



УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ
ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА

Образовательная программа

Режиссёр игрового кино- и телефильма

Специальность

55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Уровень высшего образования

Специалитет



Разработчик оценочных средств:

Ханютин А.Ю., кандидат искусствоведения, завкафедрой режиссуры кино и телевидения

Нифонтова О.Г., преподаватель кафедры режиссуры кино и телевидения



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

1. описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
2. методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
3. типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины

1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Код и содержание компетенции
ОПК-5 Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне - основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий
Знать на среднем уровне - основы профессии режиссёра кино и телевидения - иметь представление о смежных кинематографических профессиях
Знать на низком уровне - задачи профессии режиссёра кино и телевидения
Уметь
Уметь на высоком уровне - определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства; - реализовывать проект аудиовизуального произведения в ходе творческо-производственного процесса;
Уметь на среднем уровне - определить концепцию, структуру и изобразительное решение фильма, используя полученные знания



- осуществить руководство созданием фильма на стадиях подготовки, съёмок и перезаписи
Уметь на низком уровне - определить главную идею темы, выстроить трёхчастную форму произведения - реализовать проект с помощью членов съёмочной группы
Владеть
Владеть на высоком уровне - навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария; - навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
Владеть на среднем уровне - навыком выработки концепции проекта, создания литературного сценария и аудиовизуального ряда фильма - навыками производственной деятельности
Владеть на низком уровне - навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария - способами кинематографического воплощения литературной основы фильма

Код и содержание компетенции
ПКО-3 Способность реализовать концепцию фильма в процессе его производства
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне - особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
Знать на среднем уровне - о возможностях компьютерных технологий в реализации фильма
Знать на низком уровне - о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране
Уметь
Уметь на высоком уровне - развивать и обогащать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма; - реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса.
Уметь на среднем уровне - искать способы наиболее эффективного воплощения концепции фильма на экране в процессе производства



Уметь на низком уровне - привлекать к работе над киноизображением специалистов, владеющих различными техниками визуальных искусств
Владеть
Владеть на высоком уровне - навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
Владеть на среднем уровне - планированием производственной деятельности - способами завоевать симпатию зрительской аудитории
Владеть на низком уровне - грамотной организацией труда на съёмочной площадке

Код и содержание компетенции
ШКО-5 Способность и готовность использовать технологические возможности и технические средства современного кинопроизводства в процессе постановки фильма.
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).
Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне - основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
Знать на среднем уровне - основы операторского мастерства и цифровых технологий
Знать на низком уровне - выразительные особенности основного набора кинообъективов - одну из монтажных программ
Уметь
Уметь на высоком уровне - ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
Уметь на среднем уровне - ориентироваться в художественном потенциале различных технических служб
Уметь на низком уровне - оперировать профессиональными понятиями для сотрудничества с техническими службами
Владеть
Владеть на высоком уровне - базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства; - навыками экономного и рационального использования имеющиеся на производстве технических ресурсов.



Владеть на среднем уровне - программами Photoshop и Finalcut
- привлечением технических служб для повышения художественного уровня проекта

Владеть на низком уровне - основами Photoshop
- навыком взаимодействия с техническими службами

Код и содержание компетенции

ПК-1 Способность формировать визуальный стиль и образ фильма.

Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания

Знать

Знать на высоком уровне - основные виды, стили и направления изобразительного искусства;

- основные направления и стили игрового кино- и телефильма;
- основы мастерства художника игрового кино- и телефильма;
- основы операторского мастерства.

Знать на среднем уровне - основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором

Знать на низком уровне - о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

Уметь

Уметь на высоком уровне - сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса.

Уметь на среднем уровне - найти образцы для подражания в классике кинематографа при формировании визуального образа фильма

Уметь на низком уровне - о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

Владеть

Владеть на высоком уровне - основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
- основами операторского мастерства.



Владеть на среднем уровне -способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата

Владеть на низком уровне -представлением об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

Текущий контроль – систематическая проверка компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль – контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения заданий;
- по результатам проверки качества конспектов лекций и иных материалов.

Формами текущего контроля по дисциплине являются: письменные работы, устные опросы, отчеты, проверка самостоятельной работы, тестирование.

Требования к докладам

Доклад является элементом промежуточной аттестации и оценивается. В течение семестра каждый студент должен сделать как минимум один доклад. Доклад является формой работы, при которой студент самостоятельно готовит сообщение на заданную тему и далее на занятии выступает с этим сообщением. Целью докладов является более глубокое знакомство с одной из изучаемых тем.



Приблизительная тематика докладов / сообщений

1. Изображение как основной материал киноязыка.
2. Сценарист как создатель изобразительной среды фильма.
3. Открытия, ставшие основой школы современного операторского искусства.
4. Композиция кадра – пластическая формула художественного образа.
5. Костюмер и бутафор в создании фильма.
5. Искусство гримёра.
6. Задача художника фильма – создание незаметной трансформации реальности.
7. Изображение в неигровом фильме.
8. Эстетика репортажа.
9. Смещение жанров в создании экранного образа.
10. Стилизовое решение фильма.

Критерии и шкала оценивания доклада / сообщения

Оценка за доклад складывается из оценки преподавателя и оценки аудитории (групповой оценки). На первом занятии студенты формулируют критерии оценки докладов. После каждого выступления несколько человек на основании этих критериев делают качественную оценку доклада. Далее преподаватель, исходя из собственной оценки и оценки слушателей, ставит итоговую отметку.

Примерные критерии оценивания:

- содержание (степень соответствия теме, полнота изложения, наличие анализа, использование нескольких источников и т.д.);
- качество изложения материала (понятность, качество речи, взаимодействие с аудиторией и т.д.);
- наглядность (использование иллюстрирующих материалов, технических средств, материалов сети Интернет)

Выполнение доклада оценивается по системе «зачтено / не зачтено». Отметка «не зачтено» ставится, если: выбранная тема раскрыта поверхностно, большая часть предлагаемых элементов плана доклада отсутствует; качество изложения низкое; иллюстрирующие материалы отсутствуют.

2.2. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации



Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

2.2.1. Процедура ЗАЧЕТА

Промежуточный контроль знаний проводится в форме собеседования по билетам. Устный ответ на зачете позволяет оценить степень наличия знаний по различным компетенциям. Ответ оценивается по 2 балльной системе – «зачтено» / «не зачтено». При проведении дифференцированного зачета (зачета с оценкой) выставляется дополнительная оценка по 4-х балльной шкале.

Вопросы к зачету

1. Работа с изображением по принципу «необходимого и достаточного».
2. Роль декорации в кино и театре.
3. Точный ракурс и строгое построение света как наиболее существенное в операторском искусстве.
4. Игровые актёрские сцены как изобразительно-монтажные композиции.
5. Необходимость высокой общей культуры авторов в создании исторических фильмов.
6. Работа кинооператора над материализацией кинопроизведения.
7. Жанры кинофильмов, создаваемых с применением комбинированных съёмок.
8. Обсуждение характера изображения фильма в подготовительный период.
9. Влияние хроники на язык игрового кино.
10. Роль изобразительного решения эпизода в идейно-драматургическом содержании фильма.
11. Природа как главная декорация жизни человека.
12. Роль костюма в фильме: крупный, средний и общий план. Натуральность и поэтичность костюма.
13. Принципы «обживания» декорации, костюма, реквизита.
14. Актёрские пробы. Выразительность лица на экране.
15. Изобразительно-драматургические принципы выбора актёров на роли второго плана.



16. Съёмки в подлинных интерьерах.

2.2.1.1. Критерии и шкала оценивания

«Зачтено» ставится, если: знания отличаются глубиной и содержательностью, дается полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы, так и на дополнительные; студент свободно владеет научной терминологией; ответ студента структурирован, содержит анализ существующих теорий, научных школ, направлений и их авторов; логично и доказательно раскрывает проблему, предложенную в вопросе; ответ характеризуется глубиной, полнотой и не содержит фактических ошибок.

«Не зачтено» ставится, если: обнаружено незнание или непонимание студентом сущностной части дисциплины; содержание вопросов не раскрыто, допускаются существенные фактические ошибки, которые студент не может исправить самостоятельно; на большую часть дополнительных вопросов по содержанию зачета студент затрудняется дать ответ или не дает верных ответов.

В случае получения оценки «не зачтено» студент имеет право пересдать зачет в установленном порядке.

2.2.1.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины.

Перечень вопросов для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «знать»

- Изложить основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий.
- Каковы основы профессии режиссёра кино и телевидения?
- Поделиться своим представлением о смежных кинематографических профессиях.
- Каковы основные задачи профессии режиссёра кино и телевидения?

Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «уметь»

На основании учебного/курсового фильма показать своё умение:

- определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства;
- реализовывать проект аудиовизуального произведения в ходе творческо-производственного процесса;
- определить концепцию, структуру и изобразительное решение фильма, используя полученные знания
- определить главную идею темы, выстроить трёхчастную форму произведения



- реализовать проект с помощью членов съёмочной группы.

Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору

«владеть»

На основании учебного/курсового фильма продемонстрировать владение:

- навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария;
- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
- навыком выработки концепции проекта, создания литературного сценария и аудиовизуального ряда фильма
- навыками производственной деятельности
- навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария
- способами кинематографического воплощения литературной основы фильма.

Перечень вопросов для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «знать»

- Рассказать об особенностях современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
- Каковы возможности компьютерных технологий в реализации фильма?
- Что вам известно о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране?

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «уметь»

На основании учебного/курсового фильма показать своё умение:

- развивать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма;
- реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса
- искать способы наиболее эффективного воплощения концепции фильма на экране в процессе производства.

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «владеть»

На основании учебного/курсового фильма продемонстрировать владение:

- навыками творческо-производственной деятельности;
- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
- способами завоевать симпатию зрительской аудитории
- грамотной организацией труда на съёмочной площадке.

Перечень вопросов для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»



- Изложить основные виды, стили и направления изобразительного искусства;
- Рассказать об основных направлениях и стилях игрового кино- и телефильма;
- Каковы основы мастерства художника игрового кино- и телефильма?
- Каковы основы операторского мастерства?
- основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором

Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

- Выполнить задание, касающееся поиска образца для подражания в классике кинематографа при формировании визуального образа учебного фильма.
- Сформировать визуальный образ учебного фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, обогатить его в сотрудничестве с художником, оператором и другими членами съёмочной группы.

Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Привлечь к работе над учебным/курсовым фильмом художника и оператора для достижения необходимого результата.

- На примере классики мирового кино, познакомиться с основами мастерства художника игрового кино- и телефильма.
- Участвуя в съёмках студенческих работ, овладеть основами операторского мастерства.

Перечень вопросов для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «знать»

- Изложить: основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
- основы операторского мастерства и цифровых технологий
- выразительные особенности основного набора кинообъективов.
- Рассказать об одной из монтажных программ.

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «уметь»

- Исходя из возможностей технических служб конкретного условного производства, найти стилевое решение фильма.
- Спланировать декорации, костюмы и реквизит учебного проекта, ориентируясь на заданный художественный потенциал различных технических служб.

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору

«владеть»



- На основании учебного задания показать владение базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
- На примере предложенной фотографии продемонстрировать владение основами Photoshop.

2.2.2. Процедура ЭКЗАМЕНА

2.2.2.1. Форма промежуточной аттестации

Формой промежуточной аттестации является экзамен. Экзамен проводится в форме собеседования по билетам. Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса. На подготовку ответов отводится 15 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

Перечень вопросов к экзамену

1. Теоретические основы экранного изображения.
2. От синтеза искусств - к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.
4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Условное и безусловное начало в кино.
8. Структура образа в игровом и документальном кино.
9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съемочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
11. Работа художника с режиссером, оператором, актером.
12. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
13. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съемки.
14. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
15. Изобразительная экспликация фильма.
16. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
17. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма.
18. Взаимобусловленность в изобразительном решении фильма с жанром и стилем кинопроизводства.
19. Новые изобразительные возможности кино и видео.
20. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

2.2.2.2. Критерии и шкала оценивания

«Отлично» Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при



решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

«Хорошо» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему некритичные неточности в ответе или решении задач.

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

«Неудовлетворительно» Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.

В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

2.2.1.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины.

Перечень вопросов для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «знать»

-Контрольный вопрос (высокий уровень): Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность как итог творчества киногруппы.

-Контрольный вопрос (средний уровень): Выдающиеся отечественные художники-постановщики (примеры творческого решения).

-Контрольный вопрос (средний уровень): Выдающиеся отечественные кинооператоры (примеры творческих работ).

Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «уметь»

- На основе курсовой/учебной работы показать умение: определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства;



- реализовывать проект аудиовизуального произведения в ходе творческо-производственного процесса;
- определить концепцию, структуру и изобразительное решение фильма, используя полученные знания
- осуществить руководство созданием фильма на стадиях подготовки, съёмок и перезаписи
- определить главную идею темы, выстроить трёхчастную форму произведения.

Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору

«владеть»

- Контрольное задание, практическая работа (высокий уровень): Творческая роль монтажа в изобразительном решении фильма (съёмочные примеры до 1,5 мин.)
- Контрольное задание, практическая работа (средний уровень): Творческая роль кинокамеры - обоснование применения панорам, съёмки с движения, наплыва, трансфокации (наезда, отъезда).
- Контрольное задание, практическая работа (низкий уровень): Подготовить "раскадровки" фрагментов литературного произведения (по выбору педагога или по выбору студента) с эскизами кадров.

Перечень вопросов для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «знать»

- особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
- возможности компьютерных технологий в реализации фильма
- существование различных способов и техник реализации киноизображения на экране

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «уметь»

- Контрольное задание, собеседование на примере (высокий уровень): Светопись в киноизображении.
- Контрольное задание, собеседование на примере (средний уровень): Роль цвета в киноизображении.
- Контрольное задание, собеседование на примере (низкий уровень): Сценарист как создатель изобразительной среды фильма.

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «владеть»

- Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Изучение художественно-творческих возможностей съёмки в природной обстановке при различных условиях освещения: «Пасмурный день зимой» (эссе, результат наблюдения).



- Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Изучение художественно-творческих возможностей съёмки в природной обстановке при различных условиях освещения: «Оттепель» (эссе, результат наблюдения).

- Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): Изучение художественно-творческих возможностей съёмки в природной обстановке при различных условиях освещения: «Набережная утром» (эссе, результат наблюдения).

Перечень вопросов для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

- основные виды, стили и направления изобразительного искусства
- основные направления и стили игрового кино- и телефильма
- основы мастерства художника игрового кино- и телефильма
- основы операторского мастерства
- основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором
- виды изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

- найти образцы для подражания в классике кинематографа при формировании визуального образа фильма
- прислушаться к профессиональным советам членов группы при работе над изобразительным рядом фильма
- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими

Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

- Контрольные задания, на примере (высокий уровень, опрос): Творческое решение киноизобразительных задач: композиции кадра, освещения, операции съёмки.
- Контрольные задания, на примере (средний уровень, опрос): Способы воплощения художником материального мира в фильме.
- Контрольные задания, на примере (низкий уровень, опрос): Съёмки с применением светофильтров.

Перечень вопросов для проверки компетенции ПК-5 по дескриптору «знать»



- Основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
- Каковы основы операторского мастерства и цифровых технологий?
- выразительные особенности основного набора кинообъективов
- Рассказать об одной из монтажных программ.

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «уметь»

- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
- ориентироваться в художественном потенциале различных технических служб
- оперировать профессиональными понятиями для сотрудничества с техническими службами

Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору

«владеть»

- На примере курсовой/учебной работы продемонстрировать владение базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства и основами Photoshop.
- Контрольные задания, на примере (высокий уровень, собеседование): Преемственность светокolorистических элементов композиции в монтажной фразе.
- Контрольные задания, на примере (средний уровень, собеседование): Цветовой акцент как органическая составляющая композиции фильма.
- Контрольные задания, на примере (низкий уровень, собеседование): Угнетение психики как результат избыточной цветовой акцентировки.