

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.М.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Сценарное мастерство**

Направление подготовки/специальности (код, наименование)
51.04.02 Народная художественная культура

Программа подготовки
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

Квалификация (степень) выпускника:
Магистр

Форма обучения:
очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - овладение основами сценарного мастерства в сфере анимационного кино; формирование комплекса знаний о тенденциях, традициях, новшествах драматургии современного экранного искусства.

Задачи дисциплины:

1. - Теоретическое осмысление новшеств драматургии современного анимационного фильма.
2. Изучение особенностей создания сценария анимационного фильма, жанровой системы современного анимационного искусства.
3. Приобретение практических навыков создания сценариев анимационного фильма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1 обязательной части магистерской подготовки по направлению подготовки 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Дисциплина осваивается во 2 семестре. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: Моушн-дизайн, Технологии анимации и мультимедиа, Режиссура мультимедиа.

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: УК-4, ПК-3. ПК-4* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Результаты обучения
УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Знает теорию социальных коммуникаций, особенностей их осуществления на иностранном (ых) языке(ах). Умеет: осуществлять социальные и профессиональные коммуникации, в том числе на иностранном (ых) языке(ах) Владет: навыком свободной коммуникации, в том числе на иностранном (ых) языке(ах),
ПК – 3 Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов	ЗНАЕТ: - историю кино, мультимедиа и анимации, - различные виды и жанры анимации и мультимедиа - понимать принципы работы над проектом в сфере

	<p>анимации и мультимедиа</p> <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта - оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
<p><i>ПК – 4</i></p> <p>Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения</p>	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения - принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа - основы звукорежиссуры <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами использования съемочной, осветительной, проекционной техники и вспомогательного оборудования для осуществления записи в области анимации и мультимедиа - способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись - навыками написания и корректировки сценария

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- особенности драматургии анимационного фильма;
- особенности драматургической конструкции различных жанров анимационного кино.

Уметь:

- применять знания особенностей создания драматургии анимационного аудиовизуального произведения для воплощения авторского замысла.

Владеть:

- навыками создания сценариев анимационного фильма.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 2 з. е., 72 акад. часа, из них **на очной форме обучения** контактных 34 акад. ч., СРС 38 акад. ч., формы контроля – зачет с оценкой во 2 семестре.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, и проводимых в интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточн ой аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ практические	ИКР	СРС	
1	Движущееся изображение как первооснова кинематографического искусства	2	2			3	
2	Заявка	2	2			3	
3	Образ времени, места и обстоятельств	2	2			3	
4	Жанровое многообразие анимации	2	2			3	
5	Образ героя, высказывание, сверхзадача	2	2			3	
6	Драматургия. Подготовка к событию. Кульминация	2	2			3	
7	Время и пространство в анимационном кино	2	2			3	
8	Темп и ритм	2	2	1		3	
9	Стилевые особенности литературного сценария для анимации	2	2	2		3	
10	Музыка и голос	2	2	1		3	
11	Экранизация		2	1		3	

12	Фантазия и трансформация в анимации.	2	2	1		2	
13	Жест, деталь, рифма, интонация в анимационном кино	2	2	2		3	Опрос
							<i>Зачет с оценкой</i>
	Итого:		26	8	0	38	

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Тема 1. Движущееся изображение как первооснова кинематографического искусства. Изображение. Кадр. План. Композиция кадра. Мизансценирование. Специальные кинематографические средства. особенности драматургии анимационного фильма.

Тема 2. Заявка. Важность создания заявки при создании АВП. Определение драматургической конструкции анимационного фильма.

Тема 3. Образ времени, места и обстоятельств. Время физическое и время художественное. Драматургическая функция пространства. Двухмерное и трехмерное пространство в анимации. **Тема 4. Жанровое многообразие анимации.** Фильм — сказка. Лирическая миниатюра. Фантастика. Юмористическая сценка. Особенности драматургической конструкции различных жанров анимационного кино. Философская притча. Музыкальный фильм.

Тема 5. Образ героя, высказывание, сверхзадача. Мотивировка героя, характер, приемы драматургии.

Тема 6. Драматургия. Подготовка к событию. Кульминация. Комплексная драматургическая модель современной анимации. Образ четырехмерного пространства. Художественные приемы визуализации нефизической реальности. Кульминация. Фабула. Катарсис.

Тема 7. Время и пространство в анимационном кино. Время физическое и время художественное. Драматургическая функция пространства. Двухмерное и трехмерное пространство в анимации.

Тема 8. Темп и ритм.

Ритм в структуре литературного сценария. Художественные приемы построения ритмики в литературном сценарии. Динамика в структуре литературного сценария. Управление динамикой в литературном сценарии.

Тема 9. Стилиевые особенности литературного сценария для анимации. Возможности крупного и общего планов в анимационном кино. Особенности создания сценариев анимационного фильма Первичность изображения в анимационном кино. Отличия литературного сценария анимационного фильма от литературного сценария игрового фильма.

Тема 10. Музыка и голос. Способы сочетания изображения и звука. Речевая характеристика образа.

Тема 11. Экранизация. Переложение в форму киносценария литературной основы. Сказка, басня, стихотворение, эпос, притча.

Тема 12. Фантазия и трансформация в анимации. Описание нефигуративного звукомзыкального образа.

Тема 13. Жест, деталь, рифма, интонация в анимационном кино. Детали персонажа, места действия, жесты, интонации и их роль в сценарии анимационного фильма.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела, суть работы	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Задание 1. Заявка. Написание авторской заявки на анимационный фильм. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе	Творческое задание	Доклад
2	Задание 2 Диалог Написание диалога для эпизода на выбор: на основе литературного материала, авторского материала или прописать диалог для будущего проекта. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе	Творческое задание	Доклад
3	Задание 3 Жанры Создание сценария этюда анимационного фильма 1-3 минуты в предложенных мастером жанрах. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.	Творческое задание	Доклад
4	Задание 4 Сверхзадача. Синописис Проработка заявки и написание синописиса будущего проекта анимационного фильма. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.	Творческое задание	Доклад
5	Задание 5 Образ героя Создание проекта образа героя. Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе	Творческое задание	Презентация
6	Задание 6 Время, место, обстоятельства Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах. Проверка и анализ. Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.	Творческое задание	Презентация
	Задание 7 Темп и ритм Работа над собственным или коллективным проектом над темпом и ритмом будущего фильма. Планирование хронометража и темпоритма отдельных сцен. Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.	Творческое задание	Презентация

	Задание 8 Трехактная структура Разработать трехактную структуру и поворотные события Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе	Творческое задание	Доклад
	Задание 9 Время, место, обстоятельства Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах. Проверка и анализ. Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.	Творческое задание	Проект

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль).

Входной контроль проводится в виде устного опроса (беседы) в ходе первого занятия по дисциплине. Перечень вопросов:

1. Диалог и монолог в сценарии фильма
2. Заявка и синопсис
3. Основные формы сценарной записи.
4. Сюжет.
5. Фабула.
6. "Авторское кино" и жанровый кинематограф
7. Мотивация и сверхзадача

Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи заданий, опроса, тестового материала и др.) в течении и в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета с оценкой.

6.1. Система оценивания

Система оценивания в табличной форме.

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на семинаре - презентация	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация Зачет с оценкой	

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Критерии оценки доклада:

Зачтено - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

Оценивание презентации

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

Критерии оценки выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

Зачтено - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или не достаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

6.4 Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.4.1Перечень заданий:

Задание 1. Заявка. Написание авторской заявки на анимационный фильм. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 2 Диалог. Написание диалога для эпизода на выбор: на основе литературного материала, авторского материала или прописать диалог для будущего проекта. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 3.. Жанры. Создание сценария этюда анимационного фильма 1-3 минуты в предложенных мастером жанрах. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Сверхзадача. Синописис. Проработка заявки и написание синописиса будущего проекта анимационного фильма. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Образ героя. Создание проекта образа героя. Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 6. Время, место, обстоятельства. Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах. Проверка и анализ. Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 7. Темп и ритм. Работа над собственным или коллективным проектом над темпом и ритмом будущего фильма. Планирование хронометража и темпоритма отдельных сцен.

Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 8. Трехактная структура. Разработать трехактную структуру и поворотные события для будущего проекта короткометражного анимационного фильма. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 9. Время, место, обстоятельства. Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах. Проверка и анализ. Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 10. Стилизованные особенности литературного сценария для анимации. Выполнения стилизации фрагментов предлагаемых преподавателем эпизодов, отрывков из произведений (кино или литературных) или коротких рассказов для анимации. Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 11. Экранизация. Написание экранизации рассказа, стихотворения, повести на выбор студента, по согласованию с преподавателем. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 12. Жест. Проработка персонажа и его жестикуляции с учетом определенного жанра.

Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 13. Деталь. Проработка деталей работающий на сюжет, в реализуемом сценарии или проекте. Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 14. Интонация. Работа с интонацией в сценарии анимационного фильма. Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 15. Поэпизодный план. Написать поэпизодный план будущего проекта короткометражного анимационного фильма. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 16 Жанры. Создание сценария этюда анимационного фильма 1-3 минуты в предложенных мастером жанрах. Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

6.4.2 Перечень вопросов к зачету:

- 2 Дайте краткое определение жанров драматургического искусства.
- 3 Какую роль в киноискусстве играет литературный сценарий? Каким требованиям он должен отвечать?
- 4 Разнообразие жанров в анимации. Перечислить с краткой характеристикой
- 5 Композиция сценария.
- 6 Ритм и динамика в структуре литературного сценария.
- 7 Роль музыки и шумов в драматургии анимационного фильма.
- 8 Что такое драматургическая функция пространства?
- 9 Каково содержание понятий «физическое время» и «художественное время»?

- 10 Что такое «экранное время»? Существует ли оно в других искусствах?
- 11 Роль ритма и музыкальности в анимации.
- 12 Композиционные элементы сценария. Что такое кульминация?
- 13 Композиционные элементы сценария. Что такое развязка?
- 14 Композиционные элементы сценария. Что такое коллизия?
- 15 Композиционные элементы сценария. Что такое центральное событие?
- 16 Композиционные элементы сценария. Что такое событие?
- 17 Композиционные элементы сценария. Что такое завязка?
- 18 Какие основные принципы построения эпизода существуют?
- 19 Диалог и монолог в сценарии. Какова их роль в анимационном сценарии?
- 20 Композиционные элементы анимационного короткометражного сценария: завязка, драматические перипетии, главное событие, кульминация, развязка.
- 21 Главный герой произведения. Как вызвать к герою симпатию зрителей?
- 22 Главный герой произведения. Каковы особенности создания анимационных персонажей?
- 23 Композиционные элементы короткометражного сценария. Драматические перипетии.
- 24 В чем отличие темы от идеи?
- 25 Что вы понимаете драматическая ситуация?
- 26 Как диалог работает на характер персонажа?
- 27 Уточнение текста диалогов на стадии озвучания фильма
- 28 Заявка, синопсис, основные формы сценарной записи.
- 29 В чем разница сюжета и фабулы?
- 30 Жанры анимационного кино, их особенности
- 31 Своеобразие процесса формирования жанров в кинодраматургии
- 32 Новые жанры в современном кинематографе
- 33 "Авторское кино" и жанровый кинематограф.
- 34 Приведите любой пример детали в образе анимационного персонажа, как она помогает раскрыть образ?
- 35 Что такое центральное событие, приведите пример анимационного фильма
- 36 Дайте краткое определение жанров драматургического искусства.
- 37 Какую роль в киноискусстве играет литературный сценарий? Каким требованиям он должен отвечать?
- 38 Разнообразие жанров в анимации. Перечислить с краткой характеристикой
- 39 Композиция сценария.
- 40 Ритм и динамика в структуре литературного сценария.
- 41 Роль музыки и шумов в драматургии фильма.
- 42 Что такое драматургическая функция пространства?
- 43 Каково содержание понятий «физическое время» и «художественное время»?
- 44 Что такое «экранное время»? Существует ли оно в других искусствах?

6.4.3 Итоговый тест

1. Анимация представляет собой процесс создания движущихся изображений из серии статичных изображений.

1. =Верно
2. Неверно

2. На чем основывалась драматургия первых американских мультфильмов?

1. =комиксы
2. авторский сценарий
3. они не использовали сценарий все основывалось на гэггах

3. Юрий Норштейн режиссер мультфильма «Ежик в тумане».

1. =Верно
2. Неверно

4. Продолжите фразу: Любое творчество – это диалог художника с...

1. =миром
2. собой
3. людьми
4. Богом

5. Чье это высказывание?

«Режиссер – это Колумб на корабле. Он хочет открыть Америку, а команда хочет домой.

Как увлечь матросов? Это большое дело».

1. =Ф.Феллини
2. С. Эйзенштейн
3. В. Старевич
4. А. Татарский

6. Что такое кино?

1. =Кино – это движущееся изображение
2. Кино – это рассказанные изображениями истории
3. Кино – это сказка

7. Эйзенштейн называл анимационные кино свехкином.

1. =Верно
2. Неверно

8. Какова драматургическая задача общего плана?

1. показать обстановку и героя в ней
2. =дать возможность герою продемонстрировать движение и действие
дать иллюзию движения
4. задать темпо-ритм

9. Какой план наиболее выигрышный для анимации?

1. Средний
2. Крупный
3. =Общий
4. Вестерн
5. Голливудский

10. Самый выигрышный план для анимации крупный или общий?

1. крупный
2. =общий

11. Является ли внутрикадровое движение камеры способом осуществления движения в кинематографе

1. =Да
2. Нет

12. Кто сказал: “Творчество - это всегда недосказанность. Если художник делает идеальный эскиз, то дальше изображение не будет развиваться.”

1. Эйзенштейн

2. =Норштейн
3. Татарский

13. Как называется схематическое изображение всех героев истории и построение отношений между ними?

1. Сторибук
2. = Карта персонажей
3. Компоновка

14. Негативное пространство в драматургии возникает из взаимодействия сюжета и фабулы.

1. =Верно
2. Неверно

15. Фактическая хронологическая цепочка событий - это

1. =Фабула
2. Сюжет

15.....- это последовательность событий с истории.

1. =Сюжет
2. Фабула

16. Даже если соблюсти единства времени, места и действия, то все равно сюжету будет предшествовать фабулы.

- 1.=Верно
2. Неверно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Литература

1. Нехорошев, Л. Н. Драматургия фильма [Электронный ресурс] : учебник / Л. Н. Нехорошев. - Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, 2009.
<https://e.lanbook.com/reader/book/94229/#1>
2. Аль, Д. Н. Основы драматургии : учебное пособие / Д. Н. Аль. — 10-е изд., стер. — Санкт- Петербург : Планета музыки, 2022. — 280 с. — ISBN 978-5-8114-9217-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/196747>
3. Аль Д. Н. Основы драматургии[Текст] : учебное пособие для вузов, 6-е изд., испр. - СПб. : Лань, 2013. - 288 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Бартон, К. Как снимают мультфильмы [Текст] = How to animate cut-outs for amateur films : пер. с англ. / К. Бартон. - М. : Искусство, 1971. - 85 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма [Текст] : с рисунками автора / М. Сафронов. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. - 304 с. : ил. - ISBN 978-5-905669- 33-0 : 564.00 р.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

6. Эльзессер, Томас. Теория кино. Глаз, эмоции, тело [Текст] / Т. Эльзессер, М. Хагенер. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2016. - 440 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Хитрук, Ф. С.. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

В) Программное обеспечение и интернет-ресурсы

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система eLibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс» Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Научная электронная библиотека Режим доступа: <http://elibrary.ru/>

Интернет-ресурсы

1. Сайт студии анимационного кино "Мельница" <http://melnitsa.com/>
2. Сайт СКА "Петербург" <http://www.skapetersburg.ru/>
3. Киностудия "Союзмультфильм" <https://souzmult.ru/>
4. Портал "Ленфильма" <http://www.lenfilm.ru>
5. Клуб аниматоров - ANIMATIONCLUB.RU <https://animationclub.ru>

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Материально-техническое обеспечение занятий:

Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института. Доска (интерактивная доска) и/или экран.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;

- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;

- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:

- устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;

- дисплеем Брайля PAC Mate 20;

- принтером Брайля EmBraille ViewPlus;

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;

- акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;

- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и): ...

Программа одобрена на заседании кафедры