

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 14.10.2021 12:01:49  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9b544b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор   
от « 18 » февраля 2021 г.  


## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.ДВ.03.01 «РЕЖИССУРА»**

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Иллюстрация и анимация


Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.


Рецензент: Цыганков Василий Аркадьевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» января 2021 г.  /М.А. Солошенко /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /  
(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

## **1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Режиссура» относится к вариативной части блока Б1.В.ДВ.03.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в пятом и шестом семестре. Дисциплина «Режиссура» является базовой составляющей в творческой подготовке аниматора. Изучение дисциплины обусловлено важностью ознакомления студентов с многообразием идей, изобразительных, игровых и звуковых решений, обучения будущих аниматоров формулированию творческого замысла в законченной форме, используя все возможные выразительные средства: литературу, изображение, движение, ритм, кинокомпозицию, звук, технологию. Именно режиссер будет контролировать создание мультипликационного или художественного фильма с элементами анимации, координируя действия всей команды.

Дисциплина «Режиссура» рассматривает синтетическую сущность кинематографа, связь кинематографа и изобразительного искусства. В процессе освоения дисциплины происходит развитие творческого потенциала студентов, их умения использовать средства режиссуры для создания выразительной образной системы визуального повествования и создания визуальных кодов.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Режиссура» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Современный анимационный фильм», «Мастерство анимации», «Актерское мастерство», «Драматургия».

**Цель курса** - формирование системы профессиональных знаний, умений и навыков в области режиссуры, необходимых для создания анимационных фильмов.

### **Задачи курса:**

- познакомить студентов с особенностями режиссуры анимационных фильмов, дать систематизированные знания в области режиссуры анимации;
- научить использовать в профессиональной деятельности аниматора возможности и средства режиссуры;
- продемонстрировать студентам специфику приемов режиссуры, работающих в анимации, технику разработки конфликтов и создания запоминающихся персонажей;
- сформировать у студентов основные навыки работы в режиссуре, в частности - написания сценариев анимационных фильмов разных жанров и разных форматов, а также умение писать и редактировать готовые короткие сценарии анимационных фильмов;
- познакомить студентов с основными законами построения истории, особенностями их применения к анимации.

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Режиссура» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*профессиональными –*

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <u>Уметь:</u> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <u>Владеть:</u> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

#### Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончанию 5 и 6 семестра.

### 3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Режиссура» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

#### **активные формы обучения:**

- практические занятия;

#### **интерактивные формы обучения:**

- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «Режиссура» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 9 зачетных единиц (324 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	144
В том числе:	
Лекции	72
Практические занятия	72
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	108
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 5,6 семестры
Трудоемкость (час.)	72
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	9 ЗЕТ / 324 часа

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Лабораторный практикум			Тренинг
<b>Очная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 2.</b> Идея фильма. Теория и практика создания идеи.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 3.</b> Синопис, литературный и режиссерский сценарий.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 4.</b> Режиссерские этюды на заданные темы.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 5.</b> Художественное решение. Персонаж и фон.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 6.</b> Художественное решение. Тональное и цветовое решение.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 7.</b> Персонаж. Тип, характер, конструкция.	4	8		2		2			ПК-4	
<b>Тема 8.</b> Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины.	4	8		2		2			ПК-4	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Лабораторный практикум			Тренинг
<b>Тема 9.</b> Изучение принципов анимационного движения.	4	8		2					ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Просмотр творческих работ</i>
										<b>Экзамен, 36 часов</b>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 10.</b> Раскадровка как рассказ.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 11.</b> Монтаж и монтажные принципы	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 12.</b> Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 13.</b> Работа с аниматором.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 14.</b> Создание короткого анимационного сюжета.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 15.</b> Навыки работы с фонограммой.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 16.</b> Работа со звуком.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 17.</b> Работа с актерами.	4	4		2		2			ПК-4	
<b>Тема 18.</b> Создание собственного режиссерского сценария.	4	4		2					ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Просмотр творческих работ</i>
										<b>Экзамен, 36 часов</b>
<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>108</b>		<b>40</b>		<b>32</b>				
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>324</b>									<b>Экзамен, 72 часа</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>9</b>									

## Содержание тем учебной дисциплины

### ***Тема №1. Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации.***

Связь кинематографа и изобразительного искусства.

### ***Тема №2. Идея фильма. Теория и практика создания идеи.***

Технические навыки и приемы создания идеи фильма.

### ***Тема №3. Синопис, литературный и режиссерский сценарий.***

Понятие жанрового кино и авторского, режиссерское решение. Придумывание сценария фильма на заданные ключевые слова и игровые ситуации с целью научить мыслить нестандартно и непрямойно, а так же для расширения ассоциативного ряда.

### ***Тема №4. Режиссерские этюды на заданные темы.***

Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.

### ***Тема №5. Художественное решение. Персонаж и фон.***

Стиль, зависимость и связь с технологией. Теория и практические занятия.

### ***Тема №6. Художественное решение. Тональное и цветовое решение.***

Теория и практические занятия.

### ***Тема №7. Персонаж. Тип, характер, конструкция.***

Ансамбль персонажей (для рассказа, фильма, пьесы).

### ***Тема №8. Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины.***

Композиция кинокадра. Взгляд камеры. «Замкнутая» и «развернутая» композиция. Линия горизонта. Объект в кадре.

### ***Тема №9. Изучение принципов анимационного движения.***

Движение в кадре и движение камеры. Теория и практические занятия.

### ***Тема №10. Раскадровка как рассказ.***

Черновая и чистовая раскадровка, эпизод и сцена. Лейаут. Технические навыки и приемы рисования раскадровки. Изучение того, как с помощью этих приемов переводить словесный сюжет в визуальные образы в связи со специфическими возможностями кинематографа (монтаж, панорамы и т.п.).

### ***Тема №11. Монтаж и монтажные принципы***

Что такое монтажная фраза. Монтажный ритм в сцене. Зависимость длины куска (протяженности показа) от его содержания. Последовательный и параллельный монтаж. Разновидности параллельного монтажа.

### ***Тема №12. Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг.***

Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения.



**Тема №13. Работа с аниматором.**

Освоение различных анимационных технологий. Компьютерная, предметная и рисованная анимация. Изучение принципов работы, сходств и различий этих технологий.

**Тема №14. Создание короткого анимационного сюжета.**

Анимационный сюжет (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.

**Тема №15. Навыки работы с фонограммой.**

Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить грамотно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

**Тема №16. Работа со звуком.**

Шумовое оформление. Звук в кадре и за кадром. Шумы синхронные и фоновые.

**Тема №17. Работа с актерами.**

Диалоги. Образ и психосоматика. Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения. Запись диалогов под готовое изображение.

**Тема №18. Создание собственного режиссерского сценария.**

Режиссерская разработка авторского сценария.

**Практические занятия**

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1.</b> <i>Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации.</i>	<b>Практическое занятие №1.</b> <i>Введение в предмет. Понятие режиссуры в анимации.</i> Изучение связи кинематографа и изобразительного искусства (привести примеры).	Просмотр и анализ видеоматериала
<b>Тема 2.</b> <i>Идея фильма. Теория и практика создания идеи.</i>	<b>Практическое занятие №2.</b> <i>Идея фильма. Теория и практика создания идеи</i> Изучение технических навыков и приемов создания идеи фильма. Создание идеи фильма.	Просмотр и анализ выполненных работ
<b>Тема 3.</b> <i>Синопис, литературный и режиссерский сценарий.</i>	<b>Практическое занятие №3.</b> <i>Синопис, литературный и режиссерский сценарий</i> Разработка сценария фильма на заданные ключевые слова и игровые ситуации . Создание сценария фильма.	Просмотр и анализ выполненных работ
<b>Тема 4.</b> <i>Режиссерские этюды на заданные темы.</i>	<b>Практическое занятие №4.</b> <i>Режиссерские этюды на заданные темы</i> Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.	Просмотр и анализ выполненных работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 5. <i>Художественное решение. Персонаж и фон.</i>	<b>Практическое занятие №5.</b> <i>Художественное решение. Персонаж и фон</i> Просмотр и анализ классической анимации, создание стилизованного решения фильма.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 6. <i>Художественное решение. Тональное и цветное решение.</i>	<b>Практическое занятие №6.</b> <i>Художественное решение. Тональное и цветное решение</i> Просмотр и анализ классической анимации.	Просмотр и анализ видеоматериала
Тема 7. <i>Персонаж. Тип, характер, конструкция.</i>	<b>Практическое занятие №7.</b> <i>Персонаж. Тип, характер, конструкция</i> Создание персонажа для фильма.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 8. <i>Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины.</i>	<b>Практическое занятие №8.</b> <i>Кадр как элемент изобразительного стиля кинокартины</i> Создание раскадровки на заданную тему.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 9. <i>Изучение принципов анимационного движения.</i>	<b>Практическое занятие №9</b> <i>Изучение принципов анимационного движения</i> Создание раскадровки на выбранную тему, видеосъемка.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 10. <i>Раскадровка как рассказ.</i>	<b>Практическое занятие №10</b> <i>Раскадровка как рассказ</i> Создание раскадровки на выбранную тему, видеосъемка и монтаж.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 11. <i>Монтаж и монтажные принципы</i>	<b>Практическое занятие №11</b> <i>Монтаж и монтажные принципы</i> Создание раскадровки на выбранную тему, монтаж готовых фрагментов в новой монтажной последовательности.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 12. <i>Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг.</i>	<b>Практическое занятие №12</b> <i>Актерская игра персонажа. Мимика, поза, тайминг</i> Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 13. <i>Работа с аниматором.</i>	<b>Практическое занятие №13</b> <i>Работа с аниматором</i> Выполнение сцены студентами по заданию друг друга.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 14. <i>Создание короткого анимационного сюжета.</i>	<b>Практическое занятие №14</b> <i>Создание короткого анимационного сюжета</i> Создание анимационного сюжета (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.	Просмотр и анализ выполненных работ
Тема 15. <i>Навыки работы с фонограммой.</i>	<b>Практическое занятие №15</b> <i>Навыки работы с фонограммой</i> Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека.	Просмотр и анализ выполненных работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 16.</b> <i>Работа со звуком.</i>	<b>Практическое занятие №16</b> <i>Работа со звуком</i> Создание и запись синхронных шумов и наложение на готовое изображение.	Просмотр и анализ выполненных работ
<b>Тема 17.</b> <i>Работа с актерами.</i>	<b>Практическое занятие №17</b> <i>Работа с актерами</i> Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения. Запись диалогов под готовое изображение.	Просмотр и анализ выполненных работ
<b>Тема 18.</b> <b>Создание собственного режиссерского сценария.</b>	<b>Практическое занятие №18</b> Режиссерская разработка авторского сценария по заданной теме.	Просмотр и анализ выполненных работ

### **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)**

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Режиссура», размещенная в электронной библиотечной системе [biblioclub.ru](http://biblioclub.ru)

1. Алеников, В.М. Свой почерк в режиссуре - Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=477384>*
2. Васенина, С.А. Музыкальная звукорежиссура: моделирование пространства фонограммы: монография - Нижний Новгород: Издательство Нижегородской консерватории, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483034>*
3. Гончарук, А.Ю. Актерское мастерство и основы режиссуры: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457829>*
4. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>*
5. Павлов, А.Ю. Как написать хороший сценарий: советы начинающим сценаристам - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=375584>*
6. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>*
7. Режиссура аудиовизуального произведения: учебно-методический комплекс дисциплины - Кемерово: КемГУКИ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438778>*

**6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**  
**6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В учебной дисциплине компетенция ПК-4 формируется в 5-6 семестрах учебного года, на 3 этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Режиссура» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ПК-4</b> Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: <b>Темы:1-9</b>	основы композиции в дизайне основы теории и методологии проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования
	Этап 2: <b>Темы: 10-18</b>	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ПК-4</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

**6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

**6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.
2. Создание раскадровки на выбранную тему, видеосъемка.

**6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Создание анимационного сюжета (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.
2. Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить адекватно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

**6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

***Вопросы к экзамену, 5 семестр:***

1. Жанровое многообразие анимации.
2. Специфика изобразительного решения анимационного фильма.
3. Объемная анимация.
4. Работа режиссера с художником постановщиком
5. Виды монтажа.
6. Режиссерский сценарий.
7. Принципы монтажа.
8. Традиционная анимация.
9. Понятие изобразительной композиции в анимационном фильме.
10. Ассоциативный монтаж.
11. Принципы анимации Уолта Диснея.
12. Выразительные средства в кино.
13. Линейный и нелинейный монтаж.
14. Понятие смежных кинематографических профессий.
15. Ритмическое построение фильма.
16. Сюжет и образ.
17. Монтаж, как способ творческого мышления.
18. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами.
19. Основные этапы производственного процесса работы над фильмом.
20. Монтаж как технологический и творческий процесс.
21. Сюжет и фабула.
22. Принципы анимационного одушевления.
23. Изобразительные особенности персонажа анимационного фильма.

24. Создание образа в анимационном кино.
25. Творческий диапазон средств выразительности компьютерной анимации.
26. Кадр, план. Крупность кадра.
27. Роль, функции художника аниматора
28. Тайминг в анимации.
29. Перезапись. Последний творческий этап в процессе создания фильма.
30. Роль и функции кинорежиссера.
31. Мизансцена, как образное выражение режиссерского замысла.
32. Компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной анимации.
33. Основные виды мизансцены.
34. Работа с композитором. Определение тем и характера музыки.
35. Разнообразие форм классической и современной анимации.
36. Новые возможности нелинейного компьютерного монтажа в анимации.
37. Съёмочный процесс. Реализация режиссерского замысла.
38. Экспликация как цветосветовая драматургия.
39. Творческий метод работы режиссера компьютерной анимации.
40. Анимационные техники и технологии.
41. Законы движения в анимационном кинематографе.
42. Различные приемы монтажных сцеплений эпизодов, сцен в фильме.
43. Принципы традиционной анимации в применении с компьютерной анимацией.
44. Изобразительные особенности разработки эскизов и декораций.
45. Музыкальная экспликация.
46. Работа режиссера с оператором.
47. Новые возможности современных цифровых технологий и компьютерной анимации.
48. Монтажная фраза.
49. Монтаж – основной принцип композиционной организации фильма.
50. Литературный сценарий.
51. Разделение творческого труда в анимации.
52. Режиссерская экспликация.
53. Раскадровка как графический сценарий фильма.
54. Анимация и карикатура.
55. Работа режиссера с художником аниматором.
56. Специфические средства раскрытия внутреннего мира персонажей.
57. Монтажная композиция сцены, эпизода.
58. Гротеск и гипербола.
59. Звуковая партитура фильма.
60. Принципы построения трехмерного пространства и трехмерных объектов.
61. Ритм и время в анимации.
62. Монтажно-тонировочный период
63. Технологическая цепочка создания анимационного компьютерного фильма.

#### ***Вопросы к экзамену, 6 семестр:***

1. Вертикальный монтаж.
2. Количество видов крупности планов по Кулешову.
3. Кого из литераторов С.Эйзенштейн считал наиболее кинематографичным?
4. Материал пластического мышления человека и экранного творчества
5. Монтаж отснятых с захлестом планов движущихся объектов, с циклическим ритмом.
6. Стилистический прием, построенный на сопоставлении одного предмета с другим.
7. Монтаж изображения и звука.
8. Монтаж - основной принцип композиционной организации фильма.
9. Монтаж соседних кадров, отснятых планов изображения в разном темпе движения.

10. Масштаб изображения в кадре.
11. Ритмическая организация отснятых кадров при монтаже от деталей к общему.
12. Повествовательный монтаж.
13. Монтаж, как способ творческого мышления.
14. Количество принципов монтажа по А.Г.Соколову.
15. Внутрикадровый монтаж.
16. Виды монтажа.
17. Ускоренная съемка с частотой смены кадров более 24-25 в секунду.
18. Изображение части пространства во времени, заключенное в рамки экрана.
19. Фраза, построенная на резком чередовании нескольких монтажных лейтмотивов.
20. Воображаемая линия съемки, проходящая через два объекта.
21. Линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами.
22. Монтаж аттракционов.
23. Монтаж отснятых двух объектов, взаимодействующих друг с другом, строго с одной стороны от линии их взаимодействия.
24. Свет, определяющий степень контраста изображения, высветляющий тени, возникающие в результате действия рисующего света.
25. Параллельный монтаж.
26. Съемка одного персонажа через плечо другого.
27. Соединение двух снятых на киноплёнке сцен фильма, при котором первая постепенно переходит во вторую.
28. Определенная система, включающая в себя интенсивные цветовые акценты, подчиненные единой гамме в фильме.
29. Способ изложения содержания сцены, при которой действие фильма продолжается без видимых для зрителя разрывов во времени и действии.
30. Относительный масштаб изображения в кадре.
31. Принципы монтажа.
32. Монтажная аппаратура в кино.
33. Способ создания кинометафор и ассоциаций.
34. Выталкивание одного кадра другим, выталкивание осуществляется с помощью шторок.
35. Прием, используемый для подчеркивания остроты драматического поворота в событиях на экране при помощи света.
36. Предтеча современного «зрелищного» кинематографа.
37. Эталон крупности, мера масштаба изображения объекта в кадре.
38. Монтажный сценарий, определяющий художественное качество фильма.
39. Виды электронного монтажа.
40. Способ активного вовлечения разума зрителя в переработку информации и выискивания смысла сцены и эпизод.
41. Музыкальное оформление какого-либо фильма мультфильма или компьютерной игры.
42. Несовпадение изображения и звука.
43. Способ монтажа, при котором действие, происходящее в разных местах, монтируется в единую последовательность, создавая ощущение одновременности происходящего.
44. Процесс записи и наложения эффектов проходят в режиме реального времени.
45. Процесс перевода сигнала с пленки на диск.



#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Режиссура» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на экзаменационный вопрос.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные вопросы.

**Просмотр творческих работ** выполняется в форме видеопросмотра по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков. Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

##### **Просмотр работ на электронном носителе**

В ходе выполнения студентами творческих работ преподаватель выполняет оценку и комментирование, опираясь на критерии: умение осмыслить визуальные решения, как способ донесения информации; умение объяснить свою работу, владение компьютерными программами. Просмотр работ проходит в электронном виде, путем демонстрации на экране.

##### **Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)**

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача.

Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### ***Основная литература:***

1. Алеников, В.М. Свой почерк в режиссуре - Москва: «Рипол-Классик», 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=477384>*
2. Васенина, С.А. Музыкальная звукорежиссура: моделирование пространства фонограммы: монография - Нижний Новгород: Издательство Нижегородской консерватории, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483034>*
3. Гончарук, А.Ю. Актерское мастерство и основы режиссуры: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457829>*
4. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>*
5. Павлов, А.Ю. Как написать хороший сценарий: советы начинающим сценаристам - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=375584>*
6. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>*
7. Режиссура аудиовизуального произведения: учебно-методический комплекс дисциплины - Кемерово: КемГУКИ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438778>*
8. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы - Москва: Прогресс-Традиция, 2017.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>*

9. Спутницкая, Н.Ю. Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487848>*

#### ***Дополнительная литература:***

1. Ахметгалеева, З.М. Психология творчества в театрализованном представлении: учебно-методическое пособие - Кемерово: КемГУКИ, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438290>*
2. Зоркая, Н.М. История отечественного кино: XX век - Москва : Белый город, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=441640>*
3. Пластика слова. Словотворчество (по книге К. Чуковского «От двух до пяти»): сборник упражнений по дисциплине «Сценарное мастерство»: практическое пособие - 2-е изд. - Челябинск: ЧГАКИ, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492563>*
4. Ракипов, М.Р. Приемы диалога: незапрещенные приемы построения диалогов с примерами: сборник упражнений по дисциплине «Сценарное мастерство» - Челябинск: ЧГАКИ, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492568>*
5. Съёмочное мастерство: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275522>*
6. Филонов, В.Ф. Событие как первооснова сценического действия: учебное пособие по дисциплинам «Мастерство артиста драматического театра», «Режиссура и актерское мастерство» - Челябинск: ЧГИК, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=491935>*
7. Эйзенштейн, С.М. О строении вещей - Санкт-Петербург: Алетейя, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=235587>*

#### ***Интернет-ресурсы:***

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

#### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению кинематографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса. В процессе изучения дисциплины «Режиссура» самостоятельная работа студентов предполагает:
  1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
  2. Изучение и анализ классических образцов анимационного искусства, принципов и методов их построения.
  3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
  4. Выполнение графических заданий.
  5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.
    1. Создание эпизодного плана полнометражного анимационного фильма.

*Практические занятия по дисциплине*

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну и современному искусству.

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

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Режиссура» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

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

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;
- компьютерный класс;
- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;
- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.