

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

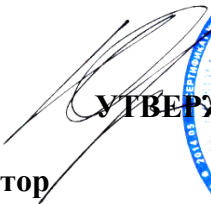
Дата подписания: 21.09.2022 12:04:07

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ


УТВЕРЖДАЮ
Ректор **С.С. Юров**
от « 18 » февраля 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.20 «МАСТЕРСТВО АНИМАЦИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Анимация»

Форма обучения:

очная

Москва – 2021

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

Рецензент: Цыганков Василий Аркадьевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» января 2021 г.  /М.А. Солошенко /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  В.В. Самсонова /
(подпись) (подпись)

Заведующая кафедрой разработчика РПД  сова /
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимися
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых анимационных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение анимационным рисунком и движением, как одними из основных инструментов в создании анимационного фильма, отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Задачи:

- познакомить студентов с задачами, связанными с работой аниматора;
- выработать у студентов профессиональные навыки аниматора;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области анимации;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности классической анимации;
- дать основные навыки работы аниматора. Научить решать поставленные задачи в зависимости от поставленной режиссером задачи;
- сформировать навыки работы в разных анимационных техниках;
- научить профессионально взаимодействовать с различными специалистами данной отрасли (режиссеры, художники-постановщики, моделеры, композеры)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1-7 семестры.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-2 – способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

ПК-1 – способен придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а так же планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма;

ПК-2 – способен разрабатывать художественно технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном фильме;

ПК-3 – способен определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать	УК-2.1. Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность задач,	Знать: основы целеполагания и принципы достижения целей Уметь: формулировать задачи проекта, отражающие последовательность достижения цели Владеть: способами целеполагания и методами постановки цели и определения

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	обеспечивающих ее достижение	соответствующих задачи
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК – 2.2 Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
ПК-1. Способность придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а так же планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма	ПК-1.4. Выполняет разработку режиссерского сценария, устанавливает хронометраж сцен, выполняет графическую раскадровку сценария, разрабатывает типы персонажей и фонов	Знать: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации Уметь: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типы персонажей и фонов, раскадровку сценария Владеть: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов
	ПК-1.5. Применяет на практике современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного фильма	Знать: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий Уметь: работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма Владеть: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	ПК-1.6. Выполняет выбор средств контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства	Знать: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Уметь: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Владеть: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства
ПК-2. Способность разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном фильме	ПК-2.1. Подготавливает к работе художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов анимационного фильма	Знать: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма Уметь: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма Владеть: способностью определять перечень задачи, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма
	ПК-2.2. Применяет разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом	Знать: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное обеспечение для визуализации, композитинга Уметь: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом Владеть: навыками мастерства художника-аниматора
	ПК-2.3. Применяет современные средства в области анимации и компьютерной графики, включая	Знать: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства Уметь: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом	современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы Владеть: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом
ПК-3. Способность определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	ПК-3.1. Определяет образ и визуализирует образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	Знать: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации Уметь: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации Владеть: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа
	ПК-3.2. Осуществляет разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределение по хронометражу	Знать: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий Уметь: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу Владеть: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу
	ПК-3.3. Разрабатывает и зарисовывает ключевые позы анимационного персонажа	Знать: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики Уметь: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации Владеть: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа
	ПК-3.4. Выполняет расстановку ключевых поз персонажа по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом	Знать: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Уметь: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Владеть: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Мастерство анимации» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 39 з.е. / 1404 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	720
<i>в том числе:</i>	
Лекции	252
Практические занятия	468
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	450
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 семестры
Трудоемкость (час.)	234
Общая трудоемкость з.е. / часов	39 з.е. / 1404 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Введение в дисциплину	4	8	-	9
2	Основные принципы киноизображения и киносъемки	4	8	-	8
3	Бескамерная анимация	4	7	-	8
4	Флипбук	4	7	-	8
5	Плоская шарнирная марионетка	4	7	-	8
6	Съемочные и монтажные программы	4	7	-	8
7	Рисованное кино	3	7	-	8
8	Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа	3	7	-	8
9	Предметная анимация (stop motion)	3	7	-	8
10	Покадровое движение живых существ (пикселизация)	3	7	-	8
Итого (часов)		36	72	-	81
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.			
Всего за 1 семестр:		216 / 6 з.е.			
11	Бескамерная анимация	4	4	-	5
12	Кукольная анимация	4	4	-	5
13	Пластилиновая анимация	4	4	-	5
14	Полуобъемная пластилиновая анимация	4	4	-	5

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
15	Анимация сыпучих материалов	4	4	-	5
16	Живопись на стекле	4	4	-	5
17	Игольчатый экран	4	4	-	5
18	Настенная анимация	4	4	-	5
19	Фризлайт	4	4	-	5
Итого (часов)		36	36	-	45
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.			
Всего за 2 семестр:		144 / 4 з.е.			
20	Природа движения	6	12	-	6
21	Движение инертных тел (механическая форма движения)	5	10	-	5
22	Вращение персонажа внутри стеклянного куба	5	10	-	5
23	Циклическое качание маятника с привязанным пером	5	10	-	5
24	Падение и остановка резинового мяча	5	10	-	5
25	Удар шара о пирамиду из кубиков	5	10	-	5
26	Падающие на батут предметы	5	10	-	5
Итого (часов)		36	72	-	36
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 3 семестр:		180 / 5 з.е.			
27	Травинка, качающаяся от ветра	6	12	-	6
28	Автомобиль, движущийся по горам	5	10	-	5
29	Кораблик с флажком	5	10	-	5
30	Пушка и плавающий предмет	5	10	-	5
31	Марионетка	5	10	-	5
32	Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения	5	10	-	5
33	Циклическая походка медведя	5	10	-	5
Итого (часов)		36	72	-	36
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 4 семестр:		180 / 5 з.е.			
34	Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение	6	16	-	16
35	Собака идущая по кругу	5	16	-	16
36	Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия	5	16	-	16
37	Белка: прыжки по панораме	5	15	-	15
38	Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета	5	15	-	15
39	Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь)	5	15	-	15
40	Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Остановка	5	15	-	15
Итого (часов)		36	108	-	108
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 5 семестр:		288 / 8 з.е.			
41	Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку"	6	6	-	16

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
42	Удар с разбега по мячу	5	5	-	16
43	Бросок камня	5	5	-	16
44	Удар по наковальне	5	5	-	15
45	Аниматор - актер анимационного фильма	5	5	-	15
46	Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации	5	5	-	15
47	Язык жеста. Виды и функции жестов	5	5	-	15
Итого (часов)		36	36	-	108
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 6 семестр:		216 / 6 з.е.			
48	Язык жеста в различных видах искусства	6	12	-	6
49	Мимика и артикуляция	6	12	-	6
50	Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы	6	12	-	6
51	Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения	6	12	-	6
52	Действия и реакции с одушевленными предметами	6	12	-	6
53	Работа с музыкой и хореографией	6	12	-	6
Итого (часов)		36	72	-	36
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 7 семестр:		180 / 5 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		252	468	-	450
Всего по дисциплине:		1404 / 39 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Введение в дисциплину

Что такое анимация: основные технологические признаки, особенности художественного языка, связь с другими искусствами. Качества аниматора.

Тема №2. Основные принципы киноизображения и киносъемки

Исследование феномена инерции зрительского восприятия. Оптические опыты XVIII-XIX вв. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения. Проецирование анимационного движения на экран. Покадровая съемка киноаппаратом.

Тема №3. Бескамерная анимация

Краткий исторический обзор. Как видно из самого названия, здесь фильмы делаются без камеры. Отсутствие камеры и навело создателя метода Н.Мак-Ларена на мысль рисовать

прямо на пленке, поначалу – не соблюдая покадровых делений. Впоследствии Мак-Ларен создал специальный станок для рисования на пленке. Станок состоит из прижимной рамки с зубчатым механизмом, который обеспечивает точное положение кадра, и особой оптической системы, отражающей последний нарисованный кадр на следующий, пока еще чистый кадр пленки.

Тема №4. Флипбук

Рисованный принцип превращения и движения. Флипбук – буквально «книга для перелистывания», книжный формат малого размера с уникальной ориентацией страниц, при которой страницы перелистываются вертикально. Размеры флипбука еще меньше, чем у покетбука — всего 8х11,8 сантиметров, что позволяет уместить книгу на ладони и держать и перелистывать ее одной рукой. Флипбуки издаются на тонкой рисовой бумаге, чтобы решить проблему толщины издания.

Тема №5. Плоская шарнирная марионетка

Вводная лекция о традиционных плоских куклах в театральном искусстве Европы и Азии, их проецировании на экранное полотно. Искусство силуэта. Силуэтная перекладка на заре кинематографа.

Тема №6. Съёмочные и монтажные программы

Основные принципы и правила монтажа, которыми руководствуются во время съемки, но такие вопросы, как выбор ракурса и крупности плана, световой рисунок и композиция кадра, подбор объективов, решаются в каждом отдельном случае по-своему.

Тема №7. Рисованное кино

От попыток передать движение в статичном рисунке к рисованному движению на экране. "Золотой век" рисованной анимации. Организация рисунков в пространстве кадра и их порядок при съемке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).

Тема №8. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонаж.

Принцип движения человека. Ходьба. Взаимосвязь работы конечностей. Диапазон и амплитуда шага.

Тема №9. Предметная анимация (stop motion)

Основные принципы покадрового движения предметов. Выдающиеся примеры работы с предметами в мировой анимации. Организация и крепление предметов в пространстве кадра.

Тема №10. Покадровое движение живых существ (пиксиляция)

Пиксиляция в истории анимации, образцы работы с пиксиляцией в анимационном искусстве. Подготовка к работе с объектами в кадре при съемке пиксиляции.

Тема №11. Бескамерная анимация

Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком. Творчество Нормана Макларена. Примеры бескамерной анимации в творчестве других мультипликаторов. Демонстрация методов работы на пленке (в компьютерной симуляции).

Тема №12. Кукольная анимация

Основные принципы строения анимационной куклы. Покадровая работа с куклой на макете. Образцы работы с куклой в мировой анимации. Все куклы и декорации в кукольной

анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация.

Тема №13. Пластилиновая анимация

История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации. Объемная пластилиновая анимация.

Тема №14. Полуобъемная пластилиновая анимация

Образцы использования техники в мировой анимации. Оригинальная пластилиновая техника "Stratocut".

Тема №15. Анимация сыпучих материалов

История возникновения и образцы и особенности техник в мировой анимации. Материалы для работы. Механизм воспроизведения изображений.

Тема №16. Живопись на стекле

История возникновения и образцы техник в мировой анимации. Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова "Старик и море", которое было удостоено премией "Оскар".

Тема №17. Игольчатый экран

История возникновения и образцы техники в мировой анимации. Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу — не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их — картинка темнеет, если втянуть — светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещением источника света и двигая иглы, получают интересные картины.

Тема №18. Настенная анимация

История возникновения и образцы техники в мировой анимации. Съемка теста в технике настенной анимации (мелом на доске)

Тема №19. Фризлайт

Что такое фризлайт? Чем рисуют фризлайт? Что используют для фризлайта современные фотохудожники? Классификация фризлайта.

Тема 20. Природа движения

Содержание:

а) движение, как смена состояний (начиная от простого перемещения тела в пространстве и кончая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа).

б) метод изучения основных форм движения и их источников:

- механическая форма — движение инертных тел, его источники и составные элементы;

- физическая форма — "одушевление характера". Индивидуальность движения в рамках заданного характера и в зависимости от конструкции персонажа и его драматургической задачи.

в) анализ и синтез движения в кинематографе:

- принцип фиксации движения в натуральном (игровом и документальном) кино.
- различные методы одушевления в мультипликационном кинематографе.

Методические указания:

При помощи специального проектора показываются фрагменты из натуральных и мультипликационных фильмов (сначала с нормальной скоростью, затем покадровым способом). Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения в кинематографе, особенности рисованного движения (гипербола, степень деформации), а также возможности применения различных материалов в качестве объекта одушевления.

Тема 21. Движение инертных тел (механическая форма движения)

Анализ простейших движений:

Пользуясь замедленной и покадровой проекцией, преподаватель демонстрирует на экране фрагменты из натуральных фильмов со следующими примерами:

- падение резинового мяча
- падение капли
- столкновение двух твердых тел (например шар и кегля)
- столкновение двух разнохарактерных по массе и составу тел (удар пули о стекло).
- различные виды волнового движения (например, флаг на ветру, колебание водорослей, морская волна)
- различные виды маятникового движения эластичных тел
- движение газообразных составов (дыма, огня и проч.)

Методические указания:

Разбор со слушателями степеней воздействия общих законов механики (инерция, земное притяжение, сопротивление среды, молекулярное сцепление, масса и строение объекта) на характер движения.

Тема 22. Вращение персонажа внутри стеклянного куба

Построение фаз и компоновок циклического движения вращающегося куба с записью в экспозиционные листы. Размещение внутри вращающегося рисованного куба персонажа, касающегося частями тела всех 6 граней куба (на другом слое), с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.

Тема 23. Циклическое качание маятника с привязанным пером

Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.

Тема 24. Падение и остановка резинового мяча

Содержание:

Катящийся по столу резиновый мяч падает с него по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает. Следует еще три отскока до полного затухания движения. Последовательность выполнения задания:

- а) расчет схемы;
- б) мультипликат;
- в) запись движения в экспозиционные листы;
- г) фазовка;
- д) съемка пробы

Методические указания

На лекционном занятии преподаватель поясняет принцип разработки схемы и разбирает возможные варианты решения движения. Показывает, как записывается движение в экспозиционные листы. Слушатель приступает к выполнению мультипликата только после того, как представит преподавателю разработанную схему.

Тема 25. Удар шара о пирамиду из кубиков

Запущенный с силой шарик из-за кадра подкатывается к пирамиде, составленной из трех поставленных друг на друга кубиков, рассыпает ее, откатившись в сторону до полной остановки. Упавшие от удара верхние кубики реагируют на соприкосновение с землей и друг с другом. Компонировки и фазы движения шарика и кубиков выполняются на отдельных слоях и записываются в экспозиционные листы.

Тема 26. Падающие на батут предметы

На натянутую линию батута из-за верхней границы кадра падают последовательно более тяжелый шар и более легкий куб. Батут подбрасывает предметы под воздействием сил своего внутреннего натяжения. Взлетая вверх, предметы взаимодействуют друг с другом и с батутом при падении. Колебательные движения батута и реакция шара и куба продолжаются до полной остановки.

Тема 27. Травинка, качающаяся от ветра

На расположенный в пространстве кадра стебель растения воздействует порыв ветра. Травинка изгибается, трепещет. При ослабевании потока воздуха выпрямляется с захлестным движением и возвращается в исходное состояние через затухающее волновое движение.

Тема 28. Автомобиль, движущийся по горам

Движение по панораме фона. В центре пространства кадра расположен автомобиль, он едет по гористой местности. Изображенный на фоне пейзаж располагается на 4-5 кадропланах. Очертания холмов на первом кадроплане совпадают с очертаниями на последнем для возможности замкнуть панораму в цикл. Автомобиль с ускорением скатывается с гор; с замедлением и натугой взбирается на них. Для передачи дрожи автомобиля от усилия преподаватель объясняет порядок записи фаз и компоновок в экспозиционные листы методом «лесенки».

Тема 29. Кораблик с флажком

Упражнение на волновое движение:

На движущейся волне качается кораблик. На эластичной мачте свободно свисает флаг. Требуется разработать движение волны, кораблика, мачты и флага.

Методические указания:

На лекции преподаватель показывает несколько примеров волнового движения с различными элементами остаточных движений. Затем объясняет принцип разработки цикла.

Тема 30. Пушка и плавающий предмет

Упражнение на гиперболу и движение по панораме:

Работа с эффектами: огонь, дым, вода. Пушка стреляет и откатывается назад. Требуется разработать гротескное преувеличение действия пушки перед выстрелом, залп и его последствия в виде реакции пушки от выстрела и расходящегося порохового облака. Из пушки в снопе пламени вылетает ядро, летит по баллистической траектории и падает на корму кораблика (или рядом с ним). Кораблик под действием удара (или волны) переворачивается и тонет. Требуется разработать выстрел из пушки, движение ядра по панораме, падение ядра в воду или на кораблик и все остаточные элементы движения ядра, кораблика и волны.

Методические указания:

Преподаватель поясняет метод расчета горизонтальной панорамы, обсуждает со слушателями различные варианты решения сцены. Следует предоставить слушателям возможность проявить при разработке сцены юмор и фантазию.

Тема 31. Марионетка

Упражнение на остаточное движение:

На тонкой резинке или спирали раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно скрепленными сочленениями рук, ног и головы с колпаком. Требуется разработать в деталях остаточные движения каждого из сочленений.

Методические указания:

Преподаватель объясняет возможные варианты решения сцены при различных конструкциях марионетки. Попутно, в порядке опроса, проверяет, насколько слушатели усвоили принцип действия остаточного движения. Типаж разрабатывают сами студенты. По их желанию в качестве объекта может быть использован животный или птичий персонаж с аналогичной системой крепления, позволяющей достаточно детально разработать остаточное движение отдельных сочленений.

Тема 32. Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения

Преподаватель объясняет устройство двигательного аппарата человека и животного, определяет источники движения (точки приложения сил), принцип координации отдельных частей тела при том или ином движении. Разбирает отдельные элементы движения (замах, действие, остаточное движение). Сравнительный анализ физического движения в натуральном и мультипликационном фильме. С помощью специального проектора демонстрируется (в нормальной скорости, замедленно и покадрово) фрагменты из спортивной хроники с отдельными примерами движений: толкание ядра, метание диска или молота, бег, прыжки, спортивная ходьба. Параллельно показываются куски из рисованных фильмов с аналогичными или близкими по характеру примерами движений. Методом сравнительного анализа преподаватель раскрывает принцип гиперболизации рисованного движения и способ определения основных положений (компоновок).

Тема 33. Циклическая походка медведя

В центре кадра komponуется походка медведя с перемещением лап по панораме (корпус практически не смещается относительно центра кадра). В компоновках прослеживаются колебания верхних точек холки и таза, повороты и смещения головы, перемещения масс мышц и жира животного.

Тема 34. Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение

Собака (типаж разрабатывают сами студенты) спит в пространстве кадра, что-то привлекает ее внимание, она приподнимает голову, встает на четыре лапы и начинает циклическое движение (походку). Цикл походки переходит в рысь, затем в галоп. Далее собака пытается затормозить бег до полной остановки. Сцену целиком можно совместить с рассчитанной панорамой фона.

Тема 35. Собака идущая по кругу

Походка собаки по кругу: в глубину пространства кадра и на камеру. Сцена выполняется в виде цикла.

Тема 36. Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия

В рамке кадра komponуется лошадь. Ее корпус практически постоянно находится в центре кадра. Ноги в компоновках, контактных с землей, смещаются по панораме. Циклический шаг лошади переходит в рысь, затем в галоп. В финале лошадь преодолевает препятствие. После проработки движения корпуса, головы и ног лошади, особое внимание уделяется остаточным движениям гривы и хвоста.

Тема 37. Белка: прыжки по панораме

Белка, сидящая на пеньке или на ветке совершает ряд прыжков в глубину и из глубины кадра по панораме фона. Камера держит ее в кадре до остановки в первоначальном положении.

Тема 38. Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета

Преподаватель анализирует вместе со слушателями фрагменты из натуральных и рисованных фильмов по следующим примерам:

- а) полет крупных птиц (аист, пеликан, фламинго, лебедь)
- б) планирующий полет (орел, коршун, чайка и т. д.)
- в) взлет и посадка крупных водоплавающих и хищных птиц
- г) походки крупных водоплавающих (пингвин, пеликан, гусь, фламинго и т. д.)
- д) полет мелких птиц
- е) походка мелких птиц

Биомеханика крыла

Схема полета крупной и мелкой птицы.

Тема 39. Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь)

Водоплавающая птица, качаясь на поверхности воды, взмахами крыльев поднимает себя в воздух, летит в цикле по панораме фона, биением крыльев тормозит полет, опускаясь над водой, и снова плывет по водной глади.

Тема 40. Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок

Преподаватель анализирует вместе со слушателями фрагменты из натуральных и рисованных фильмов по следующим примерам:

- а) особенности анатомического движения человека. и его биомеханики.
- б) особенности человеческой походки в зависимости от возраста человека, его пола, массы и роста.
- в) характер человека и его походка.
- г) бег: его отличия от человеческой походки
- д) особенности прыжка человека (с места и на ходу)

Тема 41. Характерная походка: "крадущаяся", "сприпрыжку"

Упражнение на равновесие:

Гротесковый персонаж (человеческий или животное) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту. Требуется разработать в шаржированном преувеличении все элементы данного движения (балансирующее, деформация, остаточные движения). Тот же персонаж меняет характер походки на «подпрыгивающую» с двойным контактом опорной ноги.

Методические указания:

Преподаватель показывает несколько примеров движения, связанного с сохранением равновесия, объясняет причинность и внутренний механизм поведения персонажа в рамках данной задачи, различные варианты при той или иной конструкции типажа. Типаж свободный, по выбору студента.

Тема 42. Удар с разбега по мячу

В кадре лежащий мяч. Персонаж из глубины кадра разгоняется и по дуге приближается к мячу. Ударяет по нему с выбросом ноги вперед и подскоком вверх. Затем останавливается, следя за полетом мяча.

Тема 43. Бросок камня

Персонаж (по выбору студента) подбирает с земли камень, замахивается и бросает его за кадр.

Тема 44. Удар по наковальне

Персонаж (по выбору студента) замахивается тяжелым молотом и наносит удар по наковальне, возвращаясь в исходную компоновку.

Тема 45. Аниматор - актер анимационного фильма

Эмоциональная форма движения

- а) источник движения
- б) индивидуальность движения в рамках заданного характера
- в) движение и стиль игры

Кого "играет" одушеvitель?

- а) характеры и образы в мультипликационном фильме.
- б) принцип актерского перевоплощения в рисованном кукольном фильме
- в) основные качества актера-одушеvitеля
- г) метод овладения актерской техникой.

Тема 46. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации

Просмотр специально подобранной программы, показывающей различные методы и стили одушеvitения, а также разработку характеров у различных по своей конструкции персонажей.

Тема 47. Язык жеста. Виды и функции жестов

Виды и функции жестов

- а) жест, как средство общения и выражения внутреннего состояния,
- б) роль жеста в актерской игре
- в) логика жеста
- г) физиологические и исторические корни жестов.

Методические указания:

Преподаватель перечисляет различные группы жестов, объясняет их назначение. Примеры ошибочного или неточного решения жеста в мультипликации ("жесты-сорняки"). Для развития аналитического мышления слушателей, предлагает им самим найти и обосновать происхождение некоторых жестов.

Тема 48. Язык жеста в различных видах искусства

Язык жеста в различных видах искусства (классический балет, национальные танцы, цирковая пантомима, эксцентрическая кинокомедия, драматический театр). Просмотр специально подобранной кинопрограммы, показывающей выразительные средства жеста в различных искусствах.

Методические указания

Для этого семинара подбираются фрагменты из фильмов, экранизированных спектаклей с участием выдающихся мимов, танцоров и актеров.

Чтобы глубже изучить пластику жеста, отдельные фрагменты показываются в замедленной и покадровой проекции.

Тема 49. Мимика и артикуляция

Упражнение на мимику человеческого персонажа:

Изобразить следующие состояния (по одному рисунку на каждое мимическое положение): Испуг. Удивление. Восторг. Задумчивость. Грусть. Смущение. Любопытство. Отвращение. Ярость. Растерянность. Умиление. Подозрительность.

Методические указания

На лекционном занятии преподаватель разъясняет значение мимики в актерской игре. Показывает на доске (или при помощи готовой таблицы) наиболее выразительные мимические положения при тех или иных эмоциональных состояниях, наглядно разъясняет особенности мимической игры различных по характеру и конструкции персонажей. Анализирует вместе со слушателями отдельные части лица (рот, брови, глаза) в различных мимических положениях. Типаж - по выбору преподавателя. Все 12 рисунков делаются на одном листе, причем достаточно крупно, чтобы отразить детали мимической игры.

Тема 50. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы

Работа над репличной сценой:

- а) принцип разработки артикуляции различных по конструкции персонажей.
- б) метод отбора акцентных положений (интонационные переходы, выделение ударных гласных и согласных)
- в) техника расшифровки репличной фонограммы
- г) запись артикуляции в экспозиционные листы.

Тема 51. Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения

Реакция (ответное действие) в различных формах движения:

- а) реакция инертных тел
- б) реакция как средство защиты, приспособления и общения со средой (от простейших рефлексов до ощущения и умозаключения).
- в) действие и реакция - причинная взаимосвязь движения.

Тема 52. Действия и реакции с одушевленными предметами

Действие и реакция в решении актерской задачи:

- а) реакция, как выражение эмоционального состояния
- б) реакция - выражение характера персонажа
- в) принцип противоположностей ("замах-удар") в разработке реакции.
- г) зрительская реакция

Тема 53. Работа с музыкой и хореографией

- а) предварительное прослушивание музыки для выявления ритмических и эмоциональных акцентов;
- б) разбивка музыкального фрагмента на такты и занесение отметок музыкальных акцентов в экспозиционные листы;
- в) выявление ударных и плавных моментов в игре персонажа под музыку;
- г) синхронное и контрапунктное движение.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

1. Анимация медведя. Циклическая походка, профиль и фас.

2. Анимация собаки. Циклическая походка, рысь, бег.
3. Анимация лошади: галоп и преодоление препятствия
4. Анимация крупной птицы. Взлет, полет, приземление.
5. Анимация мелкой птицы. Взлет, полет, приземление.
6. Анимация белки. Прыжки. Движение по панораме.
7. Человек. Походка, бег, прыжок с разбега.
8. Человек. Походка. Крадущаяся и вприпрыжку.
9. Человек. Удар с разбега по мячу.
10. Человек. Бросок камня (другого предмета). Человек. Удар по наковальне (другому предмету).
11. Анимационный персонаж. Характерная походка. Бег, прыжок с разбега.
12. Анимационный персонаж. Характерная походка. Крадущаяся и вприпрыжку.
13. Анимационный персонаж. Характерная анимация. Удар с разбега по мячу.
14. Анимационный персонаж. Характерная анимация. Бросок камня (другого предмета)
15. Анимационный персонаж. Характерная анимация. Удар по наковальне (другому предмету)

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие, Автор: Куркова Н. С., Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472665&sr=1
 2. Анимация персонажа: учебное пособие: сост. Н. А. Саблина. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018.
Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>
 3. Компьютерная графика в кинематографе. Создание фильма «Призрачный воин» Автор: Олби Т., Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=227070&sr=1
 4. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие, Автор: Катунин Г. П., Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=431524&sr=1
 5. Художник и компьютер: учебное пособие, Автор: Лепская Н. А., Москва: Когито-Центр, 2013
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=145067&sr=1
- 9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;
- д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению кинематографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Мастерство анимации» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов анимационного искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий.
5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.20 «МАСТЕРСТВО АНИМАЦИИ»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Анимация»

Форма обучения:
очная

Москва – 2021

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение	Знать: основы целеполагания и принципы достижения целей Уметь: формулировать задачи проекта, отражающие последовательность достижения цели Владеть: способами целеполагания и методами постановки цели и определения соответствующих задачи
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК – 2.2 Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
ПК-1. Способность придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а так же планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма	ПК-1.4. Выполняет разработку режиссерского сценария, устанавливает хронометраж сцен, выполняет графическую раскадровку сценария, разрабатывает типажи персонажей и фонов	Знать: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации Уметь: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типажи персонажей и фонов, раскадровку сценария Владеть: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов
	ПК-1.5. Применяет на практике современные	Знать: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий Уметь: работать в графических редакторах и

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного фильма	программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма Владеть: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма
	ПК-1.6. Выполняет выбор средств контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства	Знать: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Уметь: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Владеть: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства
ПК-2. Способность разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном фильме	ПК-2.1. Подготавливает к работе художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов анимационного фильма	Знать: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма Уметь: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма Владеть: способностью определять перечень задачи, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма
	ПК-2.2. Применяет разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом	Знать: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное обеспечение для визуализации, композитинга Уметь: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом Владеть: навыками мастерства художника-аниматора
	ПК-2.3. Применяет современные средства в области анимации и	Знать: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	компьютерной графики, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом	Уметь: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы Владеть: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом
ПК-3. Способность определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	ПК-3.1. Определяет образ и визуализирует образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	Знать: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации Уметь: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации Владеть: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа
	ПК-3.2. Осуществляет разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределение по хронометражу	Знать: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий Уметь: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу Владеть: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу
	ПК-3.3. Разрабатывает и зарисовывает ключевые позы анимационного персонажа	Знать: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики Уметь: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации Владеть: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа
	ПК-3.4. Выполняет расстановку ключевых поз персонажа по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом	Знать: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Уметь: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Владеть: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания

неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации Не умеет: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типы персонажей и фонов, раскадровку сценария Не владеет: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов	В целом знает: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации В целом умеет: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типы персонажей и фонов, раскадровку сценария В целом владеет: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов	Знает: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации Умеет: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типы персонажей и фонов, раскадровку сценария Владеет: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов	В полном объеме знает: основы драматургии, принципы написания сценария анимационного фильма, выразительные возможности компьютерной графики и анимации В полном объеме умеет: дорабатывать и выстраивать драматургическую структуру сценария анимационного фильма, устанавливать хронометраж сцен, создавать эскизы, типы персонажей и фонов, раскадровку сценария В полном объеме владеет: навыками редактирования и анализа драматургической структуры сценария, хронометража сцен, уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания раскадровки сценария, образов персонажей и фонов
Не знает: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий Не умеет: работать в графических редакторах и	В целом знает: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий В целом умеет: работать в графических редакторах и	Знает: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий Умеет: работать в графических редакторах и программных	В полном объеме знает: принципы и последовательность создания анимационного фильма, особенности различных производственных технологий В полном объеме умеет: работать в графических редакторах и программных

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма Не владеет: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма	программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма В целом владеет: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма	обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма Владеет: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма	обеспечениях, применяемых в производстве анимационного фильма В полном объеме владеет: навыком применения на практике традиционных и новейших современных технологий анимационного фильма
Не знает: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Не умеет: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Не владеет: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда	В целом знает: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства В целом умеет: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства В целом владеет: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию	Знает: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Умеет: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства Владеет: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда	В полном объеме знает: методы контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства В полном объеме умеет: выбирать средства контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства В полном объеме владеет: способностью анализировать и оценивать с помощью выбранных средств контроля качество исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства	результатирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства	согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства	согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства
Не знает: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма Не умеет: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма Не владеет: способностью определять перечень задача, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма	В целом знает: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма В целом умеет: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма В целом владеет: способностью определять перечень задача, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма	Знает: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма Умеет: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма Владеет: способностью определять перечень задача, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма	В полном объеме знает: производственные этапы, технологии, программное обеспечение, методы и алгоритмы создания визуальных эффектов анимационного фильма В полном объеме умеет: использовать справочные, научно-популярные и художественные материалы, программное обеспечение в подготовке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма В полном объеме владеет: способностью определять перечень задача, содержание и требования к оформлению художественно-технического решения для создания визуальных эффектов анимационного фильма
Не знает: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное	В целом знает: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное	Знает: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное	В полном объеме знает: основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света, программное обеспечение для

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
обеспечение для визуализации, композитинга Не умеет: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом Не владеет: навыками мастерства художника-аниматора	обеспечение для визуализации, композитинга В целом умеет: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом В целом владеет: навыками мастерства художника-аниматора	обеспечение для визуализации, композитинга Умеет: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом Владеет: навыками мастерства художника-аниматора	визуализации, композитинга В полном объеме умеет: применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки) в работе над анимационным фильмом В полном объеме владеет: навыками мастерства художника-аниматора
Не знает: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства Не умеет: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы Не владеет: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D	В целом знает: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства В целом умеет: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы В целом владеет: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D	Знает: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства Умеет: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы Владеет: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D персонажей и	В полном объеме знает: способы использования современных техник, технологическую последовательность создания анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства В полном объеме умеет: применять в профессиональной деятельности широкий диапазон средств современной компьютерной анимации и графики, разнообразные цифровые технологические приемы В полном объеме владеет: навыком применения современных техник в области анимации и компьютерной графики, цифровых технологий моделирования 3D персонажей и виртуального

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом	персонажей и виртуального пространства в работе над анимационным фильмом	виртуального пространства в работе над анимационным фильмом	пространства в работе над анимационным фильмом
Не знает: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации Не умеет: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации Не владеет: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа	В целом знает: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации В целом умеет: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации В целом владеет: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа	Знает: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации Умеет: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации Владеет: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа	В полном объеме знает: рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации В полном объеме умеет: профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации В полном объеме владеет: навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа
Не знает: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий Не умеет: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу Не владеет: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу	В целом знает: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий В целом умеет: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу В целом владеет: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу	Знает: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий Умеет: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу Владеет: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу	В полном объеме знает: компьютерную графику, основы биомеханики в приложении к возможностям различных технологий В полном объеме умеет: осуществлять разбор действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу В полном объеме владеет: способностью разбирать действия персонажа, его направления, темпа, распределения по хронометражу

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики Не умеет: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации Не владеет: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа	В целом знает: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики В целом умеет: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации В целом владеет: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа	Знает: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики Умеет: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации Владеет: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа	В полном объеме знает: основы скетчинга, принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики В полном объеме умеет: разрабатывать и зарисовывать ключевые позы анимационного персонажа и визуализировать его движения с помощью различных техник визуализации В полном объеме владеет: навыком эскизного рисования, разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа
Не знает: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Не умеет: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Не владеет: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом	В целом знает: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом В целом умеет: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом В целом владеет: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом	Знает: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Умеет: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом Владеет: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом	В полном объеме знает: принципы распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом В полном объеме умеет: распределять ключевые позы по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом В полном объеме владеет: навыком распределения ключевых поз по хронометражу в соответствии с режиссерским сценарием и звуковым рядом

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 1 семестр

1. Изготовление оптического прибора «зоотроп».
2. Метаморфоза. Покадровое превращение одного изображения в другое.
3. Изготовление плоской шарнирной силуэтной марионетки, методы скрепления ее составных частей.
4. Изготовление цветной плоской шарнирной марионетки, методы скрепления ее составных частей.

Пример творческого задания, 2 семестр

1. Выполнение упражнения "Автограф" (индивидуальное) в программе Adobe Photoshop.
2. Создание персонажа. Анимация идущего персонажа в цикле.
3. Покадровое движение предметов (выполняется всей группой).
4. Съемка пикселиационного ролика с участием всей группы.

Пример творческого задания, 3 семестр

1. Подготовка рабочего места для движения пластилиновой полубъемной перекладки.
2. Изготовление пластилиновой перекладки на ярусах. Тесты анимационного движения.
3. Съемка теста в технике песочной анимации.
4. Съемка теста в технике живописи на стекле.
5. Съемка теста в технике настенной анимации (мелом на доске)
6. Съемка теста в технике "фризлайт"

Пример творческого задания, 4 семестр

1. Построение фаз и компоновок циклического движения вращающегося куба с записью в экспозиционные листы.
2. Размещение внутри вращающегося рисованного куба персонажа, касающегося частями тела всех 6 граней куба (на другом слое), с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.
3. Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы.
4. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.
5. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

Пример творческого задания, 5 семестр

1. Падение и остановка резинового мяча.

Содержание: катящийся по столу резиновый мяч падает с него по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает. Следует еще три отскока до полного затухания движения.

Последовательность выполнения задания:

- а) расчет схемы;
- б) мультипликат;
- в) запись движения в экспозиционные листы;
- г) фазовка;
- д) съемка пробы

2. На движущейся волне качается кораблик. На эластичной мачте свободно свисает флаг.

Требуется:

- а) разработать движение волны, кораблика, мачты и флага.

3. Пушка стреляет и откатывается назад.

Требуется:

а) разработать гротескное преувеличение действия пушки перед выстрелом, залп и его последствия в виде реакции пушки от выстрела и расходящегося порохового облака. Из пушки в снопе пламени вылетает ядро, летит по баллистической траектории и падает на корму кораблика (или рядом с ним).

4. Кораблик под действием удара (или волны) переворачивается и тонет.

Требуется:

а) разработать выстрел из пушки, движение ядра по панораме, падение ядра в воду или на кораблик и все остаточные элементы движения ядра, кораблика и волны.

Пример творческого задания, 6 семестр

1. На тонкой резинке или спирали раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно закрепленными сочленениями рук, ног и головы с колпаком.

Требуется:

- а) разработать в деталях остаточные движения каждого из сочленений.

2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

3. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

4. Гротесковый персонаж (человеческий или животное) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту.

Требуется:

а) разработать в шаржированном преувеличении все элементы данного движения (балансирование, деформация, остаточные движения). Тот же персонаж меняет характер походки на «подпрыгивающую» с двойным контактом опорной ноги.

5. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

6. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

Пример творческого задания, 7 семестр

1. В кадре лежащий мяч. Персонаж из глубины кадра разгоняется и по дуге приближается к мячу. Ударяет по нему с выбросом ноги вперед и подскоком вверх. Затем останавливается, следя за полетом мяча.

2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

3. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

4. Персонаж замахивается тяжелым молотом и наносит удар по наковальне, возвращаясь в исходную компоновку.

5. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

6. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Что такое анимация: основные технологические признаки, особенности художественного языка, связь с другими искусствами. Качества аниматора.

2. Исследование феномена инерции зрительского восприятия.

3. Оптические опыты XVIII-XIX вв.

4. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения.

5. Проецирование анимационного движения на экран.

6. Покадровая съемка киноаппаратом.

7. Бескамерная анимация.

8. Флипбук.

9. Съёмочные и монтажные программы.

10. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.

11. Предметная анимация (stop motion).

12. Покадровое движение живых существ (пиксиляция).

Примерные вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком.

2. Творчество Нормана Макларена.

3. Основные принципы строения анимационной куклы.

4. Покадровая работа с куклой на макете.

5. Образцы работы с куклой в мировой анимации.

6. Пластилиновая анимация. История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации.

7. Объемная пластилиновая анимация. Полуобъемная пластилиновая анимация. Оригинальная пластилиновая техника "Stratocut".

8. Анимация сыпучих материалов. История возникновения и образцы и особенности техник в мировой анимации.

9. Живопись на стекле.

10. Игольчатый экран.
11. Настенная анимация.
12. Фризлайт.

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр

1. Основные принципы киноизображения и киносъемки.
2. Краткий исторический обзор бескамерной анимации.
3. Что такое «Флипбук».
4. Искусство силуэта.
5. Силуэтная перекладка на заре кинематографа.
6. Особенности съемки силуэтной и цветной перекладки на фонах и хромокее.
7. Организация рисунков в пространстве кадра и их порядок при съемке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).
8. Основные принципы покадрового движения предметов.
9. Выдающиеся примеры работы с предметами в мировой анимации.
10. История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации.
11. Принципы включения визуального образа персонажа в художественное пространство его обитания.
12. Комплекс изобразительных средств визуального ряда в анимационном кино, их стилевое единство и разнообразие.

Примерные вопросы к экзамену, 4 семестр

1. Природа движения.
2. Движение инертных тел (механическая форма движения)
3. Вращение персонажа внутри стеклянного куба.
4. Циклическое качание маятника с привязанным пером.
5. Падение и остановка резинового мяча.
6. Удар шара о пирамиду из кубиков.
7. Падающие на батут предметы
8. Травинка, качающаяся от ветра.
9. Автомобиль, движущийся по горам.
10. Кораблик с флажком.
11. Пушка и плавающий предмет.
12. Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок.

Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр

1. История возникновения и образцы техник в мировой анимации.
2. Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме.
3. Элементы физического движения.
4. Аниматор - актер анимационного фильма. Кого "играет" одушевленный?
5. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.
6. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.
7. Съемка теста в технике "фризлайт".
8. Работа с музыкой и хореографией.
9. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.
10. Язык жеста. Виды и функции жестов.
11. Перекладка как способ изобразительного решения анимационного фильма.

12. Художественное решение финала анимационного фильма (роль завершающих эпизодов в композиции и образном строе).

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Интерфейс и настройки программы InDesign. Просмотр документа и навигация.
2. Форматирование символов и абзацев. Работа с текстовыми фреймами. Импорт текста.
3. Работа с отдельной страницей документа. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация. Использование Мастера (шаблона) страницы.
4. Многостраничные публикации.
5. Приводность строк. Привязка текста к базовым линиям.
6. Создание и использование стилей.
7. Работа с таблицами.
8. Работа с фигурами и контурами.
9. Взаимодействие объектов и текста.
10. Виды техники анимации. Выберите наиболее интересную вам технику и обоснуйте свой выбор.
11. Роль фонов в изобразительном решении анимационного фильма.
12. Ваши предпочтения в анимационном кино. Объяснить выбор.

Примерные вопросы к экзамену, 7 семестр

1. Работа с цветом и графикой.
2. Работа с иллюстрациями.
3. Модульные сетки.
4. Макетирование издания.
5. Общие правила верстки.
6. Особенности верстки веб-сайтов.
7. Принципы работы с цветом в полиграфии.
8. Подготовка публикации к печати.
9. Экспорт файлов.
10. Роль анимации в игровом и художественно-документальном кино.
11. Ваше понимание «анимационный персонаж» и как превратить в него реального героя.
12. Роль компьютерных технологий в создании анимационного фильма.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).