

**Министерство культуры Российской Федерации**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии**  
**имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**



**УТВЕРЖДАЮ**

**Проректор по учебно-методической,  
научной и воспитательной работе**

**М.А. Сакварелидзе**

« 08 » ноября 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**«СОВРЕМЕННОЕ АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

<b>Специальность:</b>	<b>55.09.01 Режиссура аудиовизуальных искусств</b>
<b>Вид:</b>	<b>Режиссура мультимедиа</b>
<b>Уровень высшего образования:</b>	<b>Подготовка кадров высшей квалификации</b>
<b>Квалификация выпускника:</b>	<b>Режиссер аудиовизуальных искусств высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе</b>
<b>Форма обучения:</b>	<b>Очная</b>
<b>Нормативный срок обучения</b>	<b>2 года</b>

Москва, 2022

Название дисциплины (модуля) **«СОВРЕМЕННОЕ АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ  
ИСКУССТВО»**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО подготовки кадров высшей квалификации по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», утвержденного приказом Министерства образования и науки 22 марта 2016 г. N 274.

**Руководитель:** С.М. Соколов профессор ВГИК, заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики, руководитель мастерской.

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на объединенном заседании кафедры анимации и компьютерной графики и кафедры режиссуры анимационного фильма

Протокол № 9/А от «7» июня 2022 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	с.4
1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	с.4
1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО .	
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).....	с.5
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.5
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.5
2.2. Содержание разделов дисциплины.....	с.6
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.6
2.2.2. Тематический план курса	
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.6
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.8
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.13
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.13
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.13
3.3. Самостоятельная работа обучающихся.....	с.14
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.15
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.16
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	с.16
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.17

## 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

### 1.1 Цели и задачи дисциплины

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление с основами цифрового представления звуковой и визуальной информации применительно к специальности режиссура мультимедиа-программ.

**Задачи освоения дисциплины:**

- освоить принципы изобразительной композиции аудиовизуального произведения различных жанров;
- ознакомление ассистентов-стажеров с основами аудиовизуального производства;
- научить ассистентов-стажеров находить соответствующее драматургии изобразительное решение в эскизах и экспликации, владеть навыками глубокого изучения изобразительных и документальных материалов;
- научить ассистентов-стажеров владеть навыками производственно-технологической разработки визуального решения проекта в рисунках и чертежах;
- научить ассистентов-стажеров владеть профессиональными навыками в производственном осуществлении изобразительного замысла в процессе создания аудиовизуального произведения.

### 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Современное аудиовизуальное искусство» относится к вариативной части ОПОП и изучается на 1 и 2 курсе и призвана обогатить знания о принципах изобразительной композиции и об аудиовизуальных искусствах в аспектах требований, предъявляемых сегодня к режиссуре мультимедиа.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единицы, 252 академических часа. Одна зачетная единица эквивалентна 36 академическим часам (при продолжительности академического часа 45 минут) или 27 астрономическим часам при недельной нагрузке 54 академических часа.

Дисциплина «Современное аудиовизуальное искусство» тесно связана с дисциплинами: «Режиссура мультимедиа», «Режиссура интерактивных медиа», «Создание мультимедийных произведений».

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

**УК-4** способность аргументировано отстаивать личную позицию в отношении современных процессов в области аудиовизуальных искусств;

**ПК-11** способность уметь работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств;

**ПК-14** способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование;

**ПК-15** готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду;

**ПК-16** готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети "Интернет".

Содержание компетенции	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций		
	знать	уметь	владеть
<b>УК-4</b> способность аргументировано отстаивать личную позицию в отношении современных	Теоретические положения, концепции, исследования предметной области, соответствующие	Критически мыслить и вести научный диалог и грамотно поддерживать	Навыками ведения дискуссий по научным вопросам современного состояния

процессов в области аудиовизуальных искусств.	разделы философии, социологии, психологии посвященный исследованиям человеческой коммуникации, формированию суждений, аргументации.	беседу по профессиональным вопросам.	аудиовизуального искусства и образования.
<b>ПК-11</b> способность уметь работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.	Формы аудиовизуальных искусств.	работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.	Навыками работы в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.
<b>ПК-14</b> способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование.	Технологии современного производства аудиовизуальных продуктов.	Использовать в работе современные приемы и оборудование.	Современными приемами работы в области производства аудиовизуальных продуктов.
<b>ПК-15</b> готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду.	Культурно-образовательную жизнь города и/или региона.	Определять культурную значимость для общества творческой деятельности.	Правилами межкультурной и межличностной коммуникации, культурой профессиональной речи.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1 Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану			
Общая трудоемкость дисциплины <u>7</u> зач. ед. <u>252</u> час.			
Вид учебной работы	Количество часов <sup>1</sup>		
	Всего по уч. плану	В том числе по курсам обучения	
		1	2
Практический блок	112	76	36
Самостоятельная работа	140	32	108
Контроль			
Формы текущего контроля			
Форма промежуточной аттестации	ЗаО	ЗаО	ЗаО
<b>Всего часов</b>	<b>252</b>	<b>108</b>	<b>144</b>

<sup>1</sup> академических

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 7 зачетных единиц, 252 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – экзамен.

### 2.2.2. Тематический план курса

Название разделов и тем	Общая трудоемко сть (в часах)	Виды учебных занятий			Само ст. рабо та
		Аудиторные занятия, в том числе			
		Лекции	Практич еские занятия	Лабо ратор ные занят	
Тема 1. Введение в специальность. Мультимедиа как синтез искусств	5		2		3
Тема 2. Профессии режиссёра и художника в мультимедийном искусстве.	5		2		3
Тема 3. Ознакомление с основными этапами развития искусства мультимедиа, именами и достижениями выдающихся мастеров.	5		2		3
Тема 4. Работа с литературными источниками и этапы создания изобразительного решения мультимедийного проекта.	5		2		3
Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте.	5		2		3
Тема 6. Воплощение изобразительного решения проекта в курсовой экранной работе.	5		2		3
Тема 7. Анализ литературного произведения.	5		2		3
Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта. экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.	5		2		3
Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.	5		2		3
Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношения между собой и с окружением изобразительными средствами.	5		2		3
Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов.	5		2		3
Тема 12. Отличительная черта кинематографа - синтез искусств.	5		2		3
Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером - постановщиком.	5		2		3
Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником	5		2		3
Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения.	5		2		3

Тема 16.Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период.	5		2		3
Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период.	5		2		3
Тема 18.Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.	5		2		3
Тема 19. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта.	5		2		3
Тема 20. Устройства отображения видео информации мультимедийного ПК.	5		2		3
Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа.	10		7		3
Тема 22. Творческий метод художника – постановщика	5		2		3
Тема 23. Компоненты изобразительного решения анимационного фильма и мультимедийного проекта.	10		7		3
Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников.	5		2		3
Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе.	5		2		3
Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического, эмоционального воздействия на зрителя	5		2		3
Тема 27.Цветовой акцент и колористическое решение проекта	5		2		3
Тема 28. Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации.	5		2		3
Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении мультимедийного проекта.	5		2		3
Тема 30. Последовательность работы художника. Эмоциональное восприятие	5		2		3
Тема 31. Анализ литературного сценария.	5		2		3
Тема 32. Исследование характеров героев.	5		2		3
Тема 33. Экспликация - первоначальный замысел изобразительного строя фильма.	5		2		3
Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы с оператором и художником.	5		2		3
Тема 35. Уточнение подлинных материалов эпохи, быта, внешнего облика прообразов действующих лиц.	5		2		3

Тема 36. Создание эскизов образов главных действующих лиц фильма.	5		2		3
Тема 37. Поиск единого колористического решения проекта.	10		7		3
Тема 38. Обсуждение эскизов в постановочном коллективе и утверждение эскизов режиссером.	5		2		3
Тема 39. Эскиз и его производственная реализация.	5		2		3
Тема 40. Объёмный персонаж в трёхмерном пространстве. Интерактивное искусство.	10		7		3
Тема 41. Новые пластические идеи в компьютерной анимации и мультимедиа	5		2		3
Тема 42. Точное соответствие идеи и стилистики мультимедийного проекта.	5		2		3
Тема 43. Использование компьютерных технологий в современном мультимедийном искусстве	5		2		3
Тема 44. Жанровое и стилистическое многообразие учебных работ.	5		2		3
Тема 45. Художественные задачи в аудиовизуальных проектах	6		2		4
Тема 46. Реализация проектов в современном аудиовизуальном произв.	6		2		4
<b>Итоговый контроль</b>					
<b>Итого</b>	<b>252</b>		<b>112</b>		<b>140</b>

### 2.2.3. Содержание 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.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: УК-4.*

**Тема 2. Профессии режиссёра и художника в мультимедийном искусстве.** 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.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-16.*

**Тема 3. Ознакомление с основными этапами развития искусства мультимедиа, именами и достижениями выдающихся мастеров.** Роль пионеров отечественного анимационного кино и их достижения в формировании условного киноязыка. Рождение отечественного кинематографа. Новый анимационный киноязык. В.Старевич, И.Иванов – Вано, А.Алексеев, З. и В.Брумберг, Л.Атаманови другие мастера.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

**Тема 4. Работа с литературными источниками и этапы создания изобразительного**

**решения мультимедийного проекта.** \_Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии. Новые технологии. Театр. Эстрада. Художников смежных профессий. Появление во ВГИКе художественного факультета. Телевидение. Компьютерное искусство. Появление кафедры анимации и компьютерной графики.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-4, ПК-11, ПК-14.***

**Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте**  
Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте  
Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

**Тема 6. Воплощение изобразительного решения проекта.** Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа. Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач. Творчество и технологические проблемы. Исторические проекты. Погружение в эпоху.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

**Тема 7. Анализ литературного произведения.** Анализ литературного произведения. Жанры в искусстве мультимедиа. Особые выразительные средства в аудиовизуальном искусстве. Новые творческие возможности режиссеров в эпоху новейших компьютерных инструментов.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: УК-4.***

**Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта. экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.** 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.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

**Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.** Изобразительные средства, помогающие режиссеру и художнику решать драматургические задачи. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

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

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

**Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов.** Создание ансамбля характеров в серии эскизов, чертежей и графических разработок. Коллективное творчество съемочной группы. Формирование единого видения.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.***

**Тема 12. Отличительная черта кинематографа - синтез искусств.** Отличительная черта современного кинематографа – синтез искусств с активным использованием новейших цифровых технологий.

***В данной теме раскрыта следующая компетенция: УК-4.***

**Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером – постановщиком.** Особенности работы художника над образным решением фильма с режиссером мультимедиа. Круг задач, решаемых творческой группой в подготовительном периоде проекта

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

**Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения.** Отличительные особенности цифрового изображения Достоинства и недостатки. Пути преодоления жесткости изображения. Компьютерные спецэффекты. Соединение изображений.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

**Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период.** Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, художника, оператора) 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.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период.** Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период. План и график съемок, предварительная разработка комбинированных съемок и реализация их в съемочном периоде. Обработка изображения.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.** Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 19. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта.** Освоение современных методов создания выразительного решения мультимедийного проекта. Единство графического стиля в изображении персонажей, декораций и места действия.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 20. Устройства отображения видео информации мультимедийного ПК.** 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.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

**Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа.** Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа. Образ героя как характеристика эпохи.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 22. Творческий метод художника – постановщика.** Творческий метод художника – постановщика в современном аудиовизуальном производстве. Компьютерные программы, используемые художником и режиссером в новейших проектах.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 23. Компоненты изобразительного решения анимационного фильма и мультимедийного проекта.** 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.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников.** Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе.** Единство общего и крупного планов в кинематографе.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

**Тема 27. Цветовой акцент и колористическое решение проекта.** Цветовое решение аудиовизуального проекта. Цветовой акцент и колорит каждого эпизода в соответствии с драматургической задачей проекта.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

**Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении мультимедийного проекта.** Документальная точность и образный подход в изобразительном решении исторических проектов.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

**Тема 30. Последовательность работы художника. Эмоциональное восприятие.**

Последовательность работы режиссера и художника. Эмоциональное восприятие литературного сценария.

*В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

**Тема 33. Экспликация - первоначальный замысел изобразительного строя фильма.** Экспликация – первоначальный графический и цветовой замысел изобразительного строя всего комплекса персонажей и декораций аудиовизуального проекта.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.*

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

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 35. Уточнение подлинных материалов эпохи, быта, внешнего облика прообразов действующих лиц.** Исследование подлинных материалов эпохи, быта, внешнего облика прообразов действующих лиц.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 36. Создание эскизов образов, главных действующих лиц фильма.** Создание эскизов образов главных действующих лиц кино-, видео или мультимедийного проекта.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 37. Поиск единого колористического решения проекта.** Поиск единого колористического решения для участников групповых и массовых сцен.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-15.*

**Тема 38. Обсуждение эскизов в постановочном коллективе и утверждение эскизов режиссером.** Обсуждение эскизов в постановочном коллективе и утверждение эскизов режиссером.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-15.*

**Тема 39. Эскиз и его производственная реализация.** Эскиз и его производственная реализация.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 40. Объемный персонаж в трёхмерном пространстве. Интерактивное искусство.** Объемный персонаж в трехмерном пространстве. Разработка технических рисунков декораций, персонажей и деталей одежды: обуви, головных уборов, личного реквизита.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 41. Новые пластические идеи в компьютерной анимации и мультимедиа.** Новые пластические идеи в компьютерной анимации и мультимедиа.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 42. Точное соответствие идеи и стилистики мультимедийного проекта.** Составление сметы экономических затрат на реализацию замысла. Утверждение количества персонажей, декораций и костюмов в соответствии с режиссерским сценарием. Разработка трюковых сцен совместно с художником по спецэффектам, постановщиком трюков и разработка специальных приспособлений. Определение сложности декораций в соответствии с длительностью их изготовления. Составление лимита (с учетом деталей, личного реквизита и аксессуаров). Составление схемы финансирования в различных периодах производства фильма.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 43. Использование компьютерных технологий в современном мультимедийном искусстве.** Использование компьютерных технологий в современном мультимедийном искусстве. Творческие и технологические проблемы.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

**Тема 44. Жанровое и стилистическое многообразие учебных работ.** Жанровое и стилистическое многообразие в искусстве мультимедиа и задачи, поставленные при создании учебных и курсовых работ.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-15.*

**Тема 45. Художественные задачи в аудиовизуальных проектах.** Новейшие цифровые технологии, необходимые при реализации современных аудиовизуальных проектов.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16*

**Тема 46. Реализация проектов в современном аудиовизуальном производстве.** Реализация проектов в современном аудиовизуальном производстве. Пользование различными технологиями в соответствии с режиссерским замыслом

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14, ПК-16.*

## 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

- практическое применение современных компьютерных технологий при выполнении творческих проектов.

При выполнении практических заданий ассистенты-стажеры используют для реализации своего творческого замысла компьютерные технологии и специальные программы. Аудитории для практических занятий оборудованы компьютерами с соответствующими программным обеспечением.

## 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

### 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Текущий контроль знаний по дисциплине заключается в просмотрах творческих проектов, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий и самостоятельной работы с последующим обсуждением.

#### Критерии оценки проекта

Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готового проекта.
Качество изобразительного	Есть замечания по изобразительному	Несоответствие требованиям к	

ряда проекта.	ряду проекта.	выполнению проекта.	
Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности.	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения проекта.	Приемлемое качество технического выполнения проекта.	Низкое качество технического выполнения проекта.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен.

На экзамене ассистенты-стажеры демонстрируют творческий проект, Компетенции, проверяемые в результате экзамена:

№	Компетенция	Что оценивается	Критерии оценки
1	УК-4	Обсуждение творческого проекта.	Умение грамотно поддерживать беседу по профессиональным вопросам
2.	ПК-11	Творческий проект.	Навыки работы в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.
3.	ПК-14	Работа с компьютерными технологиями.	Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности. Высокое качество технического выполнения творческой работы.
4.	ПК-15	Обсуждение творческого проекта.	Межкультурная и межличностная коммуникация, культура профессиональной речи.
5.	ПК-16	Уровень разработки проекта.	Проявление творческой индивидуальности. Качество изобразительного ряда творческого проекта.

### 3.3 Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельно ассистенты-стажеры создают творческую работу (проект), которая суммирует все практические и теоретические знания, полученные ассистентом-стажером, а также производственные и творческие навыки, его умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства.

#### Планируемые уровни сформированности компетенции у выпускников:

Уровни сформированности компетенции	Содержательное описание уровня	Основные признаки уровня
-------------------------------------	--------------------------------	--------------------------

1	2	3	4
1	<b>Пороговый уровень</b>	<p>способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;</p> <p>умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития;</li> <li>• организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение;</li> <li>• знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы</li> <li>• применяет образовательные и информационные технологии на практике.</li> </ul>
2	<b>Продвинутый уровень</b> (относительно порогового уровня)	<p>-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;</p> <p>-умеет использовать современные образовательные и информационные технологии</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта</li> <li>• анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;</li> </ul>
3	<b>Высокий уровень</b> (Максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	<p>-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;</p> <p>-умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.</li> </ul>

#### 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### *Основная литература*

1. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст] : учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

2. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова ; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово : КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил.
3. Станиславский К. – Чехов М., М., Артист. Режиссер. Театр, 2003.

***Дополнительная литература:***

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
2. Бергман о Бергмане, М., Радуга, 1985.
4. Бертольд Брехт о театре. Сб. статей, М., 1960.
5. Брессон Р. Музей кино. М., 1994.
6. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. М., Искусство, 1982.
1. Иванов – Вано И. «Кадр за кадром» М. Искусство. 1980 г.
7. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.
8. Саптак В. Телевидение и мы, М., 1988.
9. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
10. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
2. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
11. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71.

**5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

***Электронные библиотеки:***

ЭБС «Юрайт» договор №4888/185-21-У от 19.11.2021г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>
ЭБС «Лань» договор № Э596/01-10.21 193-21-У от 25.11.2021г. договор №933/01-10.21 192-21-У от 25.11.2021г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>
ЭБС «Айсбукс» контракт №25-03/21К/186-21-У от 19.11.20-21г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

[illegible]

