

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

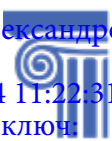
ФИО: Борзов Александр Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 20.05.2024 11:22:31

Уникальный программный ключ:

455c1bb9c883bfa2e44bcad3e1e



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
РЕСТАВРАЦИОННО-
СТРОИТЕЛЬНЫЙ
ИНСТИТУТ

**Частное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский реставрационно-строительный институт»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.30 Колористика мультимедийных произведений**

специальность

55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация:

Режиссёр мультимедиа

Нормативный срок освоения – 5 лет

(форма обучения - очная)

Квалификация выпускника-

специалист

Санкт-Петербург, 2024

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 17.05.2024 № 5), утверждённой ректором Частного образовательного учреждения высшего образования «**Санкт-Петербургский реставрационно-строительный институт**» 17.05.2024, разработана с учётом рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы образовательной организации на 2024/2025 учебный год, утверждённых ректором образовательной организации 17.05.2024.

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. Самостоятельная работа обучающихся**
- 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

Дисциплина «Колористика мультимедиа произведений» изучается на базе основных теоретических и профессиональных практических дисциплин подготовки режиссера мультимедиа и направлена на овладение обучающимися принципами, навыками и приемами цветовосприятия, комплексного знания и эффективного использования колористической палитры для изобразительного воплощения творческих замыслов и задач режиссера мультимедиа.

Основная цель дисциплины – изучение сформировавшихся в живописи и других видах искусства на протяжении длительного исторического процесса колористических способов и приемов для изображения визуальных объектов и образов в целях реализации сценария мультимедийного произведения.

Главная задача дисциплины – научить обучающихся применению колористических способов и приемов для изображения визуальных объектов и образов в работе режиссера мультимедиа произведения.

Задачи дисциплины:

- формирование правильного цветового мышления и способности использовать данные знания и умения в процессе создания анимационных и мультимедийных произведений;
- подготовка высокопрофессиональных режиссеров, вооруженных определенными знаниями и умениями в области построения тональных отношений, цветовых отношений и колористической композиции;
- выработка у обучающихся профессиональных навыков и умений работы с цветом в различных пространственных и образных сочетаниях;
- освоение и профессиональное использование обучающимися традиционных и новых изобразительных цветовых возможностей для достижения высоких творческих результатов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Колористика мультимедиа произведений» 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», «Компьютерная графика и анимация», «Изобразительное решение мультимедийного произведения».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

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

Таблица 1

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез	ОПК-6. Способен объединить и	Знает: ОПК-6.1. специфику коллективной

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
художественных вкладов участников творческого процесса	направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	деятельности по созданию экранной продукции; ОПК-6.2. функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива; <i>Умеет:</i> ОПК-6.3. вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели; – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива; ОПК-6.4. демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда; <i>Владеет:</i> ОПК-6.5. навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения; ОПК-6.6. коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса; ОПК-6.7. способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
Тип задач: художественно-творческий		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	ПК-3. Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> 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; <i>Умеет:</i> ПК-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам; ПК-3.3. формировать экранное пространство

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; ПК-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> ПК-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой (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):	64	34	30
Теоретический блок:			
Лекции	–	–	–
Практический блок:			
Практические и семинарские занятия	64	34	30
Самостоятельная работа	2	2	–
Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой	6	–	6
ВСЕГО	Акад. час.	72	36
	З. е.	2	1

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название разделов и тем	Общая трудоемкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Основные понятия колористики	2	2	–
Тема 2. Цветокolorистика в мультимедиа	4	2	2
Тема 3. Общие принципы цветоведения	2	2	–

Название разделов и тем	Общая трудо- емкость, час.	В том числе:	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 4. Основы восприятия цвета	2	2	—
Тема 5. Основные характеристики цвета	2	2	—
Тема 6. Основные функции цвета в природе	2	2	—
Тема 7. Свойства цвета	2	2	—
Тема 8. Освещение и цвет	2	2	—
Тема 9. Понятие предметного цвета и локальный тон	2	2	—
Тема 10. Цветовой и тоновой контраст	2	2	—
Тема 11. Общее тоновое и цветовое состояние	2	2	—
Тема 12. Цветовой круг и палитра	2	2	—
Тема 13. Цвет в природе и в живописном изображении	2	2	—
Тема 14. Цветовое единство изображения	2	2	—
Тема 15. Цвето-тональные отношения	2	2	—
Тема 16. Теплая гамма в живописи	2	2	—
Тема 17. Холодная гамма в живописи	2	2	—
Тема 18. Ярко-насыщенная цветовая гамма	2	2	—
Тема 19. Общие понятия колорита	2	2	—
Тема 20. Колорит и пространство	2	2	—
Тема 21. Роль фона в колорите	2	2	—
Тема 22. Колоризм видения и колоризм представления	2	2	—
Тема 23. Доминирующие цвета в построении колорита	2	2	—
Тема 24. Понятие цветового рефлекса	2	2	—
Тема 25. Сведения о символике цвета	2	2	—
Тема 26. Цвет и его роль в композиции	2	2	—
Тема 27. Цвета и их психологическое воздействие. Цветовые ассоциации	2	2	—
Тема 28. Цветовые сочетания: контраст и нюанс	2	2	—
Тема 29. Эволюция цветовых предпочтений.	2	2	—
Тема 30. Импрессионистическое построение колорита	2	2	—
Тема 31. Цветовая символика. Теории цветовой гармонии	2	2	—
Тема 32. Японская колористика	2	2	—
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	6		
ИТОГО часов	72	64	2

5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

Современный кинематограф требует от режиссера обладания комплексом навыков и приемов цветоведения и колористического восприятия окружающего мира и его изобразительного воплощения в фильме. Использование цветовых отношений и создание колористической гармонии в мультимедийном и кино-компьютерном проекте являются важнейшим этапом творчества режиссера в процессе создания фильма. Рабочая программа по дисциплине «Колористика мультимедиа произведений» охватывает основные способы и приемы творческого процесса режиссера мультимедиа по воплощению его замысла в виде рисунков.

Тема 1. Основные понятия колористики

Колористика – наука о цвете, включающая изучение его природы, характеристик, значения, культурных особенностей и практического применения. Колористика как необходимый инструмент художников, ее значение в работе профессионала, связанного с цветом.

Тема 2. Цветоколористика в мультимедиа

Теория цвета. Значение знания теории цвета при создании видеороликов, презентаций, сайта, разработке дизайна того или иного продукта и т.д.

Тема 3. Общие принципы цветоведения

Основные цвета художественной системы цветовоспроизведения – красный, синий и желтый – как основа для получения всех остальных цветов. К ним относятся. Аддитивная система RGB Максвелла, где основными цветами являются красный, зеленый и синий.

Вторичные цвета – оранжевый, фиолетовый и зеленый, получаемые совмещением двух основных.

Третичные цвета – красно-оранжевый, красно-фиолетовый, сине-фиолетовый, сине-зеленый, желто-зеленый и желто-оранжевый, создаваемые смешиванием основных со вторичными.

Тема 4. Основы восприятия цвета

Цвет существует, только если представлены три его компонента: зритель, предмет и освещение. Несмотря на то, что чисто белый свет воспринимается как бесцветный, в действительности он содержит все цвета видимого спектра. Когда белый свет достигает объекта, поверхность избирательно поглощает одни цвета и отражает другие; только отражённые цвета создают у зрителя восприятие цвета.

Тема 5. Основные характеристики цвета

К основным характеристикам цвета относят: цветовой тон, насыщенность и светлоту. Цветовой тон – признак хроматического цвета, по которому один цвет отличается от другого: зеленый, синий, фиолетовый. Насыщенность — степень отличия хроматического цвета от ахроматического, схожего с ним по светлоте.

Тема 6. Основные функции цвета в природе

В природе человек встречается с бесконечным разнообразием цветовых гармоний, которые недоступны самой дерзновенной фантазии. Достаточно вспомнить феерическую картину северного сияния, или игру солнечного света в кристаллах, или же радугу — природный эталон цветовой гармонии. Именно в восприятии картин и красок природы нужно искать истоки прекрасного, цветовой гармонии, эмоциональной чуткости.

Принцип гармонии, прежде всего, относится к эстетике цвета, воплощает в себе художественное начало и является обязательной и первичной целью композиции. Красота цветовых отношений — синоним гармонии.

Разнообразие цветовых сочетаний в природе играет в жизни организмов огромную роль. Для одних это проявляется в умении слиться с окружающей их природой, чтобы избежать встречи с хищником или, наоборот, напасть незаметно. А для других яркая контрастная окраска служит как бы сигналом и предупреждением о их несъедобности.

Тема 7. Свойства цвета

Тема 8. Освещение и цвет

Тема 9. Понятие предметного цвета и локальный тон

Локальный цвет – основной цвет какого-либо предмета без учета внешних влияний. Локальный цвет или предметный цвет – цвет, сохраняемый предметом в независимости от освещения.

Тема 10. Цветовой и тоновой контраст

Тональный контраст возникает при разнице между самым светлым и самым темным тоном на изображении, причем независимо от оттенка цвета. Это контраст между белым, черным и оттенками серого цвета.

Цветовой контраст возникает при сочетании разных оттенков цвета, он отвечает за то, каким образом цвета взаимодействуют друг с другом.

Тема 11. Общее тоновое и цветовое состояние

Общее тоновое и цветовое состояние природы - это результат воздействия силы общего освещения, которое подчиняет себе цвета предметов: они изменяются и по светлоте, и по насыщенности. В серый день цвет травы выглядит более плотным (тёмным) и малонасыщенным, чем в солнечную погоду. В сумерки все предметы темнеют, ослабевают по насыщенности красные, оранжевые и жёлтые цвета, более интенсивными становятся голубые и зелёные.

Тема 12. Цветовой круг и палитра

Цветовой круг Иттена — это инструмент для подбора цветовых сочетаний. Схема помогает дизайнерам и художникам составить палитру, в которой оттенки гармонируют друг с другом. Создатель схемы — Иоханнес Иттен, швейцарский художник, преподаватель и дизайнер. ... В варианте справа подобрана спокойная палитра из нежных пастельных оттенков. Цветовой круг Иоханнеса Иттена применяют как новички, так и опытные дизайнеры. С инструментом можно работать вручную или воспользоваться графическими редакторами и специальными программами.

Тема 13. Цвет в природе и в живописном изображении

Цвет не виден в темноте, хотя предмет сохраняет и в темноте свой цвет и притом тот же самый цвет: свет только делает цвет предмета видимым. Говоря образным языком одного из цветоведов, в этом вопросе на сцене — так мы обычно думаем — два независимых актера: уходящий и приходящий свет (освещение солнцем, луной, лампой) и остающийся неизменным цвет — неперенное и собственное свойство предмета. ... Цвет, отраженный предметом, меняется и в зависимости от цвета окружающих предметов. Все они, как

вторичные излучатели, также освещают соседние предметы своим отраженным светом.

Тема 14. Цветовое единство изображения

Тема 15. Цвето-тональные отношения

Цветотональные отношения— это взаимная связь (сходство и различие по трем основным свойствам цвета) между цветовыми пятнами, воспринимаемыми одновременно. Оценить цветовые отношения можно сравнением одного цвета с другим при цельном их восприятии.

Тема 16. Теплая гамма в живописи

Теплые цвета: желтый, желто-оранжевый, оранжевый, красно-оранжевый, красный и красно-фиолетовый напоминают солнце, огонь, то, что в природе дает тепло. Холодные цвета: желто-зеленый, зеленый, сине-зеленый, синий, сине-фиолетовый и фиолетовый ассоциируются в нашем представлении со льдом, снегом, водой, лунным светом и т.п.

Тема 17. Холодная гамма в живописи

Тема 18. Ярко-насыщенная цветовая гамма

Тема 19. Общие понятия колорита

Колорит изображения (итал. colorito, от лат. color — краска, цвет) — это общая эстетическая оценка цветовых качеств произведения искусства, характер цветовых элементов изображения, их взаимосвязи, согласованности цветов и оттенков. Внешнее выражение колорита — живописность и красочность цветовых сочетаний в произведении.

Тема 20. Колорит и пространство

В создании картины на долю колорита приходится (в числе прочих задач) и решение пространства. Этот вопрос имеет важное значение и в картине со сложным интерьером, где весьма существенную роль играет перспективное построение, и в пейзаже. Ведь значительная доля воздействия пейзажной картины, ее поэтичность и притягательная сила лежат именно в пространстве, его «бездонности».

Тема 21. Роль фона в колорите

Тема 22. Колоризм видения и колоризм представления

Есть колоризм видения, когда художник видимое умеет воспроизвести в тончайших, разнообразных и богатых отношениях. В его глазу, а затем под его кистью все получает свою колористическую разработку и образное гармоническое претворение. И есть колоризм представления, когда художник на основе жизненных впечатлений может сам комбинировать, сортировать, сопоставлять, исключать одно, вводить другое и таким образом давать свое толкование красоты и гармонии.

Тема 23. Доминирующие цвета в построении колорита

Первичные цвета палитры — это цвета, из которых можно получить другие, путем смешения между собой, но их невозможно получить из других цветов. Если говорить о цветовом круге, то первичными цветами будут красный, синий и желтый. В цифровом же пространстве первичными будут красный, синий и зеленый, что связано с механизмом восприятия цвета человеческим глазом.

Вторичные цвета получаются путем смешения первичных. Из трех первичных цветов можно получить три вторичных: желтый + красный = оранжевый, желтый + синий = зеленый, красный + синий = фиолетовый.

Тема 24. Понятие цветового рефлекса

Цветовой рефлекс – это отражённый цвет от предметов, особенно хорошо его видно в затемнённых участках. Чтобы наглядно увидеть как работают рефлекс – возьмите несколько листов цветной бумаги/каких-то цветных предметов и подойдите к зеркалу. По очереди подносите их к лицу и увидите как синий лист сделает тень на вашем лице синей, а красный – красным.

Тема 25. Сведения о символике цвета

Символика цвета в искусстве и антропологии относится к использованию цвета как символа в различных культурах.

Тема 26. Цвет и его роль в композиции

Тема 27. Цвета и их психологическое воздействие. Цветовые ассоциации

Тема 28. Цветовые сочетания: контраст и нюанс

Цветовая гамма бывает контрастной, с сильными переходами между светлыми и темными, серыми и насыщенными цветами, либо нюансной, на основе плавных и незначительных переходов между оттенками. Чем отличается нюанс от контраста, видно на простейшем примере монохроматической гаммы: В том и другом случае варьируются светлота и насыщенность тона. Если разместить все представленные оттенки на цветовом круге в виде точек, мы увидим, что расстояние между ними в нюансной и контрастной гаммах отличается. тона, расположенные близко на цветовом круге, образуют нюансное сочетание.

Тема 29. Эволюция цветовых предпочтений.

Цвет у древних народов. Цветовые предпочтения в Древнем Египте и Древней Греции. Цвета эпохи Возрождения

Тема 30. Импрессионистическое построение колорита

Тема 31. Цветовая символика. Теории цветовой гармонии

Тема 32. Японская колористика

Традиционные японские цвета — это набор цветов, которые издревле использовались при производстве одежды и в других ремёслах, а также описаны в литературе. Традиционные цвета появились с введением в 603 году принцем Сётоку Системы двенадцати рангов. Она основана на пяти элементах китайской натурфилософии. Система Сётоку указывала каждому рангу цвет головного убора, а также вводила киндзики (禁色, запрещённые цвета), которые было разрешено носить только высшей знати.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает изучение рекомендованной учебной литературы, работу в библиотеке, посещение выставок, музеев, художественных и технических библиотек, просмотр анимационных и художественных фильмов в процессе подготовки к выполнению колористических заданий по тематике дисциплины:

- создание колористических сочетаний;
- создание колористического рисунка;

– разработка колористической композиции

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги «Лекции по искусству анимации»: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
2. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика: Альбом. – М.: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2018. - 132 с.
3. Солин А.И. Задумать и нарисовать мультфильм: Учебное пособие – М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
4. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005. - 111 с.
5. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
6. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении /Пер.с англ. – М.: ГИТР, 2005. - 196 с.

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://biblio-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 LTSC WINENTLTSCBUPGRD 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, видеопроекционным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами), библиотеку (имеющую рабочие места для обучающихся), компьютерные классы.