

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Институт кино и телевидения (ГИТР)»**

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО
деканом художественного
факультета
И.В. Миляевым

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА ХУДОЖНИКА»
ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ
«ПОДГОТОВКА К ПОСТУПЛЕНИЮ В ВУЗ»

Форма обучения – очно - заочная

1. Аннотация

Дисциплина формирует представление о работе художника в экранном искусстве, базовые навыки самостоятельной творческой работы в создании художественных разработок для кино и анимации при помощи современных компьютерных технологий, помогает выполнить задание творческого конкурса ГИТР.

2. Место дисциплины

Базируется на школьных знаниях мировой художественной культуры, практических навыках, полученных в процессе самостоятельного обучения или обучения в художественной школе, дисциплине "Основы телевизионного мастерства", является основой для подготовки к творческим вступительным испытаниям.

3. Планируемые результаты

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать задачи художников в экранном искусстве; базовые принципы художественного решения кино- и анимационного проекта; традиции искусства кино, анимации и компьютерной графики;

уметь создавать эскизы, экспликацию, концепт-арт к фильмам и анимации на базовом уровне; использовать теоретические знания в практической работе; используя современные компьютерные технологии;

владеть базовым спектром художественно-выразительных средств и использовать их в своей работе; навыками самостоятельной творческой работы в процессе создания художественного образа и воплощения его в эскизах.

4. Объем дисциплины

4 зачетные единицы (144 академических часа).

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
24	12		0,3	36,3	71,7	36

5. Содержание дисциплины

Раздел, форма аттестации	Тема №№	Всего часов	Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль –подготовка к ПА
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация (ПА)	Всего		
Художник в экранном искусстве. Профессии художников	1-3	27	6	3			9	18	
Раскадровка	4	9	2	1			3	6	
Разработка героя к фильму	5	9	2	1			3	6	
Разработка героя к анимации	6	9	2	1			3	6	
Разработка локации к фильму	7	9	2	1			3	6	
Разработка локации к анимации	8	9	2	1			3	6	
Создание экспликации к фильму	9-10	18	4	2			6	12	
Создание эксплекации к анимации	11-12	18	4	2			6	12	
Оформление работ, создание портфолио									
Экзамен	13	36,3				0,3	0,3		36
Итого:		144	24	12		0,3	36,3	71,7	36

Тематическое содержание занятий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

- заниматься систематической, постоянной творческой работой
- регулярно посещать занятия с целью консультаций с педагогом, совместного с сокурсниками анализировать работы
- приобретать навыки публичного просмотра своих произведений
- регулярно посещать выставки и художественные музеи, читать искусствоведческую литературу, учиться анализировать произведения искусства и повышать уровень мастерства
- посещать библиотеки, учиться собирать исторический материал, используя различные источники, в том числе сеть Интернет
- относиться к своим семестровым работам, как к содержимому будущего портфолио дипломника, и представляющему его творческое лицо.
- использовать уникальную возможность попробовать себя в стилистически очень разных темах не только для профессионального роста, но и для составления яркого запоминающегося портфолио

Методические рекомендации по выполнению заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

7. Образовательные технологии

Занятия лекционного типа - формирование теоретических основ в области профессии художника в экранном искусстве.

Занятия семинарского типа - выполнение практических работ по заданной теме, анализ и обсуждение выполненных работ в процессе групповых дискуссий, индивидуальные практические задания на занятиях

Текущий контроль успеваемости - выполнение разделов творческих практических заданий

Консультации - консультации к экзамену

Промежуточная аттестация - выполнение творческих практических заданий

Самостоятельная работа - сбор изобразительного материала по заданной теме, выполнение набросков, разработка экспликаций, поиск цветового и светотонального решения, поиск образа персонажа, подготовка к практическим занятиям, текущему контролю, промежуточной аттестации.

8. Ресурсное обеспечение

Учебная литература

1. Петров А.А. Классическая анимация: Нарисованное движение: учеб. пособие / А.А. Петров. – М.: ВГИК, 2010. - 10 экз.
2. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учеб. пособие / сост. Н.А. Саблина. – Липецк: Липецкий гос. пед. ун-т, 2018. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>
3. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео [Электронный ресурс]: азбука анимации / Н.С. Куркова. – Кемерово: КемГИК, 2016. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>

Программное обеспечение

1. Mac OS 11.0.1
2. Keynote
3. Numbers
4. Pages
5. 7z
6. Safari
7. Google Chrome
8. Yandex Browser
9. Adobe Acrobat Reader DC
10. Adobe Creative Cloud
11. Sketch Up
12. Final Cut Pro X
13. OBS Studio
14. Zoom
15. Skype
16. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных

1. Videosmile - <https://videosmile.ru/>
2. Уроки Adobe Animate CC - www.uroki-flash-as3.ru/uroki-adobe-animate-cc.html
3. Sayhi
- <https://say-hi.me/24-kadra/krutejshij-kurs-po-animacii-v-flash-kak-sozdat-svoj-multik.html>
4. Sinefex - <https://www.cinefex.com/>
5. Аниматор.ру - <http://www.animator.ru/>
6. Электронный каталог библиотеки ГИТР - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
7. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»
- <http://www.biblioclub.ru/>
8. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью»
- <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>

Материально-техническая база

1. Учебная аудитория.
2. Учебная аудитория (художественный павильон – помещение для работы со специализированными материалами)
3. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТР.
4. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении № 3.

9. Оценочные материалы

9.1 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины

отлично - студент продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам на высоком, профессиональном уровне) в полном объеме и соответствии с требованиями к подаче материала; продемонстрировал навыки уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

хорошо - студент продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам на высоком, профессиональном уровне) в целом в соответствии с требованиями к подаче материала; продемонстрировал хорошие навыки использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

удовлетворительно - студент продемонстрировал достаточное умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, передачам, сериалам, выполнил их в неполном объеме и соответствии с требованиями к подаче материала, но вместе с тем достаточным; продемонстрировал начальные навыки использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

неудовлетворительно - студент не продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам), не выполнил задание в полном объеме и в полном соответствии с требованиями к подаче материала; не продемонстрировал сформированные навыки использования художественно-

выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

9.2 Материалы к текущему контролю

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

9.3 Материалы к промежуточной аттестации

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>