



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ОСНОВЫ КИНОЯЗЫКА И КОМПОЗИЦИИ КАДРА»**

ЧЕЛЯБИНСК 2026

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Кафедра режиссуры кино и телевидения

Фонд оценочных средств
по дисциплине
«ОСНОВЫ КИНОЯЗЫКА И КОМПОЗИЦИИ КАДРА»

Программа бакалавриата
«Руководство студией кино-, теле- и видеотворчества»
по направлению подготовки
51.03.02 Народная художественная культура
квалификация: бакалавр

Челябинск 2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Основы киноязыка и композиции кадра» составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВО программа бакалавриата «Руководство студией кино-, теле- и видеотворчества» по направлению подготовки 51.03.02 Народная художественная культура.

Автор-составитель: Тележников Н.В., доцент, член Союза Кинематографистов России.

Фонд оценочных средств по дисциплине «Основы киноязыка и композиции кадра» как составная часть ОПОП рассмотрен на заседании совета факультета театра кино и телевидения экспертной комиссией, протокол № 4 от 17.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/НХК РКТ

Фонд оценочных средств по дисциплине «Основы киноязыка и композиции кадра» как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 8 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Основы киноязыка и композиции кадра» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	протокол № 11 от 27.05.2024
2025/26	протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	протокол № 10 от 25.05.2026
2027/28	

1. СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) представлен:

- ФОС в составе рабочей программы дисциплины;
- комплектом аттестационных педагогических измерительных материалов;
- материалами, необходимыми для оценки умений и владений (практико-ориентированные задания, используемые в период проведения промежуточной аттестации).

2. ФОС В СОСТАВЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ФОС в соответствии с Положением «О порядке разработки и утверждении основных профессиональных образовательных программ – программ бакалавриата, специалитета и магистратуры» (утв. Ученым советом, протокол № 7 от 22.04.2019, приказ 83-п от 24.04.2019) входит в состав рабочей программы дисциплины (раздел № 6) и включает следующие пункты и подпункты:

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Таблица 6, 7.

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования Таблицы 8, 9

6.2.2. Описание шкал оценивания.

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене (зачете) (пятибалльная система). Таблица 10.

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания Таблица 11.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену и зачету. Таблица 12, 13.

6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.

6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы.

6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.

6.3.4.1. Планы семинарских занятий.

6.3.4.2. Задания для практических занятий.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).

6.3.4.5. Тестовые задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.

3. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Спецификация АПИМ

Цель АПИМ	Оценка учебных достижений
Функция АПИМ	Контроль, диагностика
Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний
Модель АПИМ	<p>Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках заданий:</p> <p>– Блок 1. Задания на уровне «знать» в форме «выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных» выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно»;</p> <p>– Блок 2. Задания на уровне «знать» и «уметь» в форме «установление соответствия (последовательности)», в которых нет явного указания на способ выполнения, для их решения обучающийся самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач.</p> <p>– Блок 3. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме кейс-задания, содержание которого предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы обучающийся мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая междисциплинарные знания. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее из описания реальной ситуации и совокупности сформулированных к ней вопросов. Выполнение обучающимся кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, проследивать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения.</p> <p>– Блок 4. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме открытых вопросов, предполагающих краткий свободный ответ.</p>
Количество тестовых заданий	На каждую компетенцию должно быть разработано 40 заданий, в т. ч. Блок 1 – 10 тестовых заданий; Блок 2 – 10 тестовых заданий; Блок 3 – 4 кейса Блок 4 – 16 открытых вопросов
Время тестирования (мин)	90 мин.
Планируемые результаты освоения	ПК-2; ПК-3
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», «Руководство студией кино-, теле- и видеотворчества», рабочая программа дисциплины
Разработчики	Тележников Н.В., доцент ВАК, член Союза Кинематографистов России.

Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП
-----------------------------	--

Банк заданий с ответами

ПК-2.

Способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды

Код Задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ или ответы	
1.1	<p>Выберите правильный термин по описанию: Операторская экспликация это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Описание экипировки оператора. 2. Настройки экспозиции изображения 3. Разработка режиссёрского сценария в части съёмочного процесса. 4. Схема установки техники на съёмочной площадке 	3
1.2	<p>Выберите правильный термин по описанию: Стабилизатор это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Помощник оператора, обеспечивающий стабильность съёмок. 2. Устройство для стабилизации камеры в пространстве. 3. Гироскоп, встроенный в камерный штатив 4. Провод, защищающий осветительные приборы от падения 	2
1.3	<p>Выберите правильный термин по описанию: Референсы для оператора это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Список литературного, иконографического и иллюстративного материала, который нужно изучить оператору; 2. Перечень специалистов для консультаций по специфике съёмки и постановки; 3. Список натуральных мест (и интерьеров), которые могут быть использованы для съёмок и которые нужно предварительно осмотреть; 4. Описание съёмочной техники и материалов (фильтров, оптических насадок и т. п.). 	1
1.4	<p>Выберите параметр, который не относится к характеристике объектива:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Фокусное расстояние 2. Светосила 3. Байонет 4. Линза 	4
1.5	<p>Выберите правильный термин по описанию: Какой термин не является синонимом апертуры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Диафрагма 2. Величина относительного отверстия 3. Просвет 4. Прожектор 	4
1.6	<p>Выберите правильный термин по описанию: Матрица это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пространство, в котором есть множество вариантов шаблона. 2. Светочувствительная микросхема, которая преобразует свет в электрический сигнал. 3. Система раскадровок. 4. Техническое описание набора оборудования. 	2
1.7	<p>Выберите правильный термин по описанию: Обтюратор это:</p>	1

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Механическое устройство, предназначенное для периодического перекрытия потока света перед киноплёнкой. 2. Сотрудник съёмочного цеха, задачей которого является охрана и поддержание чистоты оборудования и камеры 3. Противовес камеры в стабилизаторе. 4. Механизм используется только при цейтраферной съёмке. 	
1.8	<p>Выберите неправильный термин по описанию: Раскадровка НЕ включает в себя:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Номер кадра — для удобства навигации. 2. Тайминг — длительность кадра в секундах. 3. Изображение — эскиз сцены (от грубого наброска до детализированного рисунка). 4. Описание действия — что происходит в кадре, движения актёров, камеры. 5. Ракурс и план — дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный. 6. Движение камеры — наезд, отъезд, панорама, трекинг. 7. Диалоги или звук — реплики персонажей, фоновые звуки, музыка. 8. Примечания — спецэффекты, освещение, реквизит. 9. ФИО оператора 	9
1.9	<p>Выберите неправильный термин по описанию: Зачем нужна раскадровка: основные функции (найдите лишний элемент)?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуализация идеи — позволяет «увидеть» фильм до съёмок. 2. Планирование съёмки — помогает продумать ракурсы, движение камеры, расположение актёров и декораций. 3. Экономия времени и бюджета — выявляет ошибки сценария и логические дыры на этапе подготовки, избегает лишних дублей и пересъёмок. 4. Координация команды — даёт единое видение проекта режиссёру, оператору, художнику-постановщику, актёрам. 5. Презентация проекта — помогает продать идею инвесторам или заказчикам (например, для рекламы). 6. Основа для аниматиков — анимированных версий раскадровки с таймингом и звуком (часто используются в анимации и CGI). 7. Средство для контроля скриптсупервайзером процесса съёмки. 	7
1.10	<p>Выберите правильный термин по описанию: Какого формата по соотношению сторон (экрана) не существует?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1.37:1 — классический формат до 1950-х годов («академический»). 2. 1.85:1 — американский стандарт широкого экрана. 3. 2.39:1 (Anamorphic / CinemaScope) — широкоэкранный формат для эпических фильмов. 4. 16:9 (1.78:1) — стандарт HDTV и современного видео. 5. 2.76:1 — ультраширокий формат (например, «Омерзительная восьмёрка»). 6. 4:3 — формат аналогового телевидения 7. 4K — современное кино 	7

Блок 2	<p><i>Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В</i></p>	
--------	--	--

2.1	<p>Определите названия основных периодов календарно-постановочного плана видового десятиминутного фильма:</p> <table border="1" data-bbox="331 248 1316 913"> <tr> <td data-bbox="331 248 1129 495"> 1) 1. Написание сценария – 10 дней. 2. Подбор материалов и подготовка режиссерского сценария – 20 дней. 3. Формирование съемочной группы. 4. Написание календарного плана и сметы – 10 дней. 5. Подготовка группы к работе Итого – 40 дней. </td> <td data-bbox="1129 248 1316 495">А Съемочный период</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 495 1129 680"> 2) рассчитанный на съемки шести объектов. 1. Переезды съемочной группы – 6 дней. 2. Освоение объектов – 6 дней. 3. Съемка объектов – 12 дней. Итого – 24 дня. </td> <td data-bbox="1129 495 1316 680">Б Монтажно-тонировочный период.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 680 1129 913"> 3) 1. Монтаж чернового материала – 5 дней. 2. Внесение поправок (после просмотра заказчиком) – 2 дня. 3. Утверждение и запись дикторского текста, музыки и шумов – 2 дня. 4. Монтаж эталонной копии – 4 дня. 5. Сдача готового фильма заказчику – 2 дня. </td> <td data-bbox="1129 680 1316 913">В Подготовительный период.</td> </tr> </table>	1) 1. Написание сценария – 10 дней. 2. Подбор материалов и подготовка режиссерского сценария – 20 дней. 3. Формирование съемочной группы. 4. Написание календарного плана и сметы – 10 дней. 5. Подготовка группы к работе Итого – 40 дней.	А Съемочный период	2) рассчитанный на съемки шести объектов. 1. Переезды съемочной группы – 6 дней. 2. Освоение объектов – 6 дней. 3. Съемка объектов – 12 дней. Итого – 24 дня.	Б Монтажно-тонировочный период.	3) 1. Монтаж чернового материала – 5 дней. 2. Внесение поправок (после просмотра заказчиком) – 2 дня. 3. Утверждение и запись дикторского текста, музыки и шумов – 2 дня. 4. Монтаж эталонной копии – 4 дня. 5. Сдача готового фильма заказчику – 2 дня.	В Подготовительный период.	1В 2А 3Б
1) 1. Написание сценария – 10 дней. 2. Подбор материалов и подготовка режиссерского сценария – 20 дней. 3. Формирование съемочной группы. 4. Написание календарного плана и сметы – 10 дней. 5. Подготовка группы к работе Итого – 40 дней.	А Съемочный период							
2) рассчитанный на съемки шести объектов. 1. Переезды съемочной группы – 6 дней. 2. Освоение объектов – 6 дней. 3. Съемка объектов – 12 дней. Итого – 24 дня.	Б Монтажно-тонировочный период.							
3) 1. Монтаж чернового материала – 5 дней. 2. Внесение поправок (после просмотра заказчиком) – 2 дня. 3. Утверждение и запись дикторского текста, музыки и шумов – 2 дня. 4. Монтаж эталонной копии – 4 дня. 5. Сдача готового фильма заказчику – 2 дня.	В Подготовительный период.							
2.2	<p>Определите соответствие параметров:</p> <table border="1" data-bbox="331 958 1316 1084"> <tr> <td data-bbox="331 958 831 994">1) диафрагма, выдержка и ISO</td> <td data-bbox="831 958 1316 994">А. Баланс белого</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 994 831 1030">2) Теплый, холодный, нормальный</td> <td data-bbox="831 994 1316 1030">Б. Треугольник экспозиции</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1030 831 1066">3) ГРИП, количество свет</td> <td data-bbox="831 1030 1316 1066">В. Диафрагма</td> </tr> </table>	1) диафрагма, выдержка и ISO	А. Баланс белого	2) Теплый, холодный, нормальный	Б. Треугольник экспозиции	3) ГРИП, количество свет	В. Диафрагма	1Б 2А 3В
1) диафрагма, выдержка и ISO	А. Баланс белого							
2) Теплый, холодный, нормальный	Б. Треугольник экспозиции							
3) ГРИП, количество свет	В. Диафрагма							
2.3	<p>Определите соответствие параметров:</p> <table border="1" data-bbox="331 1124 1316 1550"> <tr> <td data-bbox="331 1124 639 1218">1) Частота кадров (Frame Rate, fps)</td> <td data-bbox="639 1124 1316 1218">А. Диапазон яркостей, который камера способна захватить (от теней до светов) без потери деталей</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1218 639 1370">2) Динамический диапазон (Latitude)</td> <td data-bbox="639 1218 1316 1370">Б. Характеристика видимого света, измеряемая по шкале от тёмного (жёлто-оранжевого) до холодного (синего). Измеряется в кельвинах (К). Лампы накаливания обычно имеют 3 200 К, дневной свет — около 5600 К</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1370 639 1550">3) Цветовая температура</td> <td data-bbox="639 1370 1316 1550">В. Количество кадров, записываемых или воспроизводимых в секунду. Стандарт — 24 fps для кино, более высокие значения (60, 120 fps) используются для замедленного воспроизведения.</td> </tr> </table>	1) Частота кадров (Frame Rate, fps)	А. Диапазон яркостей, который камера способна захватить (от теней до светов) без потери деталей	2) Динамический диапазон (Latitude)	Б. Характеристика видимого света, измеряемая по шкале от тёмного (жёлто-оранжевого) до холодного (синего). Измеряется в кельвинах (К). Лампы накаливания обычно имеют 3 200 К, дневной свет — около 5600 К	3) Цветовая температура	В. Количество кадров, записываемых или воспроизводимых в секунду. Стандарт — 24 fps для кино, более высокие значения (60, 120 fps) используются для замедленного воспроизведения.	1В 2А 3Б
1) Частота кадров (Frame Rate, fps)	А. Диапазон яркостей, который камера способна захватить (от теней до светов) без потери деталей							
2) Динамический диапазон (Latitude)	Б. Характеристика видимого света, измеряемая по шкале от тёмного (жёлто-оранжевого) до холодного (синего). Измеряется в кельвинах (К). Лампы накаливания обычно имеют 3 200 К, дневной свет — около 5600 К							
3) Цветовая температура	В. Количество кадров, записываемых или воспроизводимых в секунду. Стандарт — 24 fps для кино, более высокие значения (60, 120 fps) используются для замедленного воспроизведения.							
2.4	<p>Определите соответствие параметров:</p> <table border="1" data-bbox="331 1590 1316 2018"> <tr> <td data-bbox="331 1590 639 1711">1) Глубина резкости (Depth of Field, DoF)</td> <td data-bbox="639 1590 1316 1711">А. расстояние в миллиметрах от оптического центра объектива до сенсора при фокусировке на объекте. Определяет угол обзора и степень увеличения.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1711 639 1863">2) Фокусное расстояние (Focal Length)</td> <td data-bbox="639 1711 1316 1863">Б. диапазон расстояний перед и за главным объектом, в пределах которого изображение кажется резким. Контролируется диафрагмой, фокусным расстоянием и расстоянием до объекта.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1863 639 2018">3) ISO</td> <td data-bbox="639 1863 1316 2018">В. чувствительность сенсора камеры к свету. Низкое ISO (например, 100) даёт меньше шумов, высокое (например, 3200) лучше для тёмных сцен, но с возможным цифровым шумом.</td> </tr> </table>	1) Глубина резкости (Depth of Field, DoF)	А. расстояние в миллиметрах от оптического центра объектива до сенсора при фокусировке на объекте. Определяет угол обзора и степень увеличения.	2) Фокусное расстояние (Focal Length)	Б. диапазон расстояний перед и за главным объектом, в пределах которого изображение кажется резким. Контролируется диафрагмой, фокусным расстоянием и расстоянием до объекта.	3) ISO	В. чувствительность сенсора камеры к свету. Низкое ISO (например, 100) даёт меньше шумов, высокое (например, 3200) лучше для тёмных сцен, но с возможным цифровым шумом.	1Б 2А 3В
1) Глубина резкости (Depth of Field, DoF)	А. расстояние в миллиметрах от оптического центра объектива до сенсора при фокусировке на объекте. Определяет угол обзора и степень увеличения.							
2) Фокусное расстояние (Focal Length)	Б. диапазон расстояний перед и за главным объектом, в пределах которого изображение кажется резким. Контролируется диафрагмой, фокусным расстоянием и расстоянием до объекта.							
3) ISO	В. чувствительность сенсора камеры к свету. Низкое ISO (например, 100) даёт меньше шумов, высокое (например, 3200) лучше для тёмных сцен, но с возможным цифровым шумом.							

2.5	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Выдержка (Shutter Speed) А. время, в течение которого кадр экспонируется на свет. В кино часто выражается как угол затвора (например, 180°). Стандартная выдержка 180° при 25 fps эквивалентна 1/50 секунды.</p> <p>2) F-число (F-Stop) Б. регулируемое отверстие в объективе, контролирующее количество света, проходящего к сенсору камеры. Измеряется в значениях f. Более широкая диафрагма (меньшее значение f) пропускает больше света и создаёт меньшую глубину резкости.</p> <p>3) Диафрагма (Aperture) В. значение, характеризующее размер отверстия диафрагмы. Меньшее значение (например, f/1.8) — широкая диафрагма, большее (например, f/16) — узкая.</p>		1А 2В 3Б
2.6	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Ключевой/основной свет (Key Light) А. источник света, смягчающий тени от основного света. Обычно менее интенсивен.</p> <p>2) Заполняющий свет (Fill Light) Б. источник света за объектом съёмки, отделяющий его от фона и создающий светящийся контур по краям.</p> <p>3) Контровой свет (Backlight) В. основной и самый яркий источник света в сцене, создающий настроение и время суток.</p>		1В 2А 3Б
2.7	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Трёхточечное освещение (Three-Point Lighting) А. материал перед источником света для смягчения теней и создания более приятного освещения (ткани, фростовые фильтры, софтбоксы).</p> <p>2) Диффузия (Diffusion) Б. руководитель осветительского цеха, отвечающий за реализацию светового плана съёмки. Работает в тесном контакте с оператором-постановщиком.</p> <p>3) Главный осветитель (Gaffer) В. классическая схема с тремя источниками: ключевой свет, заполняющий и контровой. Помогает красиво осветить объект и отделить его от фона.</p>		1В 2А 3Б
2.8	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Анаморфный объектив (Anamorphic Lens) А. объектив с переменным фокусным расстоянием, позволяющий менять угол обзора и увеличение без перемещения камеры или смены объектива.</p> <p>2) Зум-объектив (Zoom Lens) Б. объектив, сжимающий изображение по горизонтали при съёмке, а затем «расжимающийся» в постобработке для создания широкого формата. Известен характерным овальным боке и горизонтальными засветами.</p> <p>3) Фикс-объектив (Prime Lens) В. объектив с фиксированным фокусным расстоянием (например, 50 мм).</p>		1Б 2А 3В

		мер, 50 мм). Дает более резкое изображение и шире диафрагму по сравнению с зум-объективами.	
2.9	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Боке (Bokeh) А. эффект при попадании яркого света прямо в объектив, вызывающий внутренние отражения и артефакты (полосы, пятна).</p> <p>2) Засветка объектива (Lens Flare) Б. В темных участках кадра неоднородный цвет, с множеством цветных точек</p> <p>3) Шумная картинка В. эстетическое качество размытия в нечетких (вне фокуса) участках изображения, создаваемое объективом. Часто воспринимается как мягкие, приятные круглые световые пятна.</p>		1Б 2А 3Б
2.10	<p align="center">Определите соответствие параметров:</p> <p>1) Долли (Dolly) А. приближение камеры к объекту съемки.</p> <p>2) Dolly-in Б. платформа на колесах, на которую крепится камера для плавных движений вперед, назад или вбок (dolly shot).</p> <p>3) Dolly-out В. отдаление камеры от объекта съемки.</p> <p>4) Dolly zoom (трансфокационный наезд) Г. прием, когда трансфокатор совершает наезд, а камера движется от объекта съемки (или наоборот). Создает эффект сжатия/растяжения пространства.</p>		1Б 2А 3В 4Г

Блок 3	<i>Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания</i>	
3.1	<p>Определите, о чем идет речь в высказывании режиссера Андрея Тарковского, указывающим, на что нужно обратить внимание в съемочном периоде, и вставьте недостающее слово:</p> <p>_____ картины возникает в соответствии с характером того времени, которое протекает во время съёмок в кадре и определяется не длиной монтируемых кусков, а степени напряженности протекающего в них времени.</p> <p>Монтажная склейка не может определить _____, здесь монтаж в лучшем случае не более чем стилистический признак. Более того: время течет в картине не благодаря склейкам, а вопреки им. Если, конечно, режиссер верно уловил в отдельных кусках характер течения времени, зафиксированный в снятых кадрах.</p>	Ритм
3.2	<p>О каком кинематографическом термине идет речь?</p> <ul style="list-style-type: none"> - — психологический барьер, отделяющий зрителя от зрелища. - — система, заданная геометрией прямоугольника. - — система, сохраняющая иллюзию трехмерности, но и имеющая возможность моментально ее уничтожить, сосредоточив внимание зрителя на плоской поверхности экрана, то есть на самом кадре. - — система, протяженная во времени, но состоящая из моментальных фотоснимков. - — система, изменяющая реально существующие отношения предметов между собой и их движение в жизни. - — минимальный материальный кусок конструкции фильма. - — критерий «документальности» кино, документ предкамерного факта. - — «поле зрения» механического субъекта-пленки, определяемое фокусным расстоянием объектива, служащего, в свою очередь, посредником между реальным миром и камерой, трансформатором оптической среды. 	Кадр
3.3	<p>Восстановите текст:</p> <p>Задача документального кино - создать визуальную образную _____ жизненных событий, «изобразительный образ факта», как пишет кинооператор С. Е. Медынский. При этом документалист должен проникать в существо поступков своих героев, понимать смысл и последовательность их действий.</p> <p>«Таким образом, понятие документальности заключается не столько в тождественности изображения, сколько в _____, которое возникает у зрителя к изображаемому. Документалист дает свое толкование факта, который возникает как правда искусства, а отнюдь не реальность подлинной жизни».</p> <p>Применительно к операторскому искусству это означает, что оператор отбирает и фиксирует существенные моменты действительности, которые потом складываются в модель человеческого характера, адекватную, но не дублирующую жизненный. Это и есть авторская _____ оператора-документалиста, от которой зависит, что и как он видит и как доносит это видение до зрителя.</p> <p>«Снять материал, из которого сложится достоверная и выразительная модель конкретного человеческого характера - это и есть мастерство, позволяющее автору изобразительного ряда найти путь к сердцу зрителя». Говорят: «глупо, как факт». «Но это справедливо тогда, - утверждает С. Е. Медынский, - когда _____ случаен, не отобран, а значит, и не осмыслен. Но если в нем глубина, которая вызовет цепь ассоциаций, то факт обязательно станет образом».</p>	Модель Доверии Позиция Факт

3.4	<p>Прочитайте текст и определите название описываемого документа, который используется в производстве аудиовизуальных проектов:</p> <p>В подготовительный период многие операторы разрабатывают этот документ. В нём фиксируется творческий замысел операторского решения будущего фильма на экране, принятый на основе режиссёрской художественной трактовки сценария — это по существу, специальная дополнительная разработка режиссёрского сценария в его съёмочной части.</p> <p>В документе устанавливаются световые и цветовые решения как павильонных, так и натуральных кадров, приёмы и съёмочные средства, с помощью которых оператор собирается решать отдельные эпизоды и кадры фильма.</p> <p>Кроме того, оператор излагает свои творческие, технические и производственные соображения по поводу декораций, костюмов, оформления постановки, выбора натуральных мест съёмок.</p> <p>Наконец, там записывается, какую производственно-техническую подготовку необходимо провести операторской группе для работы над фильмом.</p>	Операторская экспликация.
-----	--	---------------------------

Блок 4	Вопрос дать определение	Ответ
4.1	Значение композиции кадра в кино и на ТВ	<ul style="list-style-type: none"> • Привлечение и удержание внимания. Композиция направляет взгляд зрителя, акцентируя внимание на важных деталях, персонажах, объектах или эмоциональных моментах. Это позволяет за минимальное время передать определённую визуальную информацию. • Передача смысла и подтекста. Через расположение элементов, перспективу, баланс масс и другие приёмы композиция может передавать глубокий смысл сцены, метафоры или настроение. Например, определённое расстояние между персонажами или важным реквизитом может сразу же передать более глубокий смысл. • Создание визуального стиля. Композиция помогает формировать уникальный визуальный язык произведения, отличающий его от других работ. • Обеспечение целостности изображения. Единство кадра достигается особым соотношением линии горизонта, предметов, цвета и света, которое приятно глазу. • Управление эмоциями. Композиция может создавать определённое настроение — от спокойствия до драматизма — за счёт использования симметрии, асимметрии, контраста света и тени, цветовых акцентов.
4.2	Принципы построения (композиции) изображения: группирование и организация, фигура и фон	<p>Принципы построения изображения включают группирование и организацию элементов, а также чёткое разделение на</p> <ul style="list-style-type: none"> - фигуру (основной объект) и - фон (окружающую среду). <p>Эти элементы взаимодействуют, формируя композицию и влияя на восприятие зрителя.</p> <p>Группирование и организация</p> <p>Группировка — это принцип организации, при котором элементы сознательно располагаются так, чтобы образовать узнаваемое единство и тесно связываться друг с другом. Элементы внутри группы могут дополнять друг друга, контрастировать или создавать определённую гармонию.</p> <p>Некоторые способы группировки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • По схожести размеров. Например, объекты одинакового размера могут объединяться в одну группу. • По цвету или тону. Два или более объекта могут быть сгруппированы, если они имеют одинаковый цвет или яркость. • По направлению движения, ориентации в пространстве. • По подобию по форме. Объекты с похожими контурами воспринимаются как одинаковые.

Группировка помогает установить визуальные связи между объектами, улучшить визуальную иерархию и упростить восприятие изображения. В кадре это позволяет структурировать информацию, например, объединять связанные по смыслу элементы в смысловые блоки.

Некоторые принципы организации пространства:

- **Выравнивание.** Чёткое расположение элементов в прямую линию или слегка изогнутый ряд для достижения гармоничного изображения.
- **Рассеивание.** Хаотичное расположение элементов без видимого порядка, создающее динамичность и живость.
- **Агрегация/конденсация.** Накопление объектов близко друг к другу с намеренным оставлением остального пространства пустым для сосредоточения внимания на сконцентрированных элементах.

Примеры группирования элементов и организации из них пространства:

Динамика	Баланс	Дисбаланс	Контраст
Статика	Вертикаль	Открытость	Замкнутость



Динамика



Баланс



Дисбаланс



Контраст



Статика



Вертикаль



Открытость



Замкнутость

Способы группирования элементов:



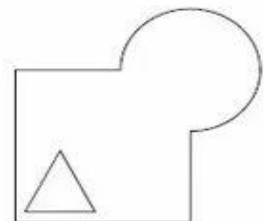
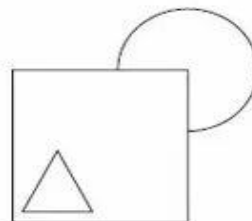
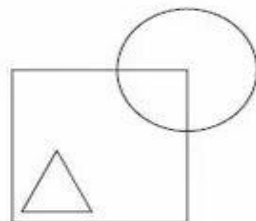
Группировка

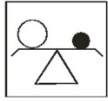




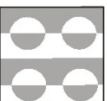


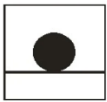
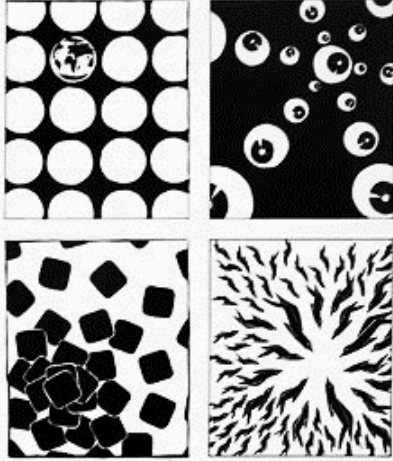
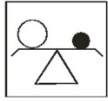




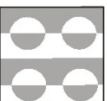


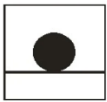
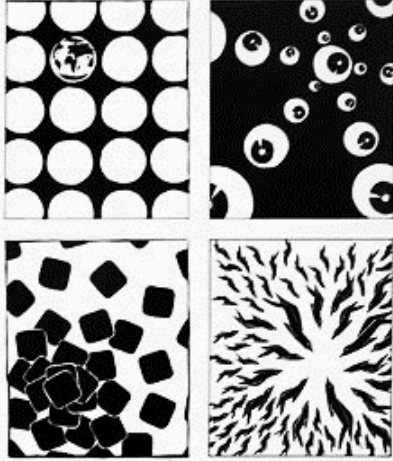
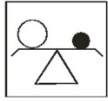




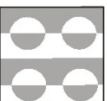


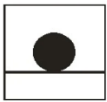
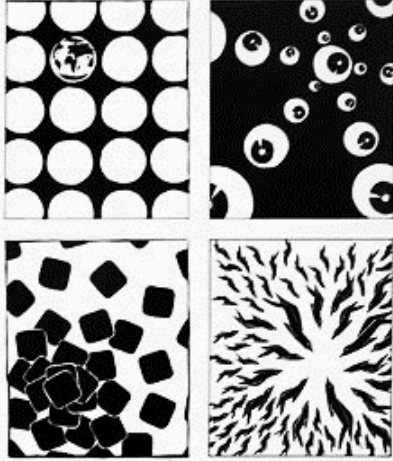


Комбинирование



Формирование



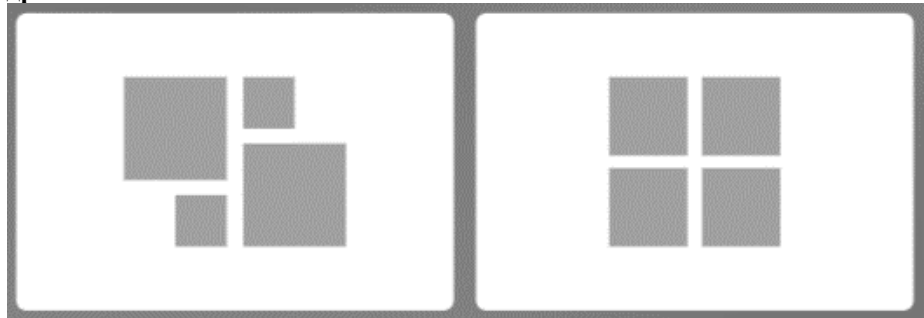
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%; padding: 5px;">Выразительные средства композиции:</th> <th style="width: 50%; padding: 5px;">Примеры организации композиционного центра:</th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Выразительные средства композиции.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Равновесие</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Симметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Асимметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Контраст.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Нюанс.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Тождество.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Ритм</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Динамика</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Статика</p> </div> </div> </td> <td style="padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Виды композиционных центров</p>  </td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Фигура и фон</p> <p>Фигура — это форма, которую можно сразу увидеть. Она представляет собой основной объект изображения.</p> <p>Фон — окружающая среда, которая определяет и дополняет фигуру. Он создаёт контекст, в котором воспринимается фигура.</p> <p>Способы выделения фигуры из фона:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тональный контраст. Разница в тоне (светлом и тёмном) помогает чётко разграничить фигуру и фон. • Разная техника изображения. Например, фон может быть написан крупными размашистыми мазками, а главный объект — чётким и аккуратным контуром. • Объёмность фигуры. Наличие теней и светлых участков кожи может выделять фигуру, в то время как фон остаётся плоскостным. • Контрформа. Это негативное пространство вокруг объекта. Грамотно проработанный фон — не пустота, а часть композиции. Контрформа может быть яркой доминантой или не отвлекать от главного. <p>Пример: в шахматной композиции фигура — это сама фигура, а фон — шахматная доска.</p> <p>При построении изображения важно учитывать взаимодействие фигуры и фона, а также другие элементы композиции: форму, баланс, перспективу, цвет и т. д..</p>	Выразительные средства композиции:	Примеры организации композиционного центра:	<p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Выразительные средства композиции.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Равновесие</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Симметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Асимметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Контраст.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Нюанс.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Тождество.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Ритм</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Динамика</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Статика</p> </div> </div>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Виды композиционных центров</p> 
Выразительные средства композиции:	Примеры организации композиционного центра:					
<p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Выразительные средства композиции.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Равновесие</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Симметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Асимметрия</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Контраст.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Нюанс.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Тождество.</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Ритм</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Динамика</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p style="font-size: x-small;">Статика</p> </div> </div>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Виды композиционных центров</p> 					
4.3	Принципы построения (композиции) изображения: Масштаб и выделение главного элемента	<p>Масштаб и выделение главного элемента — ключевые принципы построения композиции, которые помогают создать визуальную иерархию, направить внимание зрителя и добиться гармонии.</p> <p>Масштаб — это относительное соотношение размеров элементов композиции между собой и по отношению к целому. В композиционном смысле масштаб выражает зрительное соответствие формы человеку, её соразмерность.</p> <p>Виды масштаба:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Крупный — форма выглядит монументальной, слабо расчленённой. • Мелкий — форма сильно расчленена, что придаёт ей лёгкий, дробный характер. 				

Особенности использования масштаба:

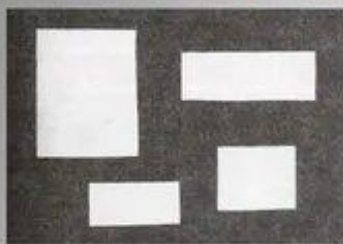
- Правильные пропорции обеспечивают эстетическую привлекательность композиции.
- Различия в масштабе создают иерархию и фокусные точки, направляя взгляд зрителя и подчёркивая важность определённых элементов.
- В кинокадре масштаб — это относительное соотношение размеров элементов кадра и реальным пространством. Намеренное искажение привычных пропорций (например, съёмка маленького предмета крупным планом) может придать ему монументальность.

Пример: крупный объект на переднем плане может задать драматический акцент, а более мелкие детали на заднем плане — создать ощущение бесконечности и масштаба.

Направляет внимание на нужные элементы, расставляет акценты, создает драматизм:

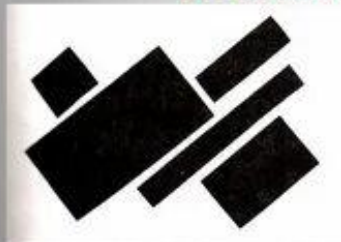


ФРОНТАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ



Фронтальная композиция отличается небольшой глубиной и преимущественно фронтальным расположением элементов. Воспринимается спереди. Формальная композиция строится из линий, пятен, геометрических фигур, выражает логику композиционного построения

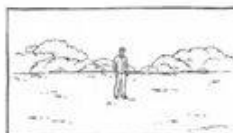
ГЛУБИННАЯ КОМПОЗИЦИЯ



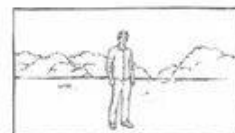
Это такая композиция, элементы которой расположены под углом к границам пространства. В результате композиция выглядит более объемной и динамичной.



ДАЛЬНИЙ (СВЕРХОБЩИЙ) ПЛАН
Extreme Long Shot



ОБЩИЙ ПЛАН
Very Long Shot



ПОЛНЫЙ ПЛАН
Long Shot



ПОКОЛЕННЫЙ ПЛАН
Medium Long Shot



СРЕДНИЙ ПЛАН
Medium Shot



ПОЛУКРУПНЫЙ ПЛАН
Medium Close Up



КРУПНЫЙ ПЛАН
Close Up



ПРЕДЕЛЬНО КРУПНЫЙ ПЛАН
Big Close Up



ДЕТАЛЬНЫЙ ПЛАН
Extreme Close Up

Выделение главного элемента (доминанты)

Доминанта (композиционный центр) — это главный элемент композиции, который в первую очередь привлекает внимание и определяет замысел произведения. Все остальные элементы должны быть подчинены ему.

Способы выделения доминанты:

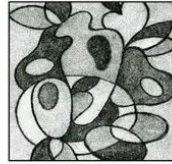
- **Размер.** Главный элемент может быть крупнее остальных, что сразу привлекает внимание.
- **Цвет и контраст.** Яркий цвет, контрастное сочетание с фоном или другими элементами усиливают выделение.
- **Форма и текстура.** Необычная форма или фактура могут сделать элемент более заметным.
- **Расположение.** Композиционный центр не обязательно находится в геометрическом центре листа или композиции. Его можно разместить в активной части плоскости, например ближе к геометрическому центру.
- **Использование геометрических фигур.** Размещение доминанты в центре круга, овала или треугольника усиливает визуальное воздействие.

Примеры:

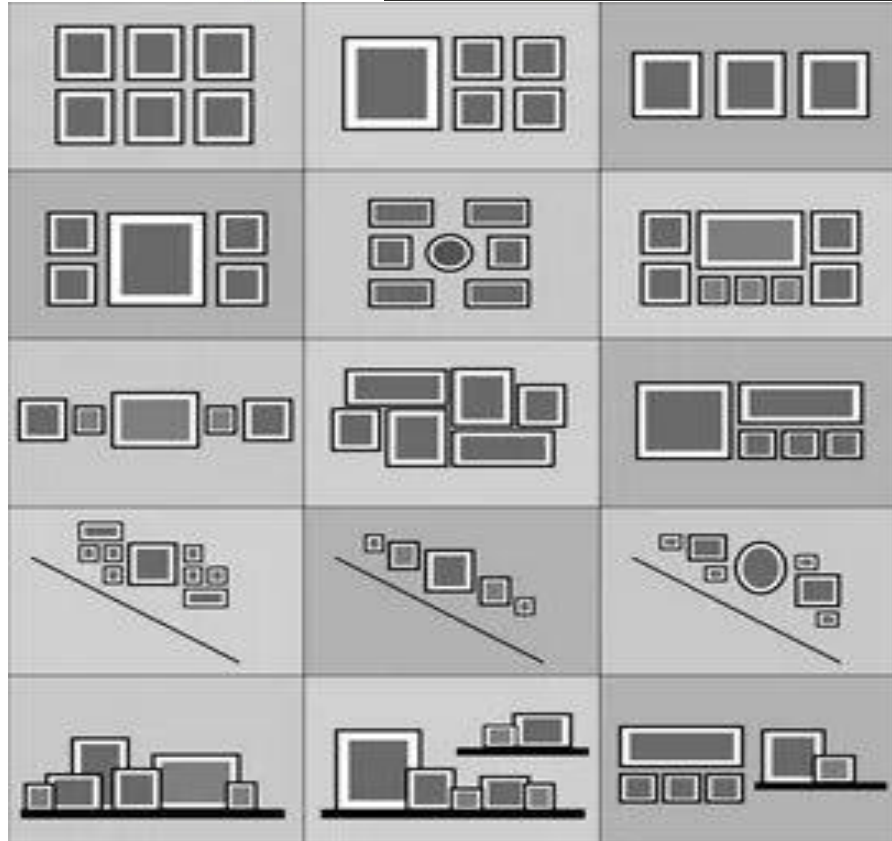
**Организация
композиции**



Вариант композиции с одной доминантой



Вариант композиции без выделения доминанты



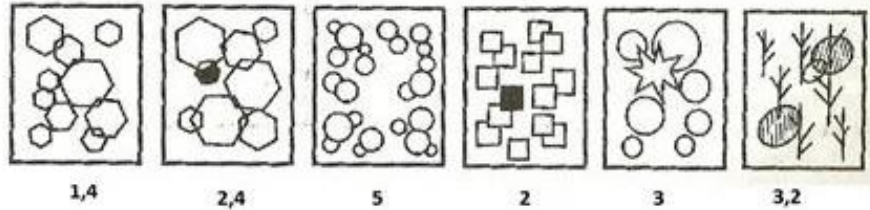
Дополнительные приёмы:

- **Соподчинение.** Второстепенные элементы направляют взгляд к смысловому центру композиции.
- **Правило третей.** Композиционный центр размещают в точках пересечения линий, делящих плоскость на три равные части по вертикали и горизонтали. Это делает композицию более сбалансированной.
- **Использование пустого пространства («воздуха»).** Пустое поле вокруг главного элемента может визуально доминировать над другими участками плоскости.

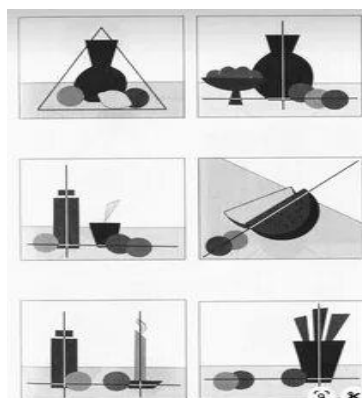
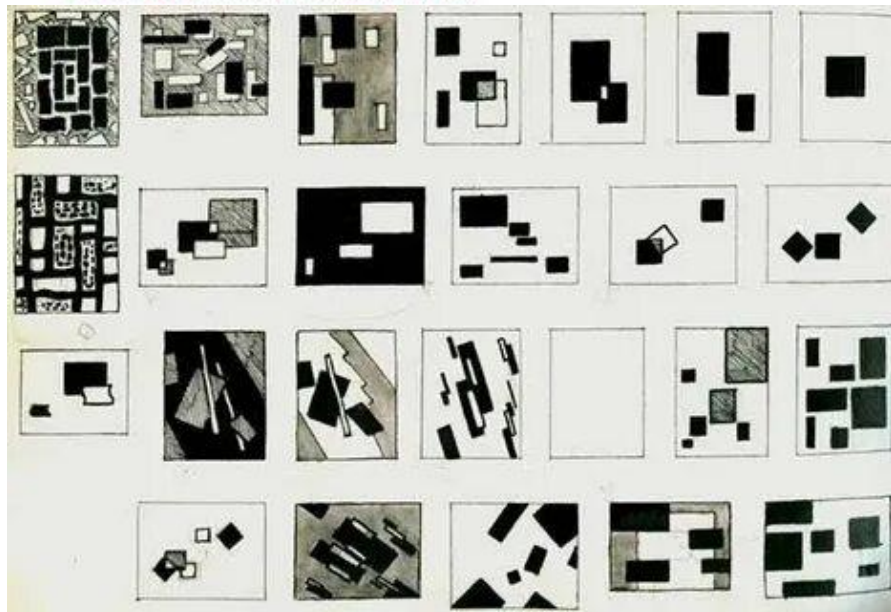
Примеры:

Варианты организации композиционного центра

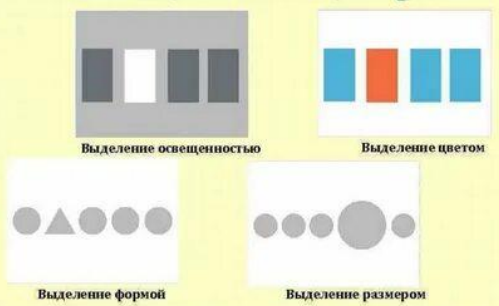
1. Сгущение элементов на одном участке
2. Выделение элемента цветом
3. Контрастность форм
4. Увеличение или уменьшение размера одного из элементов
5. Образовавшаяся пустота




При организации доминанты важно учитывать законы визуального восприятия плоскости – доминанта всегда располагается в активной части, т.е. ближе к геометрическому центру.



Способы выделения композиционного центра



		 <p>Важно: масштаб и выделение главного элемента работают в связке с другими принципами композиции — балансом, гармонией, ритмом. Это позволяет создать целостное и выразительное изображение.</p>
4.4	<p>Принципы построения изображения: Форма, соотношение света и тени</p>	<p>Принципы построения изображения включают работу с формой объектов и грамотное распределение света и тени (светотень), что позволяет передать объём, объёмность и пространственные отношения.</p> <p>Форма объекта Форма — это геометрическое понятие, описывающее общие очертания изображаемого объекта. Для построения формы важно правильно определить её, чтобы создать пропорциональный и анатомически верный рисунок.</p> <p>Некоторые подходы к изображению формы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разбиение сложного объекта на простые геометрические фигуры. Например, тело человека можно представить в виде кругов, трапеций, прямоугольников и других фигур в зависимости от стиля рисунка и телосложения. • Использование простых геометрических тел (куб, шар, цилиндр, конус) для построения более сложных форм. • Учёт перспективы — системы отображения глубины пространства на плоскости. <p>Соотношение света и тени (светотень) Светотень — это распределение на объекте светлых и тёмных зон, сформированных направлением источника света. Она помогает воспринимать форму, объём, материал и положение предмета в пространстве.</p> <p>Ключевые элементы светотени:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Блик — самая яркая точка на поверхности, где свет отражается под прямым углом. На матовых предметах блик может отсутствовать. • Зона света — область, освещённая напрямую. Она светлая, но не такая яркая, как блик. • Полутень — переходная зона между светом и тенью, где свет ослабевает, но ещё не исчезает. • Граница светотени — линия (часто размытая), где заканчивается свет и начинается собственная тень. • Собственная тень — часть объекта, куда не попадает прямой свет. Это самая тёмная зона на самом предмете. • Рефлекс — отражённый свет, который «подсвечивает» теневую сторону от окружающих поверхностей (стола, стен, других предметов). Рефлекс всегда светлее собственной тени, но темнее любой зоны света. • Падающая тень — тень, которую объект отбрасывает на другие поверхности. Она темнее у основания и светлеет по мере удаления.

Анатомия объема: из чего состоит светотень

7 ключевых зон объекта



Распространённые ошибки начинающих



«Грязный» рисунок и «ломаная» форма

Возникает при слиянии полутени с тенью или если рефлекс ярче света.



Чёрные тени без градаций

Использование одного темного тона без переходов полностью лишает объект объема.

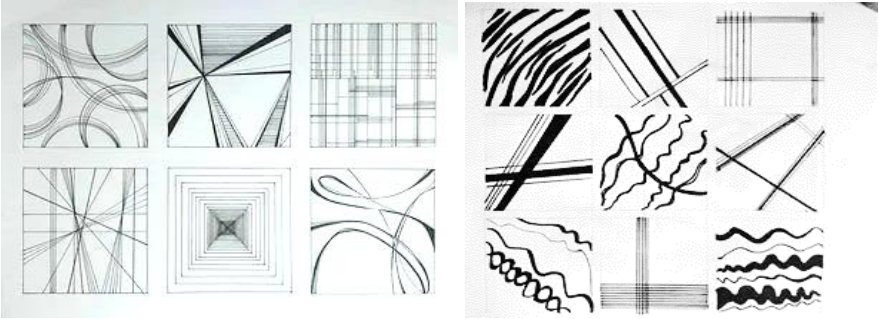


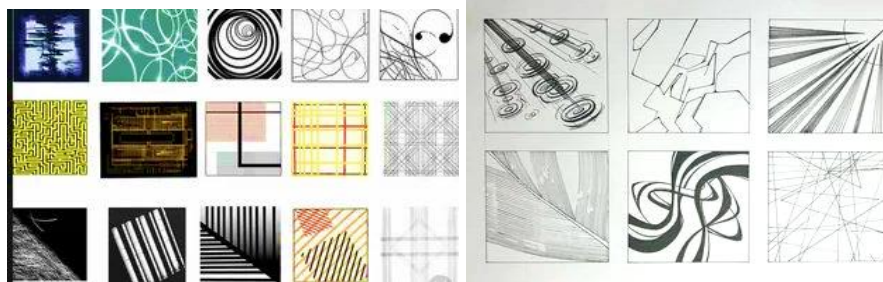
Эффект «парения» в воздухе

Происходит, когда художник игнорирует или неправильно рисует падающую тень.

Факторы, влияющие на светотень:

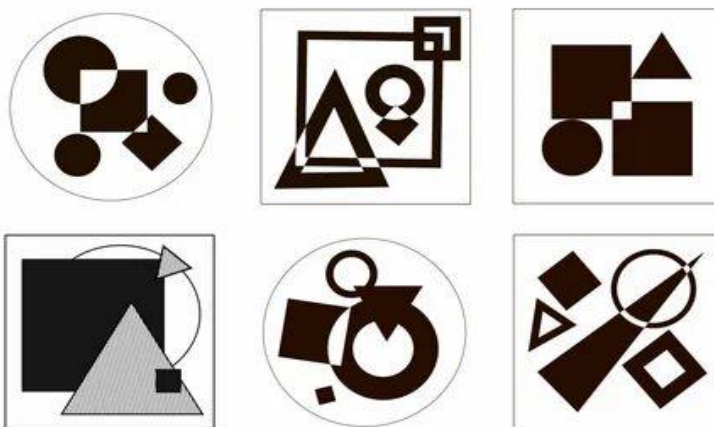
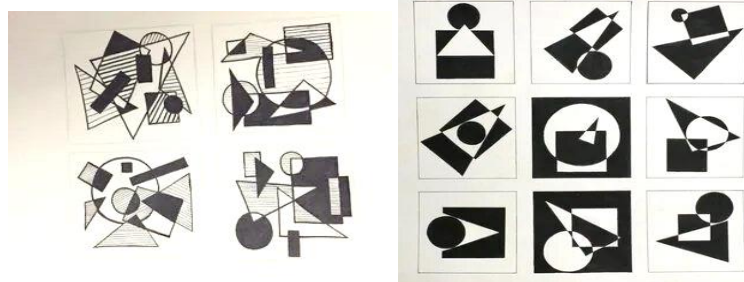
- **Источник света.** Боковое освещение подчёркивает объём, фронтальное делает форму более плоской, контровое создаёт силуэт.
- **Тип освещения.** Концентрированный свет (лампа, солнце) даёт резкие тени и чёткие границы, рассеянный свет (пасмурный день) — мягкие переходы.

		<ul style="list-style-type: none"> • Поверхность объекта. Матовая поверхность даёт мягкие полутона, глянцевый материал — яркий блик и чёткие границы светотени. • Окружение. Чем светлее фон и поверхность под объектом, тем сильнее рефлекс и светлее падающая тень.
4.5	<p>Принципы построения изображения: Линия, структура, равновесие</p>	<p>Принципы построения изображения включают работу с линией, структурой композиции и достижением равновесия. Эти элементы взаимосвязаны и формируют целостность и выразительность произведения искусства.</p> <p>Линия Линия — одно из ключевых изобразительных средств, которое может передавать движение, настроение, степень лёгкости. Она определяет контур, форму, объём предметов и их расположение в пространстве. Линии могут быть мягкими, плавными, жёсткими, статичными, динамичными и т. д.</p> <p>Вспомогательные линии — элементы построения (оси, плечики, связующие линии), которые помогают изобразить предмет более натуральным и осязаемым. Они используются для определения пропорций, поиска симметрии, границ света и тени.</p> <p>Линейная перспектива — способ передачи глубины трёхмерного пространства на плоскости с помощью прямых линий. Она позволяет создавать иллюзию объёма и расстояния.</p> <p>Примеры:</p>  <p>Структура композиции — это система расположения основных элементов и частей художественного произведения в определённой системе и последовательности. Она обеспечивает логичное и гармоничное расположение частей, придавая ясность и стройность форме.</p> <p>Некоторые принципы структуры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Принцип ограничения плоскости изображения. Изображение всегда выполняется на какой-либо поверхности, и установление границ является первичным актом самоопределения плоскости изображения. • Принцип регулярности поля. Изобразительное поле представляет собой неоднородную структуру, которая может быть ограничена двумя вертикалями и двумя горизонталями. • Принцип координат. Гравитационная структура изображения предполагает наличие вертикали и горизонтали, которые составляют систему отсчёта. Все элементы композиции прямо или опосредованно связаны с этими осями. • Структура формы — внутреннее строение формы, которое предполагает наличие элементов, подчёркивающих её пластические особенности. Например, у плоских фигур — оси и углы, у круга — бесчисленное количество осей симметрии и криволинейная пластика. <p>Примеры:</p>



Композиционные схемы также играют важную роль. Например, **правило третей** предполагает деление холста на 9 равных частей линиями, а важные элементы размещают в точках пересечения или вдоль линий. **Золотое сечение** — более сложное соотношение, при котором стороны делятся в пропорции 1,618.

Примеры:



Равновесие в композиции — это состояние композиции, при котором все элементы сбалансированы между собой относительно центра. Оно обеспечивает зрительную устойчивость пластической формы и вызывает чувство покоя, уверенности.

Способы достижения равновесия:

- **Симметрия.** Левая и правая части рисунка зеркально повторяют друг друга. Это простой способ достичь равновесия, но симметричная композиция может выглядеть статично и предсказуемо.

- **Асимметрия.** Левая и правая стороны рисунка различаются. В асимметричных композициях равновесие зависит от распределения больших и малых величин, линий, цветовых пятен, использования контрастов. Например, большое светлое пятно можно уравновесить маленьким тёмным, а много маленьких по размеру пятен — одним большим.
- **Принцип рычага.** Если на одной чаше весов стоит один большой объект, на другой можно разместить несколько меньших объектов или добавить пространство, которое будет восприниматься как отдельный объект и уравновешивать композицию.
- **Уравновешивание по массе, тону, цвету.** Равновесие может касаться как самих фигур, так и пространства между ними.

Примеры:



Цветовое равновесие

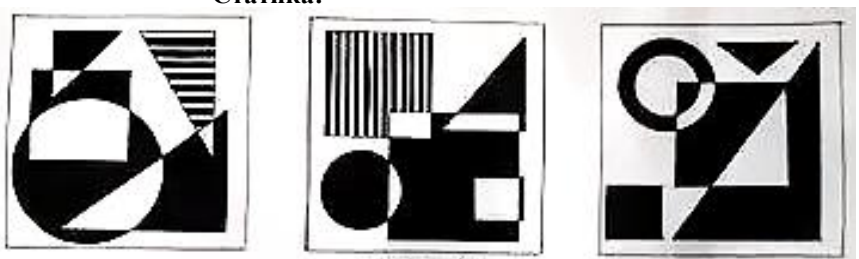


Виды равновесия:

- **Статическое** — сбалансированные элементы производят впечатление неустойчивой неподвижности.
- **Динамическое** — сбалансированные элементы создают впечатление движения и внутренней динамики.

Примеры:

Статика:



Динамика:

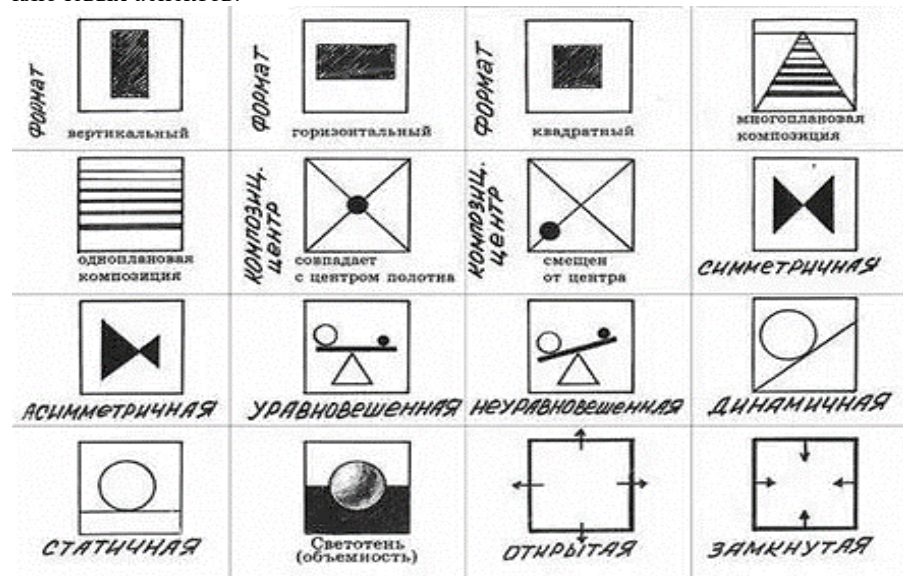


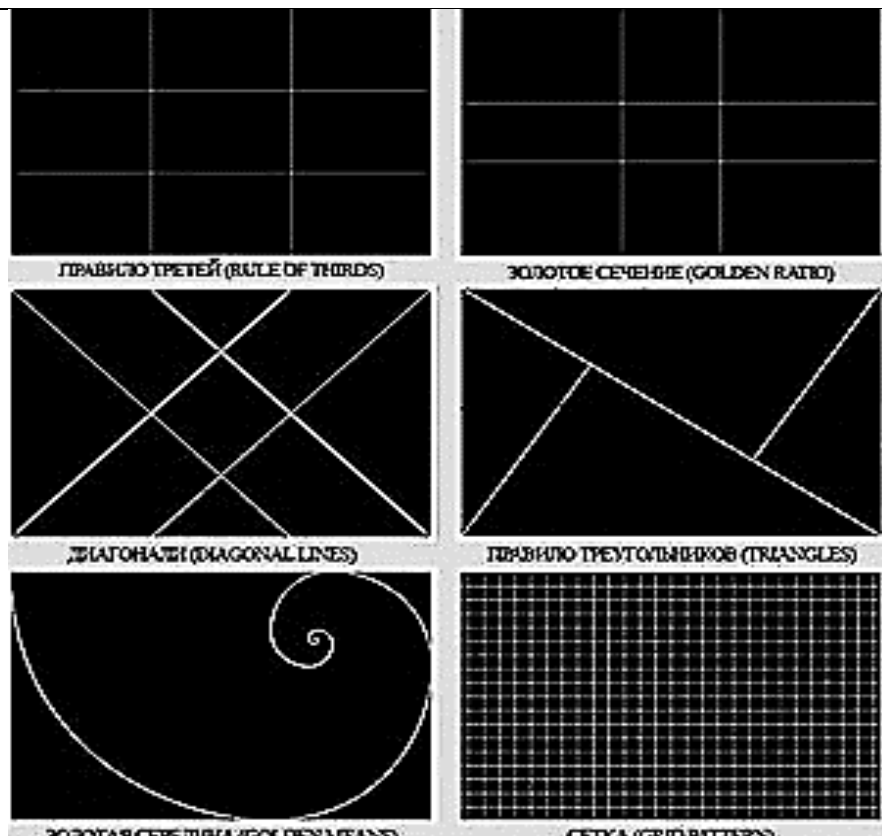
Важно учитывать, что даже динамичные композиции подчиняются закону равновесия — без этого они не будут завершёнными. Для развития чувства равновесия можно использовать специальные упражнения.

4.6

Основные элементы композиции кадра

Композиция кадра — это организация визуальных элементов внутри изображения, которая помогает передать сюжет, создать настроение и привлечь внимание зрителя. Основные элементы композиции включают несколько ключевых аспектов.





Границы кадра и кадрирование

Границы кадра определяют пределы изображения. Кадрирование — это выбор того, что будет включено в композицию, включая выбор ракурсов и перспектив для эффективного захвата объекта и окружающих элементов. Правильное кадрирование помогает сфокусировать внимание зрителя на наиболее важных частях сцены.

Сюжетно-композиционный центр

Это часть кадра, которая заключает в себе изобразительный и сюжетный смысл или характеристику показываемого объекта. Он связывает отдельные элементы изображения и является главным в характеристике показанного объекта. К нему могут «стягиваться» воображаемые силовые линии, определяющие взаимодействие главных объектов.

Ведущие линии

Это линии в кадре, которые направляют взгляд зрителя к определённой точке. Это могут быть дороги, реки, лестницы, перила, взгляд персонажа или мысленные линии, созданные расположением элементов. Они создают ощущение глубины и направления.

Симметрия и асимметрия

Симметрия создаёт чувство порядка и гармонии, часто используется в интерьерах, экстерьерах, пейзажах с отражениями. Асимметрия придаёт композиции динамику и напряжение. Выбор между этими подходами зависит от желаемого эмоционального воздействия и визуального стиля сцены.

Глубина и перспектива

Использование переднего, среднего и заднего планов добавляет трёхмерность изображению, делает картинку «живой» и «дышащей». Это помогает создать ощущение объёма и сделать сцену более реалистичной.


Контраст и цветовые акценты

Контраст света и тени, а также яркие цветовые пятна привлекают внимание и создают настроение. Контраст может быть цветовым, тональным (разница в яркости между тёмными и светлыми участками) или концептуальным.

Глубина резкости (ГРИП)

Это диапазон расстояний в кадре, на котором изображение выглядит приемлемо резким. Манипулирование глубиной резкости может помочь

		<p>подчеркнуть определённые элементы в кадре, например, изолировать объект от фона.</p> <p>Ракурс и движение камеры Выбор ракурса (сверху, снизу, из-за препятствий) и движение камеры (панорамирование, наклон, съёмка на тележке, съёмка с рук) добавляют динамики и направляют внимание зрителя.</p> <p>План (общий, средний, крупный) Общий план демонстрирует место действия и ориентирует зрителя в пространстве. Средний план подходит для диалоговых сцен, где важен акцент на лицах, жестах или действиях персонажей. Крупный план используется для передачи эмоций персонажа.</p> <p>Уравновешивание элементов Важно найти баланс между занятым и пустым пространством. Перегрузка кадра лишними деталями может сделать изображение хаотичным и невыразительным.</p> <p>Линия горизонта Ровный горизонт — обязательное требование для большинства пейзажных и архитектурных фотографий. Наклонная линия горизонта чаще всего отвлекает и нарушает визуальный баланс.</p> <p>Эти элементы и принципы композиции работают в комплексе, помогая создать гармоничное и выразительное изображение. Композиция требует творческого подхода и учёта контекста съёмки.</p>
4.7	Элементы киноязыка в художественном решении	<p>Киноязык — это совокупность средств выразительности и техники, с помощью которых кинематограф передаёт смысл, эмоции и сюжет. Он включает в себя различные элементы, которые формируют художественную реальность фильма и влияют на восприятие зрителя.</p> <p>Основные элементы киноязыка</p> <ul style="list-style-type: none"> • Кадр. Единица изображения, снятая без прерывания. Содержит композицию, свет, движение. Может рассматриваться как знак, который составляет «лексику» кино и выполняет функцию лексической единицы в киноповествовании. • План. Размер кадра относительно объекта. Выделяют общий (широкий) план, средний, крупный, сверхкрупный и другие планы. Они определяют ракурс и перспективу, с которой зритель воспринимает события на экране. • Ракурс. Точка съёмки относительно объекта. Может быть низким, высоким, прямым, косым и влияет на восприятие. Ракурс может создавать метафоры и влиять на художественное решение. • Монтаж. Совокупность приёмов соединения кадров в последовательность. Определяет ритм, темп, динамику повествования. Может быть ритмическим, тональным, интеллектуальным, континуитетным (классическим) и др.. • Ритм и темп. Длительность кадров и их чередование влияют на напряжение и динамику. • Звук. Включает диалог, звуковой ряд (шум, музыкальное сопровождение), звуковые эффекты. Звук может объединять или противопоставлять монтируемые кадры, создавать единый ритм с изображением. • Свет и цвет. Светотеневое моделирование, контраст, цветовая палитра как эмоциональные и символические средства. Например, контрастный свет часто используется в триллерах и фильмах нуар, а тёплые цвета могут создавать атмосферу уюта. • Движение камеры. Панорама, трек, зум, кран — приёмы, которые создают динамику и фокус внимания. • Композиция кадра. Включает правило третей (деление кадра на три части по вертикали и горизонтали), баланс и дисбаланс, глубину кадра (передний, средний и задний планы), ведущие линии и перспективы, жесты, взгляды и линии взгляда.

		<ul style="list-style-type: none"> • Символика и метафора. Образно-символические объекты (зеркала, двери, окна) как маркеры темы, повторяющиеся мотивы и визуальные рефрены, метафорические монтажные параллели. • Точка зрения. Позиция, с которой ведётся киноповествование. Может быть объективной (нейтральной) или субъективной (подчёркивающей существование другого воспринимающего, помимо зрителя). • Художественное пространство. Композиционная структура реальности, которая создаётся в фильме. Организуется с помощью монтажа и других элементов киноязыка. <p>Дополнительные аспекты</p> <ul style="list-style-type: none"> • Киностиль. Пространственно-временная форма киноповествования, которая включает организацию фильма во времени (ритм, плавность переходов, длина фрагментов и т. д.) и пространстве (актёр, декорация, свет, перспектива кадра и т. д.). • Манипуляция временем. Замедление (slow motion), ускорение (fast motion), ритмическое растяжение. • Структура повествования. Линейная, нелинейная, циклическая. <p>Выбор конкретных элементов киноязыка зависит от режиссёра, его видения сюжета, жанра и технических возможностей. Синергия режиссёра и оператора определяет стиль фильма.</p>
4.8	Элементы киноязыка в операторской работе	<p>Киноязык — это система средств выражения художественной реальности в кинематографе, которая включает различные элементы, используемые для передачи идей, эмоций и информации зрителю. В операторской работе к ключевым элементам относятся ракурс, планы съёмки, освещение, композиция кадра и другие технические приёмы.</p> <p>Ракурс — это угол съёмки, положение камеры относительно объекта или сцены. Он может быть выше или ниже сцены, перпендикулярным ей, что влияет на восприятие зрителя. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нейтральный ракурс — камера находится на одном уровне с персонажами, не несёт дополнительных смыслов, просто документирует происходящее. • Нижний ракурс — камера показывает объект снизу вверх, что может подчёркивать важность персонажа или его доминирование. • Верхний ракурс — съёмка с высоты, часто используется для передачи эпичности или метафизического подтекста. • Боковой ракурс — камера расположена на уровне лиц разговаривающих, создаёт эффект близости к сцене.  <p>Планы съёмки План — это расстояние объекта от камеры относительно общего пространства. Основные виды планов:</p>

- **Общий план (Long Shot, Wide Shot)** — человек показан в полный рост вместе с окружающей обстановкой. Задаёт контекст, атмосферу и масштаб сцены.
- **Средний план (Medium Shot)** — показывает человека примерно по пояс. Сочетает общий контекст и детализацию действий.
- **Крупный план (Close-Up)** — фокусируется на лице и плечах человека или деталях (глаза, губы, предметы). Эмоционально передаёт чувства персонажа.
- **Дальний план (Extreme Long Shot)** — фигуры людей едва различимы на фоне пейзажа. Используется для передачи масштаба или атмосферы.

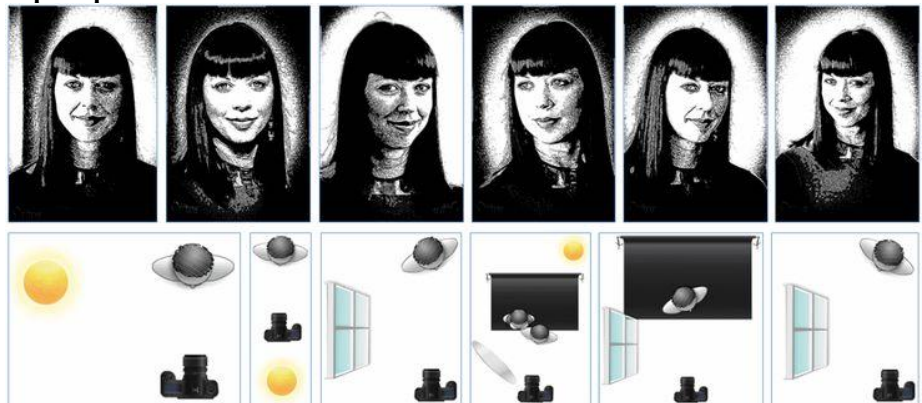


Освещение

Освещение — важный элемент визуального языка, который позволяет акцентировать внимание на эмоциях, создавать настроение и атмосферу сцены. Некоторые техники:

- **Трёхточечное освещение** — включает ключевой, заполняющий и контровой свет. Помогает создать объёмное изображение, изменить атмосферу и акцентировать внимание на деталях.
- **Силуэтное освещение** — объект остаётся в тени, а фон ярко освещён, создавая чёткий контур фигуры. Используется для создания эффекта загадочности.
- **Кьяроскуро** — техника с сильным контрастом между светлыми и тёмными областями для создания глубины и объёмности.
- **Сфумато** — техника со слабым контрастом между светлыми и тёмными областями для сглаживания глубины и объёмности.

Примеры световых схем:



		<p>Другие элементы операторской работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Движение камеры — панорамирование, движение по сложной траектории, использование стабилизаторов и других технических приёмов. Например, приём Dolly Zoom (транстрав) сочетает поступательное движение камеры и трансфокацию в противофазе, создавая эффект искажения пространства. • Композиция кадра — расположение объектов в кадре, использование симметрии (поступательной, вращательной, осевой) для создания целостности изображения и выделения важных элементов. • Работа с фокусом, зумом и экспозицией — навыки, которые помогают держать фокус на главном, снимать чёткое изображение и избегать пересветов или темноты в кадре. <p>Эти элементы взаимодействуют между собой и с другими компонентами киноязыка (монтаж, свет, звук), формируя визуальное и эмоциональное восприятие фильма.</p>
4.9	Элементы киноязыка в монтаже и постпродакшне	<p>Элементы киноязыка в монтаже и постпродакшне — это ключевые инструменты, которые помогают формировать восприятие фильма, передавать эмоции, управлять вниманием зрителя и создавать единое художественное целое. Они включают как технические аспекты обработки материала, так и нарративные, эмоциональные и эстетические приёмы.</p> <p>Монтаж — основа постпродакшена, процесс отбора и соединения отснятых кадров в логическую последовательность. Он определяет восприятие истории, задаёт ритм и позволяет почувствовать характер каждого героя.</p> <p>Некоторые приёмы монтажа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Параллельный — соединение событий, происходящих одновременно, для создания контраста и глубины. • Ассоциативный — соединение кадров и образов по принципу возникающих у зрителя ассоциаций. • По цвету, по крупности — комбинирование кадров с учётом цветовой палитры или масштаба объектов. • По движению — учёт движения значимого объекта в кадре. • По взгляду (eye-line match) — требование, чтобы актёры в диалоге «попадали» друг другу взглядом. • По звуку — подчёркивание склеек акцентами в звуке или музыке. <p>Темп и ритм — важные аспекты монтажа. Быстрый темп создаёт напряжение и ощущение срочности, а замедление позволяет глубже погрузиться в атмосферу или эмоциональное состояние героя. Пауза может стать выразительным приёмом, усиливающим драматический эффект.</p> <p>Ракурсы и планы — использование разнообразных планов (общий, средний, крупный) придаёт сценам динамичность и глубину повествования.</p> <p>Постпродакшен — финальная стадия создания видео, фильма или визуального контента, которая включает обработку отснятого материала. На этом этапе к монтажу добавляются другие элементы киноязыка.</p> <p>Цветокоррекция — настройка контрастности, яркости, баланса белого и других параметров цвета для создания визуальной стилистики и атмосферы. Она помогает подчеркнуть атмосферу сцены, усилить эмоции персонажей и создать задуманное настроение. Для этого используются LUT-таблицы (Lookup Table), которые содержат информацию о преобразовании исходных оттенков в конечные.</p> <p>Звуковое оформление — запись и сведение звуковых дорожек: диалогов, музыки, шумов окружающей среды и звуковых эффектов. Применяется техника Foley — запись звуковых эффектов, которые не были зафиксированы</p>

		<p>на съёмочной площадке. Специалисты вручную имитируют звуки при помощи подручных материалов.</p> <p>Визуальные эффекты (VFX) — создание изображений, которые невозможно или нецелесообразно снять в реальности. Например, актёра могут снимать на фоне зелёного экрана, а затем при помощи композитинга поместить в фантастический пейзаж или историческую локацию.</p> <p>Титры и графика — дополняют визуальный стиль проекта, помогают зрителю лучше понять сюжет. Титры могут представлять название фильма или ролика, имена актёров и съёмочной группы, а также различные сообщения и пояснения по ходу повествования.</p> <p>Взаимодействие элементов — важно, чтобы все элементы фильма (монтаж, цветокоррекция, звук, визуальные эффекты) находились в гармонии друг с другом.</p> <p>Инструменты — для монтажа используются программы вроде Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, для работы со звуком — Adobe Audition, Pro Tools и другие.</p> <p>Таким образом, элементы киноязыка в монтаже и постпродакшене — это комплекс технических, нарративных, эмоциональных и эстетических инструментов, которые вместе формируют финальный продукт и его восприятие зрителем.</p>
4.10	Элементы киноязыка в драматургии	<p>Киноязык в драматургии — это совокупность выразительных приёмов, которые используются для создания пространственно-временного единства фильма и организации повествования. Эти элементы выражаются через специфический синтаксис сценария, написанного в литературной форме.</p> <p>Некоторые элементы киноязыка в драматургии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Точка съёмки и ракурс. Определяют точку зрения камеры и расположение объектов в кадре, влияют на восприятие пространства и композиции. • Организация пространства кадра и его длительность. Включает расположение объектов в кадре, композицию, а также временные аспекты (например, скорость движения камеры, темп повествования). • План (крупность). Определяет степень детализации изображения: крупный план фокусируется на лице или деталях, средний — на персонаже до пояса или колен, общий — на человеке и обстановке. • Сочетание кадров (монтаж). Структурная композиция на уровне кадров, которая организует последовательность и взаимосвязь изображений. • Художественное пространство фильма. Формируется с помощью визуальных решений, освещения, цветовой гаммы и других средств. • Звук. Включает музыку, звуковые эффекты и речь (внутрикадровую и закадровую). Звук может создавать напряжение, манипулировать временем, раскрывать невидимое, передавать эмоции, подчёркивать темп и усиливать нарратив. • Музыка. Может выступать основным саундтреком или диететическими мелодиями внутри мира фильма. Она передаёт эмоции, подчёркивает темп и манипулирует настроением зрителя. • Шумы. Добавляют плотности и объёмности картинке, создают реализм и текстуру мира. • Речь. Диалоги, нарратив от автора, вокальные эффекты и шумовое оформление (например, foley — искусственно записанные звуки) формируют «звуковую ткань» фильма. • Сюжет и его композиция. Сюжет — один из ключевых компонентов драматургии. Его композиция может включать экспозицию (представление персонажей и обстоятельства), завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и финал. Существуют различные виды сюжетных композиций (линейная, циклическая, антологическая, мозаичная и др.), которые влияют на динамику повествования и эмоциональное восприятие зрителя. • Деталь. Выразительная подробность, которая концентрированно выражает мысль. Деталь может выполнять разные функции: показывать целое через его часть, иметь фабульную функцию, давать атмосферу, выступать в качестве метафоры, аллегории или символа.

		<ul style="list-style-type: none"> • Композиция кадра. Взаимосочетание и взаимодействие всех элементов в пространстве и времени кадра. <p>Киноязык позволяет создать синтетический образ, объединяющий визуальные, звуковые и нарративные элементы, и влияет на восприятие фильма зрителем.</p>
4.11	Воздействие киноязыка на зрителя	<p>Киноязык — это система выразительных средств, с помощью которых режиссёр и другие участники производства фильма передают информацию зрителю. Он включает в себя монтаж, актёрскую игру, свет, цвет, ракурс, звук и другие элементы, которые влияют на восприятие и эмоциональное состояние аудитории.</p> <p>Воздействие киноязыка на зрителя может быть многогранным:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Эмоциональное воздействие. Кино может вызывать широкий спектр эмоций — от смеха и радости до страха, тревоги или сопереживания. Например, в фильме «Прибытие поезда» демонстрация мчащегося на зрителя поезда вызывала страх, а «Полиный поливальщик» — смех. Крупные планы лиц персонажей часто используются для передачи эмоций — удивления, страха или радости. 2. Вовлечение в сюжет и персонажей. Зритель может отождествлять себя с героями, сопереживать им, что вынуждает взглянуть на себя и мир по-новому. Субъективная камера (например, в работах Альфреда Хичкока) позволяет увидеть мир глазами персонажа, усиливая чувство идентификации и эмоциональной вовлечённости. 3. Формирование мировоззрения и когнитивных установок. Кино может влиять на представления зрителя о мире, менять его взгляды и отношение к происходящим событиям. Иногда оно становится способом решения личных проблем, подталкивая к определённому выбору через аналогию с жизненными ситуациями персонажей. 4. Влияние на ассоциативное мышление. Кинематограф апеллирует к ассоциативной области мышления зрителя, используя общеизвестные знаки и символы для передачи смыслов. Это может формировать визуальные ассоциации и влиять на восприятие реальности. 5. Использование риторических приёмов. В массовом кинематографе применяются стратегии, направленные на манипулирование восприятием. Например, насилие, смех, эротика, драматический конфликт или ужас могут стимулировать разные эмоциональные реакции у зрителя. 6. Интерактивность и активное взаимодействие. В экспериментальном кинорежиссёры могут разрушать границы между реальностью и фильмом, вовлекая зрителя в активное взаимодействие с произведением. Например, прямое обращение к зрителю с экрана или наложение дополнительных слоёв на изображение. 7. Технические и технологические факторы. Развитие цифровых технологий, VR-погружения и других инноваций расширяет возможности киноязыка и усиливает эмоциональное воздействие на зрителя. <p>Важно учитывать, что восприятие кино зависит от множества факторов: жизненного опыта зрителя, его знаний в области киноязыка, культурно-исторического контекста, а также от мастерства режиссёра в использовании выразительных средств. Если зритель не владеет адекватным киноязыком, фильм может остаться непонятым на уровне перевода образов в смыслы.</p>
4.12	Разнообразие выразительных средств киноязыка в кино	<p>Кинематограф обладает богатым набором выразительных средств, которые позволяют передавать смысл, эмоции, атмосферу и структурировать повествование. Эти средства включают визуальные, звуковые, композиционные, монтажные и другие приёмы, а также могут варьироваться в зависимости от жанра, стиля режиссёра и технических возможностей.</p> <p>Визуальные и композиционные средства</p> <ul style="list-style-type: none"> • Композиция кадра. Система организации пространства, света, ритма и визуальных акцентов, которая направляет внимание зрителя и

		<p>формирует восприятие. Например, симметрия может создавать ощущение спокойствия или служить метафорой порядка и хаоса.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ракурс и оптика. Угол наклона камеры (верхний, нижний, прямой) влияет на восприятие сцены. Наклонённый горизонт («голландский угол») добавляет напряжения, а движение камеры (трекинг, панорама) создаёт динамику. • Планы. Общие, средние, крупные, сверхкрупные планы акцентируют внимание на разных аспектах: месте действия, эмоциях персонажей, деталях. • Свет и цветокоррекция. Свет передаёт эмоциональную атмосферу, характер действия, психологическое состояние героев. Цветокоррекция может формировать определённое настроение: тёплые полутона ассоциируются с доверием, холодные — с рациональностью. • Символы и метафоры. Повторяющиеся детали, жесты или объекты (например, красный акцент в монохромной сцене) создают устойчивые ассоциации и становятся узнаваемыми элементами стиля. <p>Звуковые средства</p> <ul style="list-style-type: none"> • Музыка и шумы. Музыка эмоционально окрашивает эпизоды, задаёт эмоциональный тон, может усиливать драматизм или создавать атмосферу. Шумы (естественные, искусственные) выполняют знаково-иконическую функцию, а также могут нести символическое значение. • Звуковой дизайн. Современные технологии позволяют создавать сложные звуковые ландшафты, синтезировать аудиоэффекты, использовать «звуковые якоря» — характерные звуки, ассоциирующиеся с конкретным периодом или элементом сюжета. • Техники звукорежиссуры. Например, фолио — создание повседневных звуковых эффектов в студии постпроизводства (запись шагов, скрипов дверей и т. д.). <p>Композиционные и монтажные приёмы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Монтаж. Соединение кадров в определённой временной последовательности, пространственном и темпо-ритмическом соотношении. Может сжимать или растягивать время действия, создавать ассоциации, задавать динамику развития сюжета. • Параллельный монтаж. Одновременное развитие нескольких сюжетных линий для усиления напряжения. • Ассоциативные переходы. Использование аналогий и метафор для соединения сцен, например, через диалоги или музыкальные мотивы. • Флешбэки — художественный приём, изображающий события из прошлого. <p>Другие выразительные средства</p> <ul style="list-style-type: none"> • Движение камеры. Изменение расстояния до объекта, движение камеры (например, панорама, трекинг) влияют на восприятие и могут передавать отношение к событиям. • Организация времени и пространства. Режиссёры могут манипулировать временем и пространством, создавая сложные хронотопы. • Актёрская игра. Хотя в кино слово не является главным средством выражения, актёрская игра может усиливать характеры и эмоциональную глубину. <p>Особенности в зависимости от жанра</p> <ul style="list-style-type: none"> • В кинокомедии активно используются музыкальные приёмы для создания комического эффекта, а также сочетание визуальных и звуковых элементов.
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • В научно-фантастических фильмах часто применяются синтезированные звуковые эффекты и «одушевлённые» технические детали. <p>Развитие технологий постоянно расширяет возможности использования выразительных средств, позволяя экспериментировать с тональным и цветовым решением, движением камеры, монтажными решениями и другими аспектами.</p>
4.13	Правило третей	— базовый принцип композиции, при котором кадр делится на 9 равных частей с помощью двух горизонтальных и двух вертикальных линий. Ключевые элементы размещают в точках пересечения линий или вдоль них. Это создаёт баланс и помогает избежать статичности.
4.14	Симметрия и асимметрия	— симметрия создаёт чувство порядка и гармонии, а асимметрия — динамику и напряжение. Оператор выбирает подход в зависимости от желаемого эмоционального воздействия и визуального стиля сцены.
4.15	Глубина и перспектива	— использование переднего, среднего и заднего планов добавляет трёхмерность. Это помогает сделать картинку «живой» и «дышащей».
4.16	Глубина резкости (ГРИП)	— диапазон расстояний в кадре, на котором изображение выглядит резко. Манипулирование глубиной резкости может помочь подчеркнуть определённые элементы в кадре.

ПК-3.

Способность выполнять функции художественного руководителя производственной студии кино-, теле-, видеотворчества и других организаций СМИ и учреждений культуры; проектировать и реализовывать художественно- творческие аудиовизуальные проекты в традициях народной художественной культуры и экспериментального творчества




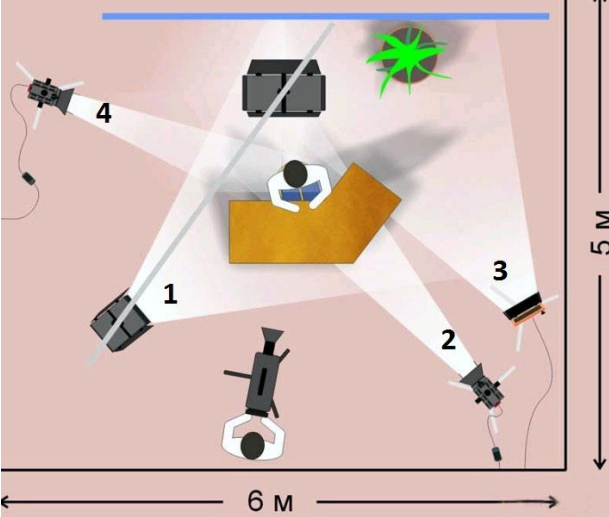
Код Задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ или ответы	
1.1	<p>Выберите правильный термин по описанию: Огибание световыми волнами встречающихся препятствий, или в более широком смысле – любое отклонение распространения волн вблизи препятствий от классических законов геометрической оптики:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Абберрация 2. Дифракция 3. Косинус 4. Поляризация 	2
1.2	<p>Натюрморт это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Яблоки на снегу 2. Французское слово nature morte, или итальянское natura morta, буквально– мёртвая природа; или –тихая или неподвижная жизнь, жанр изобразительного искусства, который посвящён изображению окружающих человека вещей, размещённых, в реальной бытовой среде и композиционно организованных в единую группу. 3. Настоящее реальное изображение моря. 	2
1.3	<p>Световой ключ это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Самый светлый объект в кадре 2. Ключ к пониманию световой схемы на локации 3. Ограниченный тональный диапазон в светлой или темной области гистограммы. Бывает высоким или низким ключом. 4. Реквизит из фантастического фильма 	3
1.4	<p>Режимное освещение:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Применяется при съёмках на режимных объектах 2. Применяется для соблюдения светового режима работы камеры. 3. Появляется при нарушении режима работы камеры. 4. Это <u>сумерки</u>, во время которых <u>яркость небосвода</u> ещё достаточна для получения нормальной <u>экспозиции</u>. От ночной съёмки отличается боковым направлением света, цветовым теплым оттенком, более высокой яркостью неба и менее низким общим <u>контрастом</u>. 	4
1.5	<p>Раскадровка нужна для:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Получения визуальной концепции фильма, прорисованной кадр за кадром в схематичной форме. 2. Создания краткой аннотации к фильму, и передачи сути истории. 3. Закрепление камеры специальным механическим устройством для повышенной визуальной устойчивости кадров. 	1
1.6	<p>Что такое эффектное освещение?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Освещение, вызывающее у модели состояние аффекта. 2. Эффективное освещение, не требующее больших ресурсных затрат. 3. Яркое, красочное, контрастное освещение объектов. 4. Моделирование характера света, падающего на объект или локацию от различных источников. 	4
1.7	<p>Суть документального изображения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Документальность, то есть изображение является документом реального события, произошедшего перед камерой в определённый момент времени. Все изображенные детали абсолютно достоверны и воспринимаются как реальные. 	1

	2. Возможность на монтажном столе добавить художественные эффекты обработки изображения под киноплёнку. 3. Съёмка изображения документов для архива.	
1.8	Что такое внутрикадровый монтаж? 1. Монтаж декораций на площадке при включенной камере 2. Принцип съёмки, когда непрерывное действие разворачивается в пределах одного кадра и не требует дополнительных склеек. Сочетает разные приемы: «переход фокуса», «панорама», «наезд», «отъезд», «движение камеры». 3. Монтаж на камере, имеющей встроенную возможность монтажа фильма 4. Монтаж в сознании режиссера до начала съёмки.	2
1.9	Что не отображается на планировке киномизансцен? 1. Декорации 2. Расположение камеры 3. Расположение осветительных приборов и отражателей. 4. Место, где находится продюсерская группа	4
1.10	Что означает оптическая сила объектива? 1. Физическая величина, которая характеризует преломляющую способность оптической системы линз объектива и является величиной, обратной его фокусному расстоянию. 2. Сила, с которой объектив способен приближать объекты. 3. Сила, которую оператор должен применить, чтобы переместить объектив из оптической точки А в физическую точку Б. 4. Резкость оптической силы изображения зависит от художественного «боке» встроенной в объектив системы линз.	1

Блок 2	<i>Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В</i>												
2.1	Установите соответствие между фокусными расстояниями и терминами их определяющими:		1Б 2Г 3А										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Фокусные расстояния</th> <th>Объектив</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 10 мм</td> <td>А) длиннофокусный</td> </tr> <tr> <td>2) 50 мм</td> <td>Б) сверхширокоугольный</td> </tr> <tr> <td>3) 100 мм</td> <td>В) широкоугольный</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Г) нормальный</td> </tr> </tbody> </table>	Фокусные расстояния	Объектив	1) 10 мм	А) длиннофокусный	2) 50 мм	Б) сверхширокоугольный	3) 100 мм	В) широкоугольный		Г) нормальный		
Фокусные расстояния	Объектив												
1) 10 мм	А) длиннофокусный												
2) 50 мм	Б) сверхширокоугольный												
3) 100 мм	В) широкоугольный												
	Г) нормальный												
2.2	Установите соответствие между описанием термина и самим термином:		1Б 2А 3Г										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание термина</th> <th>Термин</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Характеристика изображения по соотношению яркостных свойств его самого светлого и самого темного участков.</td> <td>А) ракурс</td> </tr> <tr> <td>2) Точка зрения на объект в пространстве при его фотографировании, а также получаемая проекция изображения от объекта в точке съёмки.</td> <td>Б) контраст</td> </tr> <tr> <td>3) Все возможные оттенки серого. Градация от белоснежного до черного.</td> <td>В) фактура</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Г) тон</td> </tr> </tbody> </table>	Описание термина	Термин	1) Характеристика изображения по соотношению яркостных свойств его самого светлого и самого темного участков.	А) ракурс	2) Точка зрения на объект в пространстве при его фотографировании, а также получаемая проекция изображения от объекта в точке съёмки.	Б) контраст	3) Все возможные оттенки серого. Градация от белоснежного до черного.	В) фактура		Г) тон		
Описание термина	Термин												
1) Характеристика изображения по соотношению яркостных свойств его самого светлого и самого темного участков.	А) ракурс												
2) Точка зрения на объект в пространстве при его фотографировании, а также получаемая проекция изображения от объекта в точке съёмки.	Б) контраст												
3) Все возможные оттенки серого. Градация от белоснежного до черного.	В) фактура												
	Г) тон												
2.3	Установите соответствие между описанием термина и самим термином:		1Б 2А 3Б										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание термина</th> <th>Термин</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) это характеристика, определяющая цветовую тональность, присущую конкретному источнику освещения. Обычно различают холодный, теплый и нейтральный свет. Единица измерения - тысячи Кельвинов (К).</td> <td>А) режимное освещение</td> </tr> </tbody> </table>	Описание термина	Термин	1) это характеристика, определяющая цветовую тональность, присущую конкретному источнику освещения. Обычно различают холодный, теплый и нейтральный свет. Единица измерения - тысячи Кельвинов (К).	А) режимное освещение								
Описание термина	Термин												
1) это характеристика, определяющая цветовую тональность, присущую конкретному источнику освещения. Обычно различают холодный, теплый и нейтральный свет. Единица измерения - тысячи Кельвинов (К).	А) режимное освещение												

	2) Свет, в котором объекты приобретают теплые, насыщенные цвета. Мягкий, дает мягкие глубокие тени и плавные переходы между яркими и темными участками. В основном боковое или тыловое направление, которое подчеркивает текстуру и рельеф местности.	Б) тональная перспектива									
	3) изменение цветовой тональности объектов при удалении вдаль от фотоаппарата	В) цветовой баланс Г) отражатель									
2.4	Установите соответствие между описанием элементов телевизионного репортажа и их названием:		1Г 2А 3Б								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание элемента репортажа</th> <th>Элемент репортажа</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Течение жизни в кадре</td> <td>А) стенд-ап</td> </tr> <tr> <td>2) Репортер в кадре</td> <td>Б) люфт</td> </tr> <tr> <td>3) Яркий звуко-видео акцент</td> <td>В) «говорящий» фон Г) лайф</td> </tr> </tbody> </table>	Описание элемента репортажа	Элемент репортажа	1) Течение жизни в кадре	А) стенд-ап	2) Репортер в кадре	Б) люфт	3) Яркий звуко-видео акцент	В) «говорящий» фон Г) лайф		
Описание элемента репортажа	Элемент репортажа										
1) Течение жизни в кадре	А) стенд-ап										
2) Репортер в кадре	Б) люфт										
3) Яркий звуко-видео акцент	В) «говорящий» фон Г) лайф										
2.5	Установите соответствие между особенностью подготовки телевизионного проекта и его жанром:		1А 2Г 3В								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание жанра ТВ-проекта</th> <th>Жанр</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Работа в прямом эфире, в реальном времени</td> <td>А) трансляция</td> </tr> <tr> <td>2) Все камеры установлены с одной стороны</td> <td>Б) потребительская программа</td> </tr> <tr> <td>3) Камеры работают без участия операторов</td> <td>В) реалити-шоу Г) футбол</td> </tr> </tbody> </table>	Описание жанра ТВ-проекта	Жанр	1) Работа в прямом эфире, в реальном времени	А) трансляция	2) Все камеры установлены с одной стороны	Б) потребительская программа	3) Камеры работают без участия операторов	В) реалити-шоу Г) футбол		
Описание жанра ТВ-проекта	Жанр										
1) Работа в прямом эфире, в реальном времени	А) трансляция										
2) Все камеры установлены с одной стороны	Б) потребительская программа										
3) Камеры работают без участия операторов	В) реалити-шоу Г) футбол										
2.6	Установите соответствие между описанием термина и самим термином:		1Б 2А 3В								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание термина</th> <th>Термин</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Наиболее эффективный способ показать изолированные предметы, при котором вещь освещается почти без теней или с некоторыми незначительными тенями. Иногда объект снимается с получением и глубоких теней при помощи прямого света, в то время как фон оставляют белым.</td> <td>А) комбинированные съёмки</td> </tr> <tr> <td>2) Совокупность технологий кинематографа, в результате которых на экране получается изображение, не существовавшее в действительности, но для зрителей не отличающееся от снятого в павильоне или на натуре.</td> <td>Б) предметное освещение</td> </tr> <tr> <td>3) Схема, воспроизводящая эффект какого-либо реального источника освещения, например: солнца, неоновой вывески, экрана монитора и т.д.</td> <td>В) эффектное освещение Г) портрет</td> </tr> </tbody> </table>	Описание термина	Термин	1) Наиболее эффективный способ показать изолированные предметы, при котором вещь освещается почти без теней или с некоторыми незначительными тенями. Иногда объект снимается с получением и глубоких теней при помощи прямого света, в то время как фон оставляют белым.	А) комбинированные съёмки	2) Совокупность технологий кинематографа, в результате которых на экране получается изображение, не существовавшее в действительности, но для зрителей не отличающееся от снятого в павильоне или на натуре.	Б) предметное освещение	3) Схема, воспроизводящая эффект какого-либо реального источника освещения, например: солнца, неоновой вывески, экрана монитора и т.д.	В) эффектное освещение Г) портрет		
Описание термина	Термин										
1) Наиболее эффективный способ показать изолированные предметы, при котором вещь освещается почти без теней или с некоторыми незначительными тенями. Иногда объект снимается с получением и глубоких теней при помощи прямого света, в то время как фон оставляют белым.	А) комбинированные съёмки										
2) Совокупность технологий кинематографа, в результате которых на экране получается изображение, не существовавшее в действительности, но для зрителей не отличающееся от снятого в павильоне или на натуре.	Б) предметное освещение										
3) Схема, воспроизводящая эффект какого-либо реального источника освещения, например: солнца, неоновой вывески, экрана монитора и т.д.	В) эффектное освещение Г) портрет										
2.7	Установите соответствие между описанием метода съёмки в документальном кино и самим методом:		1Г 2В 3А								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Описание метода съёмки в документальном кино</th> <th>Термин</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Метод съёмки при котором создаётся некая "стимулирующая атмосфера" возникновения эмоций, сфорсирована вероятность их возникновения, причем весь процесс должен укладываться прежде всего в рамки естественного развития жизни.</td> <td>А) Метод «наблюдения».</td> </tr> <tr> <td>2) Время наблюдения за героем не ограничивается коротким отрезком времени. Чтобы понять, каков человек на самом деле, как он живет, с какими трудностями сталкивается и как их преодолевает, создателям приходилось запастись терпением и наблюдать несколько месяцев или даже лет. Именно в таком случае к автору, оператору, видеокамере герои привыкают настолько, что перестают их замечать и становятся более раскованными, то есть самими собой.</td> <td>Б) Метод скрытой камеры</td> </tr> <tr> <td>3) Событийная съёмка, во время которой снимаемые люди увлечены происходящим событием, способствует передаче естественного поведения снимаемых людей и обеспечивает присущее документальному фильму естественное течение и непредсказуемость;</td> <td>В) Метод работы «привычной» камерой.</td> </tr> </tbody> </table>	Описание метода съёмки в документальном кино	Термин	1) Метод съёмки при котором создаётся некая "стимулирующая атмосфера" возникновения эмоций, сфорсирована вероятность их возникновения, причем весь процесс должен укладываться прежде всего в рамки естественного развития жизни.	А) Метод «наблюдения».	2) Время наблюдения за героем не ограничивается коротким отрезком времени. Чтобы понять, каков человек на самом деле, как он живет, с какими трудностями сталкивается и как их преодолевает, создателям приходилось запастись терпением и наблюдать несколько месяцев или даже лет. Именно в таком случае к автору, оператору, видеокамере герои привыкают настолько, что перестают их замечать и становятся более раскованными, то есть самими собой.	Б) Метод скрытой камеры	3) Событийная съёмка, во время которой снимаемые люди увлечены происходящим событием, способствует передаче естественного поведения снимаемых людей и обеспечивает присущее документальному фильму естественное течение и непредсказуемость;	В) Метод работы «привычной» камерой.		
Описание метода съёмки в документальном кино	Термин										
1) Метод съёмки при котором создаётся некая "стимулирующая атмосфера" возникновения эмоций, сфорсирована вероятность их возникновения, причем весь процесс должен укладываться прежде всего в рамки естественного развития жизни.	А) Метод «наблюдения».										
2) Время наблюдения за героем не ограничивается коротким отрезком времени. Чтобы понять, каков человек на самом деле, как он живет, с какими трудностями сталкивается и как их преодолевает, создателям приходилось запастись терпением и наблюдать несколько месяцев или даже лет. Именно в таком случае к автору, оператору, видеокамере герои привыкают настолько, что перестают их замечать и становятся более раскованными, то есть самими собой.	Б) Метод скрытой камеры										
3) Событийная съёмка, во время которой снимаемые люди увлечены происходящим событием, способствует передаче естественного поведения снимаемых людей и обеспечивает присущее документальному фильму естественное течение и непредсказуемость;	В) Метод работы «привычной» камерой.										

		Г) Метод «провокации»	
2.8	Установите соответствие между описанием термина и самим термином:		1Г 2В 3А
	Описание термина	Термин	
	1) План расстановки осветительных приборов на съёмочной локации. Виды освещения, ключ, цвет и т. д.	А) Цветовая доминанта фильма	
	2) Фиксируется творческий замысел операторского решения будущего фильма на экране, принятый на основе режиссерской идейно-художественной трактовки сценария, это по существу, специальная дополнительная разработка режиссерского сценария в его съёмочной части. Устанавливаются световые и цветовые решения как павильонных, так и натуральных кадров, приемы и съёмочные средства, с помощью которых оператор собирается решать отдельные эпизоды и кадры фильма. Кроме того, оператор излагает свои творческие, технические и производственные соображения по поводу декораций, костюмов, оформления постановки, выбора натуральных мест съёмок и т. д. Определяется, какую производственно-техническую подготовку необходимо провести операторской группе для работы над фильмом.	Б) Съёмка со штатива	
	3) Кинематографический изобразительный прием, благодаря которому в кадре создается напряжение, акцентируется внимание на важных деталях, поддерживается необходимая атмосфера. Помогает развивать визуальную драматургию фильма. Определяет тонику, суб-тонику решения кадра.	В) Операторская экспликация	
		Г) Схема освещения	
2.9	Установите соответствие между описанием документа и самим документом:		1В 2А 3Б
	Описание документа	Документ	
	1) План работы съёмочной группы над фильмом или телевизионным проектом.	А) Список оборудования	
	2) Перечень технического оборудования и аксессуаров, требующихся на съёмочной площадке.	Б) Анализ трудозатрат	
	3) Перечень человеко-часов в сменах на проведение определенного вида работ на съёмочной площадке.	В) Календарно-постановочный план	
		Г) Взаимодействие с режиссером и оператором.	
2.10	Установите соответствия между описание проблемы изображения и ее причиной		1В 2А 3Б
	Описание проблемы	Причина	
	1) Отсутствие резкости изображения	А) Низкий уровень освещения и высокая чувствительность ISO. В таких условиях шум возникает из-за недостаточного количества фотонов, попадающих на сенсор.	
	2) Изображение «шумное»	Б) Высокая яркость сцены относительно настроек камеры, которая выше динамического диапазона матрицы. Избыток количества фотонов, попадающих на сенсор	
	3) Изображение с «выжженными» пятнами	В) Правильно настроить фокусировку. Выбрать подходящую точку фокусировки, использовать ручную фокусировку, выбрать соответствующую настройку диафрагмы, избегать поворота камеры при кадрировании.	
		Г) Включить автоматические настройки камеры	

<p>Блок 3</p>	<p><i>Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания</i></p>							
<p>3.1</p>	<p>Восстановите текст:</p> <table border="1" data-bbox="306 174 1232 1196"> <tr> <td data-bbox="312 174 762 448">  </td> <td data-bbox="769 174 1225 448"> <p>_____ перспектива, рассчитана на фиксированную точку зрения и предполагающий единую точку схода на линии горизонта (предметы уменьшаются пропорционально по мере удаления их от переднего плана).</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="312 456 762 779">  </td> <td data-bbox="769 456 1225 779"> <p>_____ перспектива характеризуется исчезновением четкости и ясности очертаний предметов по мере их удаления от глаз наблюдателя. Ее задача – показать масштаб тех или иных объектов по отношению друг к другу, а также масштаб расстояния между ними. Эта перспектива основывается на плотности воздуха, поэтому перед тем как начать съемку, убедитесь в том, что вас и ваш объект съемки не окружает туман. От чистоты плотности воздуха зависит четкость и ясность пейзажной фотографии.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="312 788 762 1196">  </td> <td data-bbox="769 788 1225 1196"> <p>_____ перспектива, это изменение в цвете и тоне предмета, изменение его контрастных характеристик в сторону уменьшения, приглушения при удалении вглубь пространства. Данный тип перспективы ярко проявляется при тумане и при повышенной запыленности воздуха.</p> </td> </tr> </table>		<p>_____ перспектива, рассчитана на фиксированную точку зрения и предполагающий единую точку схода на линии горизонта (предметы уменьшаются пропорционально по мере удаления их от переднего плана).</p>		<p>_____ перспектива характеризуется исчезновением четкости и ясности очертаний предметов по мере их удаления от глаз наблюдателя. Ее задача – показать масштаб тех или иных объектов по отношению друг к другу, а также масштаб расстояния между ними. Эта перспектива основывается на плотности воздуха, поэтому перед тем как начать съемку, убедитесь в том, что вас и ваш объект съемки не окружает туман. От чистоты плотности воздуха зависит четкость и ясность пейзажной фотографии.</p>		<p>_____ перспектива, это изменение в цвете и тоне предмета, изменение его контрастных характеристик в сторону уменьшения, приглушения при удалении вглубь пространства. Данный тип перспективы ярко проявляется при тумане и при повышенной запыленности воздуха.</p>	<p>Линейная Воздушная Тональная</p>
	<p>_____ перспектива, рассчитана на фиксированную точку зрения и предполагающий единую точку схода на линии горизонта (предметы уменьшаются пропорционально по мере удаления их от переднего плана).</p>							
	<p>_____ перспектива характеризуется исчезновением четкости и ясности очертаний предметов по мере их удаления от глаз наблюдателя. Ее задача – показать масштаб тех или иных объектов по отношению друг к другу, а также масштаб расстояния между ними. Эта перспектива основывается на плотности воздуха, поэтому перед тем как начать съемку, убедитесь в том, что вас и ваш объект съемки не окружает туман. От чистоты плотности воздуха зависит четкость и ясность пейзажной фотографии.</p>							
	<p>_____ перспектива, это изменение в цвете и тоне предмета, изменение его контрастных характеристик в сторону уменьшения, приглушения при удалении вглубь пространства. Данный тип перспективы ярко проявляется при тумане и при повышенной запыленности воздуха.</p>							
<p>3.2</p>	<p>Ознакомьтесь с изображением и определите названия осветительных приборов по назначению:</p> 	<p>1 заполняющ ий 2 рисующий 3 фоновый 4 контровой</p>						

3.3	<p>Ознакомьтесь с изображением и определите по масштабу фигуры человека название пронумерованных групп крупности планов:</p>  <p>The diagram illustrates nine types of camera shots, each with a numbered icon, a name, an acronym, and a circled number indicating its group:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Extreme Close Up (ECU) ① 2 Big Close Up (BCU) 3 Close Up (CU) ② 4 Medium Close Up (MCU) 5 Medium Shot (MS) 6 Medium Long Shot (MLS) ③ 7 Long Shot (LS) 8 Very Long Shot (VLS) ④ 9 Extreme Long Shot (XLS) ⑤ 	<p>1 деталь 2 крупный 3 средний 4 общий 5 дальний</p>
3.4	<p>В _____ фиксируется творческий замысел операторского решения будущего фильма на экране, принятый на основе режиссерской идейно-художественной трактовки сценария, это по существу, специальная дополнительная разработка режиссерского сценария в его съемочной части.</p> <p>Устанавливаются световые и цветовые решения как павильонных, так и натуральных кадров, приемы и съемочные средства, с помощью которых оператор собирается решать отдельные эпизоды и кадры фильма. Кроме того, оператор излагает свои творческие, технические и производственные соображения по поводу декораций, костюмов, оформления постановки, выбора натуральных мест съемок и т. д. Определяется, какую производственно-техническую подготовку необходимо провести операторской группе для работы над фильмом.</p>	<p>В операторской экспликациях</p>

Блок 4	Вопрос	Ответ
4.1	Композиция кадра в кино	— это организация визуальных элементов внутри кадра: расположение персонажей, объектов, использование пространства, линий, цвета, освещения и ракурсов камеры. Цель композиции — создать визуально привлекательное и целостное изображение, которое поддерживает повествование, управляет вниманием зрителя и передаёт определённое настроение. Для создания гармоничного изображения используются такие приёмы, как правило третей, золотое сечение, диагонали.
4.2	Киноязык	— это система средств для передачи смысла в кино, система выражения определённой художественной реальности. Он объединяет различные элементы, которые позволяют создавать и интерпретировать фильмы, передавая эмоции, идеи и атмосферу.
4.3	Актёрская игра	— элемент, который делает фильм «живым». Режиссёр должен работать с актёрами, чтобы их эмоции выглядели искренними и убедительными.
4.4	Влияние контекста на киноязык	На киноязык влияют социальные процессы, экономические условия, развитие технологий.
4.5	Звук	— не менее важный элемент киноязыка. Он может усиливать эмоции, создавать атмосферу и даже рассказывать историю. Музыка задаёт настроение, а звуки (шаги, шум ветра и т. д.) добавляют реализма. Звук может иметь знаковый и символический аспект, выходящий за рамки утилитарной функциональности. Его использование зависит от эстетики, культурного опыта и мировоззрения режиссёра.
4.6	Монтаж	— искусство соединения кадров. Он определяет восприятие истории, задаёт ритм и позволяет почувствовать характер каждого героя. Монтажёр управляет временем, дыханием кадра, интонацией, может ускорять или замедлять темп, усиливать напряжение или создавать атмосферу.
4.7	Цвет	— влияет на эмоциональное восприятие и может быть частью драматургии фильма. Цветовая гамма может обозначать разные экранные хронотопы (художественное пространство реальности, воспоминаний, фантазий), передавать субъективное восприятие действительности персонажами. В определённом контексте цветовое решение может приобретать метафорическое или символическое звучание.
4.8	Свет	— мощный инструмент, который может создавать настроение, подчёркивать эмоции и даже рассказывать историю. Например, высокий ключ (яркое, равномерное освещение) часто используется в комедиях, а низкий ключ (тёмное, контрастное освещение с глубокими тенями) — в триллерах и фильмах ужасов.
4.9	Кадр	— базовый элемент кинематографического языка. Это всё, что мы видим на экране. Согласно Ю. М. Лотману, кадр может рассматриваться как знак, который составляет «лексику» кино и выполняет функцию лексической единицы в киноповествовании. Значение кадра может быть связано с деталями изображения или с его последовательностью с другими кадрами.
4.10	Баланс элементов	— важно найти баланс между занятым и пустым пространством. Пустое пространство может подчеркнуть одиночество героя или его внутренний мир.
4.11	Контраст и цветовые акценты	— контраст света и тени, а также яркие цветовые пятна привлекают внимание и создают настроение.
4.12	Движение камеры	— добавляет динамики и направляет внимание зрителя. К распространённым движениям относятся повороты, наклоны, кувьрки и съёмка с рук. Это ещё один способ передать эмоции и смысл. Например, поворот камеры влево или вправо, движение вместе с персонажем, изменение фокусного расстояния.
4.13	Кадрирование	— принятие решений о том, что будет входить в границы композиции кадра. Включает выбор правильных ракурсов и перспектив для эффективного захвата объекта и окружающих элементов.

4.14	Перспектива	— позволяет создать иллюзию трёхмерного пространства на двухмерной плоскости. В кино принципы линейной перспективы применяются для передачи пространственного соотношения фигур актёров и окружающих их предметов.
4.15	Голландский угол	— заваленный горизонт. Этот приём помогает передать психологическое состояние героя, например напряжение, а наличие вертикальных линий в кадре добавляет динамики.
4.16	Фрейминг (рамка)	— приём, при котором главные объекты композиции ограничивают другими элементами (естественными или искусственными). Это могут быть окно, дверной проём, листья и др. Рамка может быть как на переднем, так и на заднем плане.

**4. МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УМЕНИЙ И ВЛАДЕНИЙ
(ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПЕРИОД ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ)**

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код Компетенций
1.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Андрея Тарковского	ПК-2; ПК-3;
2.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Ларса фон Триера	ПК-2; ПК-3;
3.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Михаила Калатозова	ПК-2; ПК-3;
4.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Алексея Балабанова	ПК-2; ПК-3;
5.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Тима Бёртона	ПК-2; ПК-3;
6.	Проанализировать выразительные средства киноязыка в фильмах Уэса Андерсона	ПК-2; ПК-3;

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ В ФОС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В ФОС по дисциплине внесены следующие изменения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	протокол № 11 от 27.05.2024		
2025/26	протокол № 8 от 26.05.2025		
2026/27	протокол № 10 от 25.05.2026		
2027/28			