



**ФГОС ВО**  
**(версия 3+)**

**ОСНОВЫ АНИМАЦИИ**  
**ГРАФИЧЕСКОГО РИСУНКА**

**Рабочая программа дисциплины**

**ЧЕЛЯБИНСК 2017**

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

**Факультет театра, кино и телевидения  
Кафедра режиссуры кино и телевидения**



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе  
С. В. Буцык

2017 г.

**ОСНОВЫ АНИМАЦИИ  
ГРАФИЧЕСКОГО РИСУНКА**

**Рабочая программа дисциплины**  
по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Уровень высшего образования специалитет  
Программа подготовки: специалитет  
Специализация «Режиссёр телевизионных фильмов, телепрограмм,  
педагог»  
Квалификация: Режиссер телевизионных программ. Педагог

Форма обучения: очная  
срок изучения – 5, 6 семестры  
Форма обучения: заочная  
срок изучения – 5, 6 семестры

**Челябинск 2017**

УДК 791.43(073)  
ББК 85.38я73  
О75

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по специальности 55.05.01 Режиссер кино и телевидения.

Автор-составитель: Ю. Г. Белавина, старший преподаватель кафедры режиссуры кино и телевидения ЧГИК.

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП на заседании совета факультета театра, кино и телевидения рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 5 от 13.02.2017.

Экспертиза проведена 24.02.2017, акт № 2017/РКТ РТП

Срок действия рабочей программы дисциплины продлен на:

Учебный год	Совет факультета	№ протокола, дата утверждения
2017–2018	ФТКТ	№ 01 от 18.09.2017
2018–2019	ФТКТ	№ 01 от 31.08.2018
2019–2020	ФТКТ	№ 01 от 30.08.2019
2020–2021		

О75

Основы анимации графического рисунка : рабочая программа дисциплины по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, уровень высшего образования: специалист, программа подготовки: специалитет, специализация «Режиссер телевизионных фильмов, телепрограмм, педагог», квалификация: Режиссер телевизионных программ. Педагог / авт.-сост. Ю. Г. Белавина ; Челябин. гос. ин-т культуры. – Челябинск, 2017. – 40 с. – (ФГОС ВО версия 3+).

Рабочая программа дисциплины включает: перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы; указание места дисциплины в структуре ОПОП; объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся; содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий; перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине; фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине; перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины; методические указания для обучающихся по освоению дисциплины; перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения; описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

© Челябинский государственный  
институт культуры, 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация	5
<b>1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы</b>	7
<b>2. Место дисциплины в структуре образовательной программы</b>	9
<b>3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся</b>	10
<b>4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий</b>	11
4.1. Структура преподавания дисциплины	11
4.1.1. Матрица компетенций	12
4.2. Содержание дисциплины	13
<b>5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине</b>	13
5.1. Общие положения	13
5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы	15
5.2.1. Содержание самостоятельной работы	15
5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы	15
5.2.3. Перечень учебной литературы, необходимой для самостоятельной работы	19
5.2.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для самостоятельной работы	19
<b>6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине</b>	20
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	20
6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	24
6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования	24
6.2.2. Описание шкал оценивания	28
6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на зачете (пятибалльная система)	28
6.2.2.2. Описание шкалы оценивания при использовании балльно-рейтинговой системы	29
6.2.2.3. Описание шкалы оценивания различных видов учебной работы	29
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	31
6.3.1. Материалы для подготовки к зачету	31
6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине	32
6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы	32
6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций	32
6.3.4.1. Планы семинарских занятий	32
6.3.4.2. Задания для практических занятий	32
6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий	33
6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)	34
6.3.4.5. Тестовые задания (примеры из разных вариантов)	34
6.3.4.6. Контрольная работа для обучающихся по заочной форме обучения и методические рекомендации по ее выполнению	34
6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	34

ций	
<b>7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины</b>	<b>35</b>
7.1. Основная литература	35
7.2. Дополнительная литература	35
<b>8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины</b>	<b>35</b>
<b>9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины</b>	<b>35</b>
<b>10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем</b>	<b>37</b>
<b>11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине</b>	<b>38</b>
<b>12. Иные сведения и материалы</b>	<b>38</b>
12.1. Перечень образовательных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине	38
Лист изменений в рабочую программу дисциплины	40

## Аннотация

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.02 Основы анимации графического рисунка
2	Цель дисциплины	Познакомить студентов с различными видами анимации и способами их создания, а так же с творчеством выдающихся представителей данной области искусства.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формировании представления о возможностях анимации как особого вида искусства;</li> <li>– изучении особенностей киноязыка в анимации;</li> <li>– освоении некоторых программ и графических редакторов для создания и обработки анимационного видеоряда;</li> <li>– развитии навыков графического рисунка;</li> <li>– освоении средств художественной выразительности при создании анимации и видео графики.</li> </ul>
4	Коды формируемых компетенций	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине ( <i>пороговый уровень</i> )	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– принципа получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне воспроизведения;</li> <li>– основных вех истории анимационного искусства, знаковые произведения;</li> <li>– основных принципов и законов анимации на уровне воспроизведения;</li> <li>– законов перспективы, основ композиции и графики на уровне воспроизведения;</li> <li>– технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения;</li> <li>– средств создания различных видов анимации;</li> </ul> <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– воспроизводить знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения;</li> <li>– воспроизводить знания об основных вехах истории анимационного искусства;</li> <li>– анализировать анимационные фильмы с точки зрения использования в них основных принципов анимации;</li> <li>– создавать эскизы, раскадровку фильма;</li> <li>– воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телевизионного контента, привлекая для его создания специалистов;</li> <li>– перечислять необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации;</li> </ul> <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения;</li> <li>– объяснять специфику идей и методов, использованных в об-</li> </ul>

		<p>разцах мировой анимации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать знания принципов анимации для создания собственных проектов;</li> <li>– изображать простейшие геометрические тела в объёме — куб, шар, цилиндр;</li> <li>– создавать эскизы, зарисовки, раскадровку фильма, режиссерский сценарий; составлять экспликацию;</li> <li>– создавать простейшую покадровую анимацию посредством программы Dragonframe.</li> </ul>
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	<p>в зачетных единицах – 3 в академических часах – 108</p>
7	Разработчик	Ю. Г. Белавина, старший преподаватель кафедры режиссуры кино и телевидения ЧГИК.

**1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ,  
СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

В результате освоения основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

**Таблица 1**

Результаты освоения ОПОП (содержание компетенций и код)	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине в рамках компонентов компетенций		
	Пороговый (обязательный для всех обучающихся)	Продвинутый (превышение минимальных характеристик уровня сформированности компетенции)	Повышенный (максимальная сформированность компетенции)
1	2	3	4
Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1)	<i>знания:</i> принципа получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне воспроизведения	<i>знания:</i> принципа получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне анализа	<i>знания:</i> оптических устройств для получения иллюзии движущегося изображения
	<i>умения:</i> воспроизводить знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения	<i>умения:</i> анализировать различные способы получения оптической иллюзии движущегося изображения	<i>умения:</i> воспроизводить принцип создания иллюзии движущегося изображения в различных оптических устройствах
	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> применять знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения для реализации собственных проектов	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> создание простейших устройств, создающих оптическую иллюзию движущегося изображения
Способностью воплощать сущность явлений, событий, человеческих и социальных проблем в художественных образах с помощью средств экранной выразительности (ОПК-2)	<i>знания:</i> основных вех истории анимационного искусства, знаковые произведения	<i>знания:</i> основных вех истории анимационного искусства, крупнейших его представителей и их произведения	<i>знания:</i> основных вех истории анимационного искусства разных стран, крупнейших его представителей — режиссеров и художников-мультипликаторов, их фильмографии
	<i>умения:</i> воспроизводить знания об основных вехах истории анимационного искусства	<i>умения:</i> воспроизводить знания об основных вехах истории анимационного искусства в общекультурологическом контексте	<i>умения:</i> воспроизводить знания об основных вехах истории анимации в общекультурологическом контексте, находить особенности анимации разных стран
	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> объяснять	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать идеи и ме-	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> решать профессиональные за-

	специфику идей и методов, использованных в образцах мировой анимации	тоды, почерпнутые в образцах мировой анимации, в своих проектах	дачи, используя референсы, идеи и методы, почерпнутые в образцах мировой анимации
Способностью применять для воплощения творческих замыслов знания основ теории экранного искусства (ОПК-3)	<i>знания:</i> основных принципов и законов анимации на уровне воспроизведения	<i>знания:</i> основных принципов и законов анимации на уровне анализа	<i>знания:</i> основных принципов и законов анимации на уровне интерпретации
	<i>умения:</i> анализировать анимационные фильмы с точки зрения использования в них основных принципов анимации	<i>умения:</i> видеть основные принципы и законы анимации в фильмах, а так же анализировать внешний облик и характер персонажей	<i>умения:</i> давать оценку качества произведенной анимации, уметь обосновать эту оценку
	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать знания принципов анимации для создания собственных проектов	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать знания принципов анимации и разработки персонажей для создания собственных проектов	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> творчески переосмысливать принципы и законы анимации, разработки персонажей, используя их в собственных проектах
Владением художественных и технических средств, способностью их использования для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя (ПК-2)	<i>знания:</i> законов перспективы, основ композиции и графики на уровне воспроизведения	<i>знания:</i> законов перспективы, основ композиции и графики на уровне анализа	<i>знания:</i> законов перспективы, основ композиции и графики на уровне интерпретации
	<i>умения:</i> создавать эскизы, раскадровку фильма	<i>умения:</i> создать эскизы, выбрать изобразительное, стилистическое решение фильма, создать раскадровку	<i>умения:</i> разработать внешний облик персонажей, объектов и пространства для собственного проекта, создать концепт арты
	<i>навыки:</i> изображать простейшие геометрические тела в объеме	<i>навыки:</i> изображать пространства, интерьеры по законам перспективы, скетчевые изображения людей	<i>навыки:</i> изображать пространства, объекты, людей и животных с натуры и по памяти
Способностью и готовностью к созданию телевизионного контента (телевизионных фильмов, спортивных, музыкальных и информационно-аналитических программ и трансляций, межпрограммных проектов, рекламы и клипов)	<i>знания:</i> технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения	<i>знания:</i> технологического процесса производства анимационного контента для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне анализа	<i>знания:</i> технологического процесса производства анимационного контента для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне интерпретации
	<i>умения:</i> воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телеви-	<i>умения:</i> грамотно выразить режиссерскую идею, привлекая специалистов для создания качественного анимационного контента	<i>умения:</i> использовать технологию производства анимации для реализации собственных проектов

(ПСК-4.2)	зионного контента, привлекая для его создания специалистов		
	<i>навыки:</i> создавать эскизы, зарисовки, раскадровку фильма, режиссерский сценарий; составлять экспликацию	<i>навыки:</i> исполнять простейшие функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, компоузер, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов	<i>навыки:</i> самостоятельно выполнять функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, компоузер, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов
Способностью и готовностью использовать в процессе постановки программы - фильма, передачи технологические и технические средства современного телевидения, грамотно ставить задачу техническим службам (ПСК-4.4)	<i>знания:</i> средств создания различных видов анимации	<i>знания:</i> способов применения технических и художественных средств для наиболее полного раскрытия идеи, заложенной в произведении	<i>знания:</i> технических средств, основ композиционного решения кадра, построения мизансцены, использования света и цвета в раскрытии драматургии и создания образа произведения
	<i>умения:</i> перечислять необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации	<i>умения:</i> ориентироваться в интерфейсе программы покадровой анимации Dragonframe и программе рисованной анимации TV Paint Animation	<i>умения:</i> применять знания о художественных особенностях различных анимационных техник, возможностях специализированных программ для создания анимации, уметь делать выбор художественной техники и программного обеспечения при создании собственного анимационного проекта
	<i>навыки:</i> создавать простейшую покадровую анимацию	<i>навыки:</i> создание покадровой анимации а программе Dragonframe в сыпучей, предметной и коллажной технике, простейшие манипуляции в программе рисованной анимации TV Paint Animation	<i>навыки:</i> создание различных видов покадровой анимации а программе Dragonframe, создание чернового аниматика в программе рисованной анимации TV Paint Animation

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ <sup>1</sup>

Дисциплина «Основы анимации графического рисунка» входит в вариативную часть учебного плана.

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «История изобразительного искусства», «История отечественного и зарубеж-

<sup>1</sup> По заочной форме обучения возможны корректировки, в соответствии с графиком учебного процесса и учебным планом.

ного кино», «Теория и практика монтажа», «Кинодраматургия».

Данные дисциплины готовят обучающихся к эффективному изучению дисциплины, формируя следующие «входные» знания и умения:

- знание сущности, структуры и механизмов функционирования художественной культуры, а так же общих представлений об основных направлениях и стилях изобразительного искусства;
- знание истории отечественного и зарубежного кино, этапов его развития, эволюции киноязыка, видов и жанров, творческих судеб выдающихся представителей данной области искусства;
- знание основных принципов монтажа видеоизображения;
- умение анализировать сценарии аудиовизуальных произведений и находить оптимальные пути их воплощения.

Освоение дисциплины будет необходимо при изучении дисциплин: «Изобразительное решение фильма», «Мастерство режиссера телевидения», «Теория и практика монтажа»; при прохождении практик: производственной (учебно-творческой), производственной (творческо-производственной); подготовке к государственной итоговой аттестации.

### **3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с утвержденным учебным планом составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Таблица 2**

Вид учебной работы	Всего часов	
	Очная форма	Заочная форма
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108	108
– Контактная работа (по учебным занятиям) (всего)	68	10
в том числе:		
лекции	36	6
семинары	–	–
практические занятия	32	4
мелкогрупповые занятия	–	–
индивидуальные занятия	–	–
– Внеаудиторная работа <sup>1</sup> :		
консультации текущие	5 % от лекционных часов	15 % от лекционных часов
курсовая работа	–	–
– Самостоятельная работа обучающихся (всего)	40	94
– Промежуточная аттестация обучающегося (зачет) (всего часов по учебному плану):	–	4

<sup>1</sup> Объем часов по внеаудиторной работе не отражен в учебном плане.

**4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ  
(РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА  
АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

**4.1. Структура преподавания дисциплины**

**Таблица 3**

<b>Очная форма обучения</b>									
Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в академ. час.)					с/р	Формы текущего контроля успеваемости	Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
		Контактная работа							
		лек	сем	практ	инд				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>Тема 1.</b> Основы графического рисунка	20	4	–	14	–	2	– Межсессионная аттестация – Практическая работа №1 – Самостоятельная работа №1		
<b>Тема 2.</b> История анимации	16	12	–	2	–	2	– Практическая работа №2 – Самостоятельная работа №2		
<i>Итого в 5 сем.</i>	36	16	–	16	–	4			
<b>Тема 3.</b> Понятие и специфика анимационного искусства	46	10	–	16	–	20	– Межсессионная аттестация – Практическая работа №3 – Самостоятельная работа №3 – Самостоятельная работа №4		
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	26	10	–	–	–	16	– Самостоятельная работа №5 – Самостоятельная работа №6		
Зачет в 6 сем.								Зачет	
<i>Итого в 6 сем.</i>	72	20	–	16	–	36			
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>36</b>	<b>–</b>	<b>32</b>	<b>–</b>	<b>40</b>			

### Заочная форма обучения

Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в академ. час.)					с/р	Формы текущего контроля успеваемости	Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
		Контактная работа							
		лек	сем	практ	инд				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>Тема 1.</b> Основы графического рисунка	17,5	0,5	–	2	–	15	– Практическая работа №1 – Самостоятельная работа №1		
<b>Тема 2.</b> История анимации	36,5	1,5	–	–	–	35	– Самостоятельная работа №2		
<i>Итого в 5 сем.</i>	54	2	–	2	–	50			
<b>Тема 3.</b> Понятие и специфика анимационного искусства	30	2	–	2	–	26	– Практическая работа №3 – Самостоятельная работа №3 – Самостоятельная работа №4		
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	20	2	–	–	–	18	– Самостоятельная работа №5 – Самостоятельная работа №6		
Зачет в 6 сем.	4							Зачет	
<i>Итого в 6 сем.</i>	54	4	–	2	–	44			
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>6</b>	<b>–</b>	<b>4</b>	<b>–</b>	<b>94</b>		<b>4</b>	

#### 4.1.1. Матрица компетенций

Таблица 4

Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Коды компетенций							Общее кол-во компетенций
		ОК-1	ОПК-2	ОПК-3	ПК-2	ПСК-4.2	ПСК-4.3		
<b>Тема 1.</b> Основы графического рисунка	20	+	+	+	+	+	+	6	
<b>Тема 2.</b> История анимации	16	+	+	+	+	+	+	6	
<b>Тема 3.</b> Понятие и специфика анимационного искусства	46	+	+	+	+	+	+	6	
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	26	+	+	+	+	+	+	6	
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	4	4	4	4	4	4		

## 4.2. Содержание дисциплины

**Тема 1. Основы графического рисунка.** Основы композиции, правила формирования композиции кадра. Динамичная композиция, устойчивая композиция. Законы перспективы, объём и пространство, свет и тень, светотеневая пластика. Основы цветоведения, цветовосприятия – цветовой круг, варианты подбора палитры к рисунку/фильму. Графическая разработка персонажа с различными уровнями стилизации. Подготовка эскизов персонажа для презентации художественному руководителю.

**Тема 2. История анимации.** Оптические игрушки – принцип работы, конструкция. Режиссеры-новаторы: Эмиль Рейно, Александр Ширяев, Владислав Старевич, Эмиль Коль, Уинзор Маккей и др. История крупнейших анимационных студий мира: Дисней, Уорнер, Союзмультфильм. Важнейшие достижения студии, крупнейшие режиссеры, избранная фильмография. Самостоятельная подготовка презентаций по творчеству режиссеров.

**Тема 3. Понятие и специфика анимационного искусства.** Основные понятия анимации: сториборд/раскадровка, экспликация, аниматик, референс, ротоскоп и др. Основные законы и принципы анимации. Виды анимации по техникам. Классическая рисованная мультипликация и её аналог – рисованная 2D анимация. Кукольная и пластилиновая объёмная анимация как эталон 3D. Ручные техники стоп-моушн: сыпучая анимация, предметная, пикселизация, живой фон. Рисованная перекладная анимация, пластилиновая перекладная анимация – выразительные возможности и способы применения.

Необходимое оборудование для съёмок различных видов анимации. Изучение конструкций станков для классических техник покадровой анимации – ручная перекладка, кукольная и пластилиновая анимация. Столы-просветы для рисованной анимации. Программы для работы с анимацией. Профессии и узкие специализации в анимации: фазовщик, заливщик, компоузер и др.

**Тема 4. Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации.** Крупнейшие мастера мировой анимации, избранная фильмография. Современная отечественная анимация: персоналии, анализ работ, обсуждение стилистических и содержательных особенностей фильмов, причины успеха. Анимационные фестивали России и мира — куда стоит отправлять свои работы. Открытый российский анимационный фестиваль в Суздале, Большой фестиваль мультфильмов и фабрика анимации, Бессонница, Крок, Кинопроба и др. Закулисы отечественных фестивалей — киноведа, кинокритики и киножурналисты, специализирующиеся на анимационном кино. Студенческие и дебютные фильмы — анализ, разбор, обсуждение.

## 5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### 5.1. Общие положения

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» – особый вид познавательной деятельности, в процессе которой происходит формирование оптимального для данного индивида стиля получения, обработки и усвоения учебной информации на основе интеграции его субъективного

опыта с культурными образцами.

Самостоятельная работа по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» может быть аудиторной и внеаудиторной.

Аудиторная самостоятельная работа осуществляется на лекциях и практических занятиях. Внеаудиторная самостоятельная работа может осуществляться:

– в контакте с преподавателем: на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т. д.;

– без контакта с преподавателем: в аудитории для индивидуальных занятий, в библиотеке, дома, в общежитии и других местах при выполнении учебных и творческих заданий.

Внеаудиторная самостоятельная работа прежде всего включает повторение материала, изученного в ходе аудиторных занятий; работу с основной и дополнительной литературой и интернет-источниками; подготовку к практическим занятиям; выполнение заданий, вынесенных преподавателем на самостоятельное изучение; научно-исследовательскую и творческую работу обучающегося.

Целью самостоятельной работы обучающегося по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» является:

- формирование приверженности к будущей профессии;
- систематизация, закрепление, углубление и расширение полученных знаний умений, навыков и (или) опыта деятельности;
- формирование умений использовать различные виды изданий (официальные, научные, справочные, информационные и др.);
- развитие познавательных способностей и активности обучающегося (творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности);
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации;
- развитие исследовательского и творческого мышления.

Самостоятельная работа по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» является обязательной для каждого обучающегося, и ее объем по каждой дисциплине определяется учебным планом. Методика ее организации зависит от структуры, характера и особенностей изучаемой дисциплины, индивидуальных качеств и условий учебной деятельности.

Для эффективной организации самостоятельной работы обучающийся должен:

*знать:*

- систему форм и методов обучения в вузе;
- основы научной организации труда;
- методики самостоятельной работы;
- критерии оценки качества выполняемой самостоятельной работы;

*уметь:*

- проводить поиск в различных поисковых системах;
- использовать различные виды изданий;
- применять методики самостоятельной работы с учетом особенностей изучаемой дисциплины;

*иметь следующие навыки и опыт деятельности:*

- планирование самостоятельной работы;
- соотнесение планируемых целей и полученных результатов в ходе самостоятельной работы;

- проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности.

Методика самостоятельной работы по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей обучающихся. Время и место самостоятельной работы выбираются обучающимися по своему усмотрению, но с учетом рекомендаций преподавателя.

Самостоятельную работу над дисциплиной «Основы анимации графического рисунка» следует начинать с изучения рабочей программы дисциплины, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует помнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочного занятия, а затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном рабочей программой дисциплины.

## 5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы

Таблица 5

### 5.2.1. Содержание самостоятельной работы

Наименование разделов, темы	Содержание самостоятельной работы	Кол-во часов с/р	Форма контроля
<b>Тема 1.</b> Основы графического рисунка	Самостоятельная работа № 1. Тема «Законы перспективы в пространстве интерьера»	2	Проверка рисунка на листе А4.
<b>Тема 2.</b> История анимации	Самостоятельная работа № 2. Тема «Доклад о творчестве режиссера студии Союзмультфильм»	2	Проверка устного доклада и сопутствующих материалов (слайд-презентация, эпизоды анимационных фильмов и др.).
<b>Тема 3.</b> Понятие и специфика анимационного искусства	Самостоятельная работа № 3. Тема «Принципы анимации»	10	Проверка отснятого материала, анализ ошибок.
	Самостоятельная работа № 4. Тема «Разработка персонажа»	10	Проверка персонажа, анализ ошибок.
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	Самостоятельная работа № 5. Тема «Просмотр современной фестивальной анимации»	8	Мини-опрос на знание основных анимационных фильмов и творческих деятелей данной области.
	Самостоятельная работа № 6. Тема «Доклад о творчестве зарубежного режиссера-мультипликатора»	8	Проверка устного доклада и сопутствующих материалов (слайд-презентация, эпизоды анимационных фильмов и др.).

### 5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы

#### Самостоятельная работа № 1.

##### Тема «Законы перспективы в пространстве интерьера»

Цель работы: выполнить рисунок комнаты, интерьера.

Задание и методика выполнения: простым карандашом на листе А4 (альбомной ориентации) сделать зарисовку интерьера комнаты, выстроив сетку перспективы. Вспомогательные линии можно сохранить, а чистовые продублировать мягким карандашом либо черной ручкой. При желании выделить цветовые акценты.

## **Самостоятельная работа № 2.**

*Тема «Доклад о творчестве режиссера студии Союзмультфильм»*

Цель работы: подготовить устный доклад и слайд-презентацию об одном из первых режиссеров Союзмультфильма (5-10 минут).

Задание и методика выполнения:

1. выбрать из предложенного списка персоналий одного режиссера:
  - Иван Петрович Иванов-Вано (Мойдодыр, Конёк-Горбунок, Гуси-лебеди, Сказка о мертвой царевне и семи богатырях, 12 месяцев, Сказка о царе Салтане);
  - Валентина и Зинаида Брумберг (Кот в сапогах, Федя Зайцев = Человечка нарисовал я, Три толстяка, Большие неприятности, Капризная принцесса, Кентервильское привидение);
  - Лев Константинович Атаманов (Аленький цветочек, Золотая антилопа, Пастушка и трубочист, Балерина на корабле, Пони бегаёт по кругу, Котёнок по имени Гав - 4 выпуска);
  - Михаил Цехановский (Почта, Телефон (по Чуковскому), Цветик-семицветик, Сказка о рыбаке и рыбке, Каштанка, Царевна Лягушка, Дикие лебеди);
  - Фёдор Савельевич Хитрук (Топтыжка, Каникулы Бонифация, Фильм, фильм, фильм, Винни-Пух (все части), Остров, Дарю тебе звезду, Икар и мудрецы);
  - Владимир Дегтярёв (кукольные) (Когда зажигаются ёлки, Гадкий утёнок, Кто сказал мяу?, Тимошкина ёлка, Паровозик из Ромашковой, Козлёнок, который считал до 10);
  - Борис Петрович Дёжкин (Сердце храбреца, Необыкновенный матч, Муха-Цокотуха, Чиполлино, Шайбу! Шайбу!, В гостях у лета и т. д.);
  - Александра Гавриловна Снежко-Блоцкая (Конёк-горбунок, Гуси-лебеди, Сказка о мертвой царевне, Снегурочка, Баранки, будь человеком!, Дочь солнца, Рикки-тики-тави, Сказка о золотом петушке, цикл по легендам дрг: Прометей, Аргонавты и др.);
  - Леонид Амальрик (Серая шейка, Снеговик-почтовик, Кораблик (по Сутееву), Кошкин дом (мюзикл), Пузырь, соломинка и лапоть (Три дровосека), Разные колёса, Дюймовочка, Девочка и слон, Терем-теремок);
  - Владимир Полковников (Серая шейка, Заколдованный мальчик (Нильс с дикими гусями), Грибок-теремок (по Сутееву «Под грибом»), Тараканище, Хвосты и др)
  - Ольга Ходатаева (Теремок, Сестрица Аленушка и братец Иванушка (про козлёночка), В яранге горит огонь и т. д.);
  - Дмитрий Бабиченко (Приключения Буратино);
  - Роман Давыдов (Маугли, Детство Ратибор, Сказ о Евпатии Коловрате);
  - Владимир Сутеев (в кач. реж. - Колобок, Дядя Стёпа, Муха-цокотуха) + множество сценарных работ и как художника-постановщика;
  - Александр Васильевич Иванов (Тараканище 1927 г., Квартет, Волшебная флейта, Май и Чик, Крашенный лис, В лесной чаще, Чудесница);
  - Петр Николаевич Носов (Теремок, Петушок-золотой гребешок, Волк и семеро козлят, Незнайка, Винтик и Шпунтик, Мурзилка и т. д.);
  - Мстислав Пащенко (Когда зажигаются ёлки, Непослушный котёнок, Необыкновенный матч);
2. подготовить устный доклад и слайд-презентацию о режиссере; в презентации

представить: фото, годы жизни, интересные факты биографии (очень кратко), избранную фильмографию с иллюстрациями, отрывок м/ф.

### **Самостоятельная работа № 3.**

#### *Тема «Принципы анимации»*

Цель работы: выполнить упражнения на знание основных принципов анимации.

Задание и методика выполнения: задание выполняется в программе Dragonframe или приложении смартфона «Кукольная анимация», или в любой другой программе для поккадровой съёмки, при частоте воспроизведения 8 или 12 кадров в секунду (fps). Можно снимать просто на фотокамеру или камеру смартфона, а затем смонтировать последовательность кадров в монтажной программе, задав длину каждого кадра 3 (при 8 fps) или 2 (при 12 fps). Обязательно хорошо закрепить фотокамеру или телефон на штативе объективом вниз! В качестве объекта может выступать любой плоский или устойчивый предмет небольших размеров — кофейное зерно, пластиковая крышка, пуговица и т. д. Лист фона необходимо тоже закрепить — приклеить к поверхности.

#### **1. Тайминг и дуги.**

На листе бумаги А4 обозначить дугу, сделать на ней разметку отрезками в 1 см. Двигать объект от одного конца дуги к другому сначала с интервалом в 1 см (до конца дуги), затем в обратную сторону с интервалом в 3 см (к началу) и снова в другую сторону по разметке с интервалом 5 см. Пронаблюдать изменение скорости движения.

#### **2. Смягчение начала и завершения движения.**

На таком же листе с дугой сделать иную разметку — в начале маленькие отрезки, которые увеличиваются к центру дуги и к её концу снова уменьшаются (0,1-0,2-0,3-...-2-3-4-5-4-3-2...0,2-0,1). Двигать объект по разметке, наблюдать изменение характера и скорости движения. Можно зациклить.

#### **3. Замах и захлёт.**

На таком же листе бумаги в центре прочертить горизонтальную прямую (около 20 см). Поставить объект в начало, сделать кадр. Затем сделать 3-5 кадров, двигая объект очень маленькими отрезками «назад», за границы линии — это будет замах, аккумуляция энергии. После этого объект «выстреливает» - делает крупный скачок (допустим в 5 см) вперёд, двигаясь далее всё более мелкими интервалами, практически остановившись в конце линии. Сделать 1-3 кадра движение назад очень маленькими интервалами — это будет захлёт. Проанализировать возможности применения этого закона анимации.

#### **4. Сжатие и растяжение.**

Для работы потребуется небольшой кусок пластилина и лист для фона. Из пластилина вылепить круг (не тонкая лепёшка). На фоне обозначим линией пол. Снимаем как мяч падает вниз (скорость увеличивается с приближением к земле), при касании с землёй немного приплюснем наш круг, сделаем кадр. Затем сильнее приплюснем (особенно ту сторону, которая касается пола), сделаем кадр. При необходимости сплюснем ещё, либо начнём движение вверх — снова округлим мяч. При движении вверх мяч постепенно теряет скорость и в самой высокой точке зависает. Затем начинает движение вниз. Зациклить.

### **Самостоятельная работа № 4.**

#### *Тема «Разработка персонажа»*

Цель работы: освоение технологии создания марионетки собственного персонажа в технике перекладки.

Задание и методика выполнения:

1. Придумать персонажа, заполнить его «паспорт» по схеме СТАНЦИА.
2. Сделать эскизы персонажа в разных позах, с разным настроением. Лист эмоций — радость, грусть, удивление, злость и др. Лист пропорций — нарисовать персонажа ч/б в полный рост в фас, в профиль, со спины и в  $\frac{3}{4}$ . Выбрать наиболее удачную позу и нарисовать в цвете.
3. Взять плотную бумагу (акварельную или ватман), нарисовать своего персонажа по частям (деления в суставах) — отдельно голова, туловище с шеей (можно разделить тело в поясице), плечо, предплечье с кистью, бедро, голень, стопа. Соединить детали клеящими подушечками, кусочками эластичного двойного скотча, свежей клячкой или оставить отдельными. Чем меньше размер персонажа, тем сложнее работать с марионеткой.
4. Снять покадрово движение персонажа — прыжок на месте, танец, шаг.

### **Самостоятельная работа № 5.**

#### *Тема «Просмотр современной фестивальной анимации»*

Цель работы: обрести насмотренность, понять актуальные тематические и стилистические тенденции в анимации.

Задание и методика выполнения:

1. посмотреть 5-10 анимационных фильмов режиссеров из списка:
  - мастера современной российской анимации: Иван Максимов, Константин Бронзит, Игорь Ковалев, Александр Петров, Михаил Алдашин, Гарри Бардин, Наталья Березовая, Сергей Меринов, Михаил Тумеля;
  - новое поколение российской анимации: Александр Свирский, Елизавета Скворцова, Дмитрий Геллер, Наталья Чернышёва, Бахурин, Киреева, Буданова, Бисярина, Евгения Жиркова, Соня Меламуд, Мария Коган-Лернер, Екатерина Филиппова, Полина Минченоч, Наталья Грофпель, Дина Великовская, Георгий Богуславский, Леонид Шмельков, Светлана Разгуляева, Соня Кендель, Олеся Щукина (Слон и велосипед, Бельчонок и санки), Анна Романова, Михаил Солошенко, Михаил Сафронов, Юлия Аронова (Моя мама — самолет) и мн. др.;
2. пройти мини-опрос на знание анимационных фильмов.

### **Самостоятельная работа № 6.**

#### *Тема «Доклад о творчестве зарубежного режиссера-мультипликатора»*

Цель работы: подготовка докладов и презентаций о творчестве зарубежных режиссеров анимационного кино.

Задание и методика выполнения:

1. выбрать из предложенного списка персоналий одного режиссера:
  - Михаэль Дюдок де Вит (Michael Dudok de Wit)
  - Прийт Пярн (Priit Parn)
  - Михаэла Павлатова (Michaela Pavlatova)
  - Норман Макларен (Norman McLaren)
  - Бил Плимpton (Bill Plympton)
  - Элисон де Вер (Alison De Vere)
  - Бруно Боццетто (Bruno Bozzetto)
  - Пол Дриссен (Paul Driessen)
  - Фредерик Бак (Frederic Back)
  - Лотта Райнигер (Lotte Reiniger)
  - Теодор Ушев (Theodore Ushev)

- Збигнев Рыбчинский (Zbignew Rybczynski)
  - Марк Бейкер (Mark Baker)
  - Гил Алкабец (Gil Alkabetz)
  - Корделл Баркер (Cordell Barker)
  - Ричард Конди (Richard Condie)
  - Сильвен Шоме (Sylvain Chomet)
  - Генри Селик (Henry Selick)
  - Кэролайн Лиф (Caroline Leaf)
  - Кодзи Ямамура (Koji Yamamura)
  - Сатоси Кон (Satoshi Kon)
  - Хуан Пабло Зарамелла (Juan Pablo Zaramella)
  - Спела Кадес (Spela Cadez)
  - Чан Хен-Ен (Chang Hyung-yun)
2. подготовить устный доклад и слайд-презентацию о режиссере; в презентации представить: фото, годы жизни, интересные факты биографии (очень кратко), избранную фильмографию с иллюстрациями, отрывок м/ф.

### ***5.2.3. Перечень учебной литературы, необходимой для самостоятельной работы***

Жукова, Е. Д. Организация самостоятельной работы студентов [Текст] : учеб.пособие / Е. Д. Жукова. – Уфа, 2007. – 164 с.

См. также Раздел 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

### ***5.2.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для самостоятельной работы***

[www.edu.ru](http://www.edu.ru) – Российское образование. Федеральный портал.

[www.gramota.ru](http://www.gramota.ru) – Справочно-информационный портал «Грамота.ру» – русский язык для всех.

[www.study.ru](http://www.study.ru) – Языковой сайт.

[www.twirpx.com/](http://www.twirpx.com/) – Все для студента.

См. также Раздел 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины.

**6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

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

**Таблица 6**

**Паспорт фонда оценочных средств для текущей формы контроля**

Наименование разделов, темы	Результаты освоения ОПОП (содержание компетенций и код)	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (пороговый уровень)	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
<b>Тема 1. Основы графического рисунка</b>	Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1)	<i>знания:</i> принципа получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне воспроизведения	– Самостоятельная работа № 1. Тема «Законы перспективы в пространстве интерьера» (2 час.)  – Практическая работа №1. Тема «Графическое изображение геометрических тел в пространстве» (14 час.)
		<i>умения:</i> воспроизводить знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения	
		<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> применять знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения	
	Способностью воплощать сущность явлений, событий, человеческих и социальных проблем в художественных образах с помощью средств экранной выразительности (ОПК-2)	<i>знания:</i> основных вех истории анимационного искусства, знаковые произведения	
		<i>умения:</i> воспроизводить знания об основных вехах истории анимационного искусства	
		<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> объяснять специфику идей и методов, использованных в образцах мировой анимации	
	Способностью применять для воплощения творческих замыслов знания основ теории экранного искусства (ОПК-3)	<i>знания:</i> основных принципов и законов анимации на уровне воспроизведения	
		<i>умения:</i> анализировать анимационные фильмы с точки зрения использования в них основных принципов анимации	
		<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать знания принципов анимации для создания собственных проектов	
	Владением художественных и технических средств, способностью их использования для создания синтетического образа, фиксируе-	<i>знания:</i> законов перспективы, основ композиции и графики на уровне воспроизведения	
		<i>умения:</i> создавать эскизы, раскадровку фильма	
		<i>навыки:</i> изображать простейшие геометрические тела в	

	мого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя (ПК-2)	объёме	
	Способностью и готовностью к созданию телевизионного контента (телевизионных фильмов, спортивных, музыкальных и информационно-аналитических программ и трансляций, межпрограммных проектов, рекламы и клипов) (ПСК-4.2)	<i>знания:</i> технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения	
<i>умения:</i> воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телевизионного контента, привлекая для его создания специалистов			
<i>навыки:</i> создавать эскизы, зарисовки, раскадровку фильма, режиссерский сценарий; составлять экспликацию			
	Способностью и готовностью использовать в процессе постановки программы - фильма, передачи технологические и технические средства современного телевидения, грамотно ставить задачу техническим службам (ПСК-4.4)	<i>знания:</i> средств создания различных видов анимации	
<i>умения:</i> перечислять необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации			
<i>навыки:</i> создавать простейшую покадровую анимацию			
<b>Тема 2. История анимации</b>	Те же	Те же	– Самостоятельная работа № 2. Тема «Доклад о творчестве режиссера студии Союзмультфильм» (2 час.)  – Практическая работа №2. Тема «Оптические игрушки» (2 час.)
<b>Тема 3. Понятие и специфика анимационного искусства</b>	Те же	Те же	– Самостоятельная работа № 3. Тема «Принципы анимации» (10 час.)  – Самостоятельная работа № 4. Тема

			«Разработка персонажа» (10 час.) – Практическая работа №3. Тема «Виды анимации по техникам» (16 час.)
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	Те же	Те же	– Самостоятельная работа № 5. Тема «Просмотр современной фестивальной анимации» (8 час.)  – Самостоятельная работа № 6. Тема «Доклад о творчестве зарубежного режиссера-мультипликатора» (8 час.)

Таблица 7

**Паспорт фонда оценочных средств для промежуточной аттестации**

Наименование разделов, темы	Результаты освоения ОПОП (содержание компетенций и код)	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (пороговый уровень)	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
<b>Тема 1.</b> Основы графического рисунка	Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1)	<i>знания:</i> принципа получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне воспроизведения	Вопросы к зачету (6 семестра): № 1, 2, 3, 4.  Практикоориентированные задания к зачету (6 семестра): № 1.
		<i>умения:</i> воспроизводить знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения	
	<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> применять знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения		
	Способностью воплощать сущность явлений, событий, человеческих и социальных проблем в художественных образах с помощью средств экранной выразительности (ОПК-2)	<i>знания:</i> основных вех истории анимационного искусства, знаковые произведения	
<i>умения:</i> воспроизводить знания об основных вехах истории анимационного искусства			
Способностью при-		<i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> объяснять специфику идей и методов, использованных в образцах мировой анимации	
		<i>знания:</i> основных принципов и	

	<p>менять для воплощения творческих замыслов знания основ теории экранного искусства (ОПК-3)</p>	<p>законов анимации на уровне воспроизведения</p> <p><i>умения:</i> анализировать анимационные фильмы с точки зрения использования в них основных принципов анимации</p> <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> использовать знания принципов анимации для создания собственных проектов</p>	
	<p>Владением художественных и технических средств, способностью их использования для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя (ПК-2)</p>	<p><i>знания:</i> законов перспективы, основ композиции и графики на уровне воспроизведения</p> <p><i>умения:</i> создавать эскизы, раскадровку фильма</p> <p><i>навыки:</i> изображать простейшие геометрические тела в объёме</p>	
	<p>Способностью и готовностью к созданию телевизионного контента (телевизионных фильмов, спортивных, музыкальных и информационно-аналитических программ и трансляций, межпрограммных проектов, рекламы и клипов) (ПСК-4.2)</p>	<p><i>знания:</i> технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения</p> <p><i>умения:</i> воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телевизионного контента, привлекая для его создания специалистов</p> <p><i>навыки:</i> создавать эскизы, зарисовки, раскадровку фильма, режиссерский сценарий; составлять экспликацию</p>	
	<p>Способностью и готовностью использовать в процессе постановки программы - фильма, передачи технологические и технические средства современного телевидения, грамотно ставить задачу техническим службам (ПСК-4.4)</p>	<p><i>знания:</i> средств создания различных видов анимации</p> <p><i>умения:</i> перечислять необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации</p> <p><i>навыки:</i> создавать простейшую покадровую анимацию</p>	
<p><b>Тема 2. История анимации</b></p>	<p>Те же</p>	<p>Те же</p>	<p>Вопросы к зачету (6 семестра): № 5,</p>

			6, 7, 8. Практикоориентированные задания к зачету (6 семестра): № 2.
<b>Тема 3.</b> Понятие и специфика анимационного искусства	Те же	Те же	Вопросы к зачету (6 семестра): № 9, 10, 11, 12, 13, 14.  Практикоориентированные задания к зачету (6 семестра): № 3.
<b>Тема 4.</b> Творчество выдающихся режиссеров отечественной и зарубежной анимации	Те же	Те же	Вопросы к зачету (6 семестра): № 15, 16, 17.

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

Таблица 8

### 6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Показатели сформированности компетенций (пороговый уровень)	Критерии оценивания уровня сформированности компетенций	Формы контроля
1	2	3
<b>Начальный (входной) этап формирования компетенций (входные знания)</b>		
Перечисляет некоторые виды анимации по техникам; описывает фрагментарно или делает предположения о процессе производства анимации	Приводит примеры анимационных фильмов, снятых в различных техниках; демонстрирует начальные знания о покадровой анимации с помощью фотокамеры	<b>Диагностические:</b> самоанализ, опрос
<b>Текущий этап формирования компетенций</b> (связан с выполнением обучающимися заданий, может осуществляться выявление причин непонимания какого-либо элемента содержания или неумения при выполнении заданий)		
<b>Знания:</b> Знает принципы получения оптической иллюзии движущегося изображения, знает различные устройства (оптические игрушки) протоанимации.	Называет устройства (тауматроп, фенакистископ, зоетроп, праксиноскоп, волшебный фонарь, оптический театр Эмиля Рейно), положившие начало анимации	<b>Активная учебная лекция; практические занятия; самостоятельная работа:</b> устный опрос (базовый уровень); письменная работа (типовые задания); самостоятельное решение контрольных (типовых) заданий и т. д.
Знает историю анимационного искусства от первых оптических устройств, до возникновения крупнейших анимационных студий.	Называет режиссеров-новаторов, перечисляет выдающихся представителей анимационного искусства и их произведения; знает крупнейшие анимационные студии мира, историю их создания, режиссеров и произведения.	

Основных принципов анимации, возможности их использования и интерпретации.	Перечисляет 12 основных принципов анимации, объясняет их суть, приводит примеры их использования.	
Знает законы перспективы и основы композиции.	Может объяснить законы перспективы и основы композиции.	
Имеет представление о всех существующих видах анимации, о профессиях в анимации.	Может объяснить в общих чертах технологию создания любого вида анимации; перечислить узкоспециализированные виды работ, необходимые для создания анимационного контента.	
Знает технические средства, основы композиционного решения кадра, построения мезансцены, использования света и цвета в раскрытии драматургии и создания образа произведения	Может назвать необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации, демонстрирует знания из смежных областей: сценарное и операторское мастерство, драматургия, монтаж и др.	
<b>Умения:</b> Воспроизводит принцип создания иллюзии движущегося изображения в различных оптических устройствах	Умеет объяснить конструкцию оптических устройств	
Воспроизводит знания об основных вехах истории анимации в общекультурологическом контексте, находить особенности анимации разных стран	Демонстрирует насмотренность, находить аллюзии, уметь анализировать анимационное кино	
Видит основные принципы и законы анимации в фильмах, а так же анализировать внешний облик и характер персонажей, давать оценку качества произведенной анимации, уметь обосновать эту оценку	Находит в любом анимационном фильме приёмы и техники, законы анимации; видеть архетипы в персонажной анимации; умеет анализировать персонажей — их внешний облик и характер, соответствие действий характеру	
Создает эскизы, выбирает изобразительное, стилистическое решение фильма, создает раскадровку, разрабатывает внешний облик персонажей, объектов и пространства для собственного проекта, создает концепт арты	Демонстрирует эскизы к собственному проекту, показать или назвать референсы.	
Грамотно выражает режиссерскую идею, использует технологию производства анимации для реализации собственных проектов, привлекая специалистов для создания качественного анимационного контента	Представляет идею собственного анимационного проекта, рассказывает о предполагаемой технике, необходимые работы — предоставляет экспликацию и раскадровку.	
Применяет знания о художественных особенностях различных анимационных техник, возможностях специализ-	Представляет идею собственного анимационного проекта, рассказывает о предполагаемой технике, необходимом инвентаре, оборудова-	

ированных программ для создания анимации, умеет делать выбор художественной техники и программного обеспечения при создании собственного анимационного проекта	нии, программном обеспечении.	
<b>Навыки:</b> Создает простейшие устройства, создающие оптическую иллюзию движущегося изображения	Создает тауматроп, фенакистископ и зоетроп.	
Решает профессиональные задачи, используя референсы, идеи и методы, почерпнутые в образцах мировой анимации	Анализирует техники, стилистики, персонажей, выделяет сильные и слабые стороны.	
Творчески переосмысливает принципы и законы анимации	Разрабатывает персонажей, используя их в собственных проектах	
Владеет основами рисунка	Изображает пространства, интерьеры по законам перспективы, скетчевые изображения людей	
Владеет простейшими навыками специалистов смежных профессий	Исполняет простейшие функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, композитор, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов	
Имеет базовые навыки работы в специализированных программах по созданию покадровой анимации	Создает различные виды покадровой анимации а программе Dragonframe, создает чернового аниматика в программе рисованной анимации TVPaint Animation	
<b>Промежуточный (аттестационный) этап формирования компетенций</b>		
<b>Знания:</b> Знает принципы получения оптической иллюзии движущегося изображения, знает различные устройства (оптические игрушки) протоанимации.	Называет устройства (тауматроп, фенакистископ, зоетроп, праксиноскоп, волшебный фонарь, оптический театр Эмиля Рейно), положившие начало анимации	<b>Зачет:</b> – ответы на теоретические вопросы на уровне описания, воспроизведения материала; – выполнение практических заданий на уровне понимания.
Знает историю анимационного искусства от первых оптических устройств, до возникновения крупнейших анимационных студий.	Называет режиссеров-новаторов, перечисляет выдающихся представителей анимационного искусства и их произведения; знает крупнейшие анимационные студии мира, историю их создания, режиссеров и произведения.	
Основных принципов анимации, возможности их использования и интерпретации.	Перечисляет 12 основных принципов анимации, объясняет их суть, приводит примеры их использования.	
Знает законы перспективы и основы композиции.	Может объяснить законы перспективы и основы композиции.	
Имеет представление о всех существующих видах анимации, о профессиях в анимации.	Может объяснить в общих чертах технологию создания любого вида анимации; перечислить узкоспециа-	

	лизированные виды работ, необходимые для создания анимационного контента.	
Знает технические средства, основы композиционного решения кадра, построения мезансцены, использования света и цвета в раскрытии драматургии и создания образа произведения	Может назвать необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации, демонстрирует знания из смежных областей: сценарное и операторское мастерство, драматургия, монтаж и др.	
<b>Умения:</b> Воспроизводит принцип создания иллюзии движущегося изображения в различных оптических устройствах	Умеет объяснить конструкцию оптических устройств	
Воспроизводит знания об основных вехах истории анимации в общекультурологическом контексте, находить особенности анимации разных стран	Демонстрирует насмотренность, находить аллюзии, уметь анализировать анимационное кино	
Видит основные принципы и законы анимации в фильмах, а так же анализировать внешний облик и характер персонажей, давать оценку качества произведенной анимации, уметь обосновать эту оценку	Находит в любом анимационном фильме приёмы и техники, законы анимации; видеть архетипы в персонажной анимации; умеет анализировать персонажей — их внешний облик и характер, соответствие действий характеру	
Создает эскизы, выбирает изобразительное, стилистическое решение фильма, создает раскадровку, разрабатывает внешний облик персонажей, объектов и пространства для собственного проекта, создает концепт арты	Демонстрирует эскизы к собственному проекту, показать или назвать референсы.	
Грамотно выражает режиссерскую идею, использует технологию производства анимации для реализации собственных проектов, привлекая специалистов для создания качественного анимационного контента	Представляет идею собственного анимационного проекта, рассказывает о предполагаемой технике, необходимые работы — предоставляет экспликацию и раскадровку.	
Применяет знания о художественных особенностях различных анимационных техник, возможностях специализированных программ для создания анимации, умеет делать выбор художественной техники и программного обеспечения при создании собственного анимационного проекта	Представляет идею собственного анимационного проекта, рассказывает о предполагаемой технике, необходимом инвентаре, оборудовании, программном обеспечении.	
<b>Навыки:</b> Создает простейшие устройства, создающие оптическую иллю-	Создает тауматроп, фенакистископ и зоетроп.	

зию движущегося изображения		
Решает профессиональные задачи, используя референсы, идеи и методы, почерпнутые в образцах мировой анимации	Анализирует техники, стилистики, персонажей, выделяет сильные и слабые стороны.	
Творчески переосмысливает принципы и законы анимации	Разрабатывает персонажей, используя их в собственных проектах	
Владеет основами рисунка	Изображает пространства, интерьеры по законам перспективы, скетчевые изображения людей	
Владеет простейшими навыками специалистов смежных профессий	Исполняет простейшие функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, композитер, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов	
Имеет базовые навыки работы в специализированных программах по созданию покадровой анимации	Создает различные виды покадровой анимации а программе Dragonframe, создает чернового аниматика в программе рисованной анимации TVPaint Animation	

#### **Формы контроля для продвинутого уровня:**

– на *текущем* этапе формирования компетенций: **активная учебная лекция; практические занятия; самостоятельная работа:** устный опрос (продвинутый уровень, например дискуссия, или опережающий); письменная работа (творческая); защита и презентация результатов работ и т. д.; олимпиада (конкурс) (уровень: внутри-вузовский, региональный);

– на *промежуточном* (аттестационном) этапе формирования компетенций: **зачет** (ответы на теоретические вопросы на уровне анализа; выполнение практических заданий на уровне анализа).

#### **Формы контроля для повышенного уровня:**

– на *текущем* этапе формирования компетенций: **активная учебная лекция; практические занятия; самостоятельная работа:** устный опрос с использованием вопросов и заданий, не имеющих однозначного решения; устное выступление (дискуссионного характера); творческие ситуативные задания (индивидуальные и групповые);

– на *промежуточном* (аттестационном) этапе формирования компетенций: **зачет** (ответы на теоретические вопросы на уровне объяснения; выполнение практических заданий на уровне интерпретации и оценки).

### **6.2.2. Описание шкал оценивания**

Таблица 9

#### **6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на зачете (пятибалльная система)**

<b>Оценка по номинальной шкале</b>	<b>Описание уровней результатов обучения</b>
<b>Отлично</b>	Обучающийся показывает глубокие, исчерпывающие знания в объеме пройден-

<b>(зачтено)</b>	<p>ной программы, уверенно действует по применению полученных знаний на практике, демонстрируя умения и навыки, определенные программой.</p> <p>Грамотно и логически стройно излагает материал при ответе, умеет формулировать выводы из изложенного теоретического материала, знает дополнительно рекомендованную литературу.</p> <p>Обучающийся способен действовать в нестандартных практикоориентированных ситуациях. Отвечает на все дополнительные вопросы.</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по дисциплине является основой для формирования общекультурных и профессиональных компетенций, соответствующих требованиям ФГОС.</p>
<b>Хорошо (зачтено)</b>	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся продемонстрировал результат на уровне осознанного владения учебным материалом и учебными умениями, навыками и способами деятельности по дисциплине.</p> <p>Допускает незначительные ошибки при освещении заданных вопросов.</p> <p>Обучающийся способен анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практикоориентированных ситуациях.</p>
<b>Удовлетворительно (зачтено)</b>	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине.</p> <p>Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов.</p> <p>Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и навыков для решения практикоориентированных задач.</p>
<b>Неудовлетворительно (не зачтено)</b>	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине.</p> <p>Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>

#### 6.2.2.2. Описание шкалы оценивания при использовании балльно-рейтинговой системы

Балльно-рейтинговая система оценивания по дисциплине не используется.

#### 6.2.2.3. Описание шкалы оценивания

Таблица 10

##### *Устное выступление (доклад)*

Дескрипторы	Образцовый, примерный; достойный подражания ответ (отлично)	Законченный, полный ответ (хорошо)	Изложенный, раскрытый ответ (удовлетворительно)	Минимальный ответ (неудовлетворительно)	Оценка
Раскрытие проблемы	Проблема раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы.	Проблема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или	Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы.	Проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы.	

	ры. Выводы обоснованы.	обоснованы.			
Представление	Представляемая информация систематизирована, последовательна и логически связана. Используются все необходимые профессиональные термины.	Представляемая информация систематизирована и последовательна. Использовано большинство необходимых профессиональных терминов.	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна. Профессиональная терминология использована мало.	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины.	
Оформление	Широко использованы информационные технологии (PowerPoint). Отсутствуют ошибки в представляемой информации.	Использованы информационные технологии (PowerPoint). Не более 2 ошибок в представляемой информации.	Использованы информационные технологии (PowerPoint) частично. 3–4 ошибки в представляемой информации.	Не использованы информационные технологии (PowerPoint). Больше 4 ошибок в представляемой информации.	
Ответы на вопросы	Ответы на вопросы полные с приведением примеров.	Ответы на вопросы полные и/или частично полные.	Только ответы на элементарные вопросы.	Нет ответов на вопросы.	
Умение держаться на аудитории, коммуникативные навыки	Свободно держится на аудитории, способен к импровизации, учитывает обратную связь с аудиторией.	Свободно держится на аудитории, поддерживает обратную связь с аудиторией.	Скован, обратная связь с аудиторией затруднена.	Скован, обратная связь с аудиторией отсутствует, не соблюдает нормы речи в простом высказывании.	
<b>Итог</b>					

### *Практическое задание (задачи)*

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
<b>Отлично</b>	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
<b>Хорошо</b>	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
<b>Удовлетворительно</b>	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение, путаясь в профессиональных понятиях.
<b>Неудовлетворительно</b>	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

**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. Материалы для подготовки к зачету**

**Материалы, необходимые для оценки знаний  
(примерные теоретические вопросы)  
к зачету 6 семестра**

**Таблица 11**

<b>№ п/п</b>	<b>Примерные формулировки вопросов</b>	<b>Код компетенций</b>
<b>1</b>	Правила формирования композиции кадра. Динамичная композиция, устойчивая композиция.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>2</b>	Законы изображения объёма и перспективы. Светотеневая пластика.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>3</b>	Графическая разработка персонажа. Уровни стилизации. Необходимая документация для представления персонажа.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>4</b>	Цветовой круг, законы восприятия цветовых сочетаний, приёмы подбора палитры.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>5</b>	Оптические игрушки — принцип работы, конструкция.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>6</b>	Первые режиссеры-новаторы в анимации, открытие техник	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>7</b>	История студии Дисней — предпосылки возникновения, важнейшие достижения студии.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>8</b>	История студии Союзмультфильм. Крупнейшие режиссеры студии.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>9</b>	Виды анимации по техникам, особенности производства каждой из них.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>10</b>	Профессии и узкие специализации в различных видах анимации.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>11</b>	Основные законы и принципы анимации.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>12</b>	Программы для работы с анимацией.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>13</b>	Необходимое оборудование для работы в различных анимационных техниках.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>14</b>	Содержательная разработка и анимация персонажа.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>15</b>	Творчество современных представителей отечественной анимации, обзор фильмографии одного из представителей.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>16</b>	Мировая анимация — важнейшие представители, анализ творчества одного из них.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
<b>17</b>	Анимационные фестивали России и мира, представители отечественного киноведения и киножурналистики.	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4

**Материалы, необходимые для оценки умений, навыков и (или) опыта деятельности (примерные практикоориентированные задания) к зачету 6 семестра**

**Таблица 12**

№ п/п	Темы примерных практикоориентированных заданий	Код компетенций
1	Графическое изображение геометрических тел в пространстве	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
2	Оптические игрушки	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4
3	Виды анимации по техникам	ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4

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

Написание рефератов и эссе не предусмотрено. Темы творческих заданий см. в п. 6.3.4.2. «Задания для практических занятий».

**6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы**

Курсовая работа по дисциплине учебным планом не предусмотрена.

**6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций**

**6.3.4.1. Планы семинарских занятий**

Семинарские занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

**6.3.4.2. Задания для практических занятий**

*Практическая работа № 1.*

*Тема «Графическое изображение геометрических тел в пространстве»*

(ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4)

(14 часов)

Цель работы: достичь понимания законов перспективы и свето-теневой пластики.

Задание и методика выполнения: на листах формата А4 простым карандашом выполняется ряд рисунков с натуры — каркас куба, куб (гипс), шар (гипс).

*Практическая работа № 2.*

*Тема «Оптические игрушки»*

(ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4)

(2 часа)

Цель работы: создание простейших оптических игрушек, создающих иллюзию движущегося изображения. Наглядное представление об оптическом приёме, лежащем в основе анимации.

Задание и методика выполнения: из заранее подготовленных материалов, выдаваемых преподавателем, вырезать и склеить тауматроп («чудовращалка»), фенакистископ и модель зоотропа («колесо жизни»).

### *Практическая работа № 3.*

#### *Тема «Виды анимации по техникам»*

(ОК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-2, ПСК-4.2, ПСК-4.4)

(16 часов)

Цель работы: освоить технологию создания нескольких видов анимации (различных техник).

Задание и методика выполнения:

1. *Сыпучая анимация.* На станке для покадровой съёмки из любого сыпучего материала (крупа/кофе/чай/песок/карандашная стружка и пр.) сформировать простой силуэт (к примеру, круг). Понемногу изменять форму, каждый раз фиксируя изменения с помощью фотокамеры и программы для покадровой анимации. Довести изменения до другого узнаваемого силуэта (квадрат). Превратить обратно в круг. Зациклить.
2. *Предметная анимация.* С помощью любых подручных средств (например, канцелярия — ножницы, скрепки, ластик) снять этюд на взаимодействие в кадре. Сюжетный или абстрактный.
3. *Коллажная анимация.* Из заранее подготовленных журналов вырезать объекты, части людей, буквы заголовков. Снять спонтанный этюд, обращая внимание на плавность движения анимируемых объектов и следование обозначенной траектории.
4. *Перекадная пластилиновая анимация.* Вылепить из пластилина разных цветов (допустим, синего и красного) две фигуры. Из небольшого куса синего пластилина, наращивая объём прямо под камерой, сформировать фигуру, напоминающую заранее вылепленную. В последнем кадре подменить на неё. Развернуть последовательность кадров в обратном порядке. Повторить перелепку с пластилином другого цвета. Для стадии морфинга использовать подменки, которые не жалко ломать.
5. *Перекадная рисованная анимация.* Используется заранее созданная марионетка. Упражнение - анимация шага. Методические материалы выдаются преподавателем на занятии.
6. *Классическая рисованная анимация, живая статика.* Создание титра со своим именем. Берётся несколько тонких листов (А4/тетрадные), на первом из них крупно и разборчиво черным маркером пишется имя, фамилия и номер группы. Лист кладется на стекло съёмочного стола, свет лампы направляется снизу, чтобы просветить лист с именем. Сверху кладется следующий лист, на нем обводятся все буквы и изображения предыдущего слоя. Повторить с 5 листами, отснять в программе для покадровой анимации, зациклить.
7. *Компьютерная анимация в программе TVPaint Animation.* Соблюдая инструкции преподавателя создать новый проект, тайм-линию на 30-50 кадров, статичный слой для фона. Включить виртуальный просвет (одного или нескольких слоёв). Попробовать разные инструменты — перо, карандаш, аэрограф, кисть. На слое фона обозначить линией горизонт. На слое с последовательностью кадров нарисовать простого персонажа. Попробовать анимировать его по принципу «от кадра к кадру».

#### **6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий**

Мелкогрупповые/индивидуальные занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

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

Контрольная работа в учебном процессе не используется.

#### **6.3.4.5. Тестовые задания (примеры из разных вариантов)**

Тестовые задания в учебном процессе не используются.

#### **6.3.4.6. Контрольная работа для обучающихся по заочной форме обучения и методические рекомендации по ее выполнению**

Контрольная работа учебным планом по заочной форме не предусмотрена.

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

1. Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в соответствии с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры» (утв. [приказом](#) Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. № 301) и локальными актами (положениями) образовательной организации «Об организации учебной работы» (утв. 25 сентября 2017 г.), «О порядке проведения текущего контроля успеваемости обучающихся» (утв. 25 сентября 2017 г.), «О промежуточной аттестации обучающихся» (утв. 15.02.2016).

Конкретные формы и процедуры текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине отражены в 4 разделе «Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий».

Анализ и мониторинг промежуточной аттестации отражен в сборнике статистических материалов: «Итоги зимней (летней) зачетно-экзаменационной сессии».

2. Для подготовки к промежуточной аттестации рекомендуется пользоваться фондом оценочных средств:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.1);
- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (см. п. 6.2);
- 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 (см. п. 6.3).

3. Требования к прохождению промежуточной аттестации (зачета). Обучающийся должен:

- своевременно и качественно выполнять практические работы;
- своевременно выполнять самостоятельные задания;

4. Во время промежуточной аттестации используются:
- бланки билетов (установленного образца);
  - список теоретических вопросов и база практических заданий, выносимых на зачет;
  - описание шкал оценивания;
  - справочные, методические и иные материалы.

5. Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья фонды оценочных средств адаптируются за счет использования специализированного оборудования для инклюзивного обучения. Форма проведения текущей и итоговой аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т. п.). При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ<sup>2</sup>**

### **7.1. Основная учебная литература**

1. Цидина, Т.Д. История и теория анимации [Электронный ресурс] : лекции / Челяб. гос. ин-т культуры, Т.Д. Цидина .— Челябинск : ЧГИК, 2018 .— 153 с. — ISBN 978-5-94839-665-1 .— Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/675758>

### **7.2 Дополнительная учебная литература**

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие [Электронный ресурс] : / Н. С. Куркова .— Кемерово : Издательство КемГИК, 2016 .— 235 с. : ил. — Библиогр.: с.198 .— ISBN 978-5-8154-0356-7 .— Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/614384>
2. Основы теории и истории искусств. Музыка. Литература [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.С. Паниотова [и др.] ; Т.С. Паниотовой. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 448 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/112745> . — Загл. с экрана.

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ (ДАЛЕЕ – СЕТЬ ИНТЕРНЕТ), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. <http://www.proficinema.ru/news/themes/?THEME=59900> – Статьи по истории и теории анимации. Дата обращения: 07.06.18.
2. <http://art-talk.ru/> – Форум о компьютерной графике и анимации. Дата обращения: 07.06.18.
3. <https://say-hi.me/obuchenie/15-nailuchshix-lekcij-po-animacii-ot-richarda->

---

<sup>2</sup> Обеспечение обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья печатными и электронными образовательными ресурсами осуществляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

[uilyamsa.html](http://uilyamsa.html) – 15 лекций по анимации от Ричарда Уильямса. Дата обращения: 07.06.18.

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Комплексное изучение обучающимися учебной дисциплины «Основы анимации графического рисунка» предполагает: овладение материалами лекций, учебной и дополнительной литературой, указанной в рабочей программе дисциплины; творческую работу обучающихся в ходе проведения практических занятий, а также систематическое выполнение тестовых и иных заданий для самостоятельной работы обучающихся.

В ходе лекций раскрываются основные вопросы в рамках рассматриваемой темы, делаются акценты на наиболее сложные и интересные положения изучаемого материала, которые должны быть приняты обучающимися во внимание. Основой для подготовки обучающегося к семинарским занятиям являются лекции и издания, рекомендуемые преподавателем (см. п. 6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности...).

Основной целью практических занятий является отработка профессиональных умений и навыков. В зависимости от содержания практического занятия могут быть использованы методики интерактивных форм обучения. Основное отличие активных и интерактивных упражнений и заданий в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Для выполнения заданий самостоятельной работы в письменной форме по темам обучающиеся, кроме рекомендуемой к изучению литературы, электронных изданий и интернет-ресурсов, должны использовать публикации по изучаемой теме в журналах: «Render» и «Сеанс» (задания для самостоятельной работы см. в Разделе 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине).

Предусмотрено проведение индивидуальной работы (консультаций) с обучающимися в ходе изучения материала данной дисциплины.

Выбор методов обучения для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья определяется с учетом особенностей восприятия ими учебной информации, содержания обучения, методического и материально-технического обеспечения. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими обучающимися, создания комфортного психологического климата в студенческой группе.

Таблица 13

### Оценочные средства по дисциплине с учетом вида контроля

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Виды контроля
Аттестация в рамках текущего контроля	Средство обеспечения обратной связи в учебном процессе, форма оценки качества освоения образовательных программ, выполнения учебного плана и графика учебного процесса в период обучения студентов.	Текущий (аттестация)

Доклад	Средство оценки навыков публичного выступления по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы.	Текущий (в рамках самостоятельной работы и семинара)
Зачет и экзамен	Формы отчетности обучающегося, определяемые учебным планом. Зачеты служат формой проверки качества выполнения обучающимися учебных работ, усвоения учебного материала практических и семинарских занятий. Экзамен служит для оценки работы обучающегося в течение срока обучения по дисциплине (модулю) и призван выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и практических знаний, приобретения навыков самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач.	Промежуточный
Кейс-задача	Проблемное задание, в котором, обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы в соответствующей области.	Текущий (в рамках практического занятия или сам. работы)
Коллоквиум	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.	Текущий (в рамках практического занятия), промежуточный (часть аттестации)
Конспекты	Вид письменной работы для закрепления и проверки знаний, основанный на умении «свертывать информацию», выделять главное.	Текущий (в рамках лекционных занятия или сам. работы)
Практическая работа	Оценочное средство для закрепления теоретических знаний и отработки навыков и умений, способности применять знания при решении конкретных задач.	Текущий (в рамках практического занятия, сам. работы)
Рабочая тетрадь (в рамках практического занятия или сам. работы)	Дидактический комплекс, предназначенный для самостоятельной работы обучающегося и позволяющий оценивать уровень усвоения им учебного материала.	Текущий (в рамках сам. работы)
Творческое задание	Учебные задания, требующие от обучающихся не простого воспроизводства информации, а <a href="#">творчества</a> , поскольку содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов в решении поставленной в задании проблемы. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках самостоятельной работы, семинара или практического занятия)

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

Информационные технологии – это совокупность методов, способов, приемов и средств обработки документированной информации, включая прикладные программные средства и регламентированный порядок их применения.

По дисциплине «Основы анимации графического рисунка» используются следующие информационные технологии:

- проведение аудиторных занятий с использованием слайд-презентаций;
- демонстрация графических объектов, видео-, аудиоматериалов;
- офисные программы: Windows, Microsoft Office 2007;
- специализированные программы: QuickTime;
- программы для работы в Интернете: Google Chrome;
- организация взаимодействия с обучающимися посредством электронной почты, форумов, интернет-групп, чатов.
- образовательный ресурс по Adobe Photoshop.– Режим доступа: <http://photoshoplessons.ru/>

## **11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### ***11.1. Демонстрационное оборудование и учебно-наглядные пособия, обеспечивающие тематические иллюстрации дисциплины***

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации.

### ***11.2. Учебно-лабораторная база для проведения учебных занятий***

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду организации.

## **12. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ**

### **12.1. Перечень образовательных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 55.05.01 Режиссура кино и телевидения реализация компетентностного подхода с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся в сочетании с внеаудиторной работой предусматривает использование в учебном процессе активных

и интерактивных форм.

**Таблица 14**

**Использование технологий активного и интерактивного обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Вид учебных занятий</b>	<b>Технологии активного и интерактивного обучения</b>	<b>Кол-во часов</b>
1	Лекционные занятия	Демонстрация видео-лекций по созданию анимации в различных техниках	26
2	Практические занятия	Участие обучающихся в создании анимации	20
3	Практические занятия	Просмотр и коллективное обсуждение практических работ обучающихся	4
Всего из 68 аудиторных часов на интерактивные формы приходится			50

Таким образом, удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью (миссией) программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием дисциплины и в целом в учебном процессе составляет 73,5 % от общего числа аудиторных занятий.

В рамках дисциплины предусмотрены встречи:

**Таблица 15**

<b>№ п/п</b>	<b>ФИО</b>	<b>Место работы, должность</b>
1	Конакова Е.	Студия мультипликации и медиа «ВидимоНевидимо», руководитель
2	Бон М.	Видеопроизводящая студия «Digital Lab», моушен-дизайнер

Занятия лекционного типа по дисциплине «Основы анимации графического рисунка» для обучающихся составляют 53% аудиторных занятий.

### Лист изменений в рабочую программу дисциплины

В рабочую программу дисциплины «Основы анимации графического рисунка» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения внесены следующие изменения и дополнения:

Учебный год	Реквизиты протокола	Номер и наименование раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2017–2018	Протокол № 01 от 18.09.2017	5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы	Внесены изменения
		10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем	Обновлено лицензионное программное обеспечение и базы данных
2018–2019	Протокол № 01 от 31.08.2018	6.3.1. Материалы для подготовки к зачету	Внесены изменения
		10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем	Обновлено лицензионное программное обеспечение и базы данных
2019–2020	Протокол № 01 от 30.08.2019	10 7.1 7.2	Внесены изменения
2020–2021	Протокол № дд.мм.гггг		

Учебное издание

Автор-составитель  
Юлия Григорьевна **Белавина**

**ОСНОВЫ АНИМАЦИИ  
ГРАФИЧЕСКОГО РИСУНКА**

**Рабочая программа дисциплины**  
по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Уровень высшего образования специалитет  
Программа подготовки: специалитет  
Специализация «Режиссёр телевизионных фильмов, телепрограмм,  
педагог»  
Квалификация: Режиссер телевизионных программ. Педагог

Форма обучения: очная  
срок изучения – 5, 6 семестры  
Форма обучения: заочная  
срок изучения – 5, 6 семестры

Печатается в авторской редакции

*Подписано к печати*  
*Формат 60x84/16*  
*Заказ*

*Объем п. л.*  
*Тираж 100 экз.*

Челябинский государственный институт культуры  
454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а

---

Отпечатано в типографии ЧГИК. Ризограф