

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства
Профиль – Художественная анимация
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 года

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Художественная анимация», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработали А.Р. Билюк, преподаватель кафедры художественной анимации, А.А. Сыч, заведующий кафедрой художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации Академия Матусовского
Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Зав. кафедрой

А. А. Сыч

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Основы мультирежиссуры» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресована студентам 2-3 курсов (III-VI семестр) направления подготовки 50.03.02 – «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает темы обучение студента практическим навыкам для создания экранных работ любой форматно-жанровой сложности, смысловой и исследовательской глубины. Студент должен освоить на практике особенности каждого этапа процесса создания мультфильма. Сформировать навыки передачи идеи в доступной для зрителя форме, используя язык мультипликации и анимации. Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

выполнение и защита практических работ.

И итоговый контроль в форме зачета и зачёта с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 з. е., 252 часа. Программой дисциплины предусмотрены:

-в III семестре лекционные занятия (18 часов), практические занятия (12 часов), самостоятельная работа (24 часа).

-в IV семестре практические занятия (20 часов), самостоятельная работа (52 часа).

-в V семестре лекционные занятия (18 часов), практические занятия (12 часов), самостоятельная работа (24 часа).

-в VI семестре лекционные занятия (20 часов), практические занятия (20 часов), самостоятельная работа (32 часа).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: обучение студента практическим навыкам для создания экранных работ любой форматно-жанровой сложности, смысловой и исследовательской глубины. Студент должен освоить на практике особенности каждого этапа процесса создания мультфильма. Сформировать навыки передачи идеи в доступной для зрителя форме, используя язык мультипликации и анимации.

Задачи изучения дисциплины: воспитание творчески мобильной личности, способной к успешной социальной адаптации в условиях быстро меняющегося мира; формирование высокообразованного художника профессионала анимационного искусства нового поколения путем освоения классических знаний в области режиссуры анимации; творческое осмысление новых возможностей режиссера с появлением современных компьютерных технологий; практическое овладение методикой создания изобразительного и режиссерского решения современного мультипликационного фильма; овладение навыками изучения режиссуры анимации, изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач; приобретение необходимых знаний в области производственного осуществления творческого замысла в процессе создания анимационного проекта; обучение мастерству, необходимому для реализации изобразительного замысла в процессе съемок, в контакте с режиссером, оператором, аниматором, творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии. изучение основ языка экранных искусств; формирование навыков восприятия и анализа анимационного фильма; знакомство с основными этапами работы над анимационным фильмом.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресован студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

Основывается на базе дисциплин: «История анимации».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Компьютерная анимация», «Компьютерная графика», «Трехмерная графика и анимация».

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: художественно-творческой, творческой, преддипломной, подготовка к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация: ПК-9

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ПК-9	Способен создавать анимационный фильм путем организации и компоновки визуальных и звуковых составляющих на основе анализа	Знать: особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном; общие приемы и способы создания сценария; о языке и выразительных средствах экрана; способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом; современные тенденции развития сценарного мастерства и языка кинематографа; технические и программные средства для реализации своего видения анимации; функциональные возможности и особенности ряда

	<p>целостностью сюжета, драматургической и зрелищной ценностью с использованием программ для создания анимации и технологий видеомонтажа</p>	<p>программ, необходимых для полноценной реализации задумки; теоретические основы строения сценария и структурирования творческого процесса создания мультфильма;</p> <p>Уметь: составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев; условно делить пространство в кадре; составлять сценарий для анимационного проекта на базе идеи; создавать персонажей и фоны с учетом стилистики анимации, а также их особенностей и роли персонажа в сюжете; вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в анимационном проекте; структурированно подходить к созданию анимационного проекта, придерживаться сроков сдачи; создавать художественный и режиссерский сценарий, синопсис, раскадровку, аниматик. грамотно работать с формами, цветом, аудио-, видеоматериалом для создания нужной атмосферы и смысловой нагрузки; принимать участие в коллективном поиске, решении поставленной задачи.</p> <p>Владеть: знаниями о всех этапах производства мультипликационного проекта; знаниями о возможностях современных программ для создания анимационного проекта; навыками работы в программе Adobe Premiere; навыками работы над анимационным проектом согласно заданному алгоритму; эффективно использовать инструменты режиссерского мастерства и визуального отображения идеи при решении задач в сфере профессиональной деятельности; применять средства режиссуры в процессе создания анимационного фильма;</p>
--	--	---

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
л		п	кон	с.р.	
1	2	3	4	5	6
РАЗДЕЛ I ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ (III СЕМЕСТР)					
Тема 1. Введение. Индустрия. Схема	9	3	2	-	4
Тема 2. Техзадание. Замысел. Сверхзадача	9	3	2	-	4
Тема 3. Жанры и стили.	9	3	2	-	4
Тема 4. Разработка мира	9	3	2	-	4
Тема 5. Герой и антигерой. Типажи	9	3	2	-	4
Тема 6. Драматический конфликт	9	3	2	-	4
Всего часов по I разделу	54	18	12	-	24
РАЗДЕЛ II РЕЖИССЁРСКИЙ СЦЕНАРИЙ (IV СЕМЕСТР)					
Тема 7. Разновидности сценариев	11	-	3	-	8
Тема 8. Технологии манипуляции эмоциями зрителя	11	-	3	-	8
Тема 9. Гэги. Поэпизодник	12	-	3	-	9
Тема 10. Творческий процесс создания мультфильма	12	-	3	-	9
Тема 11. Режиссёрский сценарий	13	-	4	-	9
Тема 12. Раскадровка	13	-	4	-	9
Всего часов по II разделу	72	-	20	-	52
РАЗДЕЛ III МОНТАЖ (V СЕМЕСТР)					
Тема 13. Аниматик	9	3	2	-	4
Тема 14. Монтаж. Общий обзор	9	3	2	-	4
Тема 15. Виды монтажа	9	3	2	-	4
Тема 16. Типы монтажа	8	3	2	-	3
Тема 17. Монтажные теории	7	2	2	-	3
Тема 18. Принципы комфортного монтажа	6	2	1	-	3
Тема 19. Программа для видеомонтажа	6	2	1	-	3
Всего часов по III разделу	54	18	12	-	24
РАЗДЕЛ IV ОСОБЕННОСТИ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ (VI СЕМЕСТР)					
Тема 20. Рендер	10	3	3	-	4
Тема 21. Изучение других программ для монтажа. Общий обзор.	10	3	3	-	4
Тема 22. Звук в анимации: синхронизация и звуковые эффекты	10	3	3	-	4

Тема 23. Документальная анимация	10	3	3	-	4
Тема 24. Эффекты и детали в анимации	8	2	2	-	4
Тема 25. Авторское право	8	2	2	-	4
Тема 26. Подготовка портфолио для последующей карьеры в анимационной индустрии.	8	2	2		4
Тема 26. Анализ произведения	8	2	2	-	4
Всего часов по III разделу	72	20	20	-	32
Всего часов	252	56	64	0	132

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ I ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ

Тема 1. Введение. Индустрия. Схема

Введение. Как устроена индустрия кино. Роли всех участников. Место «Художника аниматора» в структуре индустрии. Схема. Фантазия и воображение. Основы мировоззрения и культуры. Технология – это чужой, кем-то пережитый опыт, проверенный на людях и сложенный в действенную методику. Осторожно! Ваше ремесло – искусство манипуляций психоэмоциональным состоянием человека. Аудиовизуальный продукт – технология, открывающая дверь для манипуляции поведением человека. Прикладная задача Основ Мультирежиссуры. Реальный опыт для максимальной производительности. На выходе – разработанные Главные Герои и Антигерои, вспомогательные персонажи, разработанный новый мир с его условностями и правилами, написаны сценарии короткометражных фильмов. Вызовы: мир меняется, технологии нейросетей входят в каждый дом. Midjourney, Chat GPT - вызов для творческих людей. И здесь у нас перед ИИ есть преимущество – он может генерировать только оригинальные идеи из того, что уже названо и придумано человеком. А мы можем расширять мировоззрение зрителей, создавая совершенно новое, используя свое главное преимущество – фантазию и воображение.

Литература: [1, 4, 8]

Тема 2. Техзадание. Замысел. Сверхзадача

Сценарное мастерство. Замысел. Формирование посылов, которые вы хотите донести до целевой аудитории. Пример – сравнение Мультфильма «Том и Джерри» и «Ну, погоди!» и мультфильм «Маугли» пр-ва СССР и США. Сверхзадача. Зритель. Понимание психологии целевой аудитории. Неудовлетворенные потребности. Проблемы современного кино и мультипликации. Проблемы и тренды русской культуры. Правильное техническое задание – основа на пути к достижению цели. Как правильно сделать техническое задание. Формат, требования к форматированию, образец.

Литература: [2, 3, 4]

Тема 3. Жанры и стили.

Выбор жанра. Особенности жанров. Выбор стиля. Стили и их особенности. Символизм. Оперирование однозначно трактуемыми символами. Примеры.

Литература: [2, 3, 7]

Тема 4. Разработка мира

Разработка нового мира. Основные правила. А что если... Каждый наш сценарий – это мы. О чем бы мы не писали, мы все равно пишем о себе, своих переживаниях. Каждый художник что-то хочет сказать миру – это его суть. И для этого вы выбрали этот путь.

Литература: [1, 2, 3]

Тема 5. Герой и антигерой. Типажи

Сценарное мастерство. Главный герой и антигерой – как не сделать героев плоскими? Вспомогательные персонажи – кто они и для чего нужны? Инструментарий. Примеры. Типажи. Отличительные черты, примеры несоответствия. Технология создания типажей в анимации.

Литература: [3, 5, 7]

Тема 6. Драматический конфликт

Драматический конфликт – суть, примеры. Внешний, внутренний. Сценарное мастерство. Трех актовое построение сюжета. Длительность сцены. Особенности длительности сцен в мультипликации.

Литература: [2, 3, 7]

РАЗДЕЛ II РЕЖИССЁРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Тема 7. Разновидности сценариев

Разновидности сценариев: информационный, презентационный, документальный (исторический), короткометражный, детективный, драматический. Разновидности структуры сценариев: трехактный, реального времени, несвязанные истории, домино, фабула/сюжет. Технология создания драматического сценария полнометражного фильма по Блэку Снайдеру. Таблица. Подробный разбор всех элементов на примерах.

Литература: [3, 7]

Тема 8. Технологии манипуляции эмоциями зрителя

Сценарное мастерство. Технологии манипуляции эмоциями зрителя - штампы. Примеры. Особенности написания сценария детектива и короткого метра в мультипликации. Анимация – это действие, а не слова!

Литература: [2, 4]

Тема 9. Гэги. Поэпизодник.

Поэпизодник. Как делается и для чего. Форма, требования. Сценарное мастерство. Работа с поэпизодниками студентов. Правки. Гэги. Особенности и разновидности. Сценарий. Как правильно оформить сценарий.

Литература: [6, 7]

Тема 10. Творческий процесс создания мультфильма

Фазы творческого процесса создания мультфильма. Работа сценариста, художника, режиссера, композитора. Диаграмма классической повествовательной структуры Г. Фрейтага.

Литература: [2, 3, 7]

Тема 11. Режиссёрский сценарий

Работа режиссера – разработка режиссерского сценария. Понятие «режиссерский сценарий». Выбор стилистического решения произведения. Пространственно-временной континуум в мультфильме. Время как главный элемент существования и художественного воплощения экранного произведения. Пять уровней художественного времени. Способы сочетания событий в единое экранное повествование. Формирование художественного произведения. Разработка диаграммы эмоциональных циклов по сценам. Подбор

ассоциативной музыки. Работа с композитором. Формирование темпоритма мультфильма на базе выбранных, как референс, музыкальных треков. Проработка глубины Главного героя и Антигероя. Проработка деталей окружения (нового Мира). Разработка цветовых и световых решений. Формирование инструкций для художника-постановщика – как должны двигаться Персонажи, на что делается акцент в каждом кадре, как режиссер видит реализацию цветовых решений и гэгов.

Литература: [2, 3, 7]

Тема 12. Раскадровка

Раскадровка. Что это такое? Кто делает? У кого решающее слово? Форма и примеры. Раскадровка. Операторская работа. Крупность планов. Фокус. Как фокусное расстояние влияет на объекты в кадре, глубина резкости, блики объектива. Кадр. Композиция кадра. Границы кадра. Формат кадра. Сюжетно-композиционный центр. Кадр фотографический. Кадр телевизионный. Монтажный кадр. Сценарный кадр. Значение композиции кадра. Кадрирование. Атмосфера кадра. Звуковое сопровождение экранного действия. Основные составляющие драматургии любого жанра телепродукции – завязка, кульминация и развязка. План. Особенности восприятия изображения человеческим глазом. План в композиции кадра его роль. Масштаб изображаемого объекта. Крупности. Ракурс. Верхний ракурс. Нижний ракурс. Нейтральный ракурс. Смысловая наполненность и эмоциональная выразительность композиции. Раскадровка. Проблемы сцен и новые решения. Круг изменения сценария.

Литература: [2, 3, 7]

РАЗДЕЛ III МОНТАЖ

Тема 13. Аниматик

Аниматик. Что это такое? Кто делает? У кого решающее слово? Форма и примеры. Музыка и озвучивание персонажей перед аниматиком. Круг изменения сценария после аниматика.

Литература: [2, 5]

Тема 14. Монтаж. Общий обзор

Монтаж как эмоциональный рассказ произведения. Понятие «монтаж». Мизансцена. Мизанкадр. Виды склеек и переходов. Специфические выразительные свойства внутрикадрового монтажа. Объективная камера. Субъективная камера. Работа режиссера над монтажом внутри эпизода и между эпизодами. Комфортный монтаж звука.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 15. Виды монтажа

Виды монтажа. Последовательный монтаж. Параллельный монтаж. Перекрестный монтаж. Ассоциативный монтаж. Дистанционный монтаж. Монтажная фраза. Сцены. Эпизоды. Виды монтажных фраз (прогрессивная, регрессивная, кольцевая монтажная фраза).

Литература: [1, 7, 8]

Тема 16. Типы монтажа

Специфические особенности и главные элементы внутрикадрового монтажа – мизанценирование, глубинная мизансцена, цветовое решение, световое решение, музыкальное оформление. Межкадровый монтаж. Типы монтажа: линейный, нелинейный, тематический, аналитический, дистанционный, ритмический, вертикальный, ассоциативно-образный, клиповый монтаж.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 17. Монтажные теории

Монтаж. Монтажные идеи С. Эйзенштейна, Л. Кулешова. В. Пудовкина, Д. Гриффита. Принцип «Эффекта Кулешова», «Творимое тело», «Географический эксперимент». Монтаж как эмоциональный рассказ произведения.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 18. Принципы комфортного монтажа

Комфортный монтаж. Десять принципов. Принципы современного монтажа.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 19. Программа для видеомонтажа

Ознакомление с программой для монтажа. Изучение интерфейса программы. Работа с основными инструментами.

Литература: [1, 7, 8]

РАЗДЕЛ IV ОСОБЕННОСТИ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ

Тема 20. Рендер

Рендер. Что это такое? Кто делает? Форматы видео и звука. Что это и какие бывают? Стандартные требования радио, ТВ, ютуба и кинотеатров. Адоб Премьер. Инструменты работы со звуком. Izotope. Золотые правила работы со звуком.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 21. Изучение других программ для монтажа. Общий обзор.

Обзор: DaVinci Resolve, Final Cut Pro, Vegas Pro, Avid Media Composer. Особенности интерфейса. Работа с основными инструментами.

Литература: [2, 7, 8]

Тема 22. Звук в анимации: синхронизация и звуковые эффекты

Речь в анимации. Шумы в анимации. Музыка в анимации. Особенности синхронизации звукового и визуального ряда. Озвучка. Дубляж. Создание шумотеки.

Литература: [4, 5, 8]

Тема 23. Документальная анимация

Краткая история документальной анимации. Документальная анимация как способ работы с реальностью. Документальная анимация в мире. Примеры. Особенности выбора темы и работы над экранным продуктом.

Литература: [4, 5, 8]

Тема 24. Эффекты и детали в анимации

Скорость анимации. Easing. Сглаживание анимации. Кривые Безье. Как устроена анимация в Тильде. Хореография. Равнозначные и ключевые элементы. Баланс анимации.

Литература: [2, 4]

Тема 25. Авторское право

Авторское право. Авторская группа. Работа в команде. Игра в распределение ролей. Бюджет. Из чего складывается стоимость фильма. Гонорары и формы участия в прибыли.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 26. Подготовка портфолио для последующей карьеры в анимационной индустрии.

Почему художественная анимация — это актуально? С чего начать и какие инструменты освоить? Определитесь с направлением для старта. Демонстрация знаний пайплайна телевизионного производства. Объём портфолио. Обзор популярных творческих студий современности.

Литература: [6, 7, 8]

Тема 27. Анализ произведения

Методы применения искусства. Особенности выбора метода исследования мультфильмов. Аналитический подход к экранному произведению. Структурный метод познания. Целостный анализ мультфильма. Особенности целостного анализа произведения с учетом его жанровых, стилистических, семантических и семиотических особенностей. Пятиступенчатая методика целостного анализа мультфильма (сюжет, композиция и структура, изобразительная и звуковая образность, синтаксис, символика метафорический подтекст). Главные вопросы для ответа при выполнении целостного анализа мультфильма. Музыкальная форма в построении произведения. Особенности эстетического восприятия мультфильма. Цель художественного восприятия. Цель создания мультфильмов авторами, просмотр зрителями.

Литература: [2, 4, 5]

6.2. Темы и задания для практических занятий

РАЗДЕЛ I ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Введение. Индустрия. Схема

Выполнить:

Вступить в группу «ГЛАКИ – художник мультипликатор» и потом присоединиться к Чату «ЛГАКИ Чат – Основы мультирежиссуры».

Литература: [1, 4, 8]

Тема 2. Техзадание. Замысел. Сверхзадача

Выполнить:

написать техническое задание на производство мультфильма о пропаганде здорового образа жизни и спорта. Внести в ТЗ идею сверхзадачи - прото и анти

Литература: [2, 3, 4]

Тема 3. Жанры и стили.

Выполнить:

прописать жанр будущей экранной работы

Литература: [2, 3, 7]

Тема 4. Разработка мира

Выполнить:

каждый студент по жеребьевке получает задание разработать мир в определенном (различном для каждого) жанре и стиле. Миджорней – визуализация.

Литература: [1, 2, 3]

Тема 5. Герой и антигерой. Типажи

Выполнить:

разработать в текстовом виде образы персонажа Главного героя, Антигероя и вспомогательных персонажей. При помощи Миджорней создать визуальный образ Персонажей (по 3 варианта).

Литература: [3, 5, 7]

Тема 6. Драматический конфликт

Выполнить:

разработать в текстовой форме драматический конфликт для Главного Героя в выбранном наугад придуманном ранее мире с выбранным наугад Антигероем.

Литература: [2, 3, 7]

РАЗДЕЛ II РЕЖИССЁРСКИЙ СЦЕНАРИЙ (IV СЕМЕСТР)

Тема 7. Разновидности сценариев

Выполнить:

Разработать все ключевые точки драматического сценария и внести их в таблицу: Экспозиция, постановка темы, окраска героя (его пороки, душевные раны, стремления, супероружие), катализатор, дебаты, переход в новый мир, Антигерой, герой в новом мире, играй-веселись (перипетии Главного героя на пути к цели), ключевой момент, плохие наступают, всё потеряно, терзания, решение, битва, главная схватка и победа, финальная картина.

Литература: [6, 8]

Тема 8. Технологии манипуляции эмоциями зрителя

Выполнить:

написать поэпизодник на базе таблицы по Блэку Снайдеру.

Литература: [2, 3, 7]

Тема 9. Гэги. Поэпизодник

Выполнить:

придумать и добавить в свой поэпизодник гэги. Написать на базе поэпизодника сценарий короткометражного мультфильма.

Литература: [1, 3]

Тема 10. Творческий процесс создания мультфильма

Выполнить:

провести через этапы творческого процесса один из своих сценариев. Кратко прописать основные обязанности всей команды.

Литература: [3, 5, 7]

Тема 11. Режиссёрский сценарий

Выполнить:

написать задание художнику постановщику на базе разработки своего сценария.

Литература: [2, 8]

Тема 12. Раскадровка

Выполнить:

сделать раскадровку одной сцены по выбранному сценарию.

Литература: [5, 6, 7]

РАЗДЕЛ III МОНТАЖ (V СЕМЕСТР)

Тема 13. Аниматик

Выполнить:

сделать набросок аниматика выбранной сцены. Снять кадры аниматика на телефон.

Литература: [2, 5]

Тема 14. Монтаж. Общий обзор

Выполнить:

снять и смонтировать эффект Кулешова

Литература: [1, 7, 8]

Тема 15. Виды монтажа

Выполнить:

снять и смонтировать монтажную фразу

Литература: [1, 7, 8]

Тема 16. Типы монтажа

Выполнить:

снять внутрикадровый монтаж

Литература: [1, 7, 8]

Тема 17. Монтажные теории

Выполнить:

снять и смонтировать эффект «творимого тела»

Литература: [1, 7, 8]

Тема 18. Принципы комфортного монтажа

Выполнить:

методом жеребьёвки студенты выбирают один из десяти принципов монтажа и создают видео по нему.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 19. Программа для монтажа

Выполнить:

сделать монтаж выбранных фрагментов аниматика

Литература: [1, 7, 8]

РАЗДЕЛ IV ОСОБЕННОСТИ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ (VI СЕМЕСТР)

Тема 20. Рендер

Выполнить:

наложить озвучивание и музыку на монтаж аниматика.

Литература: [1, 7, 8]

Тема 21. Изучение других программ для монтажа. Общий обзор

Выполнить:

создать видео в одной из изученных на занятии программ.

Литература: [2, 7, 8]

Тема 22. Звук в анимации: синхронизация и звуковые эффекты

Выполнить:

озвучить свой аниматик

Литература: [4, 5, 8]

Тема 23. Документальная анимация

Выполнить:

посмотреть и проанализировать предложенный документальный мультфильм

Литература: [4, 5, 8]

Тема 24. Эффекты и детали в анимации

Выполнить:

добавить эффекты к своему аниматику.

Литература: [2, 4]

Тема 25. Авторское право

Выполнить:

распределить роли для своей команды, цель которой - создание короткометражного мультфильма

Литература: [1, 7, 8]

Тема 26. Подготовка портфолио для последующей карьеры в анимационной индустрии

Выполнить:

создать портфолио на базе созданных работ.

Литература: [6, 7, 8]

Тема 27. Анализ произведения

Выполнить:

в стиле эссе из Кинопоиска создать короткий видео-обзор, в котором анализируется один из мультфильмов (на выбор)

Литература: [2, 4, 5]

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, ознакомление с учебной литературой;
- доработка практического аудиторного задания;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к экзамену и защите курсовой работы.

7.1 Темы и задания для самостоятельных занятий

РАЗДЕЛ I ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Введение. Индустрия. Схема

Изучить литературу по теме.

Тема 2. Техзадание. Замысел. Сверхзадача

Написать техническое задание на производство мультфильма о пропаганде здорового образа жизни и спорта. Внести в ТЗ идею сверхзадачи - прото и анти.

Тема 3. Жанры и стили.

Прописать жанр будущей экранной работы

Тема 4. Разработка мира

Разработать мир в определенном (различном для каждого) жанре и стиле.
Миджорней – визуализация.

Тема 5. Герой и антигерой. Типажи

Разработать в текстовом виде образы персонажа Главного героя, Антигероя и вспомогательных персонажей. При помощи Миджорней создать визуальный образ Персонажей (по 3 варианта).

Тема 6. Драматический конфликт

Разработать в текстовой форме драматический конфликт для Главного Героя в выбранном наугад придуманном ранее мире с выбранным наугад Антигероем.

РАЗДЕЛ II РЕЖИССЁРСКИЙ СЦЕНАРИЙ (IV СЕМЕСТР)

Тема 7. Разновидности сценариев

Разработать все ключевые точки драматического сценария и внести их в таблицу: Экспозиция, постановка темы, окраска героя (его пороки, душевные раны, стремления, супероружие), катализатор, дебаты, переход в новый мир, Антигерой, герой в новом мире, играй-веселись (перипетии Главного героя на пути к цели), ключевой момент, плохие наступают, всё потеряно, терзания, решение, битва, главная схватка и победа, финальная картина.

Тема 8. Технологии манипуляции эмоциями зрителя

Написать поэпизодник на базе таблицы по Блэку Снайдеру.

Тема 9. Гэги. Поэпизодник

Придумать и добавить в свой поэпизодник гэги. Написать на базе поэпизодника сценарий короткометражного мультфильма.

Тема 10. Творческий процесс создания мультфильм

Провести через этапы творческого процесса один из своих сценариев. Кратко прописать основные обязанности всей команды.

Тема 11. Режиссёрский сценарий

Написать задание художнику постановщику на базе разработки своего сценария.

Тема 12. Раскадровка

Сделать раскадровку одной сцены по выбранному сценарию.

РАЗДЕЛ III МОНТАЖ (V СЕМЕСТР)

Тема 13. Аниматик

Сделать набросок аниматика выбранной сцены. Снять кадры аниматика на телефон.

Тема 14. Монтаж. Общий обзор

Снять и смонтировать эффект Кулешова.

Тема 15. Виды монтажа
Снять и смонтировать монтажную фразу

Тема 16. Типы монтажа

Снять внутрикадровый монтаж

Тема 17. Монтажные теории

Снять и смонтировать эффект «творимого тела»

Тема 18. Принципы комфортного монтажа

Методом жеребьёвки студенты выбирают один из десяти принципов монтажа и создают видео по нему.

Тема 19. Программа для монтажа

Сделать монтаж выбранных фрагментов аниматика

РАЗДЕЛ IV ОСОБЕННОСТИ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ (VI СЕМЕСТР)

Тема 20. Рендер

Наложить озвучивание и музыку на монтаж аниматика.

Тема 21. Изучение других программ для монтажа. Общий обзор

Создать видео в одной из изученных на занятии программ.

Тема 22. Звук в анимации: синхронизация и звуковые эффекты

Озвучить свой аниматик

Тема 23. Документальная анимация

Посмотреть и проанализировать предложенный документальный мультфильм

Тема 24. Эффекты и детали в анимации

Добавить эффекты к своему аниматику.

Тема 25. Авторское право

Распределить роли для своей команды, цель которой - создание короткометражного мультфильма

Тема 26. Подготовка портфолио для последующей карьеры в анимационной индустрии

Создать портфолио на базе созданных работ.

Тема 27. Анализ произведения

В стиле эссе из Кинопоиска создать короткий видео-обзор, в котором анализируется один из мультфильмов (на выбор)

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

8.1. Требования к зачету III семестр

Для получения зачета по предмету «Основы мультирежиссуры», студент должен посещать занятия и выполнять все поставленные задачи преподавателем в течение всего семестра.

Список практических работ:

1. Разработанные персонажи и миры

8.2. Требования к зачету с оценкой VI семестр

Для успешной сдачи зачета с оценкой студенты должны предоставить все выполненные задания в течении семестра и объяснить ход работы над одним из предоставленных заданий. Для оценки сравниваются работы студента, выполняемые в течение семестра. В студенческих работах отмечаются сильные стороны, положительная или отрицательная динамика от первой работы семестра к последней. Выявляются пути исправления недостатков в работе. Работы могут быть напечатаны на бумажном носителе или продемонстрированы на экране компьютера.

Список практических работ:

1. Разработанные персонажи и миры
2. Поэпизодник
3. Сценарий будущего анимационного ролика
4. Раскадровка
5. Аниматик

8.3. Тестовые задания VI семестр

Задания с выбором и обоснованием ответа	
1	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Специалист, создающий анимационные фильмы по готовому сценарию с помощью современных компьютерных программ; он организует процесс создания анимации, следит за соответствием сценарию, отвечает за результат выполненных задач.</p> <p>а) автор произведения б) сценарист в) режиссёр</p> <p>Ответ: в Обоснование: Режиссёр — это творческий специалист, который руководит процессом создания произведения искусства, такого как фильм, спектакль, клип или шоу.</p>
2	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Последовательность рисунков, визуально рассказывающая сюжет постановки или сценария, это...</p> <p>а) раскадровка б) сценарий в) последовательность</p> <p>Ответ: а Обоснование: Раскадровка — это процесс разбивки анимационной сцены на отдельные кадры или кадровые композиции, которые описывают движение, действия и композицию элементов. Раскадровка нужна, чтобы: планировать и визуализировать</p>

	<p>движение и действия объектов в сцене; определить композицию и кадровую структуру анимации; проверить, как будет выглядеть анимация в последовательности кадров, и внести необходимые изменения или корректировки до создания окончательных анимационных секвенций. Служить важным инструментом коммуникации между аниматорами, режиссёрами и другими членами команды, чтобы донести задумку и визуальный стиль анимации.</p>
3	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Кто разрабатывает общую цветовую схему сцены или проекта</p> <p>а) фоновщик б) режиссёр в) продюсер г) художник- мультипликатор</p> <p>Ответ: а Обоснование: В своей работе художник-фонщик руководствуется эскизами и указаниями художника-постановщика. Для достижения нужного эффекта на экране он творчески интерпретирует эскиз, учитывает свойства плёнки (чёрно-белой и цветной), освещение, оптику, метод съёмки и др</p>
4	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Протагонист — это</p> <p>а) нечто, действующее противоположным образом; также соперник б) главный герой, центральное действующее лицо в) автор или исполнитель юмористических произведений</p> <p>Ответ: б Обоснование: Протагонистом часто называют главного героя сюжета литературного произведения, компьютерной игры или фильма. Протагонист не всегда бывает положительным героем: существует также антигерой, то есть протагонист с отрицательными чертами.</p>
5	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Фабула — это</p> <p>а) описание жизни героя до начала событий сценария б) последовательность происходящих в сюжете действий в отрыве от их мотивов и предпосылок. в) обращенный к самому себе закадровый голос героя, неслышимый другим персонажам</p> <p>Ответ: б Обоснование: Фабула представляет собой череду событий в литературном произведении в той последовательности, в которой они происходят в реальности этого сочинения. Автор komponует их, переплетает между собой, создаёт взаимосвязи и закономерности — и формирует сюжет.</p>
6	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p>

	<p>Сцена (или несколько сцен), происходящая в прошлом. Может являться воспоминанием одного из Героев</p> <p>а) флэшбэк б) форзац в) флэшфорвард</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Флешбек — это определённое воспоминание из прошлого, повторное переживание эмоций и ощущений. В искусстве флешбек — это приём, который используют в книге, фильме или сериале, показывая воспоминания главного героя в виде некой сцены из прошлого</p>
7	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Событие, после которого главный герой испытывает шок, а сюжет мультфильма меняется. Чаще это сказанная новость врача о смерти жены. Или осознание, что, проснувшись, главный герой получил сверхспособности. Важно понимать, что после него жизнь персонажа никогда не станет прежней.</p> <p>а) кульминация б) крючок в) катализатор</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Катализатор — это событие, после которого главный герой испытывает шок, а сюжет фильма резко меняется. Катализатором может являться любое событие, например, новость о смерти жены или осознание, что, проснувшись, главный герой получил сверхспособности.</p>
8	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Ключевые кадры анимации, которые изображают самые важные и яркие эмоциональные точки мультлика в цвете...</p> <p>а) продакшн б) колор скрипт в) инверсная кинематика</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Каждая студия с грамотным подходом к производству на этапе препродакшена обязательно создаёт колорскрипт. Он помогает увидеть проект с высоты птичьего полёта и оценить целостность истории, а также экономит бюджет.</p>
9	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Серия кадров, часть экранного произведения, объединённая единством содержания, времени и места действия</p> <p>а) сцена б) акт в) эпизод</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: является частью фильма и состоит из группы кадров, отмеченная единством места, времени и действия. Главная задача сцены — приблизить героя на</p>

	<p>один шаг к его цели на протяжении всей сюжетной линии фильма</p>
10	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Завершенная часть сценария, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных темой и драматическим противоречием, развивающая общую тему и основной драматический конфликт</p> <p>а) сцена б) акт в) эпизод</p> <p>Ответ: в Обоснование: Эпизод в кино — это одна или несколько сцен, характеризующихся единством времени и действия. Эпизод характеризуется трёхактной структурой: он с чего-то начинается, развивается до кульминации и чем-то заканчивается.</p>
11	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Столкновение противоборствующих идей, явлений. Является движущей силой действия в сценарии</p> <p>а) твист б) конфликт в) сюжетная линия</p> <p>Ответ: б Обоснование: конфликт — это противостояние двух сил. С одной стороны, выступает главный герой, у которого есть цель. Однако на пути к этой цели перед ним появляется препятствие, которое как бы отталкивает героя прочь от цели — это и есть противостоящая ему сила. Их непереносимое столкновение — конфликт.</p>
12	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Личная встреча с продюсером для того, чтобы рассказать о своём сценарии, и убедить приобрести его</p> <p>а) спектакль б) собеседование в) питч</p> <p>Ответ: в Обоснование: питчинг — это устная или визуальная презентация кинопроекта с целью нахождения инвесторов, готовых финансировать этот проект. Идею фильма или сериала обычно защищает сценарист, режиссёр, продюсер или представитель студии.</p>
13	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Использование в сценарии объектов, предметов или сеттинга из разных временных периодов. Чаще присутствует случайно, из-за того, что сценарист, пишущий историю о событиях, скажем, 50-летней давности не учитывает наличие объекта в тот период времени.</p> <p>а) МакГаффин б) отсылка в) анахронизм</p>

	<p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Анахронизм — устаревшее, не соответствующее условиям современности явление, понятие, мнение и т. п.; пережиток старины. Также анахронизмом могут называть нарушение хронологической точности при описании, изображении чего-либо, ошибочное отнесение событий, реалий или явлений одной эпохи к другой.</p>
14	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Вид сюжетного поворота, при котором информация, полученная читателем/зрителем за всё время, в развязке оказывается ложной</p> <p>а) твист б) субверсия в) точка невозврата</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Поворот сюжета — это происшествие, изменяющее ситуацию в фильме или сериале с точки зрения героя и/или зрителя. Точка в сценарии, где история сворачивает в какое-то неожиданное русло. Таким образом автор делает своё произведение более непредсказуемым, а значит и интересным для зрителей.</p>
15	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Мир, в котором происходит история. Определяет место и время действия, его продолжительность, окружение героев и фантастические допущения, если они присутствуют</p> <p>а) реткон б) сеттинг в) бэк-стори</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Сеттинг — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Он нужен в кино, настольных и компьютерных играх и литературе, чтобы создать подходящий контекст для событий.</p>
16	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Процесс изменения героя в ходе истории. Трансформация от состояния, в котором он не может добиться цели и/или решить свои проблемы до конечного, в котором это становится возможным.</p> <p>а) троп б) сюжетная линия в) арка героя</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Арка персонажа — это изменение героя в течение фильма или сериала. Под термином понимают эволюцию героя от начала его истории до её окончания. Этот приём является одним из движущих элементов сюжета и назван так потому, что в графическом отображении имеет дугообразную форму. События и встречи, которые происходят с героем в течение фильма, а также изменение внешних обстоятельств приводят к внутренним изменениям персонажа — в характере, миропонимании, отношениях с другими героями.</p>

17	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Черновая версия анимации видеоролика, позволяющая оценить движения, расположение и расстановку объектов в кадре, композицию, ракурсы камеры, тайминг сцен, продолжительность и соответствие музыкальной, звуковой и дикторской дорожек видеоряду, примитивные визуальные эффекты</p> <p>а) аниматик б) раскадровка в) скетч</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Аниматик — это черновик будущего мультфильма, фильма или эпизода, созданный в виде последовательности статичных изображений или простых движущихся эскизов. Он используется для визуализации и проверки идей, композиции, хореографии и общего потока работы.</p>
18	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Часть фильма, предшествующая началу основного действия; может иметь форму эпиграфа, предыстории, ретроспекции и т.д.</p> <p>а) эпилог б) пролог в) завязка</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Пролог существует как вступительная часть литературного и театрального произведения, которая предваряет общий смысл, сюжет или основные мотивы произведения. Он также может кратко излагать события, предшествующие основному действию (сюжету).</p>
19	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Подготовка 3D-модели персонажа к анимации, при которой внутри заранее отрисованной заготовки размещается набор виртуальных суставов и костей, устанавливаются закономерности его функционирования и возможные трансформации</p> <p>а) риггинг б) текстурирование в) моделирование</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Rigging (подготовка 3D-модели персонажа) — это процесс создания цифрового скелета (рига) для 3D-модели. Такой скелет, как и реальный, состоит из костей и суставов (в софте они называются джоинтами). В скелете также могут быть дополнительные связи, контролирующие определённые группы костей.</p>
20	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Рисунки, в которых информация из раскадровок уточняется: прорисовывается перспектива, фон, определяется более точное соотношение объектов и персонажей</p> <p>а) комикс б) риггинг</p>

	<p>в) лейаут</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: это прорисованная раскадровка, подготовленная к анимации. Это рисунки, в которых информация из раскадровок уточняется: прорисовывается перспектива, фон, определяется более точное соотношение объектов и персонажей. Создание фильма в лейауте требуется для того, чтобы узнать место персонажа в кадре, как он движется и с какой скоростью, как ложится озвучка.</p>
21	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>План – это</p> <p>а) рекомендация по композиции, в соответствии с которой объект помещается в левую или правую треть изображения;</p> <p>б) система условного деления кинематографического пространства;</p> <p>в) составление единого целого из отдельных частей соответственно сюжетной идее;</p> <p>г) расстояние от камеры до объекта съёмки.</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Крупность планов в кино — это отношение расстояния от видеокамеры к объектам съёмки и их размер в кадре. Некоторые виды крупностей планов: Дальний. персонажи находятся на общем фоне, а их размер составляет 1/7 высоты кадра. Общий. Захват героев в полный рост с небольшими зазорами сверху и внизу. Средний. В кадре отображают персонажей при нижней линии немного выше уровня колен. Крупный. Кадры портретного формата, в которых помещается небольшой зазор над головой, а снизу — верхняя часть плеч. Детальный. Камера фокусируется на отдельных небольших предметах или частях лица героев (глаза, пальцы и пр.).</p>
22	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Монтажная фраза – это</p> <p>а) законченная последовательность монтажных кадров, объединенных одним действием</p> <p>б) последовательность происходящих в сюжете действий в отрыве от их мотивов и предпосылок</p> <p>в) это часть мультфильма, в которой происходят действия в одном месте в одно время, главная задача которых, приблизить героя на один шаг к его цели на протяжении всей сюжетной линии фильма</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Монтажная фраза — это последовательность кадров, связанных между собой, которая рассказывает о простом законченном действии. Она объясняет поступок героя, его характер или значение события.</p>
23	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Чередующиеся сцены должны вызывать у зрителя мысль о подобии, взаимосвязи, аналогии показанных образов или событий. Например, это могут быть метафоры: человек-монумент, человек-птица, человек-чайник. Как называется этот вид монтажа?</p> <p>А) Аналитический монтаж</p> <p>Б) Клиповый монтаж</p> <p>В) Ассоциативный монтаж</p>

	<p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Ассоциативный монтаж — это метод монтажа, который устанавливает связи между разными кадрами или сценами на основе схожих тем, идей, эмоций, цветов, движений или любых других ассоциативных элементов. В результате у зрителя возникает понимание принципиально нового смысла основного действия или характера персонажей.</p>
24	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Состояние тревожного ожидания, беспокойства в мультфильме называют:</p> <p>А) опаска Б) саспенс В) пролог</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Саспенс — это состояние тревожного ожидания, беспокойства. Саспенс используется в кино, видеоиграх и художественной литературе. Он создаёт атмосферу напряжения: вот-вот произойдёт что-то ужасное, но что — пока неясно.</p>
25	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Параллельный монтаж – это</p> <p>А) объединение файлов, которые поступают одновременно из двух или более источников, в целостный видеоряд Б) процесс склейки между сценами, происходящими в одно и то же время. Перемещаясь между двумя повествованиями, редактор может создать нужное напряжение. В) чередующиеся сцены должны вызывать у зрителя мысль о подобии, взаимосвязи, аналогии показанных образов или событий</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Параллельный монтаж — это вид монтажа, при котором несколько событий происходят одновременно в пространстве или во времени. Этот приём позволяет рассказывать две или более истории одновременно, создавая напряжение и динамику.</p>
26	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Вид монтажа, построенный на принципе «распечатывания кадров», т.е. выявления смысла двух опорных кадров не на их столкновении, а на их удалении друг от друга и взаимодействии через череду промежуточных кадров; теория дистанционного монтажа разрабатывалась Артаваздом Пелешяном в 60-70-е годы</p> <p>А) аналитический Б) ассоциативный В) дистанционный</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Дистанционный монтаж — это вид монтажа в кинематографии, основоположником которого является армянский режиссёр и кинотеоретик Артавазд Пелешян. Простым языком, дистанционный монтаж — это когда два кадра растаскиваются в разные части фильма, но они соединены музыкой, каким-то сильным</p>

	<p>аккордом. Смысл дистанции между этими кадрами в том, что каждый из них должен как бы накопить смысл из других кадров, которые можно назвать контекстными. Отличительной особенностью такого монтажа является то, что монтажная связь строится не только между отдельными элементами, но и между совокупностями элементов.</p>
27	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Монтаж аттракционов</p> <p>А) метод организации монтажа, построенный на чередовании ярких, ударных эпизодов, производящих на зрителя сильное «чувственное» воздействие</p> <p>Б) монтаж финальной версии мультфильма в ускоренные сроки, в связи с ограничением времени производства</p> <p>В) склейка кадров, характеризующаяся динамичным темпом смены кадров</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Режиссёрский метод, в котором объекты, идеи и символы показаны в столкновении, для того чтобы оказать интеллектуальное и эмоциональное воздействие на зрителя. Автором метода является советский режиссёр театра и кино Сергей Эйзенштейн.</p>
28	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Интеллектуальные права на произведения (науки, литературы и искусства и т. д.)</p> <p>А) право голоса</p> <p>Б) авторское право</p> <p>В) интеллектуальное право</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Авторское право — институт гражданского права, регулирующий правоотношения, связанные с созданием и использованием (изданием, исполнением, показом и т. д.) произведений литературы или искусства, то есть объективных результатов творческой деятельности людей в этих областях.</p>
29	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость</p> <p>А) шарж</p> <p>Б) гэг</p> <p>В) фельетон</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость. Например, когда во время пожара человек носит воду решетом — это нелепость, но она может рассмешить. Изначальное значение слова gag - кляп, затычка.</p>
30	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: запрещается изменять направление вектора движения объекта, с правого на левое по отношению к вертикальной линии на стыке кадров.</p> <p>А) Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре</p> <p>Б) Монтаж по смещению осей съёмки</p>

	<p>В) Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Третий принцип монтажа по Соколову. Заключается в том, что на стыке кадров запрещается изменение вектора направления движения объекта на противоположное по отношению к центральной вертикали кадра.</p>
31	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: Общая закономерность принципа состоит в ограничении перемещения центра внимания двух стыкующихся кадров относительно друг друга. Перескок центра внимания по горизонтали для сохранения плавности перехода от кадра к кадру не должен превышать одной трети ширины экрана</p> <p>А) Монтаж по ориентации в пространстве Б) Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания) В) Монтаж по крупности</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Шестой принцип монтажа по Соколову. Монтаж по композиции кадров заключается в ограничении перемещения центра внимания в композиции двух стыкующихся кадров относительно друг друга. Центр внимания не должен изменяться больше, чем на одну треть кадра.</p>
32	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: данный принцип определяет, как нужно поступать режиссёру и оператору с движущейся «массой» в кадре, когда они снимают и монтируют кадры с каким-либо движением внутри этих кадров.</p> <p>А) Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре Б) Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре В) Монтаж по ориентации в пространстве</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Десятый принцип монтажа по Соколову. Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре предполагает учёт того, какую площадь кадра занимает движение. Чем эта площадь больше, тем больше движущаяся масса</p>
33	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: изображение двух взаимодействующих объектов должно производиться строго с одной стороны от линии их взаимодействия. Если же герой движется и пересекает ось — камера должна тоже двигаться и перейти на другую сторону оси.</p> <p>А) Монтаж по крупности Б) Монтаж по композиции кадров В) Монтаж по ориентации в пространстве</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Второй принцип монтажа по Соколову. Монтаж по ориентации в пространстве — принцип, по которому снимают и монтируют сцены с двумя и более людьми.</p>
34	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы,</p>

	<p>обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: кадры должны быть смонтированы с соблюдением фаз цикличности, создавая впечатление непрерывности хода движения и действия.</p> <p>А) Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре Б) Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре В) Монтаж по смещению осей съёмки</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Четвёртый принцип монтажа по Соколову. Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре заключается в том, что всё, что движется циклично и снимается несколькими последовательными планами, должно быть смонтировано с соблюдением фаз цикличности.</p>
35	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: при стыковке двух кадров, направление потока и количества света, а также положение теней, должны совпадать. Любые резкие изменения должны быть оправданы сюжетом.</p> <p>А) Монтаж по композиции кадров Б) Монтаж по цвету В) Монтаж по свету</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Седьмой принцип монтажа по Соколову. При монтаже по свету количество света и его направление, тени, их положение — всё это должно совпадать при стыковке двух кадров. 14 Любые резкие изменения должны быть оправданы сюжетом.</p>
36	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: нужно менять ось съёмки, и центр внимания. Эти изменения также не должны быть слишком резкими.</p> <p>А) Монтаж по смещению осей съёмки Б) Монтаж по ориентации в пространстве В) Монтаж по крупности</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Девятый принцип монтажа по Соколову. Монтаж по смещению осей съёмки заключается в том, что нельзя снимать следующий кадр, находясь на оси съёмки предыдущего кадра.</p>
37	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Автором принципов монтажа является:</p> <p>А) Эйзенштейн Б) Соколов В) Пудовкин</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Алексей Соколов – теоретик кино, автор принципов монтажа</p>
38	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы,</p>

	<p>обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: в предшествующем плане должно присутствовать пятно, которое занимает около одной трети площади в рамке кадра.</p> <p>А) Монтаж по цвету Б) Монтаж по свету В) Монтаж по композиции кадров</p> <p>Ответ: а Обоснование: Восьмой принцип монтажа – монтаж по цвету. Автор – Алексей Соколов.</p>
39	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: при склейке соседних кадров необходимо сохранять темп движения объектов</p> <p>А) Монтаж по темпу движущихся объектов Б) Монтаж по ориентации в пространстве В) Монтаж по фазе движущихся объектов</p> <p>Ответ: а Обоснование: Пятый принцип монтажа – монтаж по темпу. Автор – Алексей Соколов.</p>
40	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Определите принцип монтажа: при склейке соседних кадров необходимо сохранять направление движения объектов</p> <p>А) Монтаж по направлению движущихся объектов Б) Монтаж по ориентации в пространстве В) Монтаж по фазе движущихся объектов</p> <p>Ответ: а Обоснование: Третий принцип монтажа – монтаж по темпу. Автор – Алексей Соколов.</p>
41	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>В программе Adobe Premiere все эффекты делятся на</p> <p>А) простые и составные Б) встроенные и внешние В) встроенные и стандартные Г) звуковые и визуальные</p> <p>Ответ: в Обоснование: Встроенные эффекты в Adobe Premiere — это эффекты, которые изначально назначены любому клипу по умолчанию. К ним относятся эффект прозрачности, движения и скорости — для видеоклипов, и эффект громкости — для аудио. Чтобы просмотреть эти эффекты, нужно кликнуть на название одного из них в заголовке клипа. Стандартные эффекты — это эффекты, которые добавляются к клипам вручную. Они делятся на Video Effects и Audio Effects. Стандартные эффекты необходимо применить к клипу, а затем настроить на панели «Элементы управления эффектами».</p>
42	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы,</p>

	<p>обосновывающие выбор:</p> <p>Смена одного клипа или фрагмента, другим, во время воспроизведения называется...</p> <p>А) эффектом Б) переходом В) титром Г) паузой</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Переход — это прием, который помогает плавно переходить от одного кадра к другому и делает видео более динамичным и интересным. Вот некоторые виды переходов: Срезка (Cut). Один кадр мгновенно сменяется другим. Используется для создания резких и динамичных изменений в видео. Затухание (Fade). Постепенное исчезновение одного кадра и появление другого. Создает плавный и мягкий переход, который часто используется для обозначения начала или конца сцены. Растворение (Dissolve). Один кадр постепенно растворяется, а другой появляется на его месте. Используется для создания плавных и незаметных изменений между кадрами. Сдвиг (Slide). Перемещение одного кадра за пределы экрана, в то время как другой кадр появляется с противоположной стороны. Вращение (Spin). Кадры вращаются вокруг своей оси, создавая эффект вращения. Используется для создания захватывающих и необычных изменений.</p>
43	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Работа с эффектами в программе Adobe Premiere осуществляется?</p> <p>А) через главное меню программы Б) через панель «Эффекты» (Effects) В) на монтажном столе</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Панель «Эффекты» в Adobe Premiere Pro открывается через «Окно» > «Эффекты» или путём щелчка вкладки «Эффекты». Она расположена справа от панели «Программный монитор» и «Таймлайн».</p>
44	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое маркер?</p> <p>А) выделение фоновым цветом определенного видеофрагмента или его части Б) временная настройка ролика, позволяющая ускорить или замедлить его воспроизведение В) отметка определенного фрагмента ролика, позволяющая легко находить его при монтаже Г) блокировка редактирования ролика или клипа</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Маркеры в Adobe Premiere Pro обозначают важные моменты на временной шкале и помогают располагать и упорядочивать клипы. Можно использовать маркер, чтобы определить важное действие или звук в эпизоде или клипе. Маркеры используются только для справки и не изменяют видео.</p>
45	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p>

	<p>Выберите правильное утверждение:</p> <p>А) чем больше величина битрейта, тем лучше качество видео и больше его размер</p> <p>Б) от величины битрейта не зависит ни качество видео, ни его размер</p> <p>В) от величины битрейта зависит качество видео, но не зависит его размер</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Битрейт в Premiere Pro — это объём передаваемых данных видео- или аудиосигнала, измеренный в битах в секунду. Чем выше битрейт, тем выше качество видео и аудио.</p>																						
46	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое компрессия, применительно к видео - файлу?</p> <p>А) разделение звукового и видео - потоков</p> <p>Б) наложение звука на видео</p> <p>В) сжатие видео - файла, предназначенное для уменьшения его размера</p> <p>Г) сжатие видео - файла, предназначенное для увеличения его качества</p> <p>Д) архивация видео, применяемо для пересылки фильмов. Качество сжатого видео лучше качества исходных материалов</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Компрессия видеофайла — это процесс уменьшения размера файла без значительной потери качества.</p>																						
Задания на установление соответствия																							
47	<p>Поставьте в соответствие элемент драматургии произведения и его значение:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Инструмент</th> <th colspan="2">Функция</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Экспозиция</td> <td style="text-align: center;">а</td> <td>Момент наивысшего драматического напряжения в истории, нередко содержащий в себе мораль</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Кульминация</td> <td style="text-align: center;">б</td> <td>Заключительная часть фильма, знаменующая его смысловое завершение; может быть закрытый (когда конфликт исчерпан) и открытый (когда конфликт не исчерпан или не поставлена смысловая точка)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Финал</td> <td style="text-align: center;">в</td> <td>Представление зрителю героя и сеттинга. Является частью завязки, показывающей «обычную жизнь» Героя</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tbody> <tr> <td style="width: 33%;">1</td> <td style="width: 33%;">2</td> <td style="width: 33%;">3</td> </tr> <tr> <td>в</td> <td>а</td> <td>б</td> </tr> </tbody> </table>	Инструмент		Функция		1	Экспозиция	а	Момент наивысшего драматического напряжения в истории, нередко содержащий в себе мораль	2	Кульминация	б	Заключительная часть фильма, знаменующая его смысловое завершение; может быть закрытый (когда конфликт исчерпан) и открытый (когда конфликт не исчерпан или не поставлена смысловая точка)	3	Финал	в	Представление зрителю героя и сеттинга. Является частью завязки, показывающей «обычную жизнь» Героя	1	2	3	в	а	б
Инструмент		Функция																					
1	Экспозиция	а	Момент наивысшего драматического напряжения в истории, нередко содержащий в себе мораль																				
2	Кульминация	б	Заключительная часть фильма, знаменующая его смысловое завершение; может быть закрытый (когда конфликт исчерпан) и открытый (когда конфликт не исчерпан или не поставлена смысловая точка)																				
3	Финал	в	Представление зрителю героя и сеттинга. Является частью завязки, показывающей «обычную жизнь» Героя																				
1	2	3																					
в	а	б																					
48	<p>Синтезируйте крупности планов и их определения.</p> <p>1) дальний план</p> <p>2) общий план</p> <p>3) 1-й средний план</p> <p>4) 2-й средний план</p> <p>5) крупный план</p> <p>6) макроплан</p> <p>А) человек во весь рост</p> <p>Б) человек и окружающая его обстановка</p> <p>В) деталь, например глаз</p> <p>Г) человек до пояса</p> <p>Д) голова человека</p>																						

	<p>Е) человек до колен</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Б</td> <td>А</td> <td>Е</td> <td>Г</td> <td>Д</td> <td>В</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	Б	А	Е	Г	Д	В				
1	2	3	4	5	6												
Б	А	Е	Г	Д	В												
49	<p>Сопоставьте значения</p> <p>а) Синхронизация это б) Мультипликация это в) Анимация это г) Создание фильма из ранее отснятых материалов, это д) Персонаж это</p> <p>Варианты ответов:</p> <p>1) это особый вид киноискусства, создаваемый специалистами, которые используют для создания персонажей различные материалы и техники. 2) координация событий для работы системы в унисон 3) технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой 4) герой, действующее лицо произведения, которое может быть представлено в различных формах, в том числе в форме текстового описания 5) монтаж</p> <table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> <td>Г</td> <td>Д</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> </tr> </table>	А	Б	В	Г	Д	2	1	3	5	4						
А	Б	В	Г	Д													
2	1	3	5	4													
Задание на установление последовательности																	
50	<p>Установите последовательность этапов работы над мультфильмом</p> <table border="1"> <tr> <td>1 этап</td> <td>2 этап</td> <td>3 этап</td> <td>4 этап</td> <td>5 этап</td> <td>6 этап</td> <td>7 этап</td> <td>8 этап</td> </tr> <tr> <td>Б</td> <td>А</td> <td>В</td> <td>Д</td> <td>Г</td> <td>Ж</td> <td>Е</td> <td>З</td> </tr> </table> <p>Варианты ответов:</p> <p>1) разработка персонажей 2) работа над идеей (авторский сценарий, переработка литературного произведения) 3) работа с раскадровкой 4) анимация 5) работа над фонами и декорациями 6) монтаж аудио и видеоматериалов 7) озвучивание 8) просмотр</p>	1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап	6 этап	7 этап	8 этап	Б	А	В	Д	Г	Ж	Е	З
1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап	6 этап	7 этап	8 этап										
Б	А	В	Д	Г	Ж	Е	З										
Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа																	
51	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Идейно-тематический анализ произведения состоит из следующих компонентов:</p> <p>а) тема, б) кульминация в) идея г) сверхзадача</p>																

	<p>д) диалог е) развязка ж) конфликт</p> <p>Ответ: а, в, г, ж Обоснование: Идеино-тематический анализ произведения состоит из следующих компонентов: тема, идея, сверхзадача, конфликт, сквозное действие, контрсквозное действие.</p>
52	<p>К звуковому оформлению мультфильма относятся (выберите несколько вариантов):</p> <p>А) шум Б) музыкальные инструменты В) речь Г) музыка Д) тишина Е) видеоклипы Ж) музыкальное оборудование</p> <p>Ответ: а, в, г, д</p>
53	<p>Выберите основные элементы сюжетной композиции мультфильма:</p> <p>а) сцена б) экспозиция в) завязка г) эпизод д) флэшбек е) развитие действия ж) твист з) кульминация и) развязка к) реткон л) финал</p> <p>Ответ: б, в, е, з, и, л</p>
Задание с развернутым ответом	
54	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Сценарий – это...</p> <p>Ответ: литературно-драматическое произведение с подробным описанием действия, являющееся основой для создания мультфильма.</p>
55	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Трёхактная структура или Парадигма Филда</p> <p>Ответ: Трёхактная драматургическая структура — это классическая структура драматургического произведения, подразумевающая его деление на три части (или акта), в каждом из которых последовательно развивается ход событий и раскрывается художественный замысел произведения.</p> <p>В первом акте зрители знакомятся с главным героем и его миром. Это называется экспозиция. Экспозиция завершается завязкой — событием, которое переворачивает мир главного героя буквально с ног на голову.</p> <p>Во втором акте главный герой преодолевает препятствия на пути к своей цели — так развивается конфликт истории.</p> <p>К моменту перехода в третий акт герой не только терпит сокрушительное поражение,</p>

он еще аккумулирует весь полученный опыт, трансформируется внутренне и исключительно в безнадежной ситуации находит единственно правильное решение и стимул бороться до конца.

В третьем акте происходят важнейшие события — кульминация и развязка.

Кульминация — центральное событие фильма, наиболее напряженный момент в развитии действия; все предыдущие части служат подготовкой к ней.

Развязка — это логическое окончание истории, описание того, как сложилась судьба героев после кульминации.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.
- наглядные методы (видеоматериалы, явления, наглядные пособия);
- практические методы (практические занятия, творческие работы, курсовые работы);

Изучение дисциплины «Основы мультирежиссуры» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работе в команде на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с анимационными редакторами и рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения практических занятий студенты работают над проектами. Занятия приближены к студийным условиям, где каждое упражнение вносит вклад в проект. Помимо практической работы, проводятся коллективные обсуждения всей кафедрой текущих проектов с демонстрацией работ на большом экране.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Лекционные занятия	Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов, мультфильмов.
Практические занятия	Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений. Голосование, опросы – обсуждение, в ходе которого ученики активно включаются в поиск истины, открыто делятся мнениями и учатся аргументировать свою точку зрения. Проекты – самостоятельная работа над поставленной задачей. Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Зачет с оценкой	
отлично (5)	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, проявившим творческие способности в понимании и использовании учебно-программного материала в практической работе.
хорошо (4)	Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы.
удовлетворительно (3)	Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
неудовлетворительно (2)	неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно", выставляется студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.
Зачет	
зачтено	Оценка "зачтено" выставляется студентам, проявившим творческие способности в понимании и умении выполнять все поставленные задачи преподавателем. Студент активно включался в работу, выполнял требования преподавателя, выполнил работы в полном объеме и в срок.

незачтено	Обучающийся не выполнил работы в срок и полном объёме или выполнил меньше половины работ на низком художественном уровне.
Тестовые задания	
отлично (5)	Для оценки «отлично» студент должен набрать необходимое количество баллов (85-100% от общего количества баллов в тестах). Закрытые задания оцениваются по 2 балла за ответ, комбинированные задания оцениваются по 2 балла за ответ (1 балл за неполный правильный ответ, где указана буква, но не приведены аргументы), открытые задания оцениваются в 3 балла (1 балл за недостаточно раскрытый верный ответ, ограниченный 1-2 предложениями). Неверный или отсутствующий ответ оценивается в 0 баллов.
хорошо (4)	Для оценки «хорошо» студент должен набрать необходимое количество баллов (84-55% от общего количества баллов в тестах).
удовлетворительно (3)	Для оценки «удовлетворительно» студент должен набрать необходимое количество баллов (54-30% от общего количества баллов в тестах).
неудовлетворительно (2)	Студент набрал меньше 0-29% от общего количества баллов в тестах.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Макки Р. Диалог: Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов - М.: Альпина нон-фикшн, 2018. – 31 с.
2. Мовшовиц Д. От идеи до злодея. Учимся создавать истории вместе с Pixar - М.: Эксмо, 2022 – 11 с.
3. Снайдер Б. Спасите котика - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 29 с.
4. Асенин В. Волшебники экрана - М.: Искусство, 1974 – 68 с.
5. Баженова Л. М. Азбука кино - М.: Просвещение, 2005. - 152-166 с.
6. Норштейн Ю. Снег на траве - М.: ВГИК 2005 – 92 с.
7. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм - М.: ВГИК, 2014 – 55 с.
8. Хитрук Ф.С. Профессия аниматор (в 2 тт., т. 1) – М.: Гаярти, 2007 – 304 с.

Интернет-источники

1. «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=tYMa2PVqfKg>
2. «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=BQmGXzNMw0E>
3. «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=oDIp4p0ev8k>
4. «Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Ljp4wlfH8MI>
5. «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=aLGIoZbk6YY>
6. «И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=f2L1fAl3qg0>
7. «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=NiYj3uD8vic>
8. «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975 (новая версия); [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=b8vNtfym47Y>
9. «Необыкновенный матч», реж. Б. Дёжкин, 1955; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=IJK3CKTХаро>
10. «Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980; [Электронный ресурс]. — Режим доступа:

<https://www.youtube.com/watch?v=mbEDsW2c5s4>

11. «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Lyibra6L59E&t=29s>

12. «Цветик-семицветик», реж. М. Цехановский, 1949; [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=nqa2dl2CIh4>

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

На занятиях используются: видео лекции, видео презентации, телеграмм конференции, облачные хранилища, работа с интернет-источниками.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.