

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 14.10.2021 12:01:49

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.ДВ.01.01 «МАСТЕРСТВО АНИМАЦИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Иллюстрация и 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 по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

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

Заведующая кафедрой
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /
(подпись)

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

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мастерство анимации» относится к вариативной части блока Б1.В.ДВ.01.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом, втором, третьем и четвертом курсе в первом-седьмом семестре. Дисциплина «Мастерство анимации» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера. Изучение дисциплины обусловлено эволюцией образных средств анимации, аудиовизуальных технологий, развитием смешанных жанров, объединяющих анимационную стилистику и опыт игрового кинематографа, демонстрирующих изменения, происходящие в анимации, ведущих к ее переходу на новый уровень развития в культуре и искусстве.

В современной культуре произведения анимации занимают важное место, оказывая влияние на развитие других экранных искусств. Анимация предоставляет своим создателям широкие возможности в экспериментах, связанных с поиском новой художественной образности, с созданием новых и соединением уже исследованных разнообразных техник, с применением новейших достижений науки.

В процессе освоения дисциплины «Мастерство анимации» выявляются основные особенности природы анимации, исследуются способы классификации анимационных произведений, описывается процесс создания художественного образа в анимационном произведении, основные средства создания анимационного образа.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Мастерство анимации» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Рисунок. Форма. Пространство. Перспектива», «Современный анимационный фильм», «Компьютерная графика», «Актерское мастерство», «История мировой анимации», «Режиссура», «Драматургия».

Цель курса - 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 курса:

- 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. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Мастерство анимации» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

профессиональными –

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (**ПК-6**);

- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (**ПК-7**);

- способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (**ПК-8**)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования; - методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов; - работать в графических редакторах, редакторе визуализаций; - применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений; - инструментарием графических средств автоматизированного проектирования; - навыками комплексного использования средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования; - навыками обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
<p>ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - типологию объектов дизайн-проектирования; - способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале; - полиграфические материалы; - технологии печати и послепечатной обработки; - основы художественно-технического редактирования и макетирования; - систему типометрии в полиграфии; - классификации печатной продукции; - схему издательского процесса <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале; - создавать макеты полиграфических изделий;

	<ul style="list-style-type: none"> - применять основы художественно-технического редактирования и макетирования; - применять технологии печати и послепечатной обработки; - использовать систему типометрии в полиграфии; - классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале, изготовления макетов полиграфических изделий; - навыками художественно-технического редактирования и макетирования; - технологиями печати и послепечатной обработки; - навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции
<p>ПК-8</p> <p>Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - способы разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления: технических чертежей, технологической карты исполнения дизайн-проекта; - закономерности формообразования; - требования к конструкции изделий; - принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - конструировать изделия с учетом технологий изготовления; - выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками конструирования изделия с учетом технологий изготовления: выполнением технических чертежей и технологической карты исполнения дизайн-проекта; - основными видами художественно-конструкторской деятельности; - навыками композиционного формообразования; - навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончании 1-7 семестров, курсовая работа разрабатывается в 4 и 6 семестрах.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Мастерство анимации» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;
- семинары.

интерактивные формы обучения:

- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «Мастерство анимации» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 41 зачетную единицу (1476 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	864
В том числе:	
Лекции	252
Практические занятия	612
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	378
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1-7 семестры Курсовая работа – 4,6 семестры
Трудоемкость (час.)	234
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	41 ЗЕТ / 1476 часов

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Групповое обсуждение	Мастер-класс	IT-метод		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Введение в дисциплину.	2	9		2	2			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 2. Основные принципы киноизображения и киносъемки.	2	8		2	2			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 3. Бескамерная анимация.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 4. Флипбук.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 5. Плоская шарнирная марионетка.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 6. Съемочные и монтажные программы.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 7. Рисованное кино.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 8. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 9. Предметная анимация (stop motion).	4	8		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 10. Покадровое движение живых существ (пиксиляция).	4	8		2	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 27 часов
Второй этап формирования компетенции									
Тема 11. Бескамерная анимация.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 12. Кукольная анимация.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 13. Пластилиновая анимация.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Групповое обсуждение	Мастер-класс	IT-метод		
Тема 14. Полуобъемная пластилиновая анимация.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 15. Анимация сыпучих материалов.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 16. Живопись на стекле.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 17. Игольчатый экран.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 18. Настенная анимация.	4	5		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 19. Фризлайт.	4	5		2	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 27 часов
Третий этап формирования компетенции									
Тема 20. Природа движения.	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 21. Движение инертных тел (механическая форма движения).	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 22. Вращение персонажа внутри стеклянного куба.	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 23. Циклическое качание маятника с привязанным пером.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 24. Падение и остановка резинового мяча.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 25. Удар шара о пирамиду из кубиков.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 26. Падающие на батут предметы.	6	6		4	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Групповое обсуждение	Мастер-класс	IT-метод		
Четвертый этап формирования компетенции									
Тема 27. Травинка, качающаяся от ветра.	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 28. Автомобиль, движущийся по горам.	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 29. Кораблик с флажком.	4	4		4	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 30. Пушка и плавающий предмет.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 31. Марионетка.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 32. Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения.	6	6		6	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 33. Циклическая походка медведя.	6	6		4	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Пятый этап формирования компетенции									
Тема 34. Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение.	4	14		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 35. Собака идущая по кругу.	4	14		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 36. Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия.	4	16		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 37. Белка: прыжки по панораме.	6	16		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 38. Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета	6	16		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 39. Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь).	6	16		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Групповое обсуждение	Мастер-класс	IT-метод		
Тема 40. Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Остановка.	6	16		10	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									экзамен, 36 часов
Шестой этап формирования компетенции									
Тема 41. Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку".	4	4		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 42. Удар с разбега по мячу.	4	4		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 43. Бросок камня.	4	4		8	4			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 44. Удар по наковальне.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 45. Аниматор - актер анимационного фильма.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 46. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 47. Язык жеста. Виды и функции жестов.	6	6		10	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Седьмой этап формирования компетенции									
Тема 48. Язык жеста в различных видах искусства.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 49. Мимика и артикуляция.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 50. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 51. Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Групповое обсуждение	Мастер-класс	IT-метод		
Тема 52. Действия и реакции с одушевленными предметами.	6	6		12	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
Тема 53. Работа с музыкой и хореографией.	6	6		10	6			ПК-6 ПК-7 ПК-8	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Всего:	252	378		360	252				
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	1476								Экзамен, 234 часа
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	41								

Содержание тем учебной 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 8x11,8 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 съёмки, 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 съёмке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).

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

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 съёмке 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. Компоновки 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 горок; 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 компонуется 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 компонуется 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", "вприпрыжку".

Упражнение на равновесие:

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

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" одушевитель?

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

Тема 46. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.

Просмотр специально подобранной программы, показывающей различные методы и стили одушевления, 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.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>Введение в дисциплину.</i>	Практическое занятие №1. <i>Введение в дисциплину.</i> 1. Вступительная беседа: "Что такое анимация"	Дискуссия, опрос
Тема 2. <i>Основные принципы киноизображения и киносъемки.</i>	Практическое занятие №2. <i>Основные принципы киноизображения и киносъемки.</i> 1. Исследование феномена инерции зрительского восприятия. 2. Оптические опыты XVIII-XIX вв. 3. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения	Дискуссия, опрос
Тема 3. <i>Бескамерная анимация.</i>	Практическое занятие №3. <i>Бескамерная анимация.</i> 1. Изготовление оптического прибора «зоотроп».	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 4. Флипбук.	Практическое занятие №4. Флипбук. 1. Метаморфоза. Покадровое превращение одного изображения в другое.	Просмотр творческих работ
Тема 5. Плоская шарнирная марионетка.	Практическое занятие №5. Плоская шарнирная марионетка. 1. Изготовление плоской шарнирной силуэтной марионетки, методы скрепления ее составных частей. 2. Изготовление цветной плоской шарнирной марионетки, методы скрепления ее составных частей.	Просмотр творческих работ
Тема 6. Съемочные и монтажные программы.	Практическое занятие №6. Съемочные и монтажные программы. 1. Съемка силуэтной и цветной перекладки на фонах и хромокее.	Просмотр творческих работ
Тема 7. Рисованное кино.	Практическое занятие №7. Рисованное кино. 1. Выполнение упражнения "Автограф" (группой). 2. Выполнение упражнения "Автограф" (индивидуальное) в программе Adobe Photoshop	Просмотр творческих работ
Тема 8. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.	Практическое занятие №8. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа. 1. Создание персонажа. Анимация идущего персонажа в цикле.	Просмотр творческих работ
Тема 9. Предметная анимация (stop motion).	Практическое занятие №9. Предметная анимация (stop motion). 1. Покадровое движение предметов (выполняется всей группой).	Просмотр творческих работ
Тема 10. Покадровое движение живых существ (пиксиляция).	Практическое занятие №10. Покадровое движение живых существ (пиксиляция). 1. Съемка пиксиляционного ролика с участием всей группы.	Просмотр творческих работ
Тема 11. Бескамерная анимация.	Практическое занятие №11. Бескамерная анимация. 1. Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком. 2. Творчество Нормана Макларена. 3. Примеры бескамерной анимации в творчестве других мультипликаторов	Дискуссия, опрос
Тема 12. Кукольная анимация.	Практическое занятие №12. Кукольная анимация. 1. Крепление и движение куклы на макете	Просмотр творческих работ
Тема 13. Пластилиновая анимация.	Практическое занятие №13. Пластилиновая анимация. 1. Подготовка рабочего места для работы с пластилиновой куклой на макете. Изготовление пластилиновой куклы с проволочным каркасом; ее размещение и крепление на макете.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	2. Тесты анимационного движения пластилиновой куклы	
Тема 14. <i>Полуобъемная пластилиновая анимация.</i>	Практическое занятие №14. <i>Полуобъемная пластилиновая анимация.</i> 1. Подготовка рабочего места для движения пластилиновой полуобъемной перекладки. 2. Изготовление пластилиновой перекладки на ярусах. Тесты анимационного движения	Просмотр творческих работ
Тема 15. <i>Анимация сыпучих материалов.</i>	Практическое занятие №15. <i>Анимация сыпучих материалов.</i> 1. Подготовка рабочего места для работы с песком. 2. Съёмка теста в технике песочной анимации.	Просмотр творческих работ
Тема 16. <i>Живопись на стекле.</i>	Практическое занятие №16. <i>Живопись на стекле.</i> 1. Подготовка рабочего места для работы с живописью на стекле. 2. Съёмка теста в технике живописи на стекле.	Просмотр творческих работ
Тема 17. <i>Игольчатый экран.</i>	Практическое занятие №17. <i>Игольчатый экран.</i> 1. История возникновения и образцы техники в мировой анимации	Дискуссия, опрос
Тема 18. <i>Настенная анимация.</i>	Практическое занятие №18. <i>Настенная анимация.</i> 1. Съёмка теста в технике настенной анимации (мелом на доске).	Просмотр творческих работ
Тема 19. <i>Фризлайт.</i>	Практическое занятие №19. <i>Фризлайт.</i> 1. Съёмка теста в технике "фризлайт".	Просмотр творческих работ
Тема 20. <i>Природа движения.</i>	Практическое занятие №20. <i>Природа движения.</i> 1. Движение, как смена состояний 2. Метод изучения основных форм движения и их источников. 3. Анализ и синтез движения в кинематографе	Дискуссия, опрос
Тема 21. <i>Движение инертных тел (механическая форма движения).</i>	Практическое занятие №21. <i>Движение инертных тел (механическая форма движения).</i> 1. Анализ простейших движений 2. Разбор степеней воздействия общих законов механики (инерция, земное притяжение, сопротивление среды, молекулярное сцепление, масса и строение объекта) на характер движения	Дискуссия, опрос
Тема 22. <i>Вращение персонажа внутри стеклянного куба.</i>	Практическое занятие №22. <i>Вращение персонажа внутри стеклянного куба.</i> 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	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>граней куба, с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.</p> <p>3. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате</p>	
<p>Тема 23. <i>Циклическое качание маятника с привязанным пером.</i></p>	<p>Практическое занятие №23. <i>Циклическое качание маятника с привязанным пером.</i></p> <p>1. Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы.</p> <p>2. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.</p> <p>3. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе.</p> <p>4. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>5. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 24. <i>Падение и остановка резинового мяча.</i></p>	<p>Практическое занятие №24. <i>Падение и остановка резинового мяча.</i></p> <p>1. Катящийся по столу резиновый мяч падает с него по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает. Следует еще несколько отскоков и качение по полу до полного затухания движения.</p> <p>2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе.</p> <p>3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 25. <i>Удар шара о пирамиду из кубиков.</i></p>	<p>Практическое занятие №25. <i>Удар шара о пирамиду из кубиков</i></p> <p>1. 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. Компоновки и фазы движения шарика и кубиков выполняются на отдельных слоях и записываются в экспозиционные листы.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате	
Тема 26. <i>Падающие на батут предметы.</i>	Практическое занятие №26. <i>Падающие на батут предметы.</i> 1. 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 другом и с батутом при падении. Колебательные движения батута и реакция шара и куба продолжаются до полной остановки. 2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.	Просмотр творческих работ
Тема 27. <i>Травинка, качающаяся от ветра.</i>	Практическое занятие №27. <i>Травинка, качающаяся от ветра.</i> 1. 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. 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	Просмотр творческих работ
Тема 28. <i>Автомобиль, движущийся по горам.</i>	Практическое занятие №28. <i>Автомобиль, движущийся по горам.</i> 1. 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 горок; с замедлением и натугой взбирается на них. 2. Задание выполняется в компьютерных программах.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>Автомобиль, его детали и фон осуществляется в графической программе Adobe Photoshop, движение автомобиля и камеры по панораме фона выполняются в монтажной программе Adobe After Effects.</p> <p>3. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.</p>	
<p>Тема 29. <i>Кораблик с флажком.</i></p>	<p>Практическое занятие №29. <i>Кораблик с флажком.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На движущейся волне качается кораблик. На эластичной мачте свободно свисает флаг. Требуется разработать движение волны, кораблика, мачты и флага. 2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате. 	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 30. <i>Пушка и плавающий предмет.</i></p>	<p>Практическое занятие №30. <i>Пушка и плавающий предмет.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пушка стреляет и откатывается назад. Нужно 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. 2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате. 	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 31. <i>Марионетка.</i></p>	<p>Практическое занятие №31. <i>Марионетка.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.	
Тема 32. <i>Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения.</i>	Практическое занятие №32. <i>Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения</i> 1. Устройство двигательного аппарата человека и животного, источники движения (точки приложения сил), принцип координации отдельных частей тела при том или ином движении. Отдельные элементы движения (замах, действие, остаточное движение). 2. Демонстрация (в нормальной скорости, замедленно и покадрово) фрагментов из спортивной хроники с отдельными примерами движений: толкание ядра, метание диска или молота, бег, прыжки, спортивная ходьба. 3. Принцип гиперболизации рисованного движения и способ определения основных положений (компоновок).	Дискуссия, опрос
Тема 33. <i>Циклическая походка медведя.</i>	Практическое занятие №33. <i>Циклическая походка медведя.</i> 1. В центре кадра компонуется 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. 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.	Просмотр творческих работ
Тема 34. <i>Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение.</i>	Практическое занятие №34. <i>Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение.</i> 1. Собака 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	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>панорамой фона.</p> <p>2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>3. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.</p>	
<p>Тема 35. <i>Собака идущая по кругу.</i></p>	<p>Практическое занятие №35. <i>Собака идущая по кругу.</i></p> <p>1. Походка собаки по кругу: в глубину пространства кадра и на камеру. Сцена выполняется в виде цикла.</p> <p>2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе.</p> <p>3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 36. <i>Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия.</i></p>	<p>Практическое занятие №36. <i>Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия.</i></p> <p>1. В рамке кадра компонуется 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.</p> <p>2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе.</p> <p>3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p>Тема 37. <i>Белка: прыжки по панораме.</i></p>	<p>Практическое занятие №37. <i>Белка: прыжки по панораме.</i></p> <p>1. 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.</p> <p>2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе.</p> <p>3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.</p> <p>4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 38. <i>Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета.</i>	Практическое занятие №38. <i>Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета.</i> 1. Анализ фрагментов из натуральных и рисованных фильмов 2. Биомеханика крыла. 3. Схема полета	Дискуссия, опрос
Тема 39. <i>Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь).</i>	Практическое занятие №39. <i>Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь).</i> 1. 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. Сцену целиком можно совместить с рассчитанной панорамой фона. 2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.	Просмотр творческих работ
Тема 40. <i>Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Остановка.</i>	Практическое занятие №40. <i>Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Остановка.</i> 1. В кадре профиль и анфас стоящего человека. Из статичных положений он выходит в циклическую походку, затем разгоняется до бега и делает финальный прыжок, переходя в начальную статическую компоновку. 2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате	Просмотр творческих работ
Тема 41. <i>Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку".</i>	Практическое занятие №41. <i>Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку".</i> 1. Гротесковый персонаж (человеческий или животное) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту. Требуется 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.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	2. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.	
Тема 42. <i>Удар с разбега по мячу.</i>	Практическое занятие №42. Удар с разбега по мячу. 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. 3. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам. 4. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.	Просмотр творческих работ
Тема 43. <i>Бросок камня.</i>	Практическое занятие №43. Бросок камня. 1. Персонаж (по выбору студента) подбирает с земли камень, замахивается и бросает его за кадр. 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.	Просмотр творческих работ
Тема 44. <i>Удар по наковальне.</i>	Практическое занятие №44. Удар по наковальне. 1. Персонаж (по выбору студента) замахивается тяжелым молотом и наносит удар по наковальне, возвращаясь в исходную компоновку. 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.	Просмотр творческих работ
Тема 45. <i>Аниматор - актер анимационного фильма.</i>	Практическое занятие №45. Аниматор - актер анимационного фильма. 1. Эмоциональная форма движения 2. Кого "играет" одушеvitель?	Дискуссия, опрос
Тема 46. <i>Образцы актерского мастерства в</i>	Практическое занятие №46. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации. 1. Просмотр специально подобранной программы,	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>отечественной и зарубежной анимации.</i>	показывающей различные методы и стили одушевления, а также разработку характеров у различных по своей конструкции персонажей	
Тема 47. <i>Язык жеста. Виды и функции жестов.</i>	Практическое занятие №47. <i>Язык жеста. Виды и функции жестов.</i> 1. Виды и функции жестов	Дискуссия, опрос
Тема 48. <i>Язык жеста в различных видах искусства.</i>	Практическое занятие №48. <i>Язык жеста в различных видах искусства.</i> 1. Язык жеста в различных видах искусства 2. Просмотр специально подобранной кинопрограммы, показывающей выразительные средства жеста в различных искусствах	Дискуссия, опрос
Тема 49. <i>Мимика и артикуляция.</i>	Практическое занятие №49. <i>Мимика и артикуляция.</i> 1. Упражнение на мимику человеческого персонажа. 2. Изобразить следующие состояния (по одному рисунку на каждое мимическое положение): Испуг. Удивление. Восторг. Задумчивость. Грусть. Смущение. Любопытство. Отвращение. Ярость. Растерянность. Умиление. Подозрительность	Просмотр творческих работ
Тема 50. <i>Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.</i>	Практическое занятие №50. <i>Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.</i> 1. Работа над репличной сценой	Просмотр творческих работ
Тема 51. <i>Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения.</i>	Практическое занятие №51. <i>Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения.</i> 1. Реакция (ответное действие) в различных формах движения	Просмотр творческих работ
Тема 52. <i>Действия и реакции с одушевленными предметами.</i>	Практическое занятие №52. <i>Действия и реакции с одушевленными предметами.</i> 1. Действие и реакция в решении актерской задачи	Просмотр творческих работ
Тема 53. <i>Работа с музыкой и хореографией.</i>	Практическое занятие №53. <i>Работа с музыкой и хореографией.</i> 1. Предварительное прослушивание музыки для выявления ритмических и эмоциональных акцентов; 2. Разбивка музыкального фрагмента на такты и занесение отметок музыкальных акцентов в экспозиционные листы; 3. Выявление ударных и плавных моментов в игре персонажа под музыку; 4. Синхронное и контрапунктное движение	Просмотр творческих работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Мастерство анимации», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru

1. Классическая анимация: нарисованное движение: учебное пособие Автор: Петров А. А., Москва: ВГИК, 2010

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=277582&sr=1

2. 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

3. 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.

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

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ПК-6, ПК-7, ПК-8 формируются на 1-7 семестрах учебного года, на 1-4 этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Мастерство анимации» выделяются семь этапов формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Этап 1: Темы: 1-10	современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов, работать в графических редакторах, редакторе визуализаций	навыками представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений, инструментарием графических средств автоматизированного проектирования
	Этап 2: Темы 11-19	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
	Этап 3: Темы: 20-26	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов

	Этап 4: Темы: 27-33	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
	Этап 5: Темы: 34-40	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
	Этап 6: Темы: 41-47	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
	Этап 7: Темы: 48-53	методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Этап 1: Темы: 1-10	типологию объектов дизайн-проектирования, способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале, полиграфические материалы	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале, создавать макеты полиграфических изделий, применять основы художественно-технического редактирования и макетирования,	навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале, изготовления макетов полиграфических изделий, - навыками художественно-технического редактирования и макетирования
	Этап 2: Темы 11-19	технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса	применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса	технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции

	<p>Этап 3: Темы: 20-26</p>	<p>технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса</p>	<p>применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса</p>	<p>технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции</p>
	<p>Этап 4: Темы: 27-33</p>	<p>технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса</p>	<p>применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса</p>	<p>технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции</p>
	<p>Этап 5: Темы: 34-40</p>	<p>технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса</p>	<p>применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса</p>	<p>технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции</p>
	<p>Этап 6: Темы: 41-47</p>	<p>технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса</p>	<p>применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса</p>	<p>технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции</p>
	<p>Этап 7: Темы: 48-53</p>	<p>технологии печати и послепечатной обработки, основы художественно-технического редактирования и макетирования, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции</p>	<p>применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, классифицировать печатную продукцию</p>	<p>технологиями печати и послепечатной обработки, навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции</p>
<p>ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом</p>	<p>Этап 1: Темы: 1-10</p>	<p>способы разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления: технических чертежей, технологической карты исполнения дизайн-проекта</p>	<p>конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта</p>	<p>навыками конструирования изделия с учетом технологий изготовления: выполнением технических чертежей и технологической карты исполнения дизайн-проекта</p>

технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Этап 2: Темы 11-19	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования
	Этап 3: Темы: 20-26	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования
	Этап 4: Темы: 27-33	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования
	Этап 5: Темы: 34-40	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования
	Этап 6: Темы: 41-47	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования
	Этап 7: Темы: 48-53	закономерности формообразования, требования к конструкции изделий, принципы формирования оценки качества конструкции, установления оптимальных параметров конструируемого изделия	конструировать изделия с учетом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта	основными видами художественно-конструкторской деятельности, навыками композиционного формообразования, навыками разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерного моделирования

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-6, ПК-7, ПК-8 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
5 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

6 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
7 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

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

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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"

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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.

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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.

6.3.6. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. На тонкой резинке или спирали раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно скрепленными 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.

6.3.7. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 7 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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.

6.3.8. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

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).

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.

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.

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.

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" одушеvitель?
5. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.
6. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.
7. Съёмка 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).

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. Какие виды техники анимации вы знаете? Что лично вам ближе и почему?
11. Роль фонов в изобразительном решении анимационного фильма.
12. Ваши предпочтения в анимационном кино. Объяснить выбор.

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. Что значит в вашем понимании «анимационный персонаж» и как превратить в него реального героя?
12. Роль компьютерных технологий в создании анимационного фильма.

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)

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Мастерство анимации» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ выполняется в форме видеопросмотра по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков. Количество представленных работ определяется преподавателем.

Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

Просмотр работ на электронном носителе

В ходе выполнения студентами творческих работ преподаватель выполняет оценку и комментирование, опираясь на критерии: умение осмыслить визуальные решения, как способ донесения информации; умение объяснить свою работу, владение компьютерными программами. Просмотр работ проходит в электронном виде, путем демонстрации на экране.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

Курсовая работа – это законченное самостоятельное исследование, в котором содержится обоснованное решение практической задачи, вытекающее из анализа выбранного объекта, предмета, проблемы, ситуации. Цель написания курсовой работы – научить студента применять полученные знания, умения и навыки на практике для решения конкретных задач. Курсовая работа строго индивидуальна для каждого студента и служит для развития не только профессиональных, но и творческих навыков. Она всегда связана с

профилем направления подготовки студента. Курсовая работа состоит из теоретической части, представленной в виде пояснительной записки объемом не менее 35-40 страниц без приложений и практической части, отражающей концепцию проекта. Пояснительная записка содержит следующие разделы:

Введение

1. Выбор и обоснование темы работы (проекта)
2. Предпроектный анализ (аналоги)
3. Формирование концепции проекта
4. Проектные решения
5. Детальная разработка проекта.
6. Описание и обоснование проектных решений

Заключение

Список литературы

Визуализация проекта

В приложениях к проекту размещаются графические планшеты, альбомы чертежей и другие визуальные материалы. Если в рамках проекта разрабатывались видео и медиа материалы, они должны быть приложены к проекту на электронном носителе.

К защите курсового проекта допускаются студенты, выполнившие все части работы в полном объеме и в установленные сроки. Выполненная курсовая работа подписывается студентом, руководителем и представляется на защиту.

Защита проводится перед комиссией из 2-3 преподавателей, ведущих курс. Время для доклада - 5-7 минут, после чего членами комиссии задаются вопросы по теме проекта. В докладе студент должен дать обоснование выбора темы исследования, актуальность темы, цели и задачи исследования, краткое содержание глав и выводы по результатам проектирования. Оценивается работа по результатам защиты с учетом качества выполнения всех частей курсового проекта.

По результатам защиты курсового проекта студент получает оценку, которая проставляется в отдельную ведомость, дублируется отдельной строкой в зачетной книжке студента и выносится во вкладыш диплома о высшем образовании по окончании Института.

Оценка **«отлично»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы; суждения и выводы носят самостоятельный характер; структура работы логична, материал излагается научно и доказательно; отмечается творческий подход к раскрытию темы курсовой работы;
- степень самостоятельности: авторская позиция, проявляющаяся в сопоставлении уже известных подходов к решению проблемы; предложение собственных оригинальных решений; отсутствует плагиат;
- формулировка выводов: выводы содержат новые варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; отсутствие стилистических, речевых и грамматических ошибок;
- качество защиты: подготовленность устного выступления, правильность ответов на вопросы, оформление мультимедийной презентации.

Оценка **«хорошо»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, содержатся самостоятельные суждения и выводы, теоретически и опытно доказанные;
- структура работы логична, материал излагается доказательно; в научном аппарате содержатся некоторые логические расхождения;
- степень самостоятельности: отсутствует плагиат;

- формулировка выводов: выводы содержат как новые, так и уже существующие варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки присутствуют в незначительном количестве.

Оценка «удовлетворительно» выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, однако суждения и выводы не являются самостоятельными; имеются незначительные логические нарушения в структуре работы, материал излагается ненаучно и часто бездоказательно;
- актуальность слабо обосновывается во введении и не раскрывается в ходе всей работы;
- низкая степень самостоятельности; отсутствует оригинальность выводов и предложений;
- уровень грамотности: слабое владение специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется если:

- содержание работы: не проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, суждения и выводы отсутствуют; логика работы нарушена, материал излагается бездоказательно;
- актуальность работы не обосновывается.
- степень самостоятельности: наличие плагиата.
- оригинальность выводов и предложений: выводы не соответствуют содержанию работы.
- уровень грамотности: большое количество стилистических, речевых и грамматических ошибок.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Классическая анимация: нарисованное движение: учебное пособие Автор: Петров А. А., Москва: ВГИК, 2010
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=277582&sr=1
2. 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
3. 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.

Дополнительная литература:

1. 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
2. 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

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

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/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

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.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Мастерство анимации» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;

- компьютерный класс;

- съемочное оборудование, лайнстекст.

- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;

- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

- материалы и инструменты для практической работы студентов (картон, бумага, клей, тонкая проволока, булавки, ножницы, пинцет, шило, герметик, карандаши, фломастеры, цветная бумага для фонов и хромокея, пластилин, проволока для каркаса, пенопластовая поверхность и, инструменты для крепления пластилиновой куклы на макете (пассатижи, булавки, шпильки), стеки для работы с пластилиновой куклой, масляные краски, стекла и пластик, кисти, растворители, тряпочки, скотч, ножницы, пластилин, средство для чистки стекол, шило, пинцет, подготовленный песок, стекло, обработанное пескоструйным аппаратом, целлулоидные стеки, сито, емкость для собирания песка)

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.