

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Борзова Елена Петровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 04.09.2025 17:33:25
Уникальный программный ключ:
47a1003be3dbe1f519918b8c0b2351a332279632

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Северо-Западный университет»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.31 Изобразительное решение мультимедийного произведения**

**специальность
55.05.01 Режиссура кино и телевидения
Специализация:
Режиссёр мультимедиа**

Нормативный срок освоения – 5 лет
(форма обучения - очная)
Квалификация выпускника-
специалист

Санкт-Петербург, 2025

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»,
Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»,
Режиссёр мультимедиа, форма обучения – очная, одобренной на заседании Учёного совета образовательной организации (протокол от 17.05.2025 № 5), утверждённой ректором Автономной некоммерческой организации высшего образования «Северо-Западный университет» 17.05.2025, разработана с учётом рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы образовательной организации на 2025/2026 учебный год, утверждённых ректором образовательной организации 17.05.2025.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Цели и задачи освоения дисциплины**
- 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**
- 4. Объем дисциплины и виды учебной работы**
- 5. Содержание дисциплины**
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
 - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины**
- 6. Практические занятия**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**
- 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основная цель дисциплины – подготовка режиссёра мультимедиа, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в области мультимедийного искусства

Задачами дисциплины являются:

- формирование высокообразованного режиссёра профессионала мультимедийного искусства нового поколения путём освоения классических знаний в области изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств;
- творческое осмысление новых возможностей режиссёра с появлением современных компьютерных технологий;
- практическое овладение методикой создания изобразительного и аудиовизуального решения современного мультимедийного проекта;
- овладение навыками глубокого изучения изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач;
- приобретение необходимых знаний в области производственного осуществления творческого замысла в процессе создания аудиовизуального проекта;
- обучение мастерству, необходимому для формирования и реализации изобразительного замысла в процессе съёмок, в контакте с художником, оператором, аниматором, творческим коллективом группы, производственным коллективом студии.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Изобразительное решение мультимедийного произведения» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) ОП ВО. Ее изучение осуществляется на 2 курсе в 3-м и 4-м семестрах.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, необходимы для успешного освоения следующих дисциплин: «Режиссура мультимедиа», «Режиссура интерактивных медиа».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся общепрофессиональной ОПК-6 и профессиональных ПК-1, ПК-3, ПК-5 компетенций (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	ОПК-6. Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в	<i>Знает:</i> ОПК-6.1. специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции; ОПК-6.2. функциональные обязанности членов временного творческо-

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<p>производственного коллектива;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ОПК-6.3. вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели;</p> <p>– точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива;</p> <p>ОПК-6.4. демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ОПК-6.5. навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;</p> <p>ОПК-6.6. коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;</p> <p>ОПК-6.7. способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.</p>

Наименование категории (группы) профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	ПК-1. Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных	<p><i>Знает:</i></p> <p>ПК-1.1 современные методы реализации мультимедиа проектов;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ПК-1.2. находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;</p> <p>ПК-1.3. обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;</p>

	технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<p>ПК-1.4. точно формулировать идею мультимедиа проекта;</p> <p>ПК-1.5. отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;</p> <p>ПК-1.6. находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;</p> <p>ПК-1.7. формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;</p> <p>ПКО-1.8. создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ПК-1.9. цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<p>ПК-3. Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p>ПК-3.1. как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ПК-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p>ПК-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p>ПК-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ПК-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

	<p>ПК-5. Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа - проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объёмные скульптуры.</p>	<p><i>Знает:</i> ПК-5.1. технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений; <i>Умеет:</i> ПК-5.2. выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа; организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих; <i>Владеет:</i> ПК-5.3. навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брендмауэров и объёмных скульптур.</p>
--	--	---

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- важнейшие творческие проблемы в процессе создания кино-, видео- и мультимедийного проекта;
- основные закономерности композиции во всех видах искусства;
- выразительные возможности тонального и цветового изобразительного решения;
- технологию изготовления эскиза;

уметь:

- анализировать драматургическое произведение (сценарий), находить соответствующее драматургии изобразительное решение в эскизах и экспликации;
- работать с автором сценария, с оператором, художником-постановщиком, с творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии во всех периодах производства;

владеть навыками:

- глубокого изучения изобразительных и документальных материалов;
- производственно-технологической разработки визуального решения проекта в рисунках и чертежах;
- производственного осуществления изобразительного замысла в процессе создания произведения искусства мультимедиа.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических (135 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации – экзамен (4-й семестр).

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		3	4	
Работа с преподавателем (контактные часы):	78	48	30	
Теоретический блок:				
Лекции	14	14	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	64	34	30	
Самостоятельная работа	66	24	42	
Форма промежуточной аттестации – экзамен	36	–	36	
ВСЕГО	Акад. час.	180	72	108
	З. е.	5	2	3

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название разделов и тем	Общая трудо-емкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Введение в специальность. Мультимедиа как синтез искусств	1	–	1	–
Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается	3	–	1	2
Тема 3. Основные этапы развития искусства мультимедиа	3	–	1	2
Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии	3	–	1	2
Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте	5	1	2	2
Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа	5	1	2	2
Тема 7. Анализ литературного произведения	4	–	2	2
Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта	5	1	2	2
Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы	6	2	2	2
Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношения между собой и с	5	1	2	2

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
окружением изобразительными средствами.				
Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов	5	1	2	2
Тема 12. Отличительная черта кинематографа	4	–	2	2
Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером мультимедиа	6	2	2	2
Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником	4	–	2	2
Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения	4	–	2	2
Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в подготовительный период	4	–	2	2
Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в съемочный период	4	–	2	2
Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков	4	–	2	2
Тема 19. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта	4	–	2	2
Тема 20. Фантазия и трансформация. Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура	4	–	2	2
Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа	5	1	2	2
Тема 22. Творческий метод художника-постановщика в современном аудиовизуальном производстве	4	–	2	2
Тема 23. Компоненты изобразительного решения анимационного фильма и мультимедийного проекта	5	1	2	2
Тема 24. Достоверность и условность художественного решения в творчестве художников	4	–	2	2

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:		
		Лекции	Практ. зан.	Самост. работа
Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе	5	1	2	2
Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического, эмоционального воздействия на зрителя	5	1	2	2
Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта	5	1	2	2
Тема 28. Современные стилистические поиски	4	–	2	2
Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении проекта	4	–	2	2
Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника	4	–	2	2
Тема 31. Анализ литературного сценария	4	–	2	2
Тема 32. Исследование характеров героев	4	–	2	2
Тема 33. Экспликация – первоначальный замысел изобразительного строя фильма.	4	–	2	2
Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы с оператором и художником	4	–	2	2
Промежуточная аттестация – экзамен	36			
ИТОГО	180	14	64	66

5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

Тема 1. Введение в специальность.

Мультимедиа как синтез искусств

Значение изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств в профессии режиссёра мультимедиа. Мультимедиа – синтез искусств. Литература, живопись, графика, актерская игра, монтаж, трехмерное экранное пространство, звук. Режиссерская организация. Технологии и творчество.

Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается

Кино и мультимедиа как средство массового общения. Масштабность и камерность. Документализм, историзм и вымысел.

Тема 3. Основные этапы развития искусства мультимедиа

Роль пионеров отечественного анимационного кино и их достижения в формировании условного графического, живописного и киноязыка.

Рождение отечественного кинематографа. Новый анимационный кино язык. В.Старевич, И.Иванов – Ванно, А.Алексеев, З. и В Брумберг, Л.Атаманов и другие мастера.

Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии

Первая экспериментальная мастерская анимации в ГТК (в будущем ВГИК) в 1923 году.

Новые технологии. Театр. Эстрада. Художников смежных профессий. Появление во ВГИКе художественного факультета. Телевидение. Компьютерное искусство. Появление кафедры анимации и компьютерной графики. Создание факультета анимации и мультимедиа во ВГИКе.

Тема 5. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте

Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства.

Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа

Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач. Творчество и технологические проблемы. Исторические проекты. Погружение в эпоху.

Тема 7. Анализ литературного произведения

Жанры в искусстве мультимедиа. Особые выразительные средства в аудиовизуальном искусстве. Новые творческие возможности режиссеров в эпоху новейших компьютерных инструментов.

Тема 8. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта

Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы. Место художника в коллективе съемочной группы. Творческие задачи режиссера и художника при создании изобразительного решения проекта и ансамбля главных действующих лиц. Воплощение стилистических задач режиссера.

Тема 9. Экспликация, персонажи, раскадровка, эскизы.

Изобразительные средства, помогающие режиссеру и художнику решать драматургические задачи.

Тема 10. Поиск образов героев, раскрытие их характеров, их взаимоотношений между собой и с окружением изобразительными средствами

Художественно организованный замысел аудиовизуального проекта. Значение жизненных наблюдений, артистизм, знакомство с эпохами их стилистическими особенностями. Владение цветовыми нюансами, фактурами, умение работать с силуэтом и деталью.

Тема 11. Создание ансамбля характеров в серии эскизов

Коллективное творчество съемочной группы. Формирование единого видения.

Тема 12. Отличительная черта кинематографа

Синтез искусств с активным использованием новейших цифровых технологий как отличительная черта современного кинематографа.

Тема 13. Особенности работы художника над стилистическим и образным решением фильма с режиссером мультимедиа

Круг задач, решаемых творческой группой в подготовительном периоде проекта.

Тема 14. Значение искусства кинооператора в формировании экранного результата и особенности совместной работы с художником

Зрительный и пластический образы. Особенности совместной работы художника и оператора фильма и мультимедийного проекта в вопросах колористического решения и его трансформации, плотности изображения, звучания акцентов, соотношения декораций и персонажей, работа целого и деталей.

Тема 15. Отличительные особенности цифрового изображения

Достоинства и недостатки. Пути преодоления жесткости изображения. Компьютерные спецэффекты. Соединение изображений.

Тема 16. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в подготовительный период

Совместная работа членов творческой группы. Работа над режиссерским сценарием; определение жанра, стиля, художественного решения; изучение документального материала, определение спорных позиций; проработка персонажей; уточнение количества второстепенных персонажей, составление лимита затрат постановочных средств, сведение сметы; создание эскизов героев, второго плана, создание экспликации; утверждение эскизов к производству и начало изготовления материальной части проекта; проведение фото- и кинопроб, подготовка к началу съемочного периода.

Тема 17. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художника) в съемочный период

План и график съемок, предварительная разработка комбинированных съемок и реализация их в съемочном периоде. Обработка изображения.

Тема 18. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков

Тема 19. Освоение современных методов создания выразительного решения мультимедийного проекта

Единство графического стиля в изображении персонажей, декораций и места действия.

Тема 20. Фантазия и трансформация.

Кино-, видео- и мультимедиа для детей. Мультимедиа и карикатура

Соединение реальных киносъемок с компьютерной обработкой изображения. Физические данные актера и решение образа экранного героя средствами анимации и компьютерной графики.

Тема 21. Разработка идей мультимедийного образа

Разнообразие школ в анимации и мультимедиа. Образ героя как характеристика эпохи.

**Тема 22. Творческий метод художника-постановщика
в современном аудиовизуальном производстве**

Компьютерные программы, используемые художником и режиссером в новейших проектах.

**Тема 23. Компоненты изобразительного решения
анимационного фильма и мультимедийного проекта**

Отличие театрализованного решения от кинематографического. Кинематографический образ и театральный – разница в степени стилизации. Большая условность театрального пространства и театральных персонажей. Особенности фактур и материала в театральном костюме. Своеобразие методов отделки и работы над деталями. Свойства оптики и пленки, особенности формата экрана, диктующие более пристальное внимание к работе с деталями.

**Тема 24. Достоверность и условность художественного решения
в творчестве художников**

Тема 25. Единство общего и крупного планов в кинематографе

**Тема 26. Выразительная деталь как средство драматургического,
эмоционального воздействия на зрителя**

Тема 27. Цветовой акцент аудиовизуального проекта

Цветовой акцент и колористическое решение проекта.

Тема 28. Современные стилистические поиски

Моделирование пространства в компьютерной анимации.

Тема 29. Документальная точность и образный подход в решении проекта

Тема 30. Последовательность работы режиссера и художника

Эмоциональное восприятие литературного сценария.

Тема 31. Анализ литературного сценария

Режиссерские установки. Творческие задачи художника-постановщика и работа его с художниками исполнителями.

Тема 32. Исследование характеров героев

Составление списков костюмов и реквизита для каждого героя фильма

**Тема 33. Экспликация – первоначальный замысел
изобразительного строя фильма**

**Тема 34. Уточнение задач в ходе совместной работы режиссера
с оператором и художником**

Распределение обязанностей, творческие поиски и эксперименты.

6. Практические занятия

Практические занятия по изобразительной композиции воспитывают в обучающемся умение самостоятельно разбираться в многообразии жизненных явлений, способность анализировать идейно-художественную сущность сценария, находить возможности ее воплощения в аудиовизуальном произведении, овладение навыков образного изложения средствами своего искусства существа драматургии в изобразительной экспликации, в эскизах образов героев и декорационного оформления.

Будущему режиссеру мультимедиа необходимо также развитое творческое воображение и навыки рисунка и живописи по памяти; умение воплотить найденное в эскизах решение в процессе подготовки к съемке, в съемочном и монтажно-тонировочном периоде.

Цель занятий:

- развитие образного мышления, творческой фантазии и чувства юмора;
- воспитание навыков графического изложения собственных мыслей;
- тренировка в рисунке по представлению;
- поиск графического стиля;
- освоение различных графических техник;
- практическое ознакомление с методом производственной разработки персонажей и мультимедийного пространства;
- развитие навыков в исполнении цветowych эскизов;
- практическое решение задачи изобразительной взаимосвязи персонажа и декорации.

Обучение изобразительной композиции мультимедиа и аудиовизуальному искусству осуществляется путем выполнения последовательных заданий с постепенным усложнением их содержания – от работы над решением отдельных образов героев и над отдельными фрагментами произведения до полного развернутого решения сценария или крупного литературного произведения.

Практические задания по разработке изобразительного решения аудиовизуального проекта даются обучающимся на основе:

- отрывка литературного произведения малой формы: стихотворения, рассказа, басни;
- сочинения авторского сюжета в серии рисунков на свободную тему;
- русской народной сказки;
- современного сатирического произведения;
- классического литературного произведения;
- литературного произведения по выбору обучающегося.

Работа над каждым заданием, независимо от его сложности, должна протекать в следующей последовательности:

- 1) выбор литературного первоисточника;
- 2) анализ сущности драматургии первоисточника;
- 3) определение задачи, стоящей перед режиссером мультимедиа;
- 4) создание эмоциональной цветовой экспликации;
- 5) изучение материала и зарисовки в творческой папке-альбоме, пополняющейся в течение всего курса обучения;
- 6) решение задачи в поисковых эскизах;
- 7) образное решение композиционной задачи в эскизах персонажей, декораций и реквизита будущего аудиовизуального произведения;
- 8) определение средств производственной реализации этого решения. выбор материалов, описание съемочных работ, создание рисунков деталей реквизита, чертежей;
- 9) исполнение в соответствующих компьютерных программах экранных фрагментов найденного изобразительного решения.

По каждому заданию обучающийся должен выполнить следующие работы:

- зарисовки по изучению материала размером 12 см × 16 см,
- эмоциональная цветовая экспликация размером 12 см × 16 см,
- поисковые эскизы размером 12 см × 18 см,
- эскизы образов героев, декораций и мизансцен размером 30 см × 45 см,
- экранные фрагменты в стилистике будущего аудиовизуального произведения (20 – 40 секунд экранного времени).

Вышеуказанные размеры являются ориентировочными для преподавателя и обучающимися и могут быть изменены в зависимости от характера образного решения работы

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература

1. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: Учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств. Кемерово: КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
2. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

Дополнительная литература

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения. – М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей. – М.: Искусство, 1990.
3. Базен А., Ренуар Ж. Музей кино. – М., 1995.
4. Бергман о Бергмане. – М., Радуга, 1985.
5. Бертольд Брехт о театре: Сб. статей. – М., 1960.
6. Брессон Р. Музей кино. – М., 1994.
7. Выготский Л. Психология искусства. – М., 1987.
8. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. – М.: Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. – М.: Искусство, 1964.
10. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах. – М.: Искусство, 1980.
11. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах. – М.: Искусство, 1954-61.
12. Тарковский А. Начало... и пути. – М.: ВГИК, 1994.
13. Тарковский А. Уроки режиссуры. – М., 1993.
14. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах. – М. Искусство, 1964-71.

8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://bibli-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSB WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut.

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории (оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами), библиотеку (имеющую рабочие места для обучающихся), компьютерные классы.

Оборудование в аудитории	Кол-во
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Хопёр	1
Манипулятор мышь Genius	1
Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	
Конфигурация системного блока:	12
– процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	12
– оперативная память – 32 Gb	12
– системный диск – SSD 254Gb	
– дата диск – SATA 1Tb	
– графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
– операционная система – Windows 10 64Bit	
– монитор LG25UM58-P	
– наушники Sennheiser HD215	
Программное обеспечение аудитории	
– Adobe CC 2018 – на 12 компьютеров	
– Autodesk 3DS Max, Maya 2018 – на 12 компьютеров	
Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
Системный блок HP Z440 №:	8
Монитор BENQ BL2420/T	
Клавиатура Genius KB-220E	
Манипулятор мышь HP Optical	
Наушники Sennheiser HD215	
HDMI Switcher VS-161H	
Программное обеспечение аудитории	
Adobe CC 2018 – на 8 компьютеров	8
Microsoft Office 2016 - на 8 компьютеров	8
Kaspersky Endpoint Security 10 - на 8 компьютеров	8
Autodesk 3DS Max, Maya 2017 - на 8 компьютеров	7
The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) - на 8 компьютеров	1
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	
Конфигурация системного блока:	12
– процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	

Оборудование в аудитории	Кол-во
– R4500 – Стабилизатор 4500ВА	1
– Затемнение окон	
– Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	2
– Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	15