

Рабочая программа дисциплины

Художественная постановка картины

<i>Специальность</i>	<u>Режиссура кино и телевидения</u>
<i>Код</i>	<u>55.05.01</u>
<i>Специализация</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>
<i>Квалификация выпускника</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>

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 творческо-производственной деятельности	ОПК-5.1 Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения
ПК-2	Способен владеть художественными и техническими	ПК- 2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта;

	средствами, способен их использовать для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя	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 индикатора достижения компетенции	ОПК-3.2		
	кинематографический способ передачи смыслов, драматургии и изобразительных	формулировать основные смыслы, драматургические параметры и художественные	разнообразными изобразительно-выразительными средствами в работе над фильмом для

	решений	особенности произведения в их взаимодействии для изобразительного решения фильма	реализации смыслов, драматургии и замысла
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.3		
	- кинематографический способ передачи информации	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	-навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.4		
	- кинематографический способ передачи информации;	использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения; собирать, обрабатывать с использованием современных информационных технологий и интерпретировать необходимые художественные данные	разнообразными выразительными средствами в работе над фильмом; использовать в процессе постановки фильма технические и технологические возможности съемочной площадки, грамотно ставить задачу техническим службам.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-5.1		
	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	основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;

		художником, оператором и другими участниками творческого процесса.	
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 2.2		
	- основы кинорежиссуры, кинодраматургии, кинооператорского мастерства, монтажа и звукового оформления фильмов	-использовать в процессе постановки фильма технологические и технические средства современного телевидения	- навыками творческой работы, творческих исследований как в составе творческой группы, так и самостоятельно
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 2.3		
	- технические приемы монтажа; - типы и виды монтажа; - приемы композиционного решения кадра;	- проводить монтаж на движение; - монтировать звук;	- навыками создания авторских программ с использованием различных монтажных приемов.
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.1.		
	основы производства аудиовизуального продукта;	- выбирать подходы к производству аудиовизуального продукта;	-основными технологиями производства аудиовизуального продукта;
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.2		
	как разрабатывать режиссерские сценарии;	анализировать литературные сценарии; создавать раскадровки;	организовывать съемочную группу; анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.3		
	методы работы с	управлять	технологиями

	творческим коллективом;	информацией о работе коллектива на всех этапах производства.	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, творческо-производственный.

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:		80
	Занятия лекционного типа	20
	Занятия семинарского типа	60
	Промежуточная аттестация: экзамен	18
Самостоятельная работа (СРС)		46

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						Само стоят ельна я работ а
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебны е заняти я	Практ ически е заняти я	Сем и нар ы	Лабо рато рные раб.	ИЗ	
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн,	2			6			4

	постпродакшн							
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	2			6			4
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	2			6			4
4.	Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	2			4			4
5.	Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	2			6			4
6.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	2			4			4
7.	Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	2			4			4
8.	Создание производственного плана.	1			4			4
9.	Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссёрских задач	1			4			4
10.	Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.	1			4			4
11.	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	1			2			2
12.	Цветовой круг. Психология цвета.	1			4			2

	Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.							
13.	Понятие кадров фон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	1			6			2
	Промежуточная аттестация	18						
	Итого	20			60			46

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 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 игра-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 фон-персонаж, 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 кадров фон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадров фон. Изготовление концепт-фона. 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. 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 игра-питчинг. 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 фон-персонаж, 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 кадров фон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадров фон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ 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. Опорные 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 фон-персонаж, 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 кадровфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадровфон. 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 игра-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 фон-персонаж, 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 кадрфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Понятие кадрфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1. Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
2.	Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
3.	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Контрольная работа, проблемно-аналитическое 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, проблемно-аналитическое 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, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
13.	Понятие кадров фон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые тесты

1. В чем заключается роль препродакшн-фазы в производственной цепочке фильма?
- 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?
- Продакшн-команда отвечает за реализацию задуманного фильма, включая выбор съемочной площадки, приобретение необходимого оборудования и найм персонала.
3. Какие этапы включает постпродакшн-фаза фильма?
- 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?
- 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?
- Размер команды, использование специальных эффектов, стоимость аренды съемочного оборудования, выбор съемочной площадки и длительность съемочного процесса.
6. Какова роль продюсера в производственной цепочке фильма?
- 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?
- 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?
- 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?
- 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?
- Планирование должно учитывать бюджет, сроки, четкость распределения обязанностей, прогноз возможных рисков и учет индивидуальных особенностей каждого проекта.

Типовые вопросы

1. Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма.

2. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения.
3. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
4. Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента.
5. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
6. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
7. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
8. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
9. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
10. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
11. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
12. Основные выразительные средства операторского искусства.
13. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры.
14. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
15. Кинооператор и художник фильма.
16. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
17. Монтаж как система специфической выразительности киноизображения.
18. Создание образа монтажным путём.
19. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского.
20. Сравнительный анализ монтажных решений.

Задания для контрольной работы

Блок 1

1. Специфика экранных искусств.
2. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.
3. Процесс распознавания экранного изображения.
4. Свет как формообразующий компонент изображения
5. Информация, которую несет цвет.
6. Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.
7. Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.
8. Способы создания экранного пространства.
9. Смещение пространственных и временных характеристик
10. Изобразительные средства современного телевидения.

Блок 2

1. Принципы монтажной съёмки (Г. Медынский).
2. Обоснование применения ускоренной, замедленной съёмки. Обратный ход времени.
3. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
4. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
5. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.
6. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
7. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съёмки с движения.

8. Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.
9. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
10. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Типовые проблемно-аналитические задания (творческие задания)

Блок 1

Основы изобразительного решения видеофильма.

Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения; искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры

Задание 1. Оценка кинематографических и телевизионных передач в контексте излагаемой темы.

Задание для самостоятельной работы: Создание решения композиции и концепции визуального пространства телепередачи.

Блок 2

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
3. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
4. Способы композиции кинорассказа во времени.
5. Пространственное изображение времени.
6. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
7. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
8. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
9. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).
10. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

Тематика коллоквиумов

1. Основные черты изображения.
2. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
3. Однозначность и емкость изображения.
4. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
5. Принципы монтажной съемки.
6. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
7. Кинодокумент и его образ.

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в

процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция);

2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыков. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование философских терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает терминологию и применяет её, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка «*хорошо*» ставится, когда в целом определяется: наличие логической

структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка «удовлетворительно» ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но

некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект(презентация)

Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания- при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

- лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

- смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

- смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка «отлично» ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка «хорошо» ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка «удовлетворительно» ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает нормативную и практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

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 с. — 978-5-91434-012-1. — 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 с. — 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 с. — 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 с. — 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 с. — 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. — 978-5-87149-156-0. — 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», 1965
4. «Война и мир». 3 часть –1812год, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1966
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](http://www.kino-tv-forum.ru)
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-otchestvennogo-kino>
6. <http://cheloveknauka.com/hudozhestvennoe-reshenie-filmov-aleksandra-sokurova-izobrazitelnye-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 и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) 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 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 нормативных правовых актов.

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. Это необходимо и в связи с постоянными изменениями законодательства в изучаемой сфере.

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);

6. Электронная информационно-образовательная система ММУ: <https://elearn.mmu.ru/>

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

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, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom.

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 Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

12.3 Учебная аудитория (телевизионный учебный комплекс, виртуальная студия) для проведения учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

стол, стулья (кресла).

Оборудование и технические средства обучения, в том числе переносное (съёмочное, студийное осветительное, звукозаписывающее):

Монитор, компьютер Mac Mini 2020, клавиатура, мышь, экран, проектор, экран, телесуфлер, ресивер, акустическая система, держатель фонов с электроприводом, карта захвата изображения для стриминга прямого эфира, переносные: видеокамеры, видеоштативы, микрофон, ветрозащита, удочка телескопическая, радиосистема с петличным микрофоном, световые приборы, грип, фон тканевый Chromakey Green Screen or Blue Screen для виртуальной студии.

Специализированные профессиональные компьютерные программы:

Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Open Broadcaster Software Studio.

12. 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.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Художественная постановка картины

<i>Специальность</i>	<u>Режиссура кино и телевидения</u>
<i>Код</i>	<u>55.05.01</u>
<i>Специализация</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>
<i>Квалификация выпускника</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>

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 творческо-производственной деятельности	ОПК-5.1 Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения
ПК-2	Способен владеть художественными и техническими	ПК- 2.2 умеет ставить задачи и цели съемочной группе и творческому коллективу при производстве кинопродукта;

	средствами, способен их использовать для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя	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 индикатора достижения компетенции	ОПК-3.2		
	кинематографический способ передачи смыслов, драматургии и изобразительных	формулировать основные смыслы, драматургические параметры и художественные	разнообразными изобразительно-выразительными средствами в работе над фильмом для

	решений	особенности произведения в их взаимодействии для изобразительного решения фильма	реализации смыслов, драматургии и замысла
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.3		
	- кинематографический способ передачи информации	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	-навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.4		
	- кинематографический способ передачи информации;	использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения; собирать, обрабатывать с использованием современных информационных технологий и интерпретировать необходимые художественные данные	разнообразными выразительными средствами в работе над фильмом; использовать в процессе постановки фильма технические и технологические возможности съемочной площадки, грамотно ставить задачу техническим службам.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-5.1		
	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	основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;

		художником, оператором и другими участниками творческого процесса.	
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 2.2		
	- основы кинорежиссуры, кинодраматургии, кинооператорского мастерства, монтажа и звукового оформления фильмов	-использовать в процессе постановки фильма технологические и технические средства современного телевидения	- навыками творческой работы, творческих исследований как в составе творческой группы, так и самостоятельно
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 2.3		
	- технические приемы монтажа; - типы и виды монтажа; - приемы композиционного решения кадра;	- проводить монтаж на движение; - монтировать звук;	- навыками создания авторских программ с использованием различных монтажных приемов.
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.1.		
	основы производства аудиовизуального продукта;	- выбирать подходы к производству аудиовизуального продукта;	-основными технологиями производства аудиовизуального продукта;
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.2		
	как разрабатывать режиссерские сценарии;	анализировать литературные сценарии; создавать раскадровки;	организовывать съемочную группу; анализировать и обрабатывать (монтировать на базовом уровне) отснятые материалы
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 8.3		
	методы работы с	управлять	технологиями

	творческим коллективом;	информацией о работе коллектива на всех этапах производства.	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”.

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

**Тестирование
6 СЕМЕСТР
ОПК-3**

1. Производственная цепочка фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн
 1. В чем заключается роль препродакшн-фазы в производственной цепочке фильма?
 - 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?
 - Продакшн-команда отвечает за реализацию задуманного фильма, включая выбор съемочной площадки, приобретение необходимого оборудования и найм персонала.
 3. Какие этапы включает постпродакшн-фаза фильма?

- 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?

- 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?

- Размер команды, использование специальных эффектов, стоимость аренды съемочного оборудования, выбор съемочной площадки и длительность съемочного процесса.

6. Какова роль продюсера в производственной цепочке фильма?

- 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?

- 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?

- 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?

- 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?

- Планирование должно учитывать бюджет, сроки, четкость распределения обязанностей, прогноз возможных рисков и учет индивидуальных особенностей каждого проекта.

2. Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.

1. Что такое монтажные планы и какие функции они выполняют в фильме?

- 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.

2. Какие виды монтажа существуют и как они влияют на восприятие зрителя?

- 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.

3. Как композиция кадра влияет на способ изложения истории через монтаж?

- 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.

4. Каким образом монтаж можно использовать для передачи временных прыжков или перемещений в истории?

- Монтаж можно использовать для создания временных прыжков или перемещений в истории через переходы между кадрами, использование эффектов, смены географии, монтажных трюков и др.

5. Какие референсы и примеры монтажа можно использовать для вдохновения и исследования новых идей?

- Для вдохновения можно изучать работы великих монтажеров, таких как Сержий 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.

6. Каким образом композиция кадра может помочь передать настроение или эмоциональную суть сцены?

- С помощью композиции кадра можно создать баланс между пространством, формой, светом и цветом, чтобы подчеркнуть настроение или эмоции персонажей и сцены.

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

- 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.

8. Как эффект изменения темпа монтажа может использоваться для подчеркивания определенных моментов и событий в фильме?

- Изменение темпа монтажа может служить для создания сильного эмоционального воздействия, подчеркивания важности событий или для создания драматического напряжения.

9. Каким образом цветовая гамма и освещение могут использоваться в монтаже для поддержания определенного настроения в фильме?

- Выбор и использование определенной цветовой гаммы и освещения могут значительно влиять на эмоциональное восприятие зрителей и помогать поддерживать нужное настроение в фильме.

10. Каким образом монтаж может использоваться для передачи информации о времени, месте или контексте событий?

- Монтаж может использоваться для ясной передачи указанной информации с помощью вспомогательных элементов, таких как надписи с названиями мест или показательных знаков с указанием времени.

11. Какие основные функции выполняют монтажные планы в фильме?

- 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.

12. Как монтажные планы влияют на восприятие и понимание фильма зрителем?

- 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.

13. Какие факторы следует учитывать при выборе крупности монтажных планов?

- При выборе крупности монтажных планов следует учитывать факторы, такие как требуемая эмоциональная интенсивность, передаваемая информация, настроение и цели режиссера.

14. Каким образом монтажные планы помогают установить связь между различными пространствами и временными периодами в фильме?

- 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.

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

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

16. Какова роль монтажных планов в подчеркивании важности и значимости определенных моментов в фильме?

- 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.

17. Каким образом монтажные планы создают связь между сценами и переходами в фильме?

- 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.

18. Какие факторы влияют на выбор темпа и ритма монтажных планов?

- Выбор темпа и ритма монтажных планов зависит от целей и настроения фильма, эмоций, которые режиссер хочет вызвать, а также от общей динамики и сценария.

19. Как монтажные планы изменяются в зависимости от жанра фильма?

- Монтажные планы могут изменяться в зависимости от жанра фильма, так как разные жанры требуют разных подходов в подаче информации, настроении и ритме.

20. Какова роль композиции кадра в создании эмоциональной атмосферы в монтаже?

- 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.

21. Какие основные этапы входят в производственную цепочку фильма?

- a) Сценарий, съемки, монтаж
- b) Препродакшн, продакшн, постпродакшн +
- c) Актеры, декорации, костюмы
- d) Освещение, звук, спецэффекты

22. Что такое монтажные планы?

- a) Планы, которые показывают движение камеры
- b) Планы, которые используются для создания истории и атмосферы
- c) Планы, которые показывают последовательность сцен
- d) Планы, которые позволяют поддерживать ритм и темп фильма +

23. Какие элементы могут быть использованы в условных обозначениях движения камеры?

- a) Стрелки, числа, буквы +
- b) Цветовые индикаторы, символы
- c) Графические линии, зоны
- d) Изображения фактур и структур

24. Что подразумевается под декомпозицией готового анимационного фильма?

- a) Разделение фильма на отдельные фазы движения +
- b) Изменение готовой анимации в процессе постпродакшна
- c) Исследование ключевых фаз движения в разных анимационных стилях
- d) Привлечение разных художников для создания отдельных частей фильма

25. Какие элементы сценария являются опорными точками и ключевыми сценами для режиссера?

- a) Главные герои и конфликт +
- b) Исторический фон и настрой фильма
- c) Развитие сюжета и развязка
- d) Финальная битва и решение героя

ОПК-5 6 семестр

1. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.

1. Какова цель использования текстовых подписей в фильме?

- 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.

2. Как создается раскадровка в режиме реального времени?

- 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.

3. Какие преимущества имеет создание раскадровки в режиме реального времени?

- 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.

4. Какие программы или инструменты могут использоваться для создания раскадровки в режиме реального времени?

- 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.

5. Каким образом текстовые подписи могут помочь команде съемочной группы при создании фильма?

- 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.

6. Какие стандарты и соглашения существуют для использования условных обозначений движения камеры и текстовых подписей?

- 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.

7. Каковы основные принципы эффективного использования текстовых подписей в фильме?

- 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.

8. Что подразумевается под термином "художественная реальность"?

- Художественная реальность - это термин, который используется для описания вымышленного или сфабрикованного мира, созданного художником в произведении искусства.

9. Какую смысловую роль может играть изображение в художественных работах?

- 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.

10. В чем заключается однозначность изображения?

- 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.

11. Какова роль емкости изображения в искусстве?

- Емкость изображения в искусстве заключается в способности передать максимальное количество информации, эмоций и смысла в ограниченном формате, таком как фотография или живопись.

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

- 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.

13. Какие факторы влияют на смысловую роль изображения в художественном

произведении?

- 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.

14. Может ли одно изображение иметь разные толкования у разных зрителей?

- Да, одно изображение может иметь разные толкования у разных зрителей, так как каждый зритель может прочитывать изображение через свои личные опыт, восприятие и интерпретацию.

15. Каким образом одно изображение может быть однозначным и емким одновременно?

- 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.

16. Какова роль восприятия зрителем изображения в его смысловой интерпретации?

- 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.

17. В чем суть общего между художественной реальностью, смысловой ролью изображения и емкостью изображения?

- 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.

18. Какие условные обозначения движения камеры чаще всего используются в сценариях?

- 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).

19. Как можно пронумеровать сцены в сценарии для облегчения организации и чтения?

- 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.

20. Как использовать текстовые подписи в сценариях?

- 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.

21. Какие условные обозначения могут использоваться в раскадровке по сценарию?

- 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.

22. Какие другие часто используемые условные обозначения могут быть включены в раскадровку по сценарию?

- 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.

23. Как можно описывать движение камеры в раскадровке по сценарию?

- 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.

24. Как можно использовать номера кадров в раскадровке по сценарию?

- 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.

25. Каким образом можно использовать различные типы кадров в раскадровке по сценарию?

- 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.

26. Как обычно оформляются раскадровки в сценариях?

- 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.

27. Какой основной целью служит раскадровка по сценарию?

- 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.

28. Что такое питчинг идей проектов?

- a) Презентация проекта перед партнерами или инвесторами +
- b) Исследование и анализ идей для разработки проекта
- c) Создание проекта на основе готового сценария
- d) Выбор подходящего режиссера для проекта

29. Какой программой можно создать сториматик и тайминг раскадровки?

- a) Adobe Photoshop
- b) Adobe After Effects
- c) Adobe Premiere
- d) Autodesk Maya +

30. Что включает в себя создание производственного плана?

- a) Распределение задач и ролей между членами съемочной группы

- b) Закупка нужного оборудования и реквизита
- c) Определение бюджета и графика съемок
- d) Все вышеперечисленное +

31. Какие задачи решает художник-постановщик?

- a) Разработка визуальной концепции фильма
- b) Создание макетов и сценографии
- c) Выбор костюмов и декораций
- d) Все вышеперечисленное +

32. Что такое мизансцена?

- a) Постановочный прием, при котором на заднем плане размещаются дополнительные персонажи или события +
- b) Технический аспект, связанный с освещением сцены
- c) Элемент сценария, не непосредственно связанный с основным сюжетом
- d) Прием, при котором с помощью монтажа создается впечатление одновременности разных событий

33. Какой этап работы предшествует разработке производственного плана?

- a) Разработка сценария
- b) Постановочная съемка
- c) Производственная подготовка +
- d) Монтаж и постпродакшн

34. Что подразумевается под техническими требованиями к изображению?

- a) Качество изображения, формат файла, разрешение и пропорции +
- b) Визуальный стиль фильма и эффекты
- c) Цветовая палитра и атмосфера сцены
- d) Местоположение камеры и ракурс съемки

ПК-2 6 семестр

2. Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения

1. Что подразумевается под декомпозицией анимационного фильма?

- Декомпозиция анимационного фильма - это процесс разбиения всего фильма на отдельные элементы и составляющие части для более удобной и продуктивной работы.

2. Какие ключевые фазы движения в анимационном фильме можно выделить?

- 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).

3. Какую роль играет декомпозиция в создании анимационного фильма?

- 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.

4. Каким образом декомпозиция помогает в работе с ключевыми фазами движения?

- 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.

5. Как подготовиться к декомпозиции анимационного фильма?

- 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.

6. Какие инструменты и программы можно использовать для декомпозиции анимационного фильма?

- 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).

7. Какие факторы следует учитывать при декомпозиции анимационного фильма?

- 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.

8. Каковы основные преимущества использования декомпозиции при создании анимационного фильма?

- 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.

9. Какие сложности могут возникнуть при декомпозиции анимационного фильма?

- 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.

10. Как можно оценить эффективность декомпозиции анимационного фильма?

- 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.

3. Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены

1. Что подразумевается под опорными точками сценария?

- Опорные точки сценария - это ключевые события и моменты, которые определяют глобальную структуру и ход сюжета, являются основой для развития и построения фильма.

2. Какие ключевые сцены обычно присутствуют в сценарии фильма?

- 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.

3. Какова роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма?

- 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.

4. Как сценарий влияет на режиссерскую работу?

- 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.

5. Какие элементы сценария помогают режиссеру определить замысел изобразительного решения фильма?

- 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.

6. Что может рассказать режиссеру ключевая сцена сценария?

- 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.

7. Каким образом опорные точки сценария помогают режиссеру в построении фильма?

- 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.

8. Как автор сценария может помочь режиссеру в создании замысла изобразительного решения фильма?

- 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.

9. Как режиссер может использовать ключевые сцены сценария для создания эмоционального воздействия на зрителя?

- 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.

10. Какие потенциальные проблемы могут возникнуть при взаимодействии режиссера и автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма?

- 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.

11. Какие вопросы режиссер может задать автору сценария, чтобы лучше понять замысел фильма?

- 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?

12. Каким образом сценарий может влиять на выбор локаций и декораций фильма?

- 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.

13. Какую роль сценарий играет в получении финансирования и поиске партнеров для проекта?

- 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.

14. Как режиссер может использовать диалоги и монологи в сценарии для передачи информации и эмоций?

- 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.

15. Какие сцены могут быть изменены или переработаны режиссером для достижения замысла изобразительного решения фильма?

- 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.

16. Какие роли могут сыграть автор сценария и режиссер в процессе постановки фильма?

- 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.

17. Какова роль автора сценария в процессе постановки фильма после его написания?

- 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.

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

- 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.

19. Каким образом сценарий может влиять на выбор актеров для фильма?

- 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.

20. Какие сцены в сценарии могут потребовать особого внимания режиссера?

- 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.

4. Раскадровка по сценарию

1. Какова основная цель питчинга идей проектов?

- Основная цель питчинга идей проектов - убедить потенциальных инвесторов, партнеров или клиентов в ценности и потенциале вашей идеи.

2. Какие ключевые элементы следует включить в питч-презентацию?

- 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.

3. Какова роль ситуационной игры в питчинге идей проектов? (?)

- 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.

4. Как подготовить хорошую раскадровку по сценарию для питчинга идеи проекта?

- 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.

5. Какие вопросы часто возникают на питчинге идей проектов?

- На питчинге идей проектов часто задаются вопросы о масштабе рынка, конкуренции, бизнес-модели, потенциальных рисках, команде проекта, целевой аудитории и стратегии маркетинга.

6. Как можно сделать питч-презентацию более эффективной?

- 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.

7. Какие основные аспекты следует учесть при питчинге проблемы идеи проекта?

- 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.

8. Какие преимущества могут быть выделены при питчинге идеи проекта?

- 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.

9. Какова роль команды проекта в питчинге идей проектов?

- 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.

10. Каких ошибок следует избегать при питчинге идей проектов?

- При питчинге идей проектов следует избегать излишней техничности, использования сленга или непонятных терминов, недостаточной подготовки, неубедительности и неподдерживаемых утверждений.

5. Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere

1. Что такое тайминг раскадровки и какова его роль в процессе создания анимации?

- 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.

2. Как создать сториматик в Adobe Premiere?

- 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.

3. Какие инструменты и функции предоставляет Adobe Premiere для работы с аниматиком?

- 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.

4. Как правильно поставить ключевые фазы в анимации в Adobe Premiere?

- 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.

5. Как осуществить рендер анимации в Adobe Premiere?

- 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.

6. Какова роль тайминга раскадровки в успешном создании анимации?

- Роль тайминга раскадровки в успешном создании анимации заключается в создании верной последовательности и продолжительности кадров, которые передадут нужные эмоции, динамику и ритм анимации.

7. Как можно использовать аниматик для оценки и согласования анимационных проектов?

- 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.

8. Какой подход лучше использовать при создании тайминга раскадровки - традиционный или нелинейный?

- Вопрос выбора традиционного или нелинейного подхода к созданию тайминга раскадровки зависит от конкретной задачи и предпочтений автора. Оба подхода имеют свои преимущества и могут быть эффективными в создании анимации.

9. Какую роль играют переходы между ключевыми фазами в анимации?

- Переходы между ключевыми фазами в анимации играют роль в создании плавных и естественных движений. Они позволяют управлять скоростью и стилем переходов между различными состояниями объектов или персонажей в анимации.

10. Каким образом кривые скорости могут быть использованы в раскадровке анимации?

- Кривые скорости могут быть использованы в раскадровке анимации для контроля скорости изменения параметров, таких как положение, масштаб или вращение объектов. Они позволяют создавать плавные и естественные изменения в анимации.

6. Создание производственного плана

1. Что включает в себя процесс создания производственного плана?

- Процесс создания производственного плана включает в себя анализ текущих производственных мощностей, прогнозирование спроса, определение конечной цели и задач производства, а также разработку плана действий и ресурсов.

2. Какой подход лучше использовать при определении целей и задач производства в производственном плане?

- При определении целей и задач производства в производственном плане рекомендуется использовать SMART-подход, то есть цели и задачи должны быть конкретными, измеримыми, достижимыми, реалистичными и ограниченными по времени.

3. Каким образом нужно учитывать сезонность и колебания спроса при разработке производственного плана?

- При разработке производственного плана необходимо учитывать сезонность и колебания спроса, анализируя исторические данные и прогнозируя поведение рынка, чтобы определить оптимальные периоды интенсивности производства.

4. Какие факторы следует учесть при выборе методов производства в производственном плане?

- При выборе методов производства в производственном плане следует учитывать

такие факторы, как доступные ресурсы (труд, оборудование, материалы), требования к качеству продукции, объемы производства, сроки выполнения заказов и бюджетные ограничения.

5. Каким образом возможно оптимизировать производственные процессы в рамках производственного плана?

- Оптимизация производственных процессов в рамках производственного плана может быть достигнута путем внедрения новых технологий, повышения эффективности использования ресурсов, автоматизации процессов, улучшения квалификации персонала и организации логистики.

6. Каким образом планирование производства связано с планированием закупок и снабжения?

- Планирование производства тесно связано с планированием закупок и снабжения, поскольку необходимо прогнозировать потребность в материалах и компонентах, определять оптимальные поставки и контролировать запасы, чтобы обеспечить бесперебойное и эффективное производство.

7. Какова роль информационных систем и программного обеспечения в процессе создания производственного плана?

- Информационные системы и программное обеспечение играют важную роль в процессе создания производственного плана, позволяя автоматизировать сбор, анализ и обработку данных, улучшить координацию и коммуникацию между отделами, повысить точность и эффективность планирования.

8. Каким образом производственный план может быть адаптирован для изменяющихся условий и потребностей рынка?

- Производственный план должен быть гибким и способным быть адаптированным к изменяющимся условиям и потребностям рынка. Это можно достичь путем регулярного мониторинга и анализа данных, обратной связи от клиентов и поставщиков, а также гибкого планирования ресурсов.

9. Какова роль управления качеством в процессе создания и реализации производственного плана?

- Управление качеством играет важную роль в процессе создания и реализации производственного плана, поскольку оно обеспечивает соответствие продукции требованиям клиентов, уменьшает брак и отходы, повышает удовлетворенность клиентов и конкурентоспособность компании.

10. Каким образом мониторинг и контроль производственных показателей помогают в успешной реализации производственного плана?

- Мониторинг и контроль производственных показателей помогают в успешной реализации производственного плана, позволяя отслеживать выполнение поставленных целей, выявлять и устранять проблемы и улучшать процессы, обеспечивая высокую производительность и качество продукции.

7. Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач

1. Какие основные функции выполняет художник-декоратор при создании фильма?

- Художник-декоратор отвечает за создание визуальной атмосферы и обстановки в сценах фильма, подбор декораций, мебели и других объектов, чтобы передать задумку режиссера и создать определенное настроение.

2. Какие выразительные средства использует художник-декоратор для передачи эмоций и идей в фильме?

- Художник-декоратор использует различные выразительные средства, такие как цветовая гамма, композиция, текстура и освещение, чтобы передать эмоциональные состояния персонажей, создать нужную атмосферу и подчеркнуть идеи режиссера.

3. Какие основные функции выполняет художник по костюмам в процессе создания фильма?

- Художник по костюмам отвечает за создание внешнего облика персонажей фильма, подбор и создание костюмов, чтобы передать их характер, статус, эпоху и подчеркнуть идеи режиссера.

4. Какие выразительные средства использует художник по костюмам для создания образов персонажей в фильме?

- Художник по костюмам использует цвета, ткани, фасоны и аксессуары для создания уникальных образов персонажей, которые будут передавать их характерный стиль, эмоции и соответствовать задумке режиссера.

5. Какие функции выполняет художник-гримёр в процессе создания фильма?

- Художник-гримёр отвечает за создание макияжа, причёсок и других элементов образа персонажей фильма, чтобы передать их характеристики, эпоху и подчеркнуть сюжетные идеи.

6. Какие выразительные средства использует художник-гримёр для создания образов персонажей в фильме?

- Художник-гримёр использует различные техники макияжа, причёсок и применяет разные материалы для создания уникальных образов, которые будут передавать внутренний мир персонажа, его возраст, состояние и подчеркнуть идеи режиссера.

7. Какую роль играет художник в коллективном процессе создания фильма?

- Художник является одним из участников творческого коллектива, который совместно с режиссером, оператором и другими специалистами создает визуальный облик фильма, вносит свои идеи и воплощает задумку режиссера.

8. Какова роль художника в сотрудничестве с режиссером при создании фильма?

- Художник тесно сотрудничает с режиссером, обсуждает его задумки, концепцию и визуальные предпочтения, а затем превращает эти идеи в визуальные образы, создавая декорации, костюмы и образы персонажей, которые будут соответствовать задумке режиссера.

9. Какую роль играет художник в сотрудничестве с оператором при создании фильма?

- Художник сотрудничает с оператором, обсуждает его подход к освещению и кадрированию, чтобы наилучшим образом подчеркнуть визуальные аспекты декораций, костюмов и образов персонажей, а также чтобы создать гармонию между визуальным стилем и режиссерской задумкой.

10. Какую роль играет художник в сотрудничестве с актерами при создании фильма?

- Художник сотрудничает с актерами, изучает их характеры и особенности, чтобы создать образы, которые будут соответствовать сценарию и задумке режиссера, и подчеркнуть актерскую игру и эмоциональную передачу персонажей.

11. Какие задачи решает художник-постановщик в театре или кино?

- Художник-постановщик отвечает за создание визуального образа спектакля или фильма, включая декорации, костюмы, световое оформление и другие элементы, чтобы передать задумку режиссера.

12. Как осуществляется выбор декораций и костюмов в работе художника-постановщика?

- Художник-постановщик анализирует сценарий или сюжет спектакля/фильма, изучает исторические и стилистические аспекты, и совместно с режиссером определяет концепцию визуального образа, затем разрабатывает и предлагает свои идеи для декораций и костюмов.

13. Каким образом художник-постановщик использует свет в своей работе?

- Художник-постановщик использует световое оформление для создания определенной атмосферы, установления настроения и обращения внимания зрителя на ключевые детали сцены, а также для подчеркивания эмоциональной составляющей спектакля или фильма.

14. Какими методами художник-постановщик достигает эффекта пространственности на сцене?

- Художник-постановщик использует различные методы, такие как перспектива, введение разных планов и масштабов, игра света и тени, чтобы создать эффект пространственности и глубины на сцене.

15. Как художник-постановщик выбирает цветовую гамму для декораций и костюмов?

- Художник-постановщик учитывает эмоциональный контекст и смысл сцен, а также характеры и особенности персонажей, чтобы выбрать подходящую цветовую гамму, которая передаст задумку режиссера и создаст нужную атмосферу.

16. Как художник-постановщик решает проблемы с локациями и ограниченным бюджетом?

- Художник-постановщик может использовать творческие подходы, такие как минималистичные декорации, переиспользование элементов сцены или адаптацию доступных локаций, чтобы справиться с ограничениями бюджета и создать визуально интересные образы.

17. Каким образом художник-постановщик учитывает потребности актеров и их работы на сцене?

- Художник-постановщик сотрудничает с актерами и режиссером, исследует их потребности и особенности работы на сцене, чтобы создать комфортные условия и поддержать эффективность игры актеров.

18. Как художник-постановщик создает единую визуальную концепцию спектакля или фильма?

- Художник-постановщик взаимодействует с другими членами творческой команды, такими как режиссер, композитор, сценарист, чтобы разработать общую визуальную концепцию, которая подчеркнет и поддержит общую задумку и эмоциональный настрой проекта.

19. Какие факторы влияют на успешность постановочных решений художника-постановщика?

- Успешность постановочных решений художника-постановщика зависит от таких факторов, как творческий подход и владение художественными техниками, глубокое понимание сценария и задумки режиссера, способность сотрудничать с другими членами команды и умение работать в рамках бюджета и сроков.

20. Как художник-декоратор помогает передать временную историческую эпоху в фильме?

- Художник-декоратор исследует и анализирует исторический период, о котором рассказывается в фильме, и создает декорации и обстановку, которые будут верно передавать эту эпоху. Он занимается поиском и подбором аутентичных предметов, мебели и декораций, чтобы создать реалистичную и атмосферную обстановку, которая отражает определенную временную эпоху.

8. Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены

1. Какие технические требования к изображению нужно учитывать при разработке концепта фильма?

- При разработке концепта фильма нужно учитывать технические требования к изображению, такие как разрешение, соотношение сторон, цветовое пространство и формат файла, чтобы обеспечить качественное воспроизведение на экране и соответствие стандартам пост-продакшна.

2. Какое значение имеет сочетание фон-персонаж в создании сценографии фильма?

- Сочетание фон-персонаж играет важную роль в создании сценографии фильма. Оно помогает установить визуальный контекст и взаимоотношения между персонажами и окружающей средой, подчеркнуть их взаимодействие и характеристики, а также создать нужное настроение и эмоциональную атмосферу.

3. Что представляет собой мизансцена и как она используется в съемках фильма?

- Мизансцена - это отдельное действие или элемент, который происходит на заднем плане или вокруг основного действия на сцене. Она может быть использована для обогащения сцены, создания глубины и добавления деталей, которые подчеркивают настроение и контекст сцены.

4. Какие технические требования к изображению нужно учитывать при разработке мизансцены для фильма?

- При разработке мизансцены для фильма нужно учитывать технические требования к изображению, такие как размеры, соотношение сторон, композиция, освещение и цветовая гамма, чтобы она гармонично вписывалась в общую визуальную концепцию фильма и создавала нужную атмосферу.

5. Какое значение имеет понятие мизансцены в создании кинематографического образа?

- Понятие мизансцены играет важную роль в создании кинематографического образа. Она помогает установить глубину и перспективу, создать планы и композиции, добавить детали и движение, которые делают образ более интересным, реалистичным и эстетически привлекательным.

6. Какие факторы нужно учитывать при выборе и сочетании фона и персонажей на сцене?

- При выборе и сочетании фона и персонажей на сцене нужно учитывать такие факторы как контрастность, цветовая гармония, атмосфера и эмоциональная подоплека

сцены, чтобы создать гармоничное и визуально привлекательное сочетание.

7. Какое значение имеет разработка концепта фильма для создания визуальной гармонии между фоном и персонажами?

- Разработка концепта фильма играет важную роль в создании визуальной гармонии между фоном и персонажами. Концепт определяет общий стиль, цветовую палитру, эстетику и настроение фильма, что помогает создать единое визуальное восприятие и сочетание между элементами сцены.

8. Какие технические аспекты нужно учитывать при разработке и реализации концепта мизансцены в фильме?

- При разработке и реализации концепта мизансцены в фильме нужно учитывать такие технические аспекты как композиция, освещение, пропорции, движение и взаимодействие с основным действием, чтобы создать визуальную гармонию и эффектность мизансцены.

9. Как подбор фона и персонажей может влиять на восприятие и интерпретацию истории в фильме?

- Подбор фона и персонажей влияет на восприятие и интерпретацию истории в фильме, так как они создают визуальную среду, в которой происходят события. Они могут подчеркивать настроение, эмоции и характер персонажей, а также передавать информацию о времени, месте и контексте фильма.

10. Как разработка мизансцены может влиять на повествование и восприятие зрителя фильма?

- Разработка мизансцены влияет на повествование и восприятие зрителя фильма, так как она добавляет дополнительные слои и детали, которые углубляют сцену и создают более полное и насыщенное визуальное восприятие. Мизансцена может помочь передать дополнительную информацию, подчеркнуть настроение и значимость сцены, а также добавить интересные визуальные эффекты и взаимодействие.

ПК-8

6 семестр

9. Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов

1. Каким образом поиск визуальных референсов может помочь в разработке концепта фильма?

- Поиск визуальных референсов помогает получить вдохновение, идеи и конкретные образы, которые можно использовать в разработке концепта фильма. Референсы могут служить источником визуальных решений, цветовых палитр, композиций, атмосферы и настроения.

2. Как провести анализ атмосферы и настроения визуальных референсов?

- Для анализа атмосферы и настроения визуальных референсов нужно обратить внимание на такие элементы, как цветовая гамма, освещение, композиция, стиль и детали. Это поможет определить общую атмосферу и чувства, которые вызывают референсные изображения.

3. Какие факторы следует учитывать при выборе визуальных референсов для анализа атмосферы и настроения?

- При выборе визуальных референсов для анализа атмосферы и настроения следует учитывать такие факторы, как жанр и тематика фильма, художественный стиль, эмоциональный регистр и целевая аудитория. Это поможет выбрать референсы, которые

наиболее точно передают нужное настроение и эмоции.

4. Какие методы можно использовать для анализа атмосферы и настроения визуальных референсов?

- Для анализа атмосферы и настроения визуальных референсов можно использовать такие методы, как сравнение и контрастирование разных изображений, анализ композиции и использование цветовых схем, а также оценку визуальных эффектов и деталей.

5. Как можно организовать визуальные референсы для команды проекта и обеспечить их доступность?

- Для организации визуальных референсов можно использовать различные инструменты, такие как облачные хранилища для фотографий и изображений, специальные программы для создания коллекций референсов или даже просто физические папки с отпечатками или вырезками из журналов и книг. Важно обеспечить доступность референсов для всей команды, чтобы каждый мог изучать и использовать их при разработке концепта фильма.

6. Как важно учитывать различные стили и художественные подходы при выборе визуальных референсов?

- Учет различных стилей и художественных подходов при выборе визуальных референсов важен, так как каждый стиль может передавать определенную эмоциональность и атмосферу. Выбор референсов, соответствующих жанру и концепции фильма, помогает создать цельное и согласованное визуальное представление.

7. Какие другие аспекты, кроме атмосферы и настроения, можно анализировать при выборе визуальных референсов?

- Помимо атмосферы и настроения, визуальные референсы могут быть анализированы с точки зрения композиции, использования цвета, текстуры, формы и движения. Все эти аспекты могут быть важными при создании визуального образа фильма.

8. Какие методы поиска визуальных референсов вы считаете наиболее эффективными?

- Методы поиска визуальных референсов могут варьироваться в зависимости от задачи и предпочтений. Некоторые эффективные методы включают поиск в Интернете, изучение работы других художников и фотографов, а также составление коллекции референсов на основе собственного опыта и впечатлений.

9. Как можно использовать анализ атмосферы референсов для создания концепта фильма?

- Анализ атмосферы референсов помогает определить желаемое настроение и эмоциональный регистр фильма. На основе этого анализа можно разработать концепт, который будет соответствовать выбранной атмосфере и передавать нужные эмоции и визуальные ощущения.

10. Какую роль играют визуальные референсы в формировании общего визуального стиля фильма?

- Визуальные референсы играют ключевую роль в формировании общего визуального стиля фильма. Они помогают установить цветовую палитру, визуальные элементы, композиции и атмосферу, которые создают уникальный визуальный стиль и воспринимаются зрителями как часть целостного образа фильма.

10. Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением

1. Какие основные понятия связаны с цветовым кругом?

- Основные понятия, связанные с цветовым кругом, включают основные и дополнительные цвета, цветовые оттенки, тона и насыщенность. Цветовой круг также отображает взаимосвязь между различными цветами и их сочетание в соответствии с правилом комплементарности и аналогичности.

2. Каким образом психология цвета влияет на нашу эмоциональную реакцию?

- Психология цвета указывает на то, что разные цвета могут вызывать разные эмоциональные реакции. Например, теплые цвета, такие как красный и оранжевый, могут вызывать чувство энергии и страсти, в то время как холодные цвета, такие как синий и зеленый, способствуют расслаблению и спокойствию.

3. Какие факторы следует учитывать при выборе цветовой палитры для создания атмосферы проекта?

- При выборе цветовой палитры для создания атмосферы проекта следует учитывать факторы, такие как тема и жанр проекта, целевая аудитория, желаемые эмоции и настроение. Например, яркие и насыщенные цвета могут использоваться для создания энергичной и динамичной атмосферы, в то время как пастельные и нейтральные цвета могут создавать спокойную и элегантную атмосферу.

4. Каким образом выбор цветового решения может влиять на восприятие и характер анимационного персонажа?

- Выбор цветового решения для анимационного персонажа может влиять на его восприятие и характер. Например, яркие и насыщенные цвета могут подчеркнуть энергичность и эксцентричность персонажа, в то время как пастельные и нежные цвета могут создавать образ нежности и мягкости.

5. Какую роль играет цвет в создании атмосферы и настроения в анимационных фильмах?

- Цвет играет важную роль в создании атмосферы и настроения в анимационных фильмах. Он помогает передать эмоциональный регистр сцены, устанавливает тон и настроение, а также помогает выделить важные детали и элементы сюжета.

6. Какие методы можно использовать при создании эскизов фона в разных цветовых решениях и материалах?

- При создании эскизов фона в разных цветовых решениях и материалах можно использовать такие методы, как переключение между различными цветовыми палитрами, использование разных материалов и текстур, а также эксперимент с освещением и тонировкой для создания различных воздушных настроений и атмосфер.

7. Каким образом выбор цветового решения для фона может помочь в создании нужной атмосферы в проекте?

- Выбор цветового решения для фона может помочь в создании нужной атмосферы в проекте, поскольку цвет влияет на эмоциональные реакции зрителя. Например, темные и глубокие цвета могут создать атмосферу напряжения и тайны, в то время как светлые и яркие цвета могут вызывать ощущение радости и жизнерадостности.

8. Какие советы можно дать при разработке эскизов фона в разных цветовых решениях?

- При разработке эскизов фона в разных цветовых решениях рекомендуется

экспериментировать с различными комбинациями цветов, играть с яркостью и насыщенностью, а также принимать во внимание настроение и эмоциональную атмосферу, которую вы хотите передать через фон.

9. Какая роль у цветовых решений и материалов в создании атмосферы и настроения в анимационном проекте?

- Цветовые решения и материалы играют важную роль в создании атмосферы и настроения в анимационном проекте. Они помогают задать эмоциональный регистр сцены, передать ощущение реальности и оживить окружающий мир.

10. Как можно использовать разные цветовые решения и материалы для передачи различных эмоций и настроений в анимационном проекте?

- Различные цветовые решения и материалы могут быть использованы для передачи различных эмоций и настроений в анимационном проекте. Например, теплые и яркие цвета с добавлением металлических материалов могут создать ощущение технологического совершенства и энергии, в то время как холодные и матовые цвета могут передать ощущение тишины и спокойствия.

11. Понятие кадрофон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве

1. Что такое кадрофон?

- Кадрофон - это фоновый элемент, который используется в анимации или видеопроизводстве для создания заднего плана или атмосферы сцены. Он может быть статическим или анимированным и состоять из различных компонентов, таких как текстуры, цвета, формы или изображения.

2. Какие методы можно использовать при изготовлении концепт-фона?

- При изготовлении концепт-фона можно использовать различные методы, включая рисование вручную, создание цифровых коллажей или использование фотографий и текстур. Главная цель - передать задуманную атмосферу и визуальный стиль сцены.

3. Как устроен фон в анимационном производстве?

- Фон в анимационном производстве состоит из различных слоев, каждый из которых может быть разработан отдельно. Это позволяет создавать глубину и движение в сцене. Слои могут включать основной фон, передний план, области среднего плана и элементы оверлея.

4. Что такое оверлей и как он используется в анимации?

- Оверлей - это элемент, который помещается поверх основного фона или изображения в анимации. Он может добавлять текстуру, цвета, детали или эффекты для создания дополнительных деталей или акцентов. Оверлей часто используется для улучшения визуальных эффектов и создания настроения сцены.

5. Как сформулировать ТЗ для художника на производстве фона?

- При формулировании ТЗ для художника на производстве фона следует учесть следующие аспекты:

- Описать требуемую атмосферу, настроение или стиль сцены;
- Указать основные элементы, которые должны быть включены в фон;
- Определить цветовую палитру и общую визуальную концепцию;
- Указать требования к размеру, пропорциям и разрешению фона;
- Предоставить примеры или референсы для понимания задачи.

6. Какие факторы следует учитывать при разработке оверлея для фона?

- При разработке оверлея для фона следует учитывать факторы, такие как цветовая схема и стиль основного фона, эмоциональная атмосфера сцены, а также необходимость добавить детали или текстуры для подчеркивания определенных элементов или создания визуальных эффектов.

7. Как цветовая палитра для фона может повлиять на восприятие сцены в анимационном проекте?

- Выбор цветовой палитры для фона может значительно влиять на восприятие сцены в анимационном проекте. Цвета могут вызывать разные эмоциональные реакции и помогать передать настроение или служить для выделения определенных элементов или объектов на фоне.

8. Какие методы можно использовать для создания текстур или деталей фона в анимационном проекте?

- Для создания текстур или деталей фона в анимационном проекте можно использовать различные методы, такие как рисование, коллажирование, фотографирование или использование цифровых инструментов и программ. Важно подобрать метод, который лучше всего подходит к задуманному стилю и эффекту.

9. Как выбрать правильное разрешение для изготовления концепт-фона?

- При выборе разрешения для изготовления концепт-фона следует учесть требования конечного проекта. Если фон будет использоваться в крупном формате или с высокой детализацией, то необходимо выбрать достаточно высокое разрешение, чтобы изображение выглядело четким и качественным.

10. Как можно передать требования к цветовой схеме и стилю фона художнику на производстве?

- Чтобы передать требования к цветовой схеме и стилю фона художнику на производстве, можно использовать различные методы, такие как визуальные референсы, примеры сцен или исполнителей, иллюстративные материалы или цветовые палитры. Это поможет художнику получить представление о задуманном стиле и визуальных характеристиках его работы.

11. Что делает режиссер при разработке концепта фильма?

- a) Создает идею и общую концепцию фильма +
- b) Разрабатывает декорации и костюмы
- c) Проводит кастинг актеров и съемку
- d) Работает с монтажером над созданием образа фильма

12. Какой метод используется для поиска визуальных референсов для создания атмосферы фильма?

- a) Проведение интервью с кинематографистами и художниками
- b) Анализ фильмов и фотографий в жанре, соответствующему проекту +
- c) Работа с компьютерной графикой и спецэффектами
- d) Обсуждение и консультации со сценаристами и режиссерами

13. Какие задачи решает продюсер фильма?

- a) Организация финансирования и управление бюджетом проекта +
- b) Поиск актеров и проведение кастинга
- c) Контроль над процессом съемок и постпродакшн

d) Разработка сценария и режиссурное решение фильма

14. Что такое сетка времени (timelapse)?

a) Техника съемки, при которой кадры снимаются с большим временным интервалом

+

b) Метод монтажа, при котором фрагменты съемки ускоряются

c) Эффект, при котором объекты движутся с повышенной скоростью

d) Способ создания эффекта замедленного движения

15. Какие элементы входят в состав постпродакшна фильма?

a) Монтаж, цветокоррекция, звуковая дорожка +

b) Сценарий, съемки, актеры

c) Декорации, костюмы, макияж

d) Освещение, звук, спецэффекты

16. Что такое платформа (platform) в анимации?

a) Техническая система, на которой создается и рендерится анимация +

b) Технология, используемая для движения героев и объектов в анимации

c) Интерфейс программы, предназначенный для работы с анимацией

d) Веб-сервис или ресурс для публикации и распространения анимационных проектов

17. Что такое макет-план (storyboard)?

a) Последовательность рисунков или изображений, иллюстрирующих сюжет и действие фильма +

b) Текстовый документ, описывающий сценарий и деятельность персонажей

c) Развернутое описание сцены, включающее декорации, костюмы и освещение

d) Монтажный план фильма, определяющий порядок и длительность каждой сцены

18. Как выглядит платежная ведомость (budget breakdown)?

a) Подробный расчет расходов и доходов на каждый этап создания фильма

b) Графическое представление бюджета в виде таблицы или диаграммы

c) Отчет о финансовом состоянии проекта на определенную дату

d) Формуляр с указанием стоимости всех компонентов создания фильма +

19. Что такое композиция в кинематографии?

a) Расположение объектов и персонажей на кадре +

b) Стилистическое решение фильма

c) Комбинация различных съемочных техник

d) Авторская концепция и идея фильма

20. Что такое съемочный план (shot list)?

a) Список всех сцен фильма в порядке их съемки

b) Документ, содержащий описание каждого плана, кадра и движения камеры +

c) План съемок, указывающий расположение актеров и объектов на сцене

d) Краткое описание каждого сюжетного момента фильма

21. Что такое блок-схема (flowchart) в анимации?

a) Диаграмма, отображающая последовательность сцен и переходов между ними +

b) Концептуальный рисунок, показывающий общую идею фильма

c) Иллюстрация, показывающая движение объектов и персонажей в фильме

d) Распределение бюджета на отдельные компоненты фильма

22. Как называется процесс добавления звуковых эффектов к готовому фильму?

- a) Звукорежиссура
- b) Звуковая дорожка
- c) Звуковой монтаж
- d) Звуковая постпродакция +

23. Что такое реквизит (props)?

- a) Предметы и объекты, используемые актерами в сценах +
- b) Освещение и декорации сцены
- c) Инструкции для актеров и членов съемочной группы
- d) Задний план и дополнительные элементы сцены

24. Какие программы используются для создания компьютерной анимации?

- a) Autodesk Maya, Blender, Adobe Animate +
- b) Adobe After Effects, Adobe Premiere, Final Cut Pro
- c) Photoshop, Illustrator, CorelDRAW
- d) Unity, Unreal Engine, Cinema 4D

25. Какая программа используется для создания трехмерной компьютерной графики?

- a) Autodesk Maya +
- b) Adobe After Effects
- c) Blender
- d) Cinema 4D

26. Что такое графический план (graphic bible)?

- a) Документ, содержащий иллюстрации, макеты и иные вспомогательные материалы для организации и визуализации фильма +
- b) Иллюстрированная книга с описанием сюжета и деятельности героев фильма
- c) Графическая документация, содержащая информацию о декорациях, костюмах и оформлении сцен фильма
- d) Техническое описание трехмерных моделей и анимации в фильме

27. Что такое аниматика (animatic)?

- a) Видеоклип, созданный из временных макетов и рисунков, чтобы показать примерную последовательность и атмосферу фильма +
- b) Графическое изображение персонажей и сцен из фильма
- c) Последовательность фотографий или изображений, демонстрирующих разные действия
- d) Анимационная программная среда, используемая для создания двухмерной анимации

28. Что такое цветокоррекция (color grading)?

- a) Процесс изменения цвета и общего визуального впечатления фильма в постпродакшн-студии +
- b) Отделение логической структуры и композиции фильма от изображения
- c) Добавление спецэффектов и визуальных элементов к готовому фильму
- d) Техника, позволяющая создать эффект замедленного или ускоренного движения в фильме

Типовые вопросы

1. Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма.
2. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения.
3. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
4. Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента.
5. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
6. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
7. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
8. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
9. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
10. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
11. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
12. Основные выразительные средства операторского искусства.
13. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры.
14. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
15. Кинооператор и художник фильма.
16. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
17. Монтаж как система специфической выразительности киноизображения.
18. Создание образа монтажным путём.
19. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского.
20. Сравнительный анализ монтажных решений.

Задания для контрольной работы

Блок 1

1. Специфика экранных искусств.
2. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.
3. Процесс распознавания экранного изображения.
4. Свет как формообразующий компонент изображения
5. Информация, которую несет цвет.
6. Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.
7. Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.
8. Способы создания экранного пространства.
9. Смещение пространственных и временных характеристик
10. Изобразительные средства современного телевидения.

Блок 2

11. Принципы монтажной съёмки (Г. Мединский).
12. Обоснование применения ускоренной, замедленной съёмки. Обратный ход времени.
13. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
14. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
15. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.
16. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение

- камеры).
17. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съемки с движения.
 18. Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.
 19. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
 20. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Типовые проблемно-аналитические задания (творческие задания)

Блок 1

Основы изобразительного решения видеофильма.

Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения; искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры

Задание 1. Оценка кинематографических и телевизионных передач в контексте излагаемой темы.

Задание для самостоятельной работы: Создание решения композиции и концепции визуального пространства телепередачи.

Блок 2

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
3. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
4. Способы композиции кинорассказа во времени.
5. Пространственное изображение времени.
6. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
7. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
8. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
9. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).
10. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

Тематика коллоквиумов

1. Основные черты изображения.
2. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
3. Однозначность и емкость изображения.
4. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
5. Принципы монтажной съемки.
6. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
7. Кинодокумент и его образ.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой по дисциплине.

1. Теоретические основы экранного изображения
2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.

4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Условное и безусловное начало в кино.
8. Структура образа в игровом и документальном кино.
9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
11. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
12. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
13. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
14. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
15. Изобразительная экспликация фильма.
16. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
17. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма
18. Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения.
19. Новые изобразительные возможности кино и видео
20. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так,

чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.