

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОСНОВЫ СЦЕНАРИЯ И РЕЖИССУРЫ

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)

Статус дисциплины – нормативная

Учебный план 2018 года

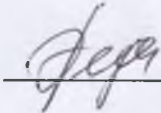
Описание учебной дисциплины по формам обучения

Курс	Семестр	Очная						
		Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Индивидуальные задания	Форма контроля
1	1,2	52/1,4	34	10	24	17	-	
2	3,4	52/1,4	34	10	24	17	-	Зачет (3)
3	5,6	52/1,4	34	10	24	17	-	
4	7	24/0,7	18	4	14	9	-	Экзамен (7)
<b>Всего</b>		180/5	120	34	86	60	-	

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ГОС ВО

Программу разработала  А.С. Березина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н.Г. Феденко

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дисциплина «Основы сценария и режиссуры» является базовой частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1 - 4 курсов (I - VII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает темы истории возникновения драматургии, основы сценарного мастерства, основы режиссуры, основные понятия драматургии, особенности работы над сценарием, создание сценария и раскадровок к анимационным фильмам.

Дисциплиной предусмотрено изучение программ, предназначенных для написания сценария и графического редактора для создания раскадровок.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 з. е., 180 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 34 часа для очной формы обучения и 12 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 83 часа для очной формы обучения и 27 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 79 часов для очной формы обучения и 141 часов для заочной формы обучения.

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

*Цель* курса «Основы сценария и режиссуры» - приобретение студентами знаний основ сценарного мастерства, освоение навыков работы в программах, предназначенных для создания сценария и раскадровок.

Основной задачей курса является приобретение студентами теоретических и практических навыков в разработке сценариев и раскадровок для будущего проекта. Применение полученных теоретических знаний на практике.

*Задачи* дисциплины:

- познакомить студентов с основами драматургии и сценарного мастерства;
- проанализировать и оценить примеры фильмов и мультфильмов;
- определить особенности и специфику драматургии произведений разных жанров;

## **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО**

Дисциплина «Основы сценария и режиссуры» относится к базовой части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Теория и практика монтажа», «Практическая анимация», «Трёхмерное моделирование», «Технологии анимации», «Звуковое решение фильма», «Организация анимационного проекта», «Основы композиции» которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

##### Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-5	способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия

##### Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 1	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

##### Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-7	способностью к пониманию и постановке профессиональных задач в рамках своей творческой деятельности

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

- технологические особенности написания сценария;
- драматургические конструкции;
- структурные элементы сценария;
- методику и основные этапы создания сценария.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями:**

- владеть навыками работы над литературным и режиссерским сценарием;
- владеть навыками компьютерной верстки сценария.

## 5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	Очная форма					Заочная форма				
	всего	в том числе				всего	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>I РАЗДЕЛ (I СЕМЕСТР)</b>										
Тема 1. Общее понятие сценарного мастерства	2	2		-						
Тема 2. Экранная драматургия. Сценарий фильма	4	2	2	-						
Тема 3. Особенности работы над сценарием	1	1		-						
Тема 4. Написание сценария к сказке «Теремок»	5		4	-	1					
Тема 5. Создание раскадровки к фрагменту фильма	6		2	-	4					
Тема 6. Создание раскадровки на свободную тему	6		2	-	4					
<b>Всего по I разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>II РАЗДЕЛ (II СЕМЕСТР)</b>										
Тема 7. Основные понятия драматургии кино и анимационного фильма	3	3		-						
Тема 8. Изменение сказки с сохранением основной идеи произведения	6		4	-	2					
Тема 9. Понятие «герой фильма» и «персонаж»	2	2		-						
Тема 10. Главный герой. Анкета персонажа	4		2	-	2					
Тема 11. Образ главного героя	4		2	-	2					
Тема 12. Сценарий с персонажем	7		4	-	3					
<b>Всего по II разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>Всего по I и II разделам</b>	<b>52</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>-</b>	<b>18</b>					
<b>III РАЗДЕЛ (III СЕМЕСТР)</b>										
Тема 13. Жанровая природа сценария	3	3		-						
Тема 14. Композиция сценария. Сюжет как основа композиции	2	2		-						
Тема 15. Создание сценария к самостоятельно выбранной сказке	9		4	-	5					
Тема 16. Создание раскадровки к фильму/мультфильму с кратким изложением сюжета	12		8	-	4					
<b>Всего по III разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>IV РАЗДЕЛ (IV СЕМЕСТР)</b>										
Тема 17. Монтажное решение сценариста	5	5		-						
Тема 18. Создание главного героя и его образ	4		2	-	2					
Тема 19. Построение сюжета вокруг главного героя и написание авторского рассказа	8		4	-	4					
Тема 20. Написание сценария по авторскому рассказу	4		2	-	2					
Тема 21. Создание раскадровки к сценарию	5		4	-	1					
<b>Всего по IV разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>Всего по III и IV разделам</b>	<b>52</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>-</b>	<b>18</b>					
<b>V РАЗДЕЛ (V СЕМЕСТР)</b>										
Тема 22. Замысел и разработка сюжета	3	3		-						
Тема 23. Драматургия характеров. Конфликт,	2	2		-						

кульминация и развязка сюжета										
Тема 24. Разработка сценария и раскадровки для короткометражного мультфильма	21		12	-	9					
<b>Всего по V разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>VI РАЗДЕЛ (VI СЕМЕСТР)</b>										
Тема 25. Анализ драматургии известных фильмов и мультфильмов	5	5		-						
Тема 26. Создание сценария к фильму/мультфильму с кратким изложением сюжета	9		4	-	5					
Тема 27. Изменение сценария с сохранением основной идеи произведения	6		4	-	2					
Тема 28. Создание раскадровки по измененному сценарию	6		4	-	2					
<b>Всего по VI разделу</b>	<b>26</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>Всего по V и VI разделам</b>	<b>54</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>20</b>					
<b>VII РАЗДЕЛ (VII СЕМЕСТР)</b>										
Тема 29. Разработка сценария для дипломного проекта	14	2	7	-	5					
Тема 30. Разработка раскадровки для дипломного проекта	13	2	7	-	4					
<b>Всего по VII разделу</b>	<b>27</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>-</b>	<b>9</b>					
<b>Всего часов по дисциплине</b>	<b>180</b>	<b>34</b>	<b>83</b>	<b>-</b>	<b>79</b>					

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

### РАЗДЕЛ 1 I СЕМЕСТР

#### **Тема 1. Общее понятие сценарного мастерства.**

Воплощение явлений действительности, осознанных сценаристом, в произведении кинодраматургии. Современные виды литературной деятельности. Проза, драматургия кино и театра: сравнительная характеристика. Виды кино, их жанровое разнообразие. Значение теории кинодраматургии для творческой практики.

#### **Тема 2. Экранная драматургия. Сценарий фильма.**

Литературное повествование как одна из форм развертывания экранного образа во времени. Кинодраматургия - особый род литературы, предназначенный для воплощения на экране. Слияние в кинодраматургическом произведении элементов всех родов литературы - прозы, поэзии и драмы. Сценарий - идейно-художественная основа фильма. Особенности киносценария как литературно-кинематографического произведения.

#### **Тема 4. Особенности работы над сценарием.**

Сюжетность, динамичность описания; предметность детализации. Наблюдательность - умение отыскивать в жизни события, характеры и другой жизненный материал. Сбор материала. Его творческое осмысление, переработка. Необходимость ведения записных книжек и дневников наблюдений. Деталь в сценарии как важнейший фактор создания лаконичного звукового и зримого художественного образа. Драматургические детали, передающие существенные черты внешнего облика персонажа, его характера, обстановку действия, настроения героя.

### РАЗДЕЛ 2 II СЕМЕСТР

#### **Тема 7. Основные понятия драматургии кино и анимационного фильма.**

Понятия и терминология драматургии. Сюжет, фабула, сцена, эпизод, ситуация, экспозиция, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, развязка, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка, характер, сопереживание и саспенс, событие, тема, объект, предмет, катарсис, идея и сверхзадача.

#### **Тема 9. Понятие «герой фильма» и «персонаж».**

Характер человека на экране. Воплощение в характере духовного облика героя; проявление характера в поступках, поведении героя, его взаимосвязях с другими персонажами, во взаимодействии со средой. Изобразительные средства для воплощения характера. Типические и индивидуальные черты в образе характера. Жизненность и естественность характера.

### РАЗДЕЛ 3 III СЕМЕСТР

#### **Тема 13. Жанровая природа сценария.**

Понятие «жанр» в двух основных значениях: выбор определенного направления в видах кино и как выражение эмоционального восприятия действительности. Система выразительных средств. Деление на роды, существующие в литературе: эпический, лирический, лирико-эпический и драматический. Невозможность прямого перенесения этих родовых делений в кинодраматургию. Наличие отдельных признаков эпоса, лирики и драмы в кинодраматургии. Эпические, драматические и комические жанры. Своеобразие процесса формирования жанров в киноискусстве. Процесс образования новых жанров как отражение процессов, происходящих в обществе.

#### **Тема 14. Композиция сценария. Сюжет как основа композиции.**

Композиция - построение, взаимное расположение элементов сценария. Основные композиционные принципы. Взаимосвязь идеи сценария и композиции. Пролог и эпилог как элементы композиции сценария. Структура эпизода. Сцена отношений между персонажами - характерная черта эпизода. Зависимость композиции эпизода от его места в общей композиции сценария. Сценарные приемы: лирические отступления, замедление действия, рефрены и т.д. Поэтические возможности экрана: сравнения, аллегория, метафоры, гиперболы, гротеск.

### РАЗДЕЛ 4 IV СЕМЕСТР

#### **Тема 17. Монтажное мышление сценариста.**

Основные монтажные принципы кинематографа. Функции монтажа в драматургии. Возможности сценариста с помощью монтажа спрессовать события, ускорять, снимать или растягивать, замедлять время, создавать пространство, ассоциативно сопоставлять эпизоды и сцены и т.д. Монтаж как особое художественное видение, основанное на отборе, сочетании и сопоставлении выразительных средств с целью более глубокого раскрытия темы и идеи сценария.

### РАЗДЕЛ 5 V СЕМЕСТР

#### **Тема 22. Замысел и разработка сюжета.**

Замысел как первоначальный этап работы над сценарием. Замысел - «зерно» будущего фильма. Работа над основными характерами персонажей, вступающих в конфликт. Уточнение обстоятельств, ситуаций, в которые попадают герои, мотивов их поступков. Определение завязки действия, возможных вариантов его развития. Поиски противоречий, поворотов действия, введение неожиданных обстоятельств. Определение момента кульминации.

#### **Тема 23. Драматургия характеров. Конфликт, кульминация и развязка сюжета.**

Характер человека на экране. Воплощение в характере духовного облика героя; проявление характера в поступках, поведении героя, его взаимосвязях с другими персонажами, во взаимодействии со средой. Изобразительные средства для воплощения характера. Типические и индивидуальные черты в образе характера. Жизненность и естественность характера. Классическая драма построена на конфликте. Два вида конфликта. Первый – это драматический конфликт жизненных интересов персонажей (конфликт между действующими лицами). Второй – это идейный конфликт, это конфликт мировоззрений и жизненных позиций.

### РАЗДЕЛ 6 VI СЕМЕСТР

#### **Тема 25. Анализ драматургии известных фильмов и мультфильмов.**

Разбор фильма на составляющие. Определение завязки, конфликта, коллизии, перипетии, кульминации, развязки, пролога, эпилога, героя, персонажа, массовки, события, темы, объекта, предмета, катарсиса, идеи и сверхзадачи.

РАЗДЕЛ 7  
VII СЕМЕСТР

**Тема 29. Разработка сценария для дипломного проекта.**

Просмотр и обсуждение дипломных проектов прошлых лет. Повтор основных понятий драматургии. Поиск идей.

**Тема 30. Разработка раскадровки для дипломного проекта.**

Просмотр и обсуждение дипломных проектов прошлых лет. Создание раскадровки для дипломного проекта.



## 7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

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

***СР включает следующие виды работ:***

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

### 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### РАЗДЕЛ 1. (I СЕМЕСТР)

##### **Тема №2. Экранная драматургия, Сценарий фильма**

1. Основы написания сценария.
2. Форматирование сценария.
3. Программа для написания сценария КИТ сценарист.

*Термины:* ПО, программное обеспечение, метраж, диалог, интерьер, экстерьер, место действия, герой, действие

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.

*Литература:* [3, 4, 20, 40]

##### **Тема №4. Написание сценария к сказке «Теремок»**

1. Просмотр и анализ мультфильма «Теремок».
2. Обзор примеров написания сценария.
3. Прочтение и анализ сказки «Теремок».

*Термины:* герой, место действия, диалог

*Выполнить:*

1. Написание сценария по сказке и мультфильму «Теремок».

*Литература:* [10, 11, 1]

##### **Тема №5. Создание раскадровки к фрагменту фильма**

1. Просмотр и анализ фрагментов фильмов и мультфильмов.
2. Определение завязки, конфликта и т.д.
3. Определение понятия раскадровки.

*Термины:* режиссерская раскадровка, монтажная раскадровка, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме
2. Раскадровку к фрагменту фильма/мультфильма.

*Литература:*[[14](#), [19](#), [20](#)]

#### **Тема №6. Создание раскадровки на свободную тему**

1. Поиск идей для создания раскадровки.
2. Обзор примеров раскадровок.
3. Планирование сюжета раскадровки.

*Термины:* режиссерская раскадровка, монтажная раскадровка, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Раскадровку.

*Литература:*[ [22](#), [42](#), [32](#)]

## РАЗДЕЛ 2. (II СЕМЕСТР)

#### **Тема №8. Изменение сказки с сохранением основной идеи произведения**

1. Ознакомление со сказкой.
2. Поиск идей для внесения изменений.
3. Написание измененной сказки.

*Выполнить:*

1. Изменить сказку с сохранением основной идеи произведения

*Литература:*[ [22](#), [16](#), [23](#), [45](#)]

#### **Тема №10. Главный герой. Анкета персонажа**

1. Поиск идей для создания персонажа. Обзор референсов.
2. Формирование анкеты персонажа.
3. Основные вопросы: кто он? пол? возраст? хобби/работа/сфера интересов? во что одет? какой характер? характерные движения/повадки?

*Термины:* персонаж, образ, главный герой, анкета персонажа

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Составить подробную анкету персонажа.

*Литература:*[ [22](#), [16](#), [23](#), [12](#)]

#### **Тема №11. Образ главного героя**

1. Составление образа главного героя.
2. Создание концепт-арта главного героя.
3. Детали образа и их значение.

*Термины:* образ, главный герой, концепт арт

*Выполнить:*

1. Нарисовать концепт арт главного героя.

*Литература:*[ [22](#), [16](#), [23](#), [12](#)]

### **Тема №12. Сценарий с персонажем**

1. Поиск идеи для сценария с выбранным главным героем.
2. Разработка сценария.

*Выполнить:*

1. Создание сценария.

*Литература:*[ [22](#), [16](#), [23](#), [12](#)]

## РАЗДЕЛ 3. (III СЕМЕСТР)

### **Тема №15. Создание сценария к самостоятельно выбранной сказке**

1. Поиск сказки для сценария.
2. Анализ сказки и написание сценария.

*Термины:* метраж, диалог, интерьер, экстерьер, место действия, герой, действие

*Выполнить:*

1. Написать сценарий по сказке.

*Литература:*[ [6](#), [17](#), [21](#)]

### **Тема №16. Создание раскадровки к фильму/мультфильму с кратким изложением сюжета**

1. Обзор фильмов и мультфильмов.
2. Определение завязки, конфликта и т.д. выбранного фильма/мультфильма.
3. Отбор ключевых моментов произведения

*Термины:* режиссерская раскадровка, монтажная раскадровка, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка

*Выполнить:*

1. Ознакомиться с видео примерами.
2. Создать раскадровку с кратким изложением фильма/мультфильма

*Литература:*[ [6](#), [7](#), [21](#)]

## РАЗДЕЛ 4. (IV СЕМЕСТР)

### **Тема №18. Создание главного героя и его образ**

1. Определение характеристик главного героя, анкета персонажа.
2. Обзор референсов.
3. Создание скетча персонажа.

*Термины:* персонаж, образ, главный герой, анкета персонажа, скетч, концепт-арт, референс

*Выполнить:*

1. Ознакомится с референсами.
2. Создание анкеты и концепт арта персонажа.

*Литература:* [ [28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#) ]

### **Тема №19. Построение сюжета вокруг главного героя и написание авторского рассказа**

1. Поиск идей для сюжета.
2. Определение завязки, конфликта и т.д.
3. Написание рассказа.

*Термины:* рассказ, сюжет, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка

*Выполнить:*

1. Написание рассказа с участием ранее созданного героя.

*Литература:* [ [28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#) ]

### **Тема №20. Написание сценария по авторскому рассказу**

*Термины:* метраж, диалог, интерьер, экстерьер, место действия, герой, действие

*Выполнить:*

1. Написать сценарий по авторскому рассказу в программе КИТ сценарист.

*Литература:* [ [28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#) ]

### **Тема №21. Создание раскадровки к сценарию**

1. Создание скетчей персонажа в разных ракурсах.
2. Создание черновой раскадровки в графическом редакторе.
3. Создание чистой раскадровки в графическом редакторе.

*Термины:* растровая графика, скетч, раскадровка, ракурс, фон, черновая раскадровка

*Выполнить:*

1. Раскадровку к сценарию.

*Литература:* [ [28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#) ]

## **РАЗДЕЛ 5. (V СЕМЕСТР)**

### **Тема №24. Разработка сценария и раскадровки для короткометражного мультфильма**

1. Поиск идей для мультфильма.
2. Создание главного героя и написание сценария.
3. Концепт арт главного героя и создание раскадровки.

*Термины:* идея, главный герой, сценарий, раскадровка, концепт арт

*Выполнить:*

1. Разработать сценарий для короткометражного мультфильма.
2. Создание раскадровки для короткометражного мультфильма.

*Литература:* [ [25](#), [22](#), [21](#), [13](#) ]

## РАЗДЕЛ 6. (VI СЕМЕСТР)

### **Тема № 26. Создание сценария к фильму/мультфильму с кратким изложением сюжета**

1. Обзор фильмов и мультфильмов.
2. Определение завязки, конфликта и т.д. выбранного фильма/мультфильма.
3. Отбор ключевых моментов произведения

*Термины:* завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка, метраж, диалог, интерьер, экстерьер, место действия, герой, действие

*Выполнить:*

1. Создать сценарий к фильму или мультфильму с кратким изложением сюжета.

*Литература:* [ [5](#), [11](#), [18](#) ]

### **Тема №27. Изменение сценария с сохранением основной идеи произведения**

1. Поиск идей по замене фрагментов сюжета или персонажей.
2. Составление измененного сценария.

*Термины:* завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка, метраж, диалог, интерьер, экстерьер, место действия, герой, действие

*Выполнить:*

1. Создание измененного сценария.

*Литература:* [ [5](#), [11](#), [18](#), [13](#) ]

### **Тема №28. Создание раскадровки по измененному сценарию**

1. Выбор планов и ракурсов.
2. Внутрикадровый и межкадровый монтаж на этапе создания раскадровки.
3. Создание раскадровки.

*Термины:* режиссерская раскадровка, монтажная раскадровка, сценарий, герой

*Выполнить:*

1. Создание раскадровки по измененному сценарию.

*Литература:* [ [5](#), [11](#), [18](#), [13](#) ]

РАЗДЕЛ 7.  
(VII СЕМЕСТР)

**Тема №29. Разработка сценария для дипломного проекта**

1. Поиск идей для разработки сценария.
2. Обзор дипломных проектов аниматоров прошлых лет.
3. Жанр, конфликт, перипетия, кульминация и т.д.

*Термины:* идея, дипломный проект, сценарий, рассказ, сюжет, завязка, конфликт, коллизия, перипетия, кульминация, пролог, эпилог, герой, персонаж, массовка, жанр

*Выполнить:*

1. Создание сценария к дипломному проекту.

*Литература:* [ [5](#), [14](#), [10](#) ]

**Тема №30. Разработка раскадровки для дипломного проекта**

1. Сбор идей для дипломного проекта.
2. Разработка раскадровки по сценарию.

*Термины:* идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, сценарий, раскадровка

*Выполнить:*

1. Создание раскадровки к дипломному проекту по сценарию.

*Литература:* [ [5](#), [14](#), [10](#) ]

## **7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ**

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и выполнить творческое задание. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

### **(I семестр)**

1. Сообщение по теме «Понятие драматургии».
2. Сообщение по теме «Особенности работы над сценарием и раскадровкой».
3. Написание сценария к сказке «Теремок».
4. Создание раскадровки к фрагменту фильма.
5. Создание раскадровки на свободную тему.

### **(II семестр)**

1. Сообщение по теме «Основные понятия драматургии»
2. Изменить сказку с сохранением основного сюжета.
3. Разработка главного героя произведения, его образ, анкета персонажа.
4. Написание сценария с участием ранее придуманного главного героя.

### **(III семестр)**

1. Сообщение по теме «Композиция сценария»
2. Создание сценария к самостоятельно выбранной сказке.
3. Создание раскадровки к фильму/мультфильму с кратким изложением сюжета.

### **(IV семестр)**

1. Создание главного героя, образ и анкету персонажа.
2. Написание авторского рассказа с участием героя
3. Написание сценария и создание раскадровки по авторскому рассказу.

### **(V семестр)**

1. Сообщение по теме «Драматургия характеров»
2. Разработка сценария и раскадровки для короткометражного мультфильма

### **(VI семестр)**

1. Создание сценария и его изменение к фильму или мультфильму с кратким изложением сюжета
2. Создание раскадровки к измененному сценарию

### **(VII семестр)**

1. Создать заставку в After Effects.
2. Создать раскадровку и аниматик к дипломному проекту.

### **7.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ (VII семестр)**

1. Жанровая природа сценария.
2. Композиция сценария.
3. Сюжет как основа композиции.
4. Внесюжетные элементы композиции сценария.
5. Монтажное мышление сценариста.
6. Структурные элементы сценария: описательная часть, диалог, закадровый голос, надпись.
7. Драматургия.
8. Монтаж.
9. Фабула.
10. Сцена.
11. Эпизод.
12. Ситуация.
13. Экспозиция.
14. Завязка.
15. Конфликт. Виды конфликтов.
16. Коллизия.
17. Перипетия.
18. Кульминация.
19. Развязка.
20. Пролог. Эпилог.
21. Герой.
22. Персонаж. Характер.
23. Драматургия характеров.
24. Сопереживание и саспенс.
25. Событие.
26. Действие.
27. Тема.
28. Объект. Предмет.
29. Катарсис.
30. Идея, сверхзадача

### **7.4. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ (III семестр)**

Для получения зачета по предмету «Теория и практика монтажа», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий».



## 8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Основы сценария и режиссуры» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

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

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет);
- практические (работа традиционными материалами (раскадровка) и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

Практические занятия - наиболее важный метод обучения по дисциплине «Основы сценария и режиссуры», позволяющий студентам освоить комплекс программ, необходимый как в командной, так и при одиночной работе над анимационным проектом.

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

## 9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
Отлично (5)	зачтено	заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
Хорошо (4)		заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
Удовлетворительно (3)		заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
Неудовлетворительно (2)	незачтено	неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

## 10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 128 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
4. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.](#)
5. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
6. [Кирьянов Д. В. Adobe Premiere Pro CS3 и After Effects CS3 на примерах / Д. В. Кирьянов, Е. Н. Кирьянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2008. — 400 с.](#)
7. [Кирьянов Д. В. Видеоанимация: AfterEffects, PremierePro, Flash. : Самоучитель / Д.В. Кирьянов, Е.Н. Кирьянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2007. — 256 с.](#)
8. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
9. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
10. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с.](#)
13. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард – М : Эксмо, 2016. – 392 с.](#)
14. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб : Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
15. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
16. [Справка Adobe flash professional CC. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2015. — 534 с. : ил.](#)
17. [Тейлор Э. Креатив в After Effects / Э. Тейлор. — М. : Додэка-XXI, 2008. — 608 с.](#)
18. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
19. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
20. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
21. [Adobe after effects. : руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 966 с. : ил](#)
22. [Adobe flash CS4 professional. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 544 с. : ил.](#)
23. [Adobe flash professional CS5. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 534 с. : ил.](#)

24. [Anime Studio 6. Руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 321 с. : ил.](#)
25. [Gilland J. Elemental Magic. — \[б. м.\] : Elsevier, 2009. — 31 с. : ил.](#)
26. [Preston B. Advanced animation / B. Preston — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 38 с. : ил.](#)
27. [Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — \[б. м.\] : \[б. и.\], 1981. — 548 с.](#)
28. [TVPaint animation 9 : руководство пользователя. — \[б. м.\] : TVPaint Developpement, 2008. — 450 с. : ил.](#)

#### Дополнительная литература

29. [Анимация и спецэффекты во FlashMX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с.](#)
30. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
31. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
32. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
33. [Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1964.](#)
34. [Горбатова О. В. Музыка в контексте анимации \(на примере «Гадкого утенка» У. Диснея\) / О. В. Горбатова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2015. — № 47. — С.139-143.](#)
35. [Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.](#)
36. [Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.](#)
37. [Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.](#)
38. [Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.](#)
39. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)
40. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
41. [Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с.](#)
42. [AdobeFlash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.](#)
43. [Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с.](#)
44. [MacromediaFlash MX 2004 / Э. Андерсон, Марк Дел Лима, Стив Джонсон. — М.: НТ Пресс, 2005. — 543 с.](#)
45. [MacromediaFlash MX 2004 ActionScript: Библия пользователя / Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 960 с.](#)
46. [The giant Walt Disney word book. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 143 с. : ил.](#)

#### Интернет-источники

47. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgtarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>

48. Анимация в Anime Studio. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/contentparadise/videos>
49. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
50. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
51. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
52. Дисней [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://disney.ru>
53. Клуб аниматоров рунета. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://animationclub.ru/forums/topic/409>
54. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzZnSU7DyEBW3j82iFi71Q>
55. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
56. Рисование объектов для фонов. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/sephirothart/videos>
57. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT\\_egk4oL677TB\\_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1)
58. Уроки в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/tanyabuka22/videos>
59. Уроки рисованной анимации в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCZWaR8Fm40iKhzJw35FxFw/videos>
60. Уроки рисованной анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl\\_g](https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl_g)
61. Уроки флеш анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flash-animated.com>
62. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj\\_fCOkBLH61w/playlists](https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists)
63. Цикл уроков по флеш анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi\\_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9)

## **11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.