Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Раскадровка

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

Москва
2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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-2.1 знает основы технологии кинопроизводства; ПК-2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта

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	**ПК-2**		
	- основы проектной деятельности; - замысел будущего фильма, главные визуальные образы, стиль, порядок сцен и типажи актёров;	-разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую	-навыками организации работы коллектива и команды и взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами

	понимать алгоритм разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.	последовательность изготовления; - построить композицию кадра, ракурсы.	в ходе профессиональной деятельности; - теоретическими знаниями с применением их на практике: как установить камеры, какие выставить декорации, как расставить актеров, какие спецэффекты использовать и т.д.

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Раскадровка» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Режиссер игрового кино», «История зарубежного и отечественного кино», «Изобразительное решение фильма» 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		2/72
Контактная работа:		
	Занятия лекционного типа	14
	Занятия семинарского типа	28
	Промежуточная аттестация: зачет / **зачет с оценкой** / экзамен /	0,15
Самостоятельная работа (СРС)		29,85

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.	Сценарий кинофильма	2			4			5,85
2.	Бит-борд	2			2			2
3.	Раскадровка	2			2			2
4.	Концепт-арт	2			4			4
5.	Доработка	2			4			4
6.	Питчинг – презентация	2			4			4
7.	Сцена. Единица истории	1			4			4
8.	Стейджинг действия	1			4			4
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	14			28			29,85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Сценарий кинофильма	Создание сценария с указаниями мест, сцен, необходимых действий и диалогов. Сценарий - вербальный план истории. Рабочий сценарий с диалогами и чертежами мизансцен, хронометражем и раскадровкой, чередованиями планов и ракурсов, звуковым оформлением, который создаётся после написания литературного сценария
2.	Бит-борд	Серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена. С помощью бит-борда режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.
3.	Раскадровка	.Покадровая зарисовка. Последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма. Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры и персонажей.

4.	Аниматик	Этап раскадровки сопровождается мокапом под названием “аниматик” (еще его называют Leica reel или Story reel). Это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой, которая уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. Здесь должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Аниматик помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить.
5.	Доработка	В процессе доработки сцены могут меняться местами, авторы стараются как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, должны без сожаления выкидываться. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.
6.	Питчинг – презентация	Питчинг - это презентация раскадровки, на которой изображения иллюстрируются диалогами и рассказывается что на них изображено. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру и продюсеру нужно представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.
7.	Сцена. Единица истории	Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, зритель может следить за её развитием.
8.	Стейджинг действия	Стейджинг - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия. С помощью стейджинга создаётся композиция каждого кадра, то есть то, что зритель увидит на экране. Такая задача может быть решена самыми разными способами, такими как расположение персонажа в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного курса

1.	Кино как социальный институт	Социологический и психологический аспекты кино. История кино как истории творчества режиссеров и создания шедевров. От искусствоведческого подхода к кино к социологическому и психологическому подходу. Психологический аспект функционирования кино как социального института. Понятие социальной функции кино.
2.	Режиссер как творческая личность.	Культурная модель и отбор творческих личностей. Типология личности. Типология личности в гуманистической психологии (А. Маслоу). Типология личности в аналитической психологии (К. Юнг). Тип творческой личности как самоактуализированной личности. Тип творческой личности с точки зрения психоанализа и с точки зрения гуманистической психологии. Психологические типы по К. Юнгу. Экстраверт и интроверт как универсальные типы личности. Типы и подтипы личности.
3.	Специфика художественной деятельности с психологической точки зрения.	Искусство как форма чувственного познания в визуальных формах. Соотношение вербальных и визуальных форм в истории коммуникации и в истории искусства. Удельный вес визуальных форм в культуре XX века. Р. Арнхейм: специфика визуального восприятия. Знаковая природа визуальной информации. Специфика визуального образа. Гештальтпсихология как способ познания специфики визуального восприятия. Гештальт как целостный образ, как структура и как форма.
4.	Творчество и культура. Проблема типа культуры и востребованности определенного типа творчества	Рациональные и иррациональные теории творческого акта. Творческий экстаз как стихийная вспышка интуиции. Рациональное и иррациональное как разные стадии процесса творчества. Выделение трех актов творческого процесса в рациональных теориях творчества. Первый акт: интуитивный проблеск новой идеи и уяснение ее художником. Второй акт: выработка целостного плана произведения. Третий акт: реализации предварительно продуманного плана. Трудность фиксации бессознательного процесса творчества в самонаблюдении художника. Иррациональная теория творчества.
5.	Психологические Аспекты разработки сюжета фильма	Замысел произведения как целостный образ и последующая его разработка в структуру фильма. Сюжет как один из уровней реализации замысла фильма. От первоначального видения персонажей к их самостоятельности и к возможному варианту их взаимоотношений. Оформление взаимоотношений между персонажами в сюжет. Разработка сюжета как один из уровней реализации замысла. Возможные варианты сюжета в создании фильма. Сопоставление сюжета нового фильма с предыдущими сюжетами в фильмах одного режиссера.

6.	Психологические аспекты жанрообразования	Проблема жанров в «Поэтике» Аристотеля. Жанр трагедии и его взаимоотношения с эпосом и лирикой. Становление жанров в раннем кино (комедия, мелодрама, авантюрный жанр). Происхождение жанров и их эволюция в истории искусства. Эпохи формирования и разложения жанров. Возрождение чистых жанров, преодоленных к рубежу XIX –XX веков в литературе и театре. Кинематограф как сфера возрождения ранних жанровых постклассицистском театре. Мелодрама как картина мира среднего сословия. Мелодрама как синтетический жанр.
7.	Катарсис как феномен психологии кино.	Катарсис как предмет изучения эстетики и психологии. Аристотель: катарсис как проблема поэтики. Поэтика как один из предметов эстетики в имплицитной форме. Катарсис и жанр. Аристотель: несводимость воздействия воспитательной функции. История интерпретации катарсиса, систематизация определений катарсиса в исследовании по истории драмы. Катарсис как объект психологического исследования. Психоаналитическое истолкование катарсиса. Л. С. Выготский: психологическая концепция катарсиса. Катарсис и катартическая функция кино. Катартическая функция кино как латентная функция. Катарсис как проблема воздействия искусства.
8.	Кино как средство коммуникации.	Культура XX века и взрыв визуальности. Фотография и кино как первые формы визуального искусства. Столкновение вербальной и визуальной культур. Роль электронных технологий в изменении отношений между индивидуальным и коллективным началом в восприятии искусства. Кино в истории коммуникации. Становление коммуникации: от устных форм к письменным и печатным формам. Культура XX века: реабилитация устных пластов культуры. Идея М. Маклюена о ситуации «глобальной деревни», возникшей под воздействием электронной технологии. История коммуникации как утрата и возвращение тактильности. Типология культур с точки зрения коммуникации. Культуры с ориентацией на ухо и культуры с ориентацией на глаз. Печатная культура как средство утверждения линейности в повествовательных текстах. Культура электронных технологий как распад принципа линейности. Печатная Культура как средство отрыва индивидуального сознания от коллективного сознания. Прорыв коллективного бессознательного в культуру как следствие электронных технологий. Последствия этого прорыва на эстетику и психологию кино.

9.	Кино и психология.	Историческая психология как история ментальности. Ментальность как ключевое понятие в исторической психологии. История как история идей, как история событий, как история фактов и как история ментальности. Индивидуальный и коллективный аспекты ментальности.
10.	История кино как Социальных функций кино. Психологический фактор истории кино.	История кино как история социальных функций кино. Психологический фактор истории кино. Место психологии в междисциплинарном сотрудничестве наук в изучении истории кино. Социологические и психологические факторы в истории кино. Понятие «функция» в функционалистской теории в социологии. Социальные институты и их функции.

6.2.3. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Сценарий кинофильма	Создание сценария с указаниями мест, сцен, необходимых действий и диалогов. Сценарий - вербальный план истории. Рабочий сценарий с диалогами и чертежами мизансцен, хронометражем и раскадровкой, чередованиями планов и ракурсов, звуковым оформлением, который создаётся после написания литературного сценария
2.	Бит-борд	серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена. С помощью бит-борда режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.
3.	Раскадровка	.Покадровая зарисовка. Последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма. Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры и персонажей.
4.	Аниматик	Этап раскадровки сопровождается мокапом под названием “аниматик” (еще его называют Leica reel или Story reel). Это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой, которая уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. Здесь должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Аниматик помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить.

5.	Доработка	В процессе доработки сцены могут меняться местами, авторы стараются как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, должны без сожаления выкидываться. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.
6.	Питчинг – презентация	Питчинг - это презентация раскадровки, на которой изображения иллюстрируются диалогами и рассказывается что на них изображено. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру и продюсеру нужно представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.
7.	Сцена. Единица истории	Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, зритель может следить за её развитием.
8.	Стейджинг действия	Стейджинг - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия. С помощью стейджинга создаётся композиция каждого кадра, то есть то, что зритель увидит на экране. Такая задача может быть решена самыми разными способами, такими как расположение персонажа в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры.

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.	Сценарий кинофильма	Информационный проект (презентация), опрос, тестирование
2.	Бит-борд	Информационный проект (презентация), опрос, тестирование
3.	Раскадровка	Информационный проект (презентация), опрос, практические задания, тестирование
4.	Концепт-арт	Информационный проект (презентация), опрос, тестирование

5.	Доработка	Информационный проект (презентация) , тестирование
6.	Питчинг – презентация	Информационный проект (презентация) , тестирование
7.	Сцена. Единица истории	Информационный проект (презентация), опрос, тестирование
8.	Стейджинг действия	Информационный проект (презентация), опрос, тестирование

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

8.1. Основная литература

1. Паниотова, Т. С. (под ред.). Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова (под ред.). — 8-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 456 с. — ISBN 978-5-507-46304-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/307529
2. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова, Г. А. Коробова, Л. И. Корсикова [и др.]. — 6-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 456 с. — ISBN 978-5-8114-8655-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179696

8.2. Дополнительная литература

1.Рылова, Л. Б. Теория и методика обучения изобразительному искусству. Инновационная тьюторская модель : учебно-методическое пособие / Л. Б. Рылова. — 5-е, стер. — СанктПетербург : Планета музыки, 2021. — 444 с. — ISBN 978-5-8114-7231-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/158871

8.3. Периодические издания:

1.Журнал «Сеанс». http://seance.ru/magazine/

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

1. Электронная Библиотечная Система IPRbooks
2. Электронная Библиотечная Система https://e.lanbook.com/
3. http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/TEATR.html
4. http://www.zvuki.ru/R/P/20933/
5. http://sti.ru/istoriya-teatra/
6. Театральная библиотека : пьесы, книги, статьи, драматургия. – Режим доступа: http://biblioteka.teatr-obraz.ru/
7. Театральная Энциклопедия. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Teatr/_Index.php

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. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные

образовательные технологии:

- 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

Раскадровка

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

Москва
2025

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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-2.1 знает основы технологии кинопроизводства; ПК-2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта

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	**ПК-2**		
	- основы проектной деятельности; - замысел будущего фильма, главные визуальные образы, стиль, порядок сцен и типажи актёров;	-разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую	-навыками организации работы коллектива и команды и взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами

	понимать алгоритм разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.	последовательность изготовления; - построить композицию кадра, ракурсы.	в ходе профессиональной деятельности; - теоретическими знаниями с применением их на практике: как установить камеры, какие выставить декорации, как расставить актеров, какие спецэффекты использовать и т.д.

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

СЕМЕСТР 6
ПК-2

1. Какие элементы должны быть включены в вербальный план истории при создании сценария кинофильма?
Ответ: В вербальный план истории должны быть включены описание мест, сцен, необходимых действий и диалогов.

2. Каким образом составляется рабочий сценарий?
Ответ: Рабочий сценарий составляется после написания литературного сценария. Он включает в себя диалоги, чертежи мизансцен, хронометраж и раскадровку.

3. Какие данные включаются в раскадровку сценария?
Ответ: Раскадровка сценария включает в себя указания на чередование планов и ракурсов, звуковое оформление и описание движения камеры.

4. Как учитывается звуковое оформление при написании сценария кинофильма?
Ответ: Звуковое оформление учитывается в раскадровке сценария. Там указывается, какие звуки должны звучать во время конкретной сцены.

5. Что такое литературный сценарий и для чего он нужен?
Ответ: Литературный сценарий - это текстовый документ, в котором описывается сюжет и основные элементы будущего фильма. Он нужен для составления рабочего сценария.

6. Как осуществляется описание действий и перемещений персонажей в сценарии кинофильма?
Ответ: Описание действий и перемещений персонажей осуществляется в чертежах мизансцен и раскадровке.

7. Какие элементы включаются в хронометраж сценария кинофильма?
Ответ: В хронометраж сценария включаются данные о продолжительности каждой сцены и соотношение этих сцен во времени сюжета фильма.

8. Что такое мизансцена и как она учитывается при написании сценария кинофильма?
Ответ: Мизансцена - это детальное описание реквизита и других элементов сцены. Она учитывается в чертежах мизансцен и раскадровке.

9. Каким образом в сценарии кинофильма учитываются разные ракурсы сцены?
Ответ: Разные ракурсы сцены учитываются в раскадровке, где указывается, как камера должна двигаться и смотреть на персонажей во время съемок.

10. Что такое план сцены и как он учитывается в сценарии кинофильма?

Ответ: План сцены - это общий вид сцены, на котором видны все ее элементы. Он учитывается в раскадровке, где указывается, как должен изменяться план в течение съемок.

11. Что такое бит-борд и как он используется при создании фильма?
Ответ: Бит-борд - это серия рисунков, которая используется для передачи визуального видения режиссера команде, инвесторам и продюсерам.

12. Какие элементы обычно присутствуют на бит-борде?
Ответ: На бит-борде обычно изображаются различные элементы, такие как расположение актёров, декорации, камеры, оборудование и другие важные детали.

13. Каким образом бит-борд помогает режиссеру в планировании сцен?
Ответ: Бит-борд помогает режиссеру показать, как он видит сцены и переходы между ними, что облегчает планирование и организацию съемок.

14. Каковы преимущества использования бит-борда на практике?
Ответ: Использование бит-борда позволяет визуализировать и представить концепцию фильма более точно, облегчая понимание режиссерского видения всем, кто работает в проекте.

15. Каковы недостатки использования бит-борда?
Ответ: Порой главный недостаток - это ограниченность и недостаточная точность представления режиссерского видения, что может привести к пропуску ключевых деталей или элементов сцены.

16. Каким образом бит-борд может влиять на бюджет фильма?
Ответ: Бит-борд помогает выявить и сократить ненужные расходы, связанные с выбором костюмов, декораций и проделанных на съемках действиях.

17. Как работает команда с бит-бордом на съемочной площадке?
Ответ: После использования бит-борда команда работает над реализацией режиссерской концепции и создании одной сцены за другой в соответствии с ним.

18. Какое значение имеет цветовая палитра на бит-борде?
Ответ: Цветовая палитра на бит-борде может помочь определить настроение и эмоциональный фон сцены, а также использоваться в дальнейшем съемочном процессе.

19. Как часто бит-борд изменяется в процессе производства фильма?
Ответ: Бит-борд может быть изменен несколько раз в процессе производства фильма, чтобы отразить изменения в режиссерской концепции или комментарии, полученные от команды в ходе работы.

20. Какие ключевые сцены фильма часто показываются на бит-бордах?
Ответ: На бит-бордах часто изображаются ключевые сцены фильма, которые могут быть важными для раскрытия сюжета или зрелищными и технически сложными.

21. Что такое раскадровка и какова её роль в производстве фильма?
Ответ: Раскадровка - это последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма.

22. Как используется раскадровка при планировании фильма?
Ответ: Раскадровка используется для планирования самых разных аспектов фильма, включая последовательность кадров, историю, движения персонажей и позиции камеры.

23. Как на ранней стадии производства фильма используется раскадровка?
Ответ: На ранней стадии фильма раскадровка используется больше для отображения истории, нежели последовательности кадров.

24. Каким образом раскадровка помогает в планировании сложных движений и позиций камеры и персонажей?
Ответ: Раскадровка позволяет выстроить последовательность движений персонажей и камеры в каждом кадре, что упрощает планирование этих движений и обеспечивает их последовательность.

25. Каким образом раскадровка поможет в выборе декораций и реквизита на съемочной площадке?
Ответ: Раскадровка позволяет спланировать внешний вид каждой сцены, что упрощает выбор декораций и реквизита, нежели принятие решений на месте.

26. Какой процесс лежит в основе создания раскадровки?
Ответ: Создание раскадровки начинается с описания истории и последующего подготовления формата рисунков.

27. Какие материалы используются при создании раскадровки?
Ответ: При создании раскадровки могут использоваться карандаши, чернила, ручки и программы для рисования на компьютере.

28. Каким образом раскадровка влияет на бюджет фильма?
Ответ: Раскадровка помогает определить необходимые ресурсы для создания фильма, что может предотвратить ненужные расходы.

29. Какие проблемы могут возникнуть при создании раскадровки?
Ответ: При создании раскадровки могут возникнуть проблемы с точностью представления истории или движения персонажей.

30. Какие средства могут быть использованы для коммуникации раскадровки на съемочной площадке?
Ответ: Раскадровка может быть представлена в формате печати или оцифрована для использования на съемочной площадке с помощью проекторов или мониторов.

31. Что такое аниматик?
Ответ: Аниматик - это мокап под названием Leica reel или Story reel, который является версией законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой. Он помогает представить, как будет выглядеть фильм.

32. Какова основная цель создания аниматика?
Ответ: Основной целью создания аниматика является помощь в представлении на ранней стадии производственного процесса, как будет выглядеть фильм, и корректировка материала, пока еще есть возможность что-то изменить.

33. Чем отличается аниматик от раскадровки?
Ответ: Аниматик отличается от раскадровки тем, что представляет более плавную последовательность кадров, включая появление и выход персонажей из кадра, а также имеет озвучку и рабочую звуковую дорожку.

34. Каким образом аниматик может быть использован в рекламной кампании фильма?
Ответ: Аниматик может быть использован в рекламной кампании фильма для промороликов, тизеров или рекламных баннеров. Он также может использоваться для создания отдельных рекламных продуктов, таких как анимационные видеоролики и образцы из фильма.

35. Как много времени может занять создание аниматика?
Ответ: Время создания аниматика может варьироваться в зависимости от сложности материала и количества деталей. Обычно это занимает несколько недель до нескольких месяцев.

36. В чем преимущества использования аниматика?
Ответ: Преимущества использования аниматика заключаются в возможности корректировки материала на ранней стадии производственного процесса, а также вкладывании большего количества деталей и озвучки, что помогает представить, как будет выглядеть фильм.

37. Как финансируется создание аниматика в производстве фильма?
Ответ: Создание аниматика финансируется из общего бюджета фильма. Обычно, в бюджете фильма учитываются расходы на создание аниматика и другие проектные расходы.

38. Может ли создание аниматика помочь в работе оператору?
Ответ: Создание аниматика может помочь оператору в понимании логической последовательности кадров, что позволяет более эффективно использовать камеру и создавать более гармоничное финальное изображение.

39. Каким образом аниматик может помочь сценаристу?
Ответ: Аниматик может помочь сценаристу посмотреть свой материал в движении и получить представление о том, как будет выглядеть фильм. Это может помочь усилить эмоциональную глубину персонажей и убедительность сюжета.

40. Каким образом аниматик может повлиять на финальный продукт фильма?
Ответ: Аниматик может оказать значительное влияние на финальный продукт фильма, так как помогает понять, как будет выглядеть фильм и какие корректировки нужно внести, чтобы получить желаемый результат.

41. Что делать, если после доработки вы вынуждены выкинуть целый сюжетный поворот?
Ответ: Необходимо анализировать и оценивать сюжет на каждом этапе доработки, чтобы потенциально ненужные элементы быстро выявлялись и исключались из истории.

42. Какую функцию выполняют авторы в процессе доработки сценария?
Ответ: Авторы пытаются найти наиболее эффективные способы построения гэгов, создания напряжения и удаления странных, замедляющих историю фрагментов для создания качественного, увлекательного и интересного сценария.

43. Влияет ли порядок событий на качество сценария после доработки?
Ответ: Да, порядок событий, их логическая цепочка и последовательность являются важными аспектами в доработке и переработке сценария, поскольку они влияют на логику и убедительность финального сценария.

44. Что такое "внутренний конфликт" персонажа и как его можно использовать при доработке сценария?
Ответ: Внутренний конфликт персонажа - это борьба между различными сторонами личности, которая часто проявляется на экране. Он может использоваться в доработке сценария для создания драматических и убедительных персонажей.

45. Какие фрагменты сценария обычно остаются в процессе доработки?
Ответ: В процессе доработки остаются те фрагменты сценария, которые лучше всего подчеркивают центральные идеи и главных героев истории, а также предоставляют убедительные диалоги и взаимодействие персонажей.

46. Что является основной целью презентации раскадровки?
Ответ: Основная цель презентации раскадровки - показать режиссеру и продюсеру, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей и каким образом иллюстрации и диалоги могут подчеркнуть важность сцен.

47. Что содержит презентация раскадровки?
Ответ: Презентация раскадровки содержит иллюстрации, образы, описания действий и диалоги, которые позволяют показать режиссеру и продюсеру, как эпизод будет выглядеть на экране.

48. Какие характеристики важны для успешной питчинг-презентации?
Ответ: Для успешного питчинга необходимо полное знание сценария, убедительные описания и наглядные иллюстрации, убедительное рассказывание и благоприятное эмоциональное воздействие на аудиторию.

49. Кто обычно принимает участие в питчинг-презентации?
Ответ: В питчинг-презентации обычно принимают участие авторы сценария, продюсеры, режиссеры, инвесторы, которые заинтересованы в инвестициях в проект.

50. Какие методы можно использовать для получения обратной связи по доработанному сценарию?
Ответ: Для получения обратной связи по доработанному сценарию можно использовать тестирование сценария среди зрителей, консультации с профессиональными сценаристами, а также принимать отзывы и реакции на режиссерских презентациях и питчингах.

51. Что такое "конфликт сюжета" и как его можно использовать при доработке сценария?
Ответ: Конфликт сюжета - это борьба между персонажами или силами, которая движет сюжетом вперед. Он может использоваться в доработке сценария для создания напряжения и поддержания хронологического порядка событий.

52. Какие особенности имеет доработка сценария для разных жанров?
Ответ: Доработка сценария для разных жанров имеет свои особенности. Например, для комедийных сценариев необходимо убедительно выдерживать темп шуток, а для драматических сценариев важно создать реалистичных персонажей, которые вызывают эмоциональный отклик у зрителей.

53. Какие ошибки наиболее часто допускаются при доработке сценария?
Ответ: Наиболее частыми ошибками, которые допускаются при доработке сценария, являются проблемы с психологией персонажей, необходимость перезаписи поворотных моментов, неправильное соотношение между событиями и диалогами и отсутствие оригинальных идей.

54. Какие требования и принципы следует соблюдать при написании сценария?
Ответ: При написании сценария для кино следует соблюдать типичный формат сценария, если это необходимо, четкое описание локаций, персонажей и движения камеры. Следует также убеждаться, что каждый кадр ведет сюжет вперед, быть внимательными к теме и жанру, и создавать сильных персонажей.

55. Какие составляющие должны быть включены в сценарий?
Ответ: Сценарий должен содержать заголовок, описание локаций, описание персонажей и их действий, диалоги, форматирование и указания для операторов о кадрировании и движении камеры.

56. Что такое единица истории?
Ответ: Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма.

57. Что такое сцена?

Ответ: Сцена - это небольшая единица истории, в которой присутствует конфликт. Сцена является частью единицы истории в фильме.

58. Какое количество единиц истории может быть использовано в фильме?
Ответ: Количество единиц истории в фильме может быть ограничено только длиной фильма и направленностью сюжета.

59. Может ли единица истории не соответствовать жанру фильма?
Ответ: Да, единица истории может разительно отличаться от жанра фильма, но все же выполнять определенные функции и развивать общую идею фильма.

60. Какие способы можно использовать для связывания единиц истории в единый сюжет фильма?
Ответ: Единицы истории могут быть связаны через общую тему, мотивы и мотивации персонажей, пересечение сюжетных линий и темы.

61. Какое значение имеет последовательность единиц истории в фильме?
Ответ: Последовательность единиц истории может служить для создания цельной и понятной истории, которая развивается в определенном порядке и имеет последовательный характер.

62. Какие общие ошибки часто допускаются в использовании единиц истории в фильме?
Ответ: Общей ошибкой может быть неправильное расставление акцентов в сценах и событиях, что может лишить фильм драматического напряжения. Также проблемой может стать использование слишком многих или неподходящих единиц истории.

63. Какие элементы могут быть использованы, чтобы создать новую идею?
Ответ: Новая идея может быть создана путем развития характеров, добавления новых сюжетных линий и элементов, изменения ситуации и темы фильма.

64. Каким образом единицы истории помогают зрителю воспринимать фильм?
Ответ: Единицы истории помогают зрителю воспринимать сюжет и следить за его развитием, так как каждая единица истории является своеобразным знаком пунктуации, разделяющим последовательности действий.

65. В чем заключается основная проблема при использовании слишком многих единиц истории в фильме?
Ответ: Основной проблемой при использовании слишком многих единиц истории в фильме может стать потеря фокуса на главном сюжете и персонажах, что может привести к потере интереса зрителя.

66. Что такое стейджинг действия в кино?
Ответ: Стейджинг действия - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия.

67. Какое значение имеет стейджинг для создания композиции кадра?
Ответ: Стейджинг используется для создания композиции каждого кадра.

68. Какие элементы можно использовать при стейджинге действия?
Ответ: Для стейджинга действия можно использовать такие элементы, как расположение персонажа, использование света и тени, угол и положение камеры.

69. Как использование света и тени может помочь в стейджинге действия?
Ответ: Использование света и тени может помочь в выделении персонажа или объекта, подчеркнуть его роль в сюжете и передать атмосферу.

70. Какие ошибки в стейджинге действия могут отвлекать внимание зрителя от сюжета?
Ответ: Ошибки в стейджинге действия, такие как нелогичные движения персонажей или неправильное использование света и тени, могут отвлекать внимание зрителя от сюжета и портить общее впечатление от фильма.

71. Какие техники стейджинга действия обычно применяются в кинофильмах жанра экшен?
Ответ: Стейджинг действия в жанре экшен обычно включает в себя использование быстрых кадров, динамичных ракурсов и монтажа, чтобы создать напряжение и подчеркнуть действие.

72. Что представляет собой бит-борд в кинопроизводстве?
а) серия рисунков, изображающих отдельные сцены кинофильма;
б) документ, содержащий сценарий кинофильма;
в) графическое изображение отдельного действия на сцене;
г) презентация режиссера перед командой и инвесторами.
Ответ: а

73. Как называется процесс размещения рисунков на бит-борде?
а) раскадровка;
б) аниматик;
в) стейджинг действия;
г) доработка.
Ответ: а

74. Что означает термин "аниматик" в кинопроизводстве?
а) серия рисунков, изображающих отдельные сцены кинофильма;
б) оживление рисунков, чтобы создать представление о движении и динамике сцен;
в) презентация режиссера перед командой и инвесторами;
г) процесс выбора локаций для съемки.
Ответ: б

75. Что такое раскадровка в кинопроизводстве?
а) процесс разделения сценария на отдельные кадры и описание событий в каждом кадре;
б) процесс добавления специальных эффектов и визуальных средств в фильм;

в) процесс добавления звуковой дорожки к снятым кадрам;
г) процесс съемки отдельных сцен в разных локациях.
Ответ: а

76. Что означает термин "доработка" в кинопроизводстве?
а) процесс создания бит-борда и аниматика для презентации режиссера;
б) процесс исправления ошибок и улучшения деталей в фильме после первичной съемки;
в) процесс письменного описания сценария кинофильма;
г) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам.
Ответ: б

77. Что такое питчинг в кинопроизводстве?
а) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам;
б) процесс сценической постановки и актёрской игры;
в) процесс создания бит-борда и аниматика для презентации режиссера;
г) процесс озвучивания персонажей в фильме.
Ответ: а

78. Что представляет собой сцена в кинопроизводстве?
а) отдельный фрагмент фильма, происходящий в одном месте и времени;
б) специальные эффекты и визуальные средства в фильме;
в) серия рисунков, изображающих отдельные сцены кинофильма;
г) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам.
Ответ: а

79. Что означает термин "единица истории" в кинопроизводстве?
а) отдельная сцена, являющаяся ключевым моментом в развитии сюжета;
б) презентация режиссера перед командой и инвесторами;
в) процесс создания бит-борда и аниматика для фильма;
г) процесс выбора локаций для съемок.
Ответ: а

80. Что такое стейджинг действия в кинопроизводстве?
а) процесс разделения сценария на отдельные кадры;
б) процесс исправления ошибок и улучшения деталей в фильме;
в) процесс описания движения и позиционирования персонажей на сцене;
г) процесс озвучивания персонажей в фильме.
Ответ: в

81. Как называется презентация режиссера перед командой и инвесторами?
а) раскадровка;
б) доработка;
в) питчинг;
г) стейджинг действия.
Ответ: в

82. Что такое "континуитет" в кинопроизводстве?
а) сохранение последовательности сцен и действий в фильме;
б) процесс выбора актеров для ролей в фильме;
в) процесс создания визуальных эффектов в фильме;
г) процесс озвучивания персонажей в фильме.
Ответ: а

83. Что представляет собой "звуковая дорожка" в кинопроизводстве?
а) звуковые эффекты и музыка, добавляемые к снятым кадрам;
б) презентация режиссера перед командой и инвесторами;
в) процесс сценической постановки и актёрской игры;
г) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам.
Ответ: а

84. Что представляет собой "монтаж" в кинопроизводстве?
а) процесс соединения отдельных сцен в единое целое для создания фильма;
б) процесс добавления специальных эффектов и визуальных средств в фильм;
в) процесс размещения рисунков на бит-борде;
г) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам.
Ответ: а

85. Что представляет собой "цветокоррекция" в кинопроизводстве?
а) процесс изменения цветового тонирования и настройки цветовой палитры в фильме;
б) процесс исправления ошибок и улучшения деталей в фильме после первичной съемки;
в) процесс размещения рисунков на бит-борде;
г) процесс представления идеи фильма инвесторам и продюсерам.
Ответ: а

86. Что представляет собой "премьера" в кинопроизводстве?
а) презентация фильма перед публикой и критиками;
б) процесс выбора локаций для съемки фильма;
в) процесс создания бит-борда и аниматика для фильма;
г) процесс сценической постановки и актёрской игры.
Ответ: а