

Министерство культуры Российской Федерации

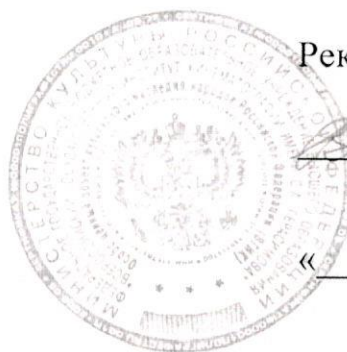
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)

**ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ
СФЕРЫ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**

УТВЕРЖДАЮ

Ректор ВГИК



(подпись)

В.С. Малышев

« _____ » _____ 20__ г.

ПРОГРАММА

ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**«Основы компьютерного монтажа и создания спецэффектов.
Методический практикум по применению компьютерных
программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»**

Москва – 2019

1. Цель реализации программы

Целью образовательной программы является расширение диапазона практических навыков в области компьютерного монтажа и создания спецэффектов. В процессе обучения слушатели получают возможность освоить на практике технологию работы с изображением и звуком с использованием компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer, позволяющих осуществлять монтаж видео и звуковых файлов, и приобрести навыки по созданию спецэффектов, титров, корректировке цвета.

Задачи образовательной программы:

- освоение слушателями широкого диапазона возможностей компьютерных монтажных программ, навыков компьютерного монтажа рабочего материала и создания спецэффектов;
- освоение опыта ведущих мастеров в области компьютерного монтажа и создания спецэффектов.

2. Требования к результатам обучения

Планируемые результаты обучения:

В результате освоения образовательной программы слушатель должен:

знать:

- способы использования различных приёмов компьютерного монтажа;
- технологию проведения подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа;
- технологию и методы компьютерного монтажа и создания специальных эффектов;
- успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений;

уметь:

- создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов;
- использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и

специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения;

иметь практический опыт:

- работы с использованием современных профессиональных монтажных программ;
- создания титров, осуществления цветовой и тональной коррекции изображения, микширования звука и создания аудио и видеоэффектов, замены фона и смоделированных синтетических объектов в монтажную композицию.

Проектируемые результаты обучения:

Совершенствование знаний и навыков в рамках следующих профессиональных компетенций:

ПК	Способность самостоятельной работы с современными профессиональными монтажными программами
ПК	Способность создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и спецэффектов

3. Содержание программы:

Учебный план

программы повышения квалификации

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»

Категория слушателей – специалисты в области аудиовизуального производства, преподаватели профильных образовательных организаций высшего образования, среднего и дополнительного профессионального образования.

Срок обучения – 36 часов.

Форма обучения – очная, очная с применением дистанционных технологий.

№ п/п	Наименование разделов	Всего час.	В том числе	
			лекции	практические

				занятия
1.	Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения.	8	4	4
2.	Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении AvidMediaComposer, AdobePremierePro.	10		10
3.	Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты при построении монтажной композиции. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма.	8		8
4.	Работа с компьютерными программами монтажа в создании мультимедийных сцен и композиций: полиэкран, хромакей, треккинг, маски, создание монтажных переходов. Обзор эффектов и графических возможностей программы.	8		8
5.	Итоговая аттестация	2		2
6.	Всего	36	4	32

Учебно-тематический план
 программы повышения квалификации
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ
СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум по применению
компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего , час.	В том числе	
			лекци и	практически е занятия
1	2	3	4	5

1.	Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения.	8	4	4
1.1.	Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм. Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа.	8	4	4
2.	Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer.	10		10
2.1.	Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и ее программным обеспечением Avid Media Composer.	4		4
2.2.	Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и ее программным обеспечением Adobe Premiere Pro.	4		4
2.3.	Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений.	2		2
3.	Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты.	8		8
3.1.	Создание титров. Анимация статических изображений.	4		4
3.2.	Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CS. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма.	4		4
4.	Работа с компьютерными программами монтажа в создании	8		8

	мультимедийных сцен и композиций: полиэкранный, хромакей, треккинг, маски.			
4.1.	Работа с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы.	4		4
4.2.	Работа с масками, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов.	4		4
	Итоговая аттестация	2		2

Учебная программа
повышения квалификации
**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ
СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум по применению
компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»**

Раздел 1. Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения. (8 час.)

Тема 1.1. Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм. Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа. (8 час.)

Раздел 2. Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer. (10 час.)

Тема 2.1. Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и с ее программным обеспечением Avid Media Composer. (4 час.)

Тема 2.2. Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и с ее программным обеспечением Adobe Premiere Pro. (4 час.)

Тема 2.3. Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений. (2 час.)

Раздел 3. Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты. (8 час.)

Тема 3.1. Создание титров. Анимация статических изображений. (4 час.)

Тема 3.2. Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CS.Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (4 час.)

Раздел 4. Работа с компьютерными программами монтажа в создании мультимедийных сцен: полиэкран, хромакей, треккинг, маски. (8 час.)

Тема 4.1. Работа с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. (4 час.)

Тема 4. 2. Работа с масками, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (4 час.)

Практические занятия

Практические занятия являются основной формой обучения по программе «Основы компьютерного монтажа и создание спецэффектов. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer». Практические занятия способствуют приобретению навыков работы в современных компьютерных программах.

Методический практикум открывает новые возможности в воплощении авторского решения в экранном повествовании при создании аудиовизуального образа. Обучение осуществляется путем работы слушателей над несколькими последовательными заданиями с постепенным усложнением задач монтажного построения.

Перечень практических работ

	Наименование практических занятий
1.1.	Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм. Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа. (4 часа)
2.1.	Изучение возможностей компьютерной монтажной программы и программного обеспечения Avid Media Composer. Способы организации материала, форматы и кодеки. Работа с файлами, монтаж видео и работа со звуковыми файлами. (4 часа)
2.2.	Изучение возможностей компьютерной монтажной программы и программного обеспечения Adobe Premiere Pro. Способы

	организации материала, форматы и кодеки. Работа с файлами, монтаж видео и работа со звуковыми файлами. (4 часа)
2.3.	Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений. (2 часа)
3.1.	Создание титров. Наложение титров с использованием альфа-канала. Анимация статических изображений. (4 часа)
3.2.	Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CS. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (4 часа)
4.1.	Монтаж сцен с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. (4 часа)
4.2.	Работа с масками в композиции, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (4 часа)
5.	Итоговая аттестация: создание ролика из предоставленного аудиовизуального материала. (2 часа)

4. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
1014	лекция	<p>Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>- системный диск – SSD 254Gb</p> <p>- жесткий диск – SATA 1Tb</p> <p>-</p> <p>графическая карта MSI GeForce GTX 1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>- операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG 25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD 215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>- Adobe CS 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>- Autodesk 3DS Max, Maya 2018</p>

		(лицензия ВГИКА от 2019 года)
1015	практические занятия	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HPZ440 №: <ul style="list-style-type: none"> 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQBL2420/Г - Клавиатура GeniusKB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники SennheiserHD215 - HDMISwitcherVS-161H <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров - MicrosoftOffice 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 10 компьютеров - KasperskyEndpointSecurity 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 10 компьютеров
1017	практические работы	<p><i>Компьютеры, компьютерные программы</i></p> <p>Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. <p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb - системный диск – SSD 254Gb - дата диск – SATA 1Tb - графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) - операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники SennheiserHD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p>

		-AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DSMax, Maya 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года)-
--	--	--

5. Учебно-методическое обеспечение программы

5.1. Основная литература:

Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999

Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики, СПб., 2000

Розенталь А. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес, М., Триумф, 1996

Ромм М. Избранные произв. В 3-х томах, М., Искусство, 1980

Саппак В. Телевидение и мы, М., 1988

Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61

Станиславский К. – Чехов М., М., Артист. Режиссер. Театр, 2003

Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993

Теплиц Е. Кино и телевидение в США, М., 1996

Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984

Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990

Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71

Журнал «625».

5.2. Дополнительная литература:

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., 1972
2. Балаш Б. Становление и сущность нового искусства, М., 1968
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966
4. Выготский Л. Психология искусства. М., 1968
5. Довженко А. Собрание сочинений в 4-х томах. М., 1964
6. Клер Р. Размышления о кино. М., 1958
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974
8. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры. М., 1999
9. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. Сб., М., 1999
10. Листов В. От архитектуры и кино. Сб., М., 1985

11. Лотман Ю. Структура художественного текста. М., 1960
12. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
13. Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1965
14. Ромм М. Монтажная структура фильма. М., 1981
15. Ромм М. Вопросы киномонтажа. М., 1969
16. Ромм М. Лекции о кинорежиссуре. М., 1973
17. Журнал «Цифровое видео».

5.3. Интернет-источники

<http://www.625-net.ru>

<http://www.osp.ru/pcworld/1996/09/138.htm>

<http://www.digitalvideo.ru/various.htm>

<http://nle.ixbt.com/>

<http://videodesign.narod.ru/>

<http://library.thinkquest.org/C001464/>

<http://www.yorku.ca/eye/intro.htm>

6. Перечень информационных технологий.

Электронные библиотеки:

1. ЭБС «Айбукс» - контракт № 20-10/1-К/22-18-У
<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>
2. ЭБС «Лань»-контракт № 80-17-У от 23.05.2017 <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС «Юрайт»-контракт №68-17-У от 23.05.2017 <https://biblio-online.ru/>

7. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением об итоговой аттестации по программам дополнительного профессионального образования (утверждено Ученым советом ВГИК от 30.12.2018, протокол № 1, пункты 2.10, 2.11) и проводится в виде зачёта по результатам выполнения практического задания по основным разделам программ: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro.

Оценка осуществляется на основе зачетной системы (зачтено/не зачтено). Слушатель считается аттестованным, если имеет положительную оценку (зачтено) по основным разделам программы, выносимым на зачет.

Перечень практических заданий, выносимых на зачет, приведен в приложении 1.

Итоговая монтажная работа должна продемонстрировать приобретенные навыки создания аудиовизуального построения, изобразительное и звуковое решение, использование анимации и специальных эффектов с помощью компьютерных программ: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro.

Оценочные средства

Компетенции	Результаты освоения Программы	Темы
Способность самостоятельной работы с современными профессиональными монтажными программами	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способы использования различных приёмов компьютерного монтажа; - технологию проведения подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа; <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения; 	<p>Темы: 1.1.</p> <p>Темы: 2.1, 2.2., 3.1., 3.2.</p> <p>Темы: 2.1. 4.1., 4.2.</p>
Способность создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и спецэффектов	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений; - технологию и методы компьютерного монтажа и создания специальных эффектов; <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов. 	<p>Темы: 1.1.</p> <p>Темы: 2.2., 2.3., 3.1., 3.2.</p> <p>Темы: 2.3., 3.2., 4.2.</p>

Критерии оценки полученных знаний, умений

Индикаторы освоения Программы	Уровень освоения Программы	
	не зачтено	зачтено
<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способы использования различных приёмов компьютерного монтажа; <p>(Тема: 1.1.)</p>	<p><i>Не знает или имеет слабое представление о способах использования различных приёмов компьютерного монтажа;</i></p>	<p><i>Знает способы использования различных приёмов компьютерного монтажа;</i></p>
<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологию проведения 	<p><i>Не знает или имеет слабое представление</i></p>	<p><i>Знает технологию проведения</i></p>

подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа; (Тема: 2.1, 2.2., 3.1., 3.2.)	<i>о технологии проведения подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа;</i>	<i>подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа;</i>
Знает: - успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений; (Тема 1.1.)	<i>Не знает или имеет слабое представление о успешных практиках использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений;</i>	<i>Знает успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений;</i>
Знает: - технологию и методы компьютерного монтажа и создания специальных эффектов; (Темы: 2.2., 2.3., 3.1., 3.2.)	<i>Не знает или имеет слабое представление о технологии и методах компьютерного монтажа и создания специальных эффектов;</i>	<i>Знает технологию и методы компьютерного монтажа и создания специальных эффектов;</i>
Умеет: - использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения; (Тема 2.1., 4.1., 4.2.)	<i>Не умеет использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения;</i>	<i>Умеет использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения;</i>
Умеет: - создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов. (Тема 2.3., 3.2., 4.2.)	<i>Не умеет создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов.</i>	<i>Умеет создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов.</i>

Оцениваемые компоненты аттестации и диапазон баллов оценивания компонентов компетенций

Оцениваемые компоненты аттестации	Баллы	
	не зачтено	зачтено
Посещаемость занятий	6 и более 6 час. – 0	менее 6 час. – 10

Лекционные и практические занятия	1 - 14	15 - 24
Практические работы	16 - 35	36 -66

7. Составители программы:

Е.Г. Яременко, режиссер, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК. (Разделы 1,2.)

С.М. Соколов, художник, режиссер, Засл. деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК. (Разделы 3,4.)

8. Преподаватели, реализующие программу:

№ п/п	Ф.И.О., должность, звание преподавателя	Номера реализуемых тем
1.	Яременко Е.Г., режиссер, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК	Тема 1.1.
2.	Соколов С.М., художник, режиссер, Засл. деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК	Тема 4.1.
3.	Гусарова А.А. ст. преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК	Темы 2.2., 2.3., 3.2.
4.	Ерофеева В.С. ст. преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК	Тема 2.1, 3.2.
5.	Добрынин О.В. ст. преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК	Тема 3.1., 4.2.

Перечень практических заданий
по образовательной программе ПК «**ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО
МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум
по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media
Composer**», выносимых на аттестацию

Тема	Практические задания, выносимые на аттестацию
2.1	Импорт, экспорт и обработка видео. Преобразование форматов видеоизображения. Основные форматы видео и кодирование файлов. Основные принципы работы в монтажных программах: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro. (0, 5 часа)
3.1.	Создание титров. Наложение титров с использованием альфа-канала. Анимация статических изображений. (0, 5 часа)
3.2.	Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CS. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (0, 5 часа)
4.1., 4.2.	Монтаж сцен с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. Работа с масками в композиции, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (0, 5 часа)

Разработчики программы повышения квалификации

«Основы компьютерного монтажа и создания спецэффектов. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»



Яременко Елена Георгиевна,

кинорежиссёр, художник, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК.

Окончила режиссёрский факультет ВГИКа в 1996 году.

С 1996 г. работает в качестве режиссёра, художника-постановщика, художника компьютерной графики на телевидении: «Первый канал», «НТВ», «Культура», «Столица», «СТС».

2000 г. – режиссёр-постановщик и художник цикла анимационных фильмов «Сказки народов мира».

2001 г. – режиссёр-постановщик, художник сюжетов телепередачи «Хочу все знать», Центральная студия научно-популярных фильмов.

В 2001-2004 гг. в качестве художника компьютерной графики работала над сериалом «Иллюстрированная история Российского Государства» (30 серий), демонстрировался на каналах Россия и НТВ.

В качестве режиссёра-постановщика, художника и аниматора работала над циклом анимационных роликов «Алфавит» для детской программы «Улица Сезам» (НТВ, 2004 г.)

С 2005 г. преподаёт во ВГИКе на факультете анимации и мультимедиа в качестве руководителя мастерской «Режиссуры мультимедиа», а с 2008 г. и по настоящее время – декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК.

Под руководством Е.Г. Яременко в рамках соглашения ВГИК с Пекинской Киноакадемией и при поддержке Минкультуры России осуществлен международный проект «Дружба», включивший создание анимационного фильма о культурных традициях России и Китая. По итогам проекта Е. Г.

Яременко присвоено звание профессора Института современных и творческих медиаискусств Пекинской киноакадемии (BFA-MCMC).

Е.Г. Яременко руководитель и постоянный участник ежегодных научно-практических конференций «Мультимедиа – пространство возможностей», «Анимация как феномен культуры».

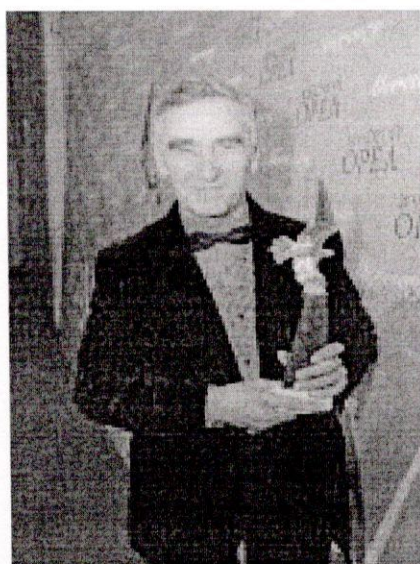
С 2012 г. и по настоящее время – художественный руководитель Международной летней киношколы ВГИК по направлению «Анимация». С 2013 – совместно с С.М. Соколовым – художественный руководитель дебютного «Анимационного альманаха ВГИК», студия «ВГИК-Дебют».

В 2015 г. вместе с выпускниками своей мастерской создала с применением кинохроники, новейших компьютерных программ масштабный интерактивный мультимедийный проект «Победа», экспонировавшийся на 25 экранах в центральном зале ЦДХ на Крымском валу.

В 2015 - 2017 гг. – организатор и участник «Анимационной школы ВГИК» на Всероссийском молодёжном образовательном форуме «Таврида».

На XIX Всемирном фестивале молодёжи и студентов в Сочи (2017) работала в качестве эксперта на анимационной площадке кинофорума. За 4 дня участниками фестиваля было снято 8 анимационных роликов.

Награждена благодарственным письмом Президента РФ «За большой вклад в подготовку и проведение общественно значимых мероприятий всероссийского уровня» и Благодарностью Министра культуры РФ «За большой вклад в развитие культуры, многолетнюю плодотворную работу».



Соколов Станислав Михайлович,

художник-постановщик, режиссёр анимационного кино, Заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК, профессор.

В 1972 г. окончил с отличием художественный факультет ВГИКа (мастерской проф. И.П.Иванова-Вано).

С 1973 г. работал на киностудии «Союзмультфильм» в качестве художника-постановщика с режиссёрами И.П.Ивановым-Вано, В.В. Курчевским и др.

В 1977 году дебютировал в качестве режиссера (фильм «Догада»).

Работал в Германии на студии «ДЕФА – Трикфильм», где поставил фильмы совместного производства «Солдат и сад» (1980) и «Падающая тень» (1985).

В 1990-1999 гг. осуществил совместно с британскими кинематографистами постановку фильмов по пьесам В.Шекспира «Буря» (1992) и «Зимняя сказка» (1994), удостоенных ряда международных наград, в т.ч. «ЭММИ» Американской Академии телевидения, и полнометражного анимационного фильма «Чудотворец» («История Иисуса»), посвященного 2000-летию Христианства, также отмеченного международными призами.

С 1985 г. преподаёт во ВГИКе: руководитель мастерской художников мультипликационных фильмов, заведующий кафедрой анимации и компьютерной графики со дня её основания в 1995 г.

С.М. Соколов – участник Всероссийских и международных художественных выставок. Награждён медалью Союза художников России и медалью Московского Союза художников (2019).

Создатель более 20 анимационных фильмов, в т.ч. полнометражного фильма «Гофманиада», удостоенного высшими наградами международных фестивалей и Приза «Золотой орёл» Академии кинематографических искусств и наук РФ «За лучший анимационный фильм» 2019 г.

Член Академии кинематографических искусств «Ника».