийных презентаций, ознакомление с основными принципами цифрового монтажа, компьютерной графики, специальных эффектов и анимации в проектировании интерактивных мультимедиа презентаций.

Задачами дисциплины являются:

- ознакомление с основами классической и современной цифровой анимации;
- освоение обучающимися основных видов и принципов проектирования мультимедийных презентаций;
- ознакомление с приёмами художественного и композиционного решения в проектировании аудиовизуального контента;
- изучение методик компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в компьютерных программах;
- формирование у обучающихся навыков и умений самостоятельного проектирования аудиовизуальных произведений для цифровой среды современных медиа.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Художественное проектирование современных мультимедиа» относится к части формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули), преподается на 5 курсе в 9-м семестре.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: «Компьютерная графика и анимация», «Программное обеспечение и аппаратные средства», «Техника и технология медиа-производства».

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

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

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональной компетенции ПКО-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
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	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 и компьютерной графики ПКО-3.3. Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный процесс создания визуального ряда произведений в области анимации и компьютерной графики

	произведения в области анимации и компьютерной графики, предназначенного для зрителя	
--	--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономический) часов. Форма промежуточной аттестации – зачет в 9-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		9	10	
Работа с преподавателем (контактные часы):	30	30	-	
Теоретический блок:				
Лекции	14	14	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	16	16	-	
Самостоятельная работа	72	72	-	
Форма промежуточной аттестации – зачет	6	6	-	
ВСЕГО	Акад. час.	108	108	-
	З. е.	3	3	-

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	В том числе:			
	Всего	Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Что такое «современные мультимедиа»? Мультимедиа как синтез искусств	5		1	4
Тема 2. Концептуальное мышление эпохи постмодернизма	5		1	4
Тема 3. Формирование концептуального мышления художника эпохи постмодернизма	5		1	4
Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии	5		1	4
Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте	5		1	4
Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа	5		1	4
Тема 7. Искусство создания презентаций	6		2	4

Название тем	В том числе:			
	Всего	Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта	6		2	4
Тема 9. Проектирование арт-пространства	6		2	4
Тема 10. Принципы и механизмы демонстрационной эстетики мультимедийных проектов	6		2	4
Тема 11. Мультимедиа и дизайн	6		2	4
Тема 12. Искусство видеоарта	6		2	4
Тема 13. Сетевое искусство	6		2	4
Тема 14. Киберпространство как компонент мультимедийного проекта	6		2	4
Тема 15. Образ и его роль в мультимедийных проектах	6		2	4
Тема 16. Коды и символы в мультимедийных проектах	6		2	4
Тема 17. Происхождение электронного образа и трансформация фрагментов электронных коллекций в другие визуальные формы.	6		2	4
Тема 18. Эстетическая и психическая целостность в мультимедийных проектах, их социальная роль	6		2	4
Промежуточная аттестация – зачет	6			
ИТОГО	108	-	30	72

5.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Что такое «современные мультимедиа»?

Мультимедиа как синтез искусств

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

Тема 2. Концептуальное мышление эпохи постмодернизма

Осуществление впервые в российской науке комплексного исследования в области мультимедийного проектирования с привлечением обширного вербального и аудиовизуального материала. Превращение кино и мультимедиа в средство массового общения.

Тема 3. Формирование концептуального мышления художника эпохи постмодернизма

Появление в отечественном искусствознании классификации мультимедийного продукта в связи с его пространственно-эстетическими характеристиками.

Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии

Создание первой экспериментальной мастерской 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. Искусство создания презентаций

Умение грамотно преподнести свою идею и донести замысел – одно из главных в искусстве презентации. Дизайн, пропорции, выбор шрифта презентации – неотъемлемая часть общего образа будущего фильма.

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. Проектирование арт-пространства

Трудности, возникающие при классификации проектов, связанных с жанром мультимедиа, современных художников и дизайнеров, из-за отсутствия прикладного характера их создания и значительной роли электронных технологий в техническом воплощении проектов.

Тема 10. Принципы и механизмы демонстрационной эстетики мультимедийных проектов

Принципы и механизмы демонстрационной эстетики мультимедийных проектов, определяемые сквозь призму кодов и символов искусства.

Тема 11. Мультимедиа и дизайн

Особенность аудиовизуальной культуры – ее связь тонкими нитями с огромным числом сфер человеческой деятельности, не ограниченной областью визуального.

Тема 12. Искусство видеоарта

Отличительная черта современного визуального искусства – синтез искусств с активным использованием новейших цифровых технологий, использование инсталляций, воздействие на все органы чувств зрителя.

Тема 13. Сетевое искусство

Возможности современного искусства, связанные с размещением внутри монитора компьютера, экрана телефона или планшета.

Тема 14. Киберпространство как компонент мультимедийного проекта

Возможности новейших компьютерных технологий, используемых при создании художественного проекта. Киберпространство как новая форма перспективы, не совпадающая с известной аудиовизуальной перспективой, Его новизна – в возможности тактильного переживания видимой и слуховой дистанции.

Тема 15. Образ и его роль в мультимедийных проектах

Образность как категория творческого и композиционного мышления. Использование компьютерных спецэффектов для усиления образности.

Тема 16. Коды и символы в мультимедийных проектах

Коды и символы как неотъемлемая часть современного мультимедиа-проекта.

Тема 17. Происхождение электронного образа и трансформация фрагментов электронных коллекций в другие визуальные формы

Использование графических программ как норма. Возможности гипермедиа. Совершенствование техники и программ, на нее установленных, как причина увеличения изящества их устройства, а также быстрого устаревания.

Тема 18. Эстетическая и психическая целостность в мультимедийных проектах, их социальная роль

6. Практические занятия

Практические занятия включают выполнение обучающимися заданий по специальной композиции под руководством педагогов-мастеров.

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; умение образно излагать средствами своего искусства существо драматургии в изобразительной экспликации, в эскизах образов героев и декорационного оформления.

Практические задания по разработке художественного проектирования аудиовизуального проекта даются обучающимся на основе:

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

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 учебной работы обучающихся над рядом последовательных заданий с постепенным усложнением их содержания – от работы над решением отдельных образов героев и фрагментами произведения до полного развернутого решения сценария или крупного литературного произведения.

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:

- 1) зарисовки по изучению материала размером 12 см x 16 см;
- 2) эмоциональная цветовая экспликация размером 12 см x 16 см;
- 3) поисковые эскизы размером 12 см x 18 см;
- 4) эскизы образов героев, декораций и мизансцен размером 30 см x 45 см;
- 5) экранные фрагменты в стилистике будущего аудиовизуального произведения (20 – 40 секунд экранного времени).

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

7. Самостоятельная работа обучающихся

Обучающиеся самостоятельно выполняют упражнения и учебные работы в соответствии с практической частью дисциплины. Педагог консультирует их на этапе чернового монтажа, цветокоррекции, в процессе создания специальных эффектов, титров. Осуществляется контроль на этапе финального редактирования и сведения учебной работы.

8. 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.
2. Маньковская, Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие – М.: ВГИК. 2011.

Дополнительная литература

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения. – М., 1978.

2. Базен А. Что такое кино? Сборник 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. Собрание сочинений в 3-х томах. – М.: Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собрание сочинений 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.

9. 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/>

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

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

11. 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, компьютерные классы.