Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Художественная постановка картины

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 039CF0930035B466A44637ABB04B6AF49F
Владелец: ПОПОВ ВАСИЛИЙ ГАВРИИЛОВИЧ
Действителен: с 23.04.2026 до 23.07.2027

Москва
2024

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5
Профессиональные	-	ПК-2
Профессиональные	-	ПК-8

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	ОПК-3.2 Формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии. ОПК-3.3 Формулирует особенности авторской трактовки произведения литературы в его экранной интерпретации. ОПК-3.4 Находит собственное творческое решение как результат режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
ОПК-5	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческопроизводственной деятельности	ОПК-5.1 Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения

ПК-2	Способен владеть художественными и техническими средствами, способен их использовать для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя	ПК-2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта; ПК-2.3 способен вести монтаж и озвучание фильма, используя технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства
ПК-8	Способен владеть технологией аудиовизуального производства с учетом специализации – от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования	ПК -8.1. знает основы производства аудиовизуального продукта; ПК-8.2 умеет анализировать литературные сценарии; разрабатывать режиссерские сценарии; создавать раскадровки; организовывать съемочную группу; анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы; ПК-8.3 владеет технологиями создания аудиовизуального произведения; методами работы с творческим коллективом; информацией о работе коллектива на всех этапах производства.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код компетенции	**ОПК-3**		
	-кинематографический способ передачи смыслов, драматургии и изобразительных решений; - кинематографический способ передачи информации;	-формулировать основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии для изобразительного решения фильма;	- разнообразными изобразительно выразительными средствами в работе над фильмом для реализации смыслов, драматургии и замысла; - навыком использования в

	- кинематографический способ передачи информации;	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения; - использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа телевидения; собират обрабатывать использованием современных информационных технологий интерпретировать необходимые художественные данные	процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.; - разнообразными выразительными средствами в работе над фильмом; использовать в процессе постановки фильма технические и технологические возможности съемочной площадки, грамотно ставить задачу техническим службам.
Код компетенции	**ОПК-5**		
	- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;	- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
Код компетенции	**ПК-2**		
	-основы кинорежиссуры, кинодраматургии, кинооператорского мастерства, монтажа и звукового оформления фильмов; - технические приемы монтажа; типы и виды монтажа; приемы композиционного решения кадра;	- использовать в процессе постановки фильма технологические и технические средства современного телевидения; - проводить монтаж на движение; монтировать звук;	- навыками творческой работы, творческих исследований как в составе творческой группы, так и самостоятельно; - навыками создания авторских программ с использованием различных монтажных приемов.

Код компетенции	ПК-8		
	- основы производства аудиовизуального продукта; - как разрабатывать режиссерские сценарии; - методы работы с творческим коллективом	- выбирать подходы к производству аудиовизуального продукта; -анализировать литературные сценарии, создавать раскадровки; -управлять информацией о работе коллектива на всех этапах производства	-основными технологиями производства; -организовывать съемочную группу, анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы; - технологиями создания аудиовизуального произведения

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Художественная постановка картины» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Современные формы монтажа», «Звуковое решение фильма «Мастерство режиссера», «Специфика съемок жанрового кино» и др.

В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, творческопроизводственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Режиссер игрового кино-и телефильма.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы	*Формы обучения*
	Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	4/144
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	14
Занятия семинарского типа	42
Промежуточная аттестация: **экзамен**	18
Самостоятельная работа (СРС)	70

6.Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самостоятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	*Иные учебные занятия*	*Семинары*	*Практические занятия*	*Лабораторные раб.*	*Иные занятия*	
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	1			4			6
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	1			4			6
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	1			4			6
4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	1			3			5
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	1			4			6
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	1			3			5
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	1			3			5
8.	Создание производственного плана.	1			3			5
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	1			3			5

10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.	1			3			5
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	1			2			3
12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	1			3			3
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	2			3			4
	Промежуточная аттестация	**18**						
	Итого	**14**			**42**			**70**

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Препродакшн, продакшн, постпродакшн
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Монтажные планы. Виды монтажа. Способы изложения истории по средствам композиции. Подбор примеров монтажа, референсов
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи. Создание по раскадровке в режиме реального времени.
4.	Декомпозиция готового анимационного Выделение ключевых движения.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.

5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. точки сценария. Ключевые сцены.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	Питчинг идей проектов. Ситуационная играпитчинг. Раскадровка по сценарию.
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere. Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.
8.	Создание производственного плана.	Создание производственного плана.
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фонперсонаж, понятие мизансцены.	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.
12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадрофон. Изготовление концептфона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Препродакшн, продакшн, постпродакшн
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Монтажные планы. Виды монтажа. Способы изложения истории по средствам композиции. Подбор примеров монтажа, референсов
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи. Создание по раскадровке в режиме реального времени.

4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. точки сценария. Ключевые сцены.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	Питчинг идей проектов. Ситуационная играпитчинг. Раскадровка по сценарию.
7.	Тайминг раскадровки.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в
	Создание сториматика в Adobe Premiere.	Adobe Premiere. Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.
8.	Создание производственного плана.	Создание производственного плана.
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фонперсонаж, понятие мизансцены.	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.
12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

6.2.3. Содержание самостоятельных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Препродакшн, продакшн, постпродакшн

2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Монтажные планы. Виды монтажа. Способы изложения истории по средствам композиции. Подбор примеров монтажа, референсов
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи. Создание по раскадровке в режиме реального времени.
4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. точки сценария. Ключевые сцены.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.
6.	Условные обозначения	Питчинг идей проектов. Ситуационная игра-
	движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	питчинг. Раскадровка по сценарию.
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere. Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.
8.	Создание производственного плана.	Создание производственного плана.
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фонперсонаж, понятие мизансцены.	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.
12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

6.2.4 Содержание индивидуальных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание индивидуальных занятий
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Препродакшн, продакшн, постпродакшн
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Монтажные планы. Виды монтажа. Способы изложения истории по средствам композиции. Подбор примеров монтажа, референсов
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи. Создание по раскадровке в режиме реального времени.
4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	Питчинг идей проектов. Ситуационная играпитчинг. Раскадровка по сценарию.
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere. Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.
8.	Создание производственного плана.	Создание производственного плана.
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фонперсонаж, понятие мизансцены.	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.

12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Контрольная работа, проблемноаналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Контрольная работа, проблемноаналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Контрольная работа, проблемноаналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
8.	Создание производственного плана.	Контрольная работа, проблемноаналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование

9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание
12.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	контрольная работа, проблемноаналитическое задание, творческое задание, тестирование
13.	Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование

8.Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная литература

1. Мамчев Г.В. Цифровое телевизионное вещание [Электронный ресурс] : монография / Г.В. Мамчев. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. — 400 c. — 978-591434-012-1. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/40556.html

2. Мариевская Н.Е. Нелинейное время фильма [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.Е. Мариевская. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 132 c. — 978-5-87149-154-6. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/30625.html

3. От продюсерской идеи до зрителя [Электронный ресурс] : материалы круглого стола, посвященного 70-летию факультета продюсерства и экономики и 95-летию ВГИКа 21 марта 2014 года / М.В. Калугина [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 40 c. — 978-5-87149-180-5. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/49999.html

4. Шилова И.М. Хроники кинопроцесса. Выпуск № 7 (фильмы 2013 года) [Электронный ресурс] / И.М. Шилова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 285 c. — 978-5-87149-175-1. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/38456.html

8.2. Дополнительная литература

1. Бернштейн Б. Визуальный образ и мир искусства. Исторические очерки. Санкт-Петербург [Электронный ресурс] / Б. Бернштейн. — Электрон. текстовые данные. — СПб.: Петрополис, 2006. — 566 c. — 5-9676-0060-4. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/27045.html

2. Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму «Детство» по трилогии Л.Н. Толстого «Детство». «Отрочество». «Юность» в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников [Электронный ресурс]: учебное пособие / Б. Яшин [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный

университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 66 с. — 978-587149-156-0. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/30647.html
3. Елисеева Е.А. Художник кино Александр Борисов. Творчество как образ жизни [Электронный ресурс] / Е.А. Елисеева. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2016. — 72 с. — 978-5-87149-192-8. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/50004.html
4. Кононенко Н.Г. Андрей Тарковский. Звучащий мир фильма [Электронный ресурс] / Н.Г. Кононенко. — Электрон. текстовые данные. — М.: Прогресс-Традиция, 2011. — 288 с. — 978-5-89826-377-5. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/7188.html
5. Ахметшина А.К. История изобразительного искусства [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / А.К. Ахметшина. — Электрон. текстовые данные. — Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2015. — 79 с. — 2227-8397. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/70476.html

8.3.Видеотека (фильмотека)

1. «Бриллиантовая рука». Реж.- Л. Гайдай / «Мосфильм», 1968
2. «Война и мир». 1 часть -Андрей Болконский, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1965
3. «Война и мир». 2 часть –Наташа Ростова, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1966
4. «Война и мир». 3 часть –1812год, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1967
5. «Война и мир». 4 часть –Пьер Безухов, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1967
6. «Зеркало». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1974
7. «Король лир». Реж.- Г. Козинцев / Ленфильм, 1970
8. «Солярис». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1972

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА IPRbooks
2. www.kino-tv-forum.ru
3. http://www.wdl.org/ru//
4. http://tarkovskiy.su/texty/vrema/vrema6-6.html
5. https://cyberleninka.ru/article/n/izobrazitelnye-resheniya-novogo-otechestvennogo-kino
6. http://cheloveknauka.com/hudozhestvennoe-reshenie-filmov-aleksandra-sokurovaizobrazitelnye-osobennosti
7. http://www.rubricon.com/

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов,

рефератов;

- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, колонки, проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства: Windows 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства: Windows 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. <u>В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:</u>

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («*мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*
- *анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач*
- *ролевая игра;*
- *круглый стол;*
- *мини-конференция*
- *дискуссия*
- *беседа.*

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Приложение

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Художественная постановка картины

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

Москва
2024

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5
Профессиональные	-	ПК-2
Профессиональные	-	ПК-8

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	ОПК-3.2 Формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии. ОПК-3.3 Формулирует особенности авторской трактовки произведения литературы в его экранной интерпретации. ОПК-3.4 Находит собственное творческое решение как результат режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
ОПК-5	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческопроизводственной деятельности	ОПК-5.1 Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения

ПК-2	Способен владеть художественными и техническими средствами, способен их использовать для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя	ПК-2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта; ПК-2.3 способен вести монтаж и озвучание фильма, используя технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства
ПК-8	Способен владеть технологией аудиовизуального производства с учетом специализации – от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования	ПК -8.1. знает основы производства аудиовизуального продукта; ПК-8.2 умеет анализировать литературные сценарии; разрабатывать режиссерские сценарии; создавать раскадровки; организовывать съемочную группу; анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы; ПК-8.3 владеет технологиями создания аудиовизуального произведения; методами работы с творческим коллективом; информацией о работе коллектива на всех этапах производства.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код компетенции	**ОПК-3**		
	-кинематографический способ передачи смыслов, драматургии и изобразительных решений; - кинематографический способ передачи информации;	-формулировать основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии для изобразительного решения фильма;	- разнообразными изобразительно выразительными средствами в работе над фильмом для реализации смыслов, драматургии и замысла; - навыком использования в

	- кинематографический способ передачи информации;	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения; - использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа телевидения; собират обрабатывать использованием современных информационных технологий интерпретировать необходимые художественные данные	процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.; - разнообразными выразительными средствами в работе над фильмом; использовать в процессе постановки фильма технические и технологические возможности съемочной площадки, грамотно ставить задачу техническим службам.
Код компетенции	**ОПК-5**		
	- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;	- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
Код компетенции	**ПК-2**		
	-основы кинорежиссуры, кинодраматургии, кинооператорского мастерства, монтажа и звукового оформления фильмов; - технические приемы монтажа; типы и виды монтажа; приемы композиционного решения кадра;	- использовать в процессе постановки фильма технологические и технические средства современного телевидения; - проводить монтаж на движение; монтировать звук;	- навыками творческой работы, творческих исследований как в составе творческой группы, так и самостоятельно; - навыками создания авторских программ с использованием различных монтажных приемов.

Код компетенции	ПК-8		
	- основы производства аудиовизуального продукта; - как разрабатывать режиссерские сценарии; - методы работы с творческим коллективом	- выбирать подходы к производству аудиовизуального продукта; -анализировать литературные сценарии, создавать раскадровки; -управлять информацией о работе коллектива на всех этапах производства	-основными технологиями производства; -организовывать съемочную группу, анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы; - технологиями создания аудиовизуального произведения

3.2.Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно

		решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ НЕ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/ зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

5 СЕМЕСТР
ОПК-3

1. В чем заключается роль препродакшн-фазы в производственной цепочке фильма?
Ответ: Препродакшн-фаза включает планирование, подготовку и координацию всех аспектов фильма перед началом съемок.

2. Какие основные задачи ставятся перед продакшн-командой во время съемочной фазы?
Ответ: Продакшн-команда отвечает за реализацию задуманного фильма, включая выбор съемочной площадки, приобретение необходимого оборудования и найм персонала.

3. Какие этапы включает постпродакшн-фаза фильма?
Ответ: Постпродакшн-фаза включает монтаж, звуковое оформление, цветокоррекцию, создание спецэффектов и другие работы по заключительной обработке материала.

4. Какие программы и инструменты используются в постпродакшн-фазе?
Ответ: Для монтажа используются программы, такие как Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro. Для обработки звука - Adobe Audition, Pro Tools. Для создания спецэффектов - Adobe After Effects, Maya, Cinema 4D.

5. Какие факторы могут повлиять на бюджетирование производственной цепочки фильма?
Ответ: Размер команды, использование специальных эффектов, стоимость аренды съемочного оборудования, выбор съемочной площадки и длительность съемочного процесса.

6. Какова роль продюсера в производственной цепочке фильма?
Ответ: Продюсер отвечает за финансовую и организационную сторону проекта, включая координацию работы команды, привлечение инвестиций и управление бюджетом.

7. Какие меры безопасности необходимо соблюдать во время съемок?
Ответ: Необходимо обеспечить безопасность актеров и команды, учитывать потенциальные риски на съемочной площадке, соблюдать правила эксплуатации оборудования.

8. Какие особенности имеет организация съемочного процесса за границей?
Ответ: Организация съемок за границей включает в себя оформление виз, согласование с местными властями, поиск переводчиков и адаптацию к местным условиям.

9. Как важна роль режиссера во всех фазах производственной цепочки фильма?
Ответ: Режиссер определяет художественное видение фильма, работает с актерами, инструктирует съемочную группу и контролирует качество фильма на всех этапах.

10. Каковы основные требования к планированию производственной цепочки фильма?
Ответ: Планирование должно учитывать бюджет, сроки, четкость распределения обязанностей, прогноз возможных рисков и учет индивидуальных особенностей каждого проекта.

11. Что такое монтажные планы и какие функции они выполняют в фильме?
Ответ: Монтажные планы в фильме - это планы, которые определяют уровень крупности и размер кадров, а также их последовательность и длительность в монтаже фильма. Они играют ключевую роль в структуре фильма.

12. Какие виды монтажа существуют и как они влияют на восприятие зрителя?
Ответ: Существуют различные виды монтажа, такие как монтаж по контрасту, монтаж по ассоциациям, параллельный монтаж и др. Они могут создавать разные эмоциональные реакции и передавать информацию, укреплять сюжетную линию или создавать новый контекст.

13. Как композиция кадра влияет на способ изложения истории через монтаж?
Ответ: Композиция кадра играет важную роль в создании эмоциональной исходной точки зрителя, определяя, как зритель будет воспринимать информацию в последующих кадрах и какие эмоции будут вызваны.

14. Каким образом монтаж можно использовать для передачи временных прыжков или перемещений в истории?
Ответ: Монтаж можно использовать для создания временных прыжков или перемещений в истории через переходы между кадрами, использование эффектов, смены географии, монтажных трюков и др.

15. Какие референсы и примеры монтажа можно использовать для вдохновения и исследования новых идей?
Ответ: Для вдохновения можно изучать работы великих монтажеров, таких как Сержйо Леоне, Вим Вендерс, Александр Довженко или просматривать известные фильмы с отличной работой монтажа, такие как "Вести с полей" Жана-Жака Баннера или "Собачье сердце" Франка Дарабонта.

16. Каким образом композиция кадра может помочь передать настроение или эмоциональную суть сцены?
Ответ: С помощью композиции кадра можно создать баланс между пространством, формой, светом и цветом, чтобы подчеркнуть настроение или эмоции персонажей и сцены.

17. Как использование различных углов съемки влияет на восприятие и понимание сцены?

Ответ: Различные углы съемки, такие как планы, разрезы, птичий вид, низкий кадр и др., могут изменять точку зрения зрителя, создавать эмоциональное воздействие и улучшать понимание сцены.

18. Как эффект изменения темпа монтажа может использоваться для подчеркивания определенных моментов и событий в фильме?
Ответ: Изменение темпа монтажа может служить для создания сильного эмоционального воздействия, подчеркивания важности событий или для создания драматического напряжения.

19. Каким образом цветовая гамма и освещение могут использоваться в монтаже для поддержания определенного настроения в фильме?
Ответ: Выбор и использование определенной цветовой гаммы и освещения могут значительно влиять на эмоциональное восприятие зрителей и помогать поддерживать нужное настроение в фильме.

20. Каким образом монтаж может использоваться для передачи информации о времени, месте или контексте событий?
Ответ: Монтаж может использоваться для ясной передачи указанной информации с помощью вспомогательных элементов, таких как надписи с названиями мест или показательных знаков с указанием времени.

21. Какие основные функции выполняют монтажные планы в фильме?
Ответ: Монтажные планы в фильме выполняют несколько функций, включая создание ритма и темпа, установление связи между пространством и временем, создание эмоциональной атмосферы и настроения, выделение ключевых моментов и обеспечение нарративной целостности.

22. Как монтажные планы влияют на восприятие и понимание фильма зрителем?
Ответ: Монтажные планы влияют на восприятие и понимание фильма зрителем, определяя его ритм и темп, устанавливая пространственные и временные связи, передавая эмоциональную атмосферу и выделяя ключевые моменты.

23. Какие факторы следует учитывать при выборе крупности монтажных планов?
Ответ: При выборе крупности монтажных планов следует учитывать факторы, такие как требуемая эмоциональная интенсивность, передаваемая информация, настроение и цели режиссера.

24. Каким образом монтажные планы помогают установить связь между различными пространствами и временными периодами в фильме?
Ответ: Монтажные планы помогают установить связь между различными пространствами и временными периодами в фильме, показывая переходы между ними, использование разных ракурсов, типов кадров и комбинируя их последовательностью.

25. Каким образом монтажные планы влияют на эмоциональное восприятие зрителей?

Ответ: Монтажные планы влияют на эмоциональное восприятие зрителей путем выбора определенных крупностей, ракурсов, композиций, освещения и цветовой гаммы, которые могут вызывать различные эмоции и настроения.

26. Какова роль монтажных планов в подчеркивании важности и значимости определенных моментов в фильме?
Ответ: Монтажные планы играют роль в подчеркивании важности и значимости определенных моментов в фильме, акцентируя внимание зрителей на них, придавая им большую длительность, использование особых эффектов или усиленную эмоциональную интенсивность.

27. Каким образом монтажные планы создают связь между сценами и переходами в фильме?
Ответ: Монтажные планы создают связь между сценами и переходами в фильме путем логической последовательности, сопоставления образов или иных монтажных приемов, которые обеспечивают непрерывность и нарративную целостность фильма.

28. Какие факторы влияют на выбор темпа и ритма монтажных планов?
Ответ: Выбор темпа и ритма монтажных планов зависит от целей и настроения фильма, эмоций, которые режиссер хочет вызвать, а также от общей динамики и сценария.

29. Как монтажные планы изменяются в зависимости от жанра фильма?
Ответ: Монтажные планы могут изменяться в зависимости от жанра фильма, так как разные жанры требуют разных подходов в подаче информации, настроении и ритме.

ОПК-5

1. Какова роль композиции кадра в создании эмоциональной атмосферы в монтаже?
Ответ: Композиция кадра играет важную роль в создании эмоциональной атмосферы в монтаже, определяя расположение и взаимодействие объектов на экране, использование пространства, света и цветовой гаммы, что влияет на общее восприятие и настроение сцены.

2. Какие основные этапы входят в производственную цепочку фильма?
а) Сценарий, съемки, монтаж
б) Препродакшн, продакшн, постпродакшн
в) Актеры, декорации, костюмы
г) Освещение, звук, спецэффекты
Ответ: б) Препродакшн, продакшн, постпродакшн

3. Что такое монтажные планы?
а) Планы, которые показывают движение камеры
б) Планы, которые используются для создания истории и атмосферы
в) Планы, которые показывают последовательность сцен
г) Планы, которые позволяют поддерживать ритм и темп фильма
Ответ: г) Планы, которые позволяют поддерживать ритм и темп фильма

4. Какие элементы могут быть использованы в условных обозначениях движения камеры?
а) Стрелки, числа, буквы
б) Цветовые индикаторы, символы
в) Графические линии, зоны
г) Изображения фактур и структур
Ответ: а) Стрелки, числа, буквы

5. Что подразумевается под декомпозицией готового анимационного фильма?
а) Разделение фильма на отдельные фазы движения
б) Изменение готовой анимации в процессе постпродакшна
в) Исследование ключевых фаз движения в разных анимационных стилях
г) Привлечение разных художников для создания отдельных частей фильма
Ответ: а) Разделение фильма на отдельные фазы движения

6. Какие элементы сценария являются опорными точками и ключевыми сценами для режиссера?
а) Главные герои и конфликт
б) Исторический фон и настрой фильма
в) Развитие сюжета и развязка
г) Финальная битва и решение героя
Ответ: а) Главные герои и конфликт

7. Какова цель использования текстовых подписей в фильме?
Ответ: Использование текстовых подписей в фильме имеет несколько целей, включая уточнение места и времени событий, предоставление контекстной информации, создание настроения или эмоционального оттенка, обеспечение понятности или визуальной акцентуации.

8. Как создается раскадровка в режиме реального времени?
Ответ: Раскадровка в режиме реального времени может создаваться с помощью специальных программ и инструментов, которые позволяют режиссеру или оператору указывать движение камеры, добавлять текстовые подписи и изменять настройки сцены в режиме наблюдения за процессом съемки или с лайв-обработкой сигнала.

9. Какие преимущества имеет создание раскадровки в режиме реального времени?
Ответ: Создание раскадровки в режиме реального времени позволяет получить более точный и непосредственный результат, позволяет оперативно вносить изменения и корректировать кадры, и дает возможность более эффективно взаимодействовать с другими членами съемочной группы.

10. Какие программы или инструменты могут использоваться для создания раскадровки в режиме реального времени?
Ответ: Для создания раскадровки в режиме реального времени могут использоваться различные программы или инструменты, такие как специализированные программы для

раскадровки и визуализации движения камеры, или даже специальные устройства, позволяющие управлять движением камеры в режиме реального времени.

11. Каким образом текстовые подписи могут помочь команде съемочной группы при создании фильма?
Ответ: Текстовые подписи могут помочь команде съемочной группы при создании фильма, предоставляя необходимую информацию о сценах, указывая детали, направляя работу съемочной команды и помогая согласовывать визуальное представление фильма с режиссерским замыслом.

12. Какие стандарты и соглашения существуют для использования условных обозначений движения камеры и текстовых подписей?
Ответ: Для использования условных обозначений движения камеры и текстовых подписей существуют различные стандарты и соглашения, такие как ASC CDL (American Society of Cinematographers Color Decision List) для цветовой коррекции и документы, разработанные индустрией для общего использования и нормативных целей.

13. Каковы основные принципы эффективного использования текстовых подписей в фильме?
Ответ: Основные принципы эффективного использования текстовых подписей в фильме включают читабельность текста, синхронизацию подписей с действием на экране, умеренность по количеству и длительности, согласованность стиля и визуального языка фильма, а также соответствие целям и контексту сцены.

14. Что подразумевается под термином "художественная реальность"?
Ответ: Художественная реальность - это термин, который используется для описания вымышленного или сфабрикованного мира, созданного художником в произведении искусства.

15. Какую смысловую роль может играть изображение в художественных работах?
Ответ: Изображение в художественных работах может играть различные смысловые роли, такие как передача настроения, выражение эмоций, передача конкретной идеи или сообщения, создание атмосферы или отображение интерпретации действительности автором.

16. В чем заключается однозначность изображения?
Ответ: Однозначность изображения подразумевает, что оно имеет ясное и бездвусмысленное значение или смысл, не вызывает никаких сомнений или различных интерпретаций, и понятно для всех зрителей одинаковым образом.

17. Какова роль емкости изображения в искусстве?
Ответ: Емкость изображения в искусстве заключается в способности передать максимальное количество информации, эмоций и смысла в ограниченном формате, таком как фотография или живопись.

18. Как художественная реальность может отличаться от реальности в повседневной жизни?

Ответ: Художественная реальность может отличаться от реальности в повседневной жизни в том, что она может быть вымышленной, иллюзорной или измененной, в зависимости от творческого замысла автора.

19. Какие факторы влияют на смысловую роль изображения в художественном произведении?
Ответ: Факторы, влияющие на смысловую роль изображения, включают контекст работы, художественные приемы и техники, использование символики, цвета и композиции, а также творческое намерение и взаимодействие с другими элементами произведения.

20. Может ли одно изображение иметь разные толкования у разных зрителей?
Ответ: Да, одно изображение может иметь разные толкования у разных зрителей, так как каждый зритель может прочитывать изображение через свои личные опыт, восприятие и интерпретацию.

21. Каким образом одно изображение может быть однозначным и емким одновременно?
Ответ: Одно изображение может быть однозначным и емким одновременно путем использования четкого и понятного изображения, которое одновременно содержит глубокий смысл, вызывает эмоции и имеет толкование, которое может отличаться для каждого зрителя.

22. Какова роль восприятия зрителем изображения в его смысловой интерпретации?
Ответ: Роль восприятия зрителем изображения в его смысловой интерпретации заключается в том, что каждый зритель может воспринимать и интерпретировать изображение согласно своему субъективному восприятию, опыту и оценке произведения.

23. В чем суть общего между художественной реальностью, смысловой ролью изображения и емкостью изображения?
Ответ: Общее между художественной реальностью, смысловой ролью изображения и емкостью изображения заключается в том, что все они связаны с творческим процессом, передачей информации и созданием эмоционального или интеллектуального воздействия на зрителя.

24. Какие условные обозначения движения камеры чаще всего используются в сценариях?
Ответ: В сценариях часто используются такие условные обозначения движения камеры, как "панорама" (pan), "трекинг" (tracking), "зум" (zoom), "план-тотал" (wide shot), "поворот" (tilt) и "подъем/опускание" (crane up/down).

25. Как можно пронумеровать сцены в сценарии для облегчения организации и чтения?
Ответ: Сцены в сценарии можно нумеровать по порядку, начиная с "1" и продолжая последовательность до конца сценария. Например, "Сцена 1: Вход в дом", "Сцена 2: Кухня" и т.д. Это поможет легко находить и ориентироваться в сценарии.

26. Как использовать текстовые подписи в сценариях?
Ответ: Текстовые подписи могут использоваться для разделения сцен или важных моментов в сценарии. Например, "Важно:", "Примечание:", "FLASHBACK" или "FANTASY

SEQUENCE" могут быть использованы для отображения существенных изменений или особенностей в сцене.

27. Какие условные обозначения могут использоваться в раскадровке по сценарию?
Ответ: В раскадровке по сценарию могут использоваться различные условные обозначения, включая "CU" (близкий план), "MS" (средний план), "LS" (дальний план), "POV" (точка зрения персонажа), "OTS" (на плече), "EST" (внешний план), "WS" (широкий план) и т.д. Они помогают определить перспективу кадра и тип камерного движения.

28. Какие другие часто используемые условные обозначения могут быть включены в раскадровку по сценарию?
Ответ: В раскадровке по сценарию также могут использоваться условные обозначения, указывающие на движение и позицию камеры, такие как "роторная камера" (crane shot), "следующий кадр" (cut to), "переход" (dissolve), "фейд-аут" (fade out), "штатив" (tripod) и т.д.

29. Как можно описывать движение камеры в раскадровке по сценарию?
Ответ: Движение камеры может быть описано в раскадровке по сценарию с помощью словесных инструкций, таких как "камера следует за персонажем", "плавный зум вперед" или "камера поворачивается к окну". Такие описания помогают режиссеру и оператору понять, как должно быть снято движение камеры.

ПК-2

1. Как можно использовать номера кадров в раскадровке по сценарию?
Ответ: Номера кадров можно использовать в раскадровке по сценарию для имитации предварительного монтажа фильма. Например, "1 - близкий план героя, 2 - широкий план окружающей среды, 3 - крупный план детали" и т.д. Такие номера помогут организовать съемку и монтаж материала.

2. Каким образом можно использовать различные типы кадров в раскадровке по сценарию?
Ответ: Различные типы кадров могут быть использованы в раскадровке по сценарию для создания разнообразия и акцентирования внимания на разных объектах или персонажах. Например, близкий план может использоваться для выделения эмоций и выражений лица, а широкий план - для показа окружающей среды и масштаба.

3. Как обычно оформляются раскадровки в сценариях?
Ответ: Раскадровки в сценариях могут быть оформлены в виде отдельных абзацев, где каждая строка представляет собой отдельный кадр или движение камеры. Обычно они выделяются отступами или использованием цифр или букв для обозначения кадров или типов движения камеры.

4. Какой основной целью служит раскадровка по сценарию?
Ответ: Раскадровка по сценарию служит цели показать, как точно должны быть сняты и составлены сцены сценария. Она помогает визуализировать замысел режиссера, определить композицию кадра и движение камеры, а также дать общую представление о визуальном стиле будущего фильма.

5. Что такое питчинг идей проектов?
а) Презентация проекта перед партнерами или инвесторами
б) Исследование и анализ идей для разработки проекта
в) Создание проекта на основе готового сценария
г) Выбор подходящего режиссера для проекта
Ответ: а) Презентация проекта перед партнерами или инвесторами

6. Какой программой можно создать сториматик и тайминг раскадровки?
а) Adobe Photoshop
б) Adobe After Effects
в) Adobe Premiere
г) Autodesk Maya
Ответ: г) Autodesk Maya

7. Что включает в себя создание производственного плана?
а) Распределение задач и ролей между членами съемочной группы
б) Закупка нужного оборудования и реквизита
в) Определение бюджета и графика съемок
г) Все вышеперечисленное
Ответ: г) Все вышеперечисленное

8. Какие задачи решает художник-постановщик?
а) Разработка визуальной концепции фильма
б) Создание макетов и сценографии
в) Выбор костюмов и декораций
г) Все вышеперечисленное
Ответ: г) Все вышеперечисленное

9. Что такое мизансцена?
а) Постановочный прием, при котором на заднем плане размещаются дополнительные персонажи или события
б) Технический аспект, связанный с освещением сцены
в) Элемент сценария, не непосредственно связанный с основным сюжетом
г) Прием, при котором с помощью монтажа создается впечатление одновременности разных событий
Ответ: а) Постановочный прием, при котором на заднем плане размещаются дополнительные персонажи или события

10. Какой этап работы предшествует разработке производственного плана?
а) Разработка сценария
б) Постановочная съемка
в) Производственная подготовка
г) Монтаж и постпродакшн
Ответ: в) Производственная подготовка

11. Что подразумевается под техническими требованиями к изображению?
а) Качество изображения, формат файла, разрешение и пропорции
б) Визуальный стиль фильма и эффекты
в) Цветовая палитра и атмосфера сцены
г) Местоположение камеры и ракурс съемки
Ответ: а) Качество изображения, формат файла, разрешение и пропорции

12. Что подразумевается под декомпозицией анимационного фильма?
Ответ: Декомпозиция анимационного фильма - это процесс разбиения всего фильма на отдельные элементы и составляющие части для более удобной и продуктивной работы.

13. Какие ключевые фазы движения в анимационном фильме можно выделить?
Ответ: В анимационном фильме можно выделить такие ключевые фазы движения, как скетчинг (наброски движения), аниматика (грубая прорисовка движения), разработка костей и контрольных точек, основная анимация (проработка деталей движения), и, наконец, полировка (дополнительные тонкости и улучшения).

14. Какую роль играет декомпозиция в создании анимационного фильма?
Ответ: Декомпозиция играет важную роль в создании анимационного фильма, поскольку она позволяет артистам и разработчикам разбить сложные сцены на более управляемые и понятные кусочки, что упрощает процесс создания и повышает качество фильма.

15. Каким образом декомпозиция помогает в работе с ключевыми фазами движения?
Ответ: Декомпозиция помогает в работе с ключевыми фазами движения, разбивая их на отдельные этапы и позволяя аниматорам и художникам сосредоточиться на каждой фазе более детально и точно.

16. Как подготовиться к декомпозиции анимационного фильма?
Ответ: Для подготовки к декомпозиции анимационного фильма необходимо иметь ясное представление о целях и задачах фильма, ограничениях и требованиях работодателя или клиента, а также наброска концепции и основных сцен.

17. Какие инструменты и программы можно использовать для декомпозиции анимационного фильма?
Ответ: Для декомпозиции анимационного фильма можно использовать различные инструменты и программы, такие как специализированные программы для анимации (например, Adobe Animate, Toon Boom Harmony), программы для рисования и скетчинга (например, Photoshop, Procreate) и программы для организации и управления проектом (например, Trello, Asana).

18. Какие факторы следует учитывать при декомпозиции анимационного фильма?
Ответ: При декомпозиции анимационного фильма следует учитывать такие факторы, как продолжительность фильма, сложность сцен и движений, доступные ресурсы (время, бюджет, персонал) и требования по качеству и стилю.

19. Каковы основные преимущества использования декомпозиции при создании анимационного фильма?
Ответ: Основные преимущества использования декомпозиции включают более эффективное использование времени и ресурсов, более осознанное и организованное создание фильма, улучшенное качество и точность движений, и более легкое внесение корректировок и изменений в процессе работы.

20. Какие сложности могут возникнуть при декомпозиции анимационного фильма?
Ответ: При декомпозиции анимационного фильма могут возникнуть сложности, связанные с определением и последовательной организацией фаз движения, координацией работы между командами и аниматорами, обеспечением согласованности и совместимости различных частей фильма.

21. Как можно оценить эффективность декомпозиции анимационного фильма?
Ответ: Эффективность декомпозиции анимационного фильма можно оценить по таким показателям, как соблюдение сроков и бюджета проекта, качество и точность движений, согласованность и совместимость визуальных элементов и удовлетворение требований и ожиданий заказчика или зрителя.

22. Что подразумевается под опорными точками сценария?
Ответ: Опорные точки сценария - это ключевые события и моменты, которые определяют глобальную структуру и ход сюжета, являются основой для развития и построения фильма.

23. Какие ключевые сцены обычно присутствуют в сценарии фильма?
Ответ: Ключевые сцены, которые часто присутствуют в сценарии фильма, включают открывающую сцену, поворотные точки, развязку, кульминацию и финал. Они обычно являются важными моментами переживаний персонажей и развития сюжета.

24. Какова роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма?
Ответ: Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма заключается в том, чтобы описать визуальные и эмоциональные аспекты сцен, персонажей и общей атмосферы фильма. Автор сценария определяет визуальный стиль, тон и настроение фильма, что влияет на работу режиссера и других членов съемочной группы.

25. Как сценарий влияет на режиссерскую работу?
Ответ: Сценарий влияет на режиссерскую работу, поскольку он является основой для визуального изображения сцен, выбора актеров и актрис, решения технических и художественных задач. Режиссер использует сценарий как руководство для создания фильма и воплощения своего видения и идей.

26. Какие элементы сценария помогают режиссеру определить замысел изобразительного решения фильма?
Ответ: Определение замысла изобразительного решения фильма помогают элементы сценария, такие как описания локаций, персонажей, их внутренних мотиваций и целей, диалоги и расстановка сцены. Эти элементы помогают режиссеру представить себе, каким

должен быть визуальный мир фильма и какая атмосфера и настроение должны быть переданы зрителю.

27. Что может рассказать режиссеру ключевая сцена сценария?
Ответ: Ключевая сцена сценария может рассказать режиссеру о важных поворотных моментах в развитии сюжета, главных конфликтах и эмоциональных переживаниях персонажей, а также о возможностях для создания визуальных эффектов и кинематографических приемов.

28. Каким образом опорные точки сценария помогают режиссеру в построении фильма?
Ответ: Опорные точки сценария помогают режиссеру в построении фильма, предлагая ключевые события и моменты, которые определяют общую структуру и направление сюжета. Режиссер использует эти точки как ориентиры для постановки сцен, выбора актерской игры и создания эмоционального воздействия на зрителя.

29. Как автор сценария может помочь режиссеру в создании замысла изобразительного решения фильма?
Ответ: Автор сценария может помочь режиссеру, предоставив детальные описания сцен, персонажей и обстановки, а также подробную информацию о настроении, стиле и тоне фильма. Кроме того, автор сценария может быть вовлечен в процесс создания фильма, консультируя режиссера и помогая в реализации замысла.

ПК-8

1. Как режиссер может использовать ключевые сцены сценария для создания эмоционального воздействия на зрителя?
Ответ: Режиссер может использовать ключевые сцены сценария для создания эмоционального воздействия на зрителя, уделяя особое внимание актерской игре, визуальным деталям, музыке и звуковому сопровождению. Он может использовать различные киноисторические приемы и техники, чтобы передать зрителю силу и значимость этих моментов.

2. Какие потенциальные проблемы могут возникнуть при взаимодействии режиссера и автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма?
Ответ: Потенциальные проблемы могут возникнуть, если режиссер и автор сценария имеют разные видения и идеи о фильме. Неоднозначности и неясности в сценарии могут создать путаницу и привести к недопониманию. Важно, чтобы режиссер и автор сценария общались и работали вместе, чтобы уточнить свои представления и достичь взаимопонимания, чтобы создать сильное изобразительное решение фильма.

3. Какие вопросы режиссер может задать автору сценария, чтобы лучше понять замысел фильма?
Ответ: Режиссер может задать автору сценария следующие вопросы: Какие эмоции и настроение вы хотите вызвать у зрителей? Какие визуальные элементы и кинематографические приемы могут поддержать вашу историю? Какие ключевые события и моменты в сюжете являются наиболее значимыми и почему? Какие центральные

конфликты существуют в вашем сценарии и как они должны быть визуально представлены? Какие стиль и тональность вы хотите в фильме?

4. Каким образом сценарий может влиять на выбор локаций и декораций фильма?
Ответ: Сценарий может указывать конкретные места действия и описывать их атмосферу и характер. Таким образом, сценарий влияет на выбор локаций и декораций, помогая создать атмосферу и обратить внимание на важные сцены и детали.

5. Какую роль сценарий играет в получении финансирования и поиске партнеров для проекта?
Ответ: Сценарий является основой для оценки потенциального фильма инвесторами и партнерами. Он предоставляет информацию о сюжете, персонажах и потенциальном успехе фильма. Хороший сценарий может привлечь внимание инвесторов и помочь получить финансирование и найти партнеров для проекта.

6. Как режиссер может использовать диалоги и монологи в сценарии для передачи информации и эмоций?
Ответ: Режиссер может использовать диалоги и монологи в сценарии для передачи информации и эмоций через актерскую игру, ритм, интонацию и визуальные элементы. Он может использовать различные кинематографические приемы, такие как монтаж, движение камеры и кадров показать важность и воздействие диалога и монологов на зрителя.

7. Какие сцены могут быть изменены или переработаны режиссером для достижения замысла изобразительного решения фильма?
Ответ: Режиссер может изменять или перерабатывать сцены, чтобы усилить эмоциональное воздействие фильма и соответствовать своему замыслу изобразительного решения. Некоторые сцены могут быть пересмотрены для улучшения актерской игры, визуальных эффектов или взаимодействия между персонажами. Другие сцены могут быть добавлены или удалены для достижения более сильного и убедительного сюжета.

8. Какие роли могут сыграть автор сценария и режиссер в процессе постановки фильма?
Ответ: Автор сценария и режиссер имеют разные, но важные роли в процессе постановки фильма. Автор сценария предоставляет первоначальные идеи, сюжет, персонажей и диалоги, которые являются основой для фильма. Режиссер воплощает это визуально, выбирает актеров, создает композицию кадров и работает с другими членами съемочной группы, чтобы создать фильм в соответствии с замыслом автора.

9. Какова роль автора сценария в процессе постановки фильма после его написания?
Ответ: После написания сценария автор может продолжать работать с режиссером и оставаться вовлеченным в процесс постановки фильма. Он может быть консультантом по сюжету, персонажам и диалогам, а также предоставлять рекомендации и решения, связанные с развитием фильма.

10. Каким образом визуальные элементы фильма могут быть использованы для передачи эмоций и настроения сцены?

Ответ: Визуальные элементы фильма, такие как освещение, цветовая палитра, композиция кадра и движение камеры, могут быть использованы для передачи эмоций и настроения сцены. Они могут помочь создать атмосферу, подчеркнуть эмоции персонажей и усилить эффект сцены на зрителя.

11. Каким образом сценарий может влиять на выбор актеров для фильма?
Ответ: Сценарий может указывать определенные характеристики и требования для персонажей, которые помогают режиссеру искать актеров, соответствующих этим требованиям. Описание персонажей, их внутренних мотиваций и целей может подсказывать режиссеру, какие типы актеров подойдут для этих ролей.

12. Какие сцены в сценарии могут потребовать особого внимания режиссера?
Ответ: Различные сцены могут требовать особого внимания режиссера в зависимости от их значимости и воздействия на сюжет и персонажей. Ключевые сцены, такие как открытие, поворотные точки, кульминация и финал, обычно являются основными моментами, которые могут потребовать особого внимания и режиссерского вмешательства.

13. Какова основная цель питчинга идей проектов?
Ответ: Основная цель питчинга идей проектов - убедить потенциальных инвесторов, партнеров или клиентов в ценности и потенциале вашей идеи.

14. Какие ключевые элементы следует включить в питч-презентацию?
Ответ: Ключевые элементы питч-презентации должны включать ясное и краткое описание идеи, рассказ о проблеме или потребности, которую она решает, конкурентное преимущество, команду проекта, целевую аудиторию и потенциальную прибыльность проекта.

15. Какова роль ситуационной игры в питчинге идей проектов?
Ответ: Ситуационная игра в питчинге идей проектов помогает участникам сыграть реалистические сценарии и практически отработать свою презентацию. Она создает возможность для обратной связи и улучшения навыков питчинга.

16. Как подготовить хорошую раскадровку по сценарию для питчинга идеи проекта?
Ответ: Для питчинга идеи проекта важно подготовить понятную и визуально привлекательную раскадровку по сценарию, которая поможет визуализировать идею и донести ключевые моменты презентации. Это может быть в виде слайдов или анимированных презентаций.

17. Какие вопросы часто возникают на питчинге идей проектов?
Ответ: На питчинге идей проектов часто задаются вопросы о масштабе рынка, конкуренции, бизнес-модели, потенциальных рисках, команде проекта, целевой аудитории и стратегии маркетинга.

18. Как можно сделать питч-презентацию более эффективной?
Ответ: Чтобы сделать питч-презентацию более эффективной, стоит уделить внимание структуре и логике презентации, использовать визуальные материалы и иллюстрации,

оставаться краткими и четкими в своих высказываниях, а также быть готовыми к вопросам и критике.

19. Какие основные аспекты следует учесть при питчинге проблемы идеи проекта?
Ответ: При питчинге проблемы идеи проекта следует учесть ее актуальность и значимость для целевой аудитории, четко описать последствия и возможные решения, а также подкрепить данные и факты.

20. Какие преимущества могут быть выделены при питчинге идеи проекта?
Ответ: Подчеркивание преимуществ идеи проекта включает в себя описание уникальных возможностей или инноваций, предоставление доказательств эффективности, а также указание на потенциал для создания ценности и выгоды.

21. Какова роль команды проекта в питчинге идей проектов?
Ответ: Команда проекта играет важную роль в питчинге идей проектов, поскольку инвесторы и партнеры обращают внимание на опыт, навыки и способности команды. Представление команды проекта должно производить доверие и убеждать в ее компетентности.

22. Каких ошибок следует избегать при питчинге идей проектов?
Ответ: При питчинге идей проектов следует избегать излишней техничности, использования сленга или непонятных терминов, недостаточной подготовки, неубедительности и неподдерживаемых утверждений.

23. Что такое тайминг раскадровки и какова его роль в процессе создания анимации?
Ответ: Тайминг раскадровки представляет собой установку продолжительности каждого кадра в анимации. Он определяет, насколько долго будет отображаться каждый кадр, создавая таким образом эффект движения и показывая динамику и ритм анимации.

24. Как создать сториматик в Adobe Premiere?
Ответ: Для создания сториматика в Adobe Premiere можно использовать функции таймлинии и таймкода. Разместите видеофрагменты или изображения на таймлинии, определите точки входа и выхода для каждого кадра и установите продолжительность каждого кадра с помощью таймкода.

25. Какие инструменты и функции предоставляет Adobe Premiere для работы с аниматиком?
Ответ: Adobe Premiere предоставляет множество инструментов и функций для работы с аниматиком, таких как создание ключевых кадров, настройка движения и переходов, регулировка скорости воспроизведения и визуальные эффекты.

26. Как правильно поставить ключевые фазы в анимации в Adobe Premiere?
Ответ: Постановка ключевых фаз в анимации в Adobe Premiere осуществляется путем установки ключевых кадров на таймлинии. Это позволяет определить начало и конец каждой фазы движения и управлять интерполяцией между этими ключевыми кадрами.

27. Как осуществить рендер анимации в Adobe Premiere?
Ответ: Чтобы осуществить рендер анимации в Adobe Premiere, необходимо выбрать необходимые кадры или таймкоды на таймлинии, затем выбрать опцию экспорта или рендера и установить нужные параметры, такие как формат файла, кодек и качество.

28. Какова роль тайминга раскадровки в успешном создании анимации?
Ответ: Роль тайминга раскадровки в успешном создании анимации заключается в создании верной последовательности и продолжительности кадров, которые передадут нужные эмоции, динамику и ритм анимации.

29. Как можно использовать аниматик для оценки и согласования анимационных проектов?
Ответ: Аниматик можно использовать для оценки и согласования анимационных проектов путем предоставления клиентам или команде проекта прототипа анимации, который поможет более наглядно представить внешний вид и динамику проекта.