



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

Кафедра графики и анимации



УТВЕРЖДАЮ:
Декан факультета
В.И. Каченко
16.11.2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ
И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ**

Направление подготовки(Специальность)	Графика	
Код направления и уровня подготовки	54.05.03	
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	16.11.2016
	№	1428
Тип образовательной программы (согласно ОХОП: академический или прикладной бакалавриат, академическая или прикладная магистратура, специалитет)	Специалитет	
Специализация (согласно ОХОП)	Художник анимации и компьютерной графики	
Учебный план	Прием 2017, 2018 г	
Форма обучения	Очная	

Екатеринбург, 2018

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ входит в базовую часть образовательной программы. Дисциплина базируется на знаниях, умениях и навыках, приобретенных в процессе изучения дисциплины «Общий курс композиции». Курс взаимосвязан с дисциплинами: «Рисунок», «Живопись», «История изобразительных искусств», «История кино», «История анимации», «Мультимедиа», «Компьютерная графика». Знания, умения и навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, используются при прохождении учебных и производственных практик, при подготовке выпускной квалификационной работы.

1.2 Аппотация содержания дисциплины:

Художественный стиль – изобразительный язык драматургии. Условность стилистического решения и характер персонажа. Взаимоотношение персонажа и фона в разработке кадра. Мимический рисунок в роли персонажа. Силуэт и действие. Пейзаж в анимации. Состояние природы, как отголосок состояния персонажа. Виды современной анимации. Художественная идея фильма. Традиционная сказка в оригинальной технологии. Аниматик. Эскизирование. Поиск изобразительного языка, колорит и атмосфера будущего фильма. Типажи, конструкция, кинетические (двигательные) возможности персонажа. Удобные и неудобные типажи. Концертный номер. Исполнение короткого анимационного фильма (не более 1 мин.), по выбранному литературному произведению

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу обучающихся. Основные формы интерактивного обучения: мастер-классы с привлечением художников, специалистов в области анимации и мультимедиа-технологий. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют практические работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой (6-9, 11 семестры), – экзамен (10 сем). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения практических работ.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОК-7: способностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала;

ОПК-1: способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления;

ОПК-2: способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения;

ОПК-3: способностью применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности;

ПК-1: способностью формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания;

ПСК-107: чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств;

ПСК-108: способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области

графического искусства, анимации и компьютерной графики;
ПСК-109: способностью профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики;
ПСК-111: способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве;
ПСК-114: способностью использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики;
ПСК-115: способностью владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой;
ПСК-130: способностью владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства.
ПСК-131: способностью использовать приобретенные знания для популяризации художественного творчества в сфере кино и телевидения, проводить экскурсии, выступать с лекциями и сообщениями об истории изобразительного искусства, кино и телевидения, художественной деятельности в сфере анимации

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта для создания художественного произведения в области мультипликации, анимации.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: технологии компьютерной графики и основы изобразительного мультдвижения; художественные материалы, техники и технологии, применяемые в творческом процессе художника мультипликационного фильма.

Уметь:

- а) применять знание и понимание при создании авторского произведения в области графического искусства, анимации и мультипликации; уметь работать с компьютерными технологиями и программами в области мультипликации и анимации;
- б) выносить суждения по темам, связанным с изучением дисциплины.
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при создании авторских произведений в области графического искусства и искусства мультипликации.

1.5 Объем дисциплины

По Семестрам			Аудиторные занятия		Самостоятельная работа														
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*
6	2	72	72		72		0												30
7	2	72	72		72		0												30
8	2	72	72		72		0												30
9	2	72	72		72		0												30
10	2	72	36		36		36										36		экс
11	2	72	32		32		40											40	30
Итого	12	432	356		356		76										36	40	

*Зачет с оценкой - 30, Зачет-Зач, Экзамен - Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<p align="center">Работа на основе оригинальных авторских идей</p> <p>Тема 1. Художественный стиль – изобразительный язык драматургии. Условность стилистического решения и характер персонажа. Просмотр фильмов «Суррогат» В. Вукотича, «Сказка о попе и его работнике Балде» М. Цехановского, «Топтыжка» Ф. Хитрука, «Коробка» П. Дриссена, «Кярико» М. Осело, «Монарх и рыбка» Д. Витт.</p>
	<p>Тема 2. Взаимоотношение персонажа и фона в разработке кадра. Просмотр фильмов «Басни Крылова» А. Хржановского, «Путешествие муравья» Э. Назарова, «Мерцающая темнота» Н. Мак-Ларрена, «Журавль и цапля» Ю. Норштейна, «Отец и дочь» Д. Витт.</p>
	<p>Тема 3. Использование готовых фотофактур для движения персонажа для движения персонажа. Из различных по темам фотографий и фактур составить оригинальное кинодействие на заданную тему. Варианты: а) зоопарк; б) базар; в) трамвай.</p>
	<p>Тема 4. Мимический рисунок в роли персонажа. Силуэт и действие. Световой персонаж. Силуэт без внутренней прорисовки. Просмотр фильмов «принц и</p>

Роза» Л. Респинген, «Горбун» М. Осело, «Ночь на пысой горе» А. Алексеев.
Тема 5. Пейзаж в анимации. Одушевление литературного отрывка.
Тема 6. Силуэт персонажа и состояние героя. Одним силуэтом персонажа разыграть состояние героя – страх, радость, уныние и т.д.
Тема 7. Состояние природы, как отголосок состояния персонажа. Взаимоотношения фона и персонажа. Свет и вибрация фактур. Состояние природы, как отголосок состояния персонажа (ветер, дождь, снег, гроза и т.д.)
Тема 8. Виды современной анимации. Использование персонажей в прикладной анимации. Сфера использования, эволюция функций, стилия и технологии. Просмотр фильмов «Леди и бродяга» У. Диснея, «Улица Крокодилов» бр. Квей, «Соседи» Н. Мак-Ларена, «Ночь» В. Петкевича.
Тема 9. Художественная идея фильма. Идея – грани понятия; идея – концепция фильма; идея – художественный образ. Просмотр и анализ фильмов «Кафка» П. Думала, «Настройка инструментов» Е. Куча, «Любимое мое время» А. Хржаковский.
Тема 10. Сбор изобразительного материала будущего фильма, написание сценарной заявки. Чтение и разбор авторских сценарных заявок
Тема 11. Позиция художника в выборе темы некоммерческого кино. Психонравственный аспект, художественное осмысление.
Тема 12. Традиционная сказка в оригинальной технологии. Аниматик.
Тема 13. Эскизирование. Поиск изобразительного языка, колорит и атмосфера будущего фильма. Эскизирование – важный, определяющий, творческий этап подготовительного периода в производстве фильма. Поиск изобразительного языка, колорит и атмосфера будущего фильма.
Тема 14. Особенности разработки персонажей авторского анимационного фильма. Примеры выразительных персонажей в отечественной и зарубежной анимации. Просмотр и анализ фильмов «Как вам это понравится» А. Карасва, «Моя жена курица» И. Ковалсва, «Болеро» В. Максимова.
Тема 15. Типажи, конструкция, кинетические (двигательные) возможности персонажа. Удобные и неудобные типажи. Просмотр и анализ фильмов «Нюркина баня» О. Черкасовой, «Добро пожаловать» А. Карасв
Тема 16. Виды современной анимации
Тема 17. Концертный номер
Тема 18. Исполнение короткого анимационного фильма (не более 1 мин.), по выбранному литературному произведению
Задание 1. Выбор курсового проекта по литературному произведению (на выбор).
Задание 2. Изучение литературного материала. Написание сценарной заявки.
Задание 3. Исследование культурных традиций, соответствующих теме.
Задание 4. Клазура на тему авторской идеи
Задание 5. Варианты художественно-стилистического решения
Задание 6. Варианты образно-пластического решения персонажей
Задание 7. Разработка характеров персонажей.
Задание 8. Изготовление аниматика.
Задание 9. Завершение работы над проектом
Тема 19. Выполнение подготовительного периода 3-х минутного анимационного фильма
Задание 1. Визуальное построение авторского фильма
Задание 2. Разработка оригинального драматургического действия

<i>Задание 3. Создание раскадровки</i>
<i>Задание 4. Черновые пробы анимационной технологии</i>
<i>Задание 5. Пробы движения и характеров персонажей</i>
<i>Задание 6. Написание режиссерского сценария</i>
<i>Задание 7. Разработка звуковой драматургии фильма</i>
<i>Задание 8. Клаузура на тему «Образ и звук»</i>
<i>Задание 9. Звуковая режиссура фильма</i>
<i>Задание 10. Изготовление аниматика</i>
<i>Задание 11. Оформление пояснительной записки</i>
<i>Задание 12. Завершение работы над подготовительным периодом фильма.</i>

* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы

3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

Курс	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
6	1	Р.2 Тема 1	4		4		Практич. работа № 1
6	2-5	Тема 2	16		16		
6	6-8	Тема 3	12		12		
6	9	Тема 4	4		4		
6	10-16	Тема 5	28		28		
6	17-18	Тема 6	8		8		
		Итого за 6 семестр:	72	-	72	-	Зачет с оценкой
7	1-3	Тема 7	16		12		Практич. работа № 2
7	4-12	Тема 8	36		36		
7	13-14	Тема 9	8		8		
7	15-16	Тема 10	8		8		
7	17-18	Тема 11	8		8		
		Итого за 7 семестр:	72	-	72	-	Зачет с оценкой
8	1-4	Тема 12	16		16		Практич. работа № 3
8	5-7	Тема 13	12		12		
8	8-10	Тема 14	12		12		
8	11-13	Тема 15	12		12		
8	14-18	Тема 16	20		20		
		Итого за 8 семестр:	72	-	72	-	Зачет с оценкой
9	1	Тема 18 Задание 1	4		4		Практич. работа № 4
9	2-3	Задание 2	8		8		
9	4-5	Задание 3	8		8		
9	6	Задание 4	4		4		
9	7-8	Задание 5	8		8		
9	9-10	Задание 6	8		8		
9	11-13	Задание 7	12		12		
9	14	Задание 8	4		4		
9	15-18	Задание 9	20		20		
		Итого за 9 семестр:	72	-	72	-	Зачет с оценкой
10	1-2	Тема 19 Задание 1	8		8		Практич. работа № 5
10	3	Задание 2	4		4		
10	4	Задание 3	4		4		
10	5	Задание 4	4		4		
10	6	Задание 5	4		4		
10	7	Задание 6	4		4		

Курс	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
10	8	Задание 7	4		4		
10	9	Задание 8	4		4		
		Подготовка к экзамену	36			36	
		Итого за 10 семестр:	72	-	36	36	Экзамен
11	1-2	Задание 9	6		8	10	Практич. работа № 6
11	3-4	Задание 10	12		8	10	
11	5-6	Задание 11	6		8	10	
11	7-8	Задание 12	12		8	10	
		Итого за 11 семестр:	72	-	32	40	
		Итого:	432	-	356	76	Зачет с оценкой

3.1 Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.2 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.2.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

3.2.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.2.3 Примерный перечень тем графических работ

Не предусмотрено

3.2.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.2.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.2.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.2.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.2.8 Примерная тематика Klausur

Не предусмотрено

4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Большо-рейтинговая система	Мастер-классы	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
P.1															

5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Рекомендуемая литература

5.1.1 Основная литература

Лепская, Н.А. Художник и компьютер : учебное пособие / Н.А. Лепская. - М. : Когито-Центр, 2013. - 172 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067>

Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н.С. Куркова ; Кемеровский гос. ин-т культуры. Кемерово : КГИК, 2016. - 235 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>

Боресков, А.В. Компьютерная графика: динамика, реалистические изображения / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М. : Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>

5.1.2 Дополнительная литература

Флеминг, Б. Создание трехмерных персонажей. Уроки мастерства : практическое пособие / Б. Флеминг. - М. : ДМК Пресс, 2006. - 445 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=131022>

5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используются

5.3 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем*

5.3.1 Перечень программного обеспечения –

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ 3D моделирование	3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW, 7nkskape	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	PhotoShop, Ctimep	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ САПР	AutoCAD,	Лицензионная программа	

* Реестр лицензий на программное обеспечение, приобретенных УрГАХУ размещен на диске U, в папке УМУ

5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>

- Справочная правовая система «КонсультантПлюс». Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>

- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>

- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>

- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ». Режим доступа: <https://biblioonline.ru/>

- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

5.3 Электронные образовательные ресурсы

<http://old.biblioclub.ru/book/75013/>

<http://old.biblioclub.ru/book/56663/>

<http://old.biblioclub.ru/book/55834/>

<http://old.biblioclub.ru/book/72693/>

[www.animator.ru](http://www animator.ru)

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

1) знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);

2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передаст список рекомендуемой литературы студентам);

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;

4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитория, съемочный павильон с мультетапком, просмотровый зал, компьютерный класс. Видеотека с анимационными фильмами, необходимыми для занятий.

8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	-
2	Выполнение практических работ	6 семестр: ПР № 1 - 6 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 7 семестр: ПР № 2 - 6 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 8 семестр: ПР № 3 - 5 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 9 семестр: ПР № 4 - 6 заданий (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка) 10 семестр: ПР № 5 - 6 заданий (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка) 11 семестр: ПР № 6 - 6 заданий (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка)
3	Зачет с оценкой (6-9,11 семестры)	Выполнение всех работ
4	Экзамен	Вопросы к экзамену

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1 Перечень заданий для практических работ:

Практическая работа над анимационным фильмом проводится поэтапно, каждый этап оценивается, перед выполнением каждого этапа проводится вводное занятие и выполняется клаузура, наглядно раскрывающие содержание, методы и графические средства выполнения курсового проекта.

Процесс работы состоит из следующих этапов:

1. Исследование:
 - Поиск и изучение литературного материала.
 - Исследование культурных традиций и объектов материальной культуры, которые соответствуют выбранной теме
 - Формирование режиссерской идеи
 - Составление грамотной заявки на производство фильма.
2. Эскизное рисование:
 - Поиск художественно-стилистического решения фильма (графическая работа)
 - Наброски, варианты будущих персонажей фильма
 - Схема развития драматургического действия (предварительная раскадровка)
 - Черновые пробы анимационной технологии, выбор материала
 - Пробы движения, поиск черновых компонок для МЛТ.
3. Разработка режиссерского решения:
 - Написание режиссерского сценария
 - Окончательное решение драматургии фильма (чистовая раскадровка)
 - Окончательное определение анимационной технологии
 - Окончательное художественно-стилистическое решение фильма
 - Утверждение всех персонажей фильма
 - Изготовление чистовых компонок для МЛТ
4. Оформление художественно-графического, текстового и видео материала- предполагает изготовление пилотного проекта фильма на дискете согласно принятым международным стандартам:
 - Персонажи будущего фильма в разных ракурсах и цвете
 - Кадры основных событий фильма в цвете
 - Раскадровка, снятая в «реальном» времени (аниматик)
 - Эпизод фильма, сделанный в предполагаемой технологии и в движении.

Поэтапное освоение процесса позволяет уяснить взаимосвязь всех этапов проектирования и логику развития процесса.

Состав работы:

1. Графический материал представляется на 2-х (либо 3-х или 4-х) планшетах (600x840 мм). Состав графической части:

- представление персонажей авторского фильма в ракурсах и цвете
- представление кадров – основных событий фильма в цвете
- подробная раскадровка

2. Пояснительная записка. Состав пояснительной записки:

- сценарная заявка
- поисковые эскизы
- клаузуры
- режиссерский сценарий
- компоновочные кальки мультипликата
- черновой мультипликат

3. Диск с «аниматиком» будущего фильма.

6 семестр

Практическая работа № 1. Анимационная заставка. Использование персонажей в прикладной анимации.

Цель: приобретение навыков последовательного графического выражения образной идеи авторского произведения.

Содержание:

- знакомство с исходным произведением;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение аниматика (съемка);
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: работа сдается в виде видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

7 семестр

Практическая работа № 2. Традиционная сказка в оригинальной технологии. Аниматик.

Цель: приобретение навыков авторского прочтения драматургического материала, образной идеи, наиболее точно и ярко выражающей режиссерский замысел будущего фильма, а так же выбор соответствующей анимационной технологии.

Содержание:

- Выбор исходного произведения;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение аниматика (съемка);
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: работа сдается в виде видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

8 семестр

Практическая работа № 3. Музыкальная зарисовка.

Цель: приобретение навыков авторского прочтения драматургического материала, образной идеи, наиболее точно и ярко выражающей режиссерский замысел будущего фильма, а так же, выбор соответствующей анимационной технологии.

Содержание:

- изучение исходных материалов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение ролика в технологии;
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: работа сдается в виде видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

9 семестр

Практическая работа № 4. Исполнение короткого анимационного фильма (не более 1 мин.), по выбранному литературному произведению.

Цель: приобретение навыков авторского прочтения драматургического материала, образной идеи, наиболее точно и ярко выражающей режиссерский замысел будущего фильма, а так же, выбор соответствующей анимационной технологии.

Содержание:

- разработка сценария;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение ролика в технологии;
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: работа сдается в виде 2-х планшетов 600-800, содержащих раскадровку, персонажи и постановочные кадры; видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

10 семестр

Практическая работа № 5. Подготовительный период авторского фильма.

Цель: разработка авторского прочтения драматургического материала, образной идеи, наиболее точно и ярко выражающей режиссерский замысел будущего фильма, а так же, выбор соответствующей анимационной технологии.

Содержание:

- разработка сценария;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение ролика в технологии;
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: работа сдается в виде 2-х планшетов 600-800, содержащих раскадровку, персонажи и постановочные кадры; видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

Вопросы к экзамену в 10 семестре по выполненным практическим работам.

11 семестр

Практическая работа № 6. Подготовительный период авторского фильма (идея дипломного проекта).

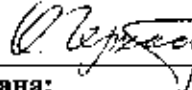
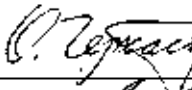


Цель: разработка авторского прочтения драматургического материала с целью использования которого для разработки дипломного проекта, образной идеи, наиболее точно и ярко выражающей режиссерский замысел будущего фильма, а так же, выбор соответствующей анимационной технологии.

Содержание:

- разработка сценария;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение ролика в технологии;
- монтаж и обработка видео.

Условия выполнения работы: работа выполняется каждым студентом индивидуально в аудитории под руководством преподавателя.

Требования к оформлению: Работа сдается в виде 2-х планшетов 600-800, содержащих раскадровку, персонажи и постановочные кадры; видеофайла, включающего в себя упражнение и титры (название, год, номер группы, имя студента) и пояснительной записки.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графики и анимации		профессор	О.Л.Черкасова	
Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании кафедры и согласована:					
Заведующая кафедрой графики и анимации				О.Л. Черкасова	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрица	
Директор Института изобразительных искусств				О.В.Загребин	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций		Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций			
		Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания *	Студент демонстрирует знания и понимание в области <u>изучения</u> , необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям
Умения *	Студент может <u>применять свои знания и понимание в контекстах</u> , представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям
Личностные качества	Студент демонстрирует навыки и опыт в области <u>изучения</u> .	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения
Умения (умения в обучении)	Студент способен выносить суждения. Делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	Студент способен выносить суждения. Делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент способен выносить суждения. Делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент способен выносить суждения. Делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент способен выносить суждения. Делать оценки и формулировать выводы в области изучения.
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4