

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
«ОСНОВЫ РИСУНКА МУЛЬТИМЕДИА ПРОИЗВЕДЕНИЙ»**

Специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация программы специалитета: Режиссер мультимедиа

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения», 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. Самостоятельная работа обучающихся**
- 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

Цель изучения дисциплины «Основы рисунка мультимедиа произведений» – графическое осмысление как конкретно изображаемых объектов, так и всего окружающего и внутреннего мира в целом.

Задачи дисциплины:

- изучение основ 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.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы рисунка мультимедиа произведений» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Ее изучение осуществляется на 1 курсе в 1-м и 2-м семестрах.

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

3. Компетенции обучающегося,

формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональной компетенций ПК-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
	ПК-3. Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> ПК-3.1. как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> ПК-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам; ПК-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; ПК-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на

		хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> ПК-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.
--	--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

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

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		1	2	
Работа с преподавателем (контактные часы):	64	34	30	
Теоретический блок:				
Лекции	–	–	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	64	34	30	
Самостоятельная работа	2	2	–	
Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой	6	–	6	
ВСЕГО	Акад. час.	72	36	36
	З. е.	2	1	1

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Введение. Знакомство с программой дисциплины	2	2	–
Тема 2. Общие законы рисунка	2	2	–
Тема 3. Основы композиционного построения рисунка	4	4	–
Тема 4. Композиция из шести геометрических тел (куб, шар, конус, пирамида, цилиндр, призма) в пространстве (без учета плоскости)	4	4	–
Тема 5. Рисунок аканта, трилистника, розетки, ионика	4	4	–
Тема 6 Рисунок простейшей пространственной конструкции (табурет)	4	4	–
Тема 7. Рисунок драпировки	4	4	–
Тема 8. Рисунок античной вазы или балясины с	4	4	–

Название разделов и тем	Общая трудо- емкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
драпировкой			
Тема 9. Рисунок сложно-постановочного натюрморта и капители	4	4	–
Тема 10. Рисунок гипсовой головы человека	4	4	–
Тема 11. наброски живой модели	4	4	–
Тема 12. Создание раскадровок	26	24	2
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	6		
ИТОГО	72	64	2

5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

Тема 1. Введение. Знакомство с программой дисциплины

Художественные материалы и техника работы с ними. Основные выразительные средства рисунка. Форма и пропорции. Простые и сложные формы.

Тема 2. Общие законы рисунка

Перспектива. Линия горизонта. Перспективное построение квадрата, окружности и цилиндра. Свет и тень. Способы создания иллюзии объема, расстояния и глубины. Свет и тень как части композиции. Сложные объемные формы.

Тема 3. Основы композиционного построения рисунка

Композиция как ориентир, обеспечивающий правильную организацию картинной плоскости и построение изображаемого пространства.

Законы построения изобразительного пространства.

Основные виды и принципы композиции.

Способы построения композиционных изображений.

Тема 4. Композиция из шести геометрических тел (куб, шар, конус, пирамида, цилиндр, призма) в пространстве (без учета плоскости)

Усвоение методики светопрозрачного построения простейших геометрических форм.

Тема 5. Рисунок аканта, трилистника, розетки, ионика

Усвоение тонального движения в сближенных пространственных конструкциях.

Проблемы пропорций, построения формы, перспективного и тонального решения листа.

Тема 6. Рисунок простейшей пространственной конструкции (табурет)

Закрепление понимания перспективного движения в пространстве.

Тема 7. Рисунок драпировки

Связь между геометрически правильной структурой образованных складок и свободной фактурой поверхности в набросках драпировок. Демонстрация возможностей новых материалов при работе с фактурированием поверхности

Выполнение рисунка как карандашом (желательно мягким), так и мягкими материалами (сангина, соус, уголь).

Тема 8. Рисунок античной вазы или балясины с драпировкой

Совершенная форма античной вазы или балясины служит прекрасным логическим завершением изучения простых геометрических форм в пространстве.

При оценке работы учитывается:

- умение компоновать лист;
- умение крепко поставить конструкцию в пространстве (с учетом перспективных изменений);
- выявление конструктивных особенностей вазы (балясины), как тела вращения, сделанное с помощью тона (свет-полутон-тон-рефлекс);
- показ тонального контраста и связи между фактурой гипсовой вазы (балясины) и живыми складками драпировки.

Тема 9. Рисунок сложно-постановочного натюрморта и капители

Закрепление навыков тонально-пространственного построения рисунка, приобретенных в предыдущих заданиях.

Усвоение знаний о строении антаблемента и капители как его детали.

Тонально-пространственное построение рисунка сложной формы.

Тема 10. Рисунок гипсовой головы человека

Рисунок черепа человека в 3-х поворотах. Понимание костной основы человеческого черепа, основанное на изучении его анатомического строения.

Понимание мышечного строения головы.

Понимание объемно-пространственной структуры гипсовой головы человека на основе его анатомического строения.

Рисунок головы большого формата (голова Давида).

Тема 11. Наброски живой модели

Понимание структуры, анатомических особенностей и пропорций живой головы человека.

Изучение человеческой фигуры в движении.

Изучение человеческой фигуры в статике.

Тема 12. Создание раскадровок

Основные виды раскадровок.

1. **Референсная.** Используется в самом начале работы над проектом и служит для эффектной презентации сценария заказчику. Помогает визуализировать идею фильма, предоставляя наглядные образы будущего проекта. Может быть выполнена в виде простых набросков или более подробных изображений.

2. **Режиссёрская.** Более детализирована и ориентирована на техническую сторону производства. В набросках отражаются основные аспекты каждой сцены: цветовая гамма, ракурсы, мимика и жесты персонажей. Помогает всей съёмочной команде понять, как должен выглядеть каждый фрагмент и какие технические приёмы будут использоваться для реализации.

3. Финальная. Результат предыдущих этапов работы, выполняется профессиональным художником-раскадровщиком. Представляет собой подробный чертёж каждой сцены, включая точные позиции персонажей, фон, свет и даже предполагаемые эффекты. Обеспечивает высокую степень согласованности визуального ряда и исключает возможность расхождения между задумкой и результатом.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа подразумевает выполнение творческих заданий по пройденным темам, подготовку к зачету с оценкой.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Солин А.И. Задумать и нарисовать мультфильм: Учебное пособие – М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
2. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005. - 111 с.
3. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
4. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении /Пер.с англ. – М.: ГИТР, 2005. - 196 с.

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 LTSB 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.