



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:  
 Проректор по учебной работе  
 В.И. Усаченко  
 16.11.2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### МУЛЬТИПЛИКАТ

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
Форма обучения		Очная

Екатеринбург, 2018

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ МУЛЬТИПЛИКАТ

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

Дисциплина МУЛЬТИПЛИКАТ входит в базовую часть образовательной программы. Дисциплина базируется на знаниях, умениях и навыках, приобретенных в ходе довузовской художественной подготовки. Курс взаимосвязан с дисциплинами «Общий курс композиции», «Пластическая анатомия», «Драматургия мультфильма», «Компьютерная графика», «Рисунок».

Знания, умения и навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, используются в подготовке выпускной квалификационной работы.

## 1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Дисциплина состоит из 5 тем:

Тема 1. Введение в профессию.

Тема 2. Законы механического движения и формы их проявления.

Тема 3. Формы движения птиц и животных.

Тема 4. Формы движения человека.

Тема 5. Образ и характер (движение души).

## 1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: проведение мастер-классов с приглашением ведущих специалистов анимации. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют практические и курсовые работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой (1-11 семестры). 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 и курсовых работ.

## 1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОК-6: способностью нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения;
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;
ОПК-5: способностью на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы;
ПСК-107: свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через 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 техноло-

гии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики;
ПСК-110: способностью применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении
ПСК-111: способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве
ПСК-112: способностью применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения
ПСК-115: способностью владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой;
ПСК-116: способностью демонстрировать владение лидерскими качествами, работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности;
ПСК-117: способностью использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии
ПСК-118: способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики;
ПСК-119: способностью использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке
ПСК-134: способностью через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через 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, мультипликации, анимации, компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** принципы действия кинотехники и освещения, 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 в процессе наблюдения, анализа и обобщения явлений окружающей действительности через художественные образы для последующего создания авторского произведения в области графического искусства, анимации и мультипликации; уметь работать со средствами, техниками и технологиями (в т.ч. компьютерными) и программами в области графики, мультипликации и анимации;
- б) выносить суждения относительно идеи авторского произведения и процесса его создания;
- 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 на высоком профессиональном уровне авторских произведений в области графического искусства и искусства мультипликации.

## 1.5 Объем дисциплины

			Аудиторные занятия				Самостоятельная работа												
По Семестрам	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*
1	2	72	72		72		0												30
2	2	72	72		72		0												30
3	2	72	72		72		0												30
4	2	72	72		72		0												30
5	2	72	72		72		0												30
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	1	36	36		36		0												30
11	2	72	32		32		40	40											30
Итого	21	756	716		716		40	40								0			

\*Зачет с оценкой – 30. Зачет – Зач, Экзамен – Экз, Курсовые проекты – КП, Курсовые работы – КР

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Т.1	<b>Введение в профессию</b>
	1.1. Роль аниматора в процессе создания фильма
	1.2. Виды анимации и формы движения; их особенности
	1.3. Рисованная и кукольная анимация
	1.4. Кинопленка и видео (25 и 24 кадра в сек. по одному и по два кадра)
	1.5. Лимитированная и классическая анимация
	1.6. Инструменты аниматора (шрифты, просвет, компаунд, размер поля, калька, слои в анимации, кинокадр и видеоквадр)
	1.7. Компонировка и фазы движения
	1.8. Экспозиционный и тактовый лист; запись времени в листах, единица измерения (секунда и

	метр)
Т.2	<b>Законы механического движения и формы их проявления</b>
	2.1. Законы деформации (падение и остановка: мяч, ядро).
	2.2. Движение простых геометрических форм и их взаимодействие. Траектория движения (мячик, травинка). Колебательное движение. Выражение силы и веса. Замах и удар
	2.3. Волнообразные движения (флаг, волна).
	2.4. Цикловые движения (вращение колеса автомобиля). Ускорение и замедление.
	2.5. Остаточное движение (автомобиль с грузом). Перекрывающее движение (остановка).
	2.6. Эффекты трения и сопротивления (автомобиль (фронтальное движение); жесты руки (указательный, почесал, погладил, удар).
	2.7. Огонь, вода, дождь, снег, взрыв, дым. Изображение стихий.
	2.8. Перспективное движение.
2.9. Разработка сцены с группой неодушевленных предметов разной формы и веса.	
Т.3	<b>Формы движения птиц и животных</b>
	3.1. Полет птицы с длинной шеей
	3.2. Полет птицы по кругу
	3.3. Посадка птицы на воду
	3.4. Походка птицы
	3.5. Игровая сценка с маленькой птичкой
	3.6. Движение копытных – шаг
	3.7. Движение копытных – рысь
	3.8. Движение копытных – галоп.
	3.9. Движение копытных – прыжок через препятствие.
	3.10. Движение медведя.
	3.11. Движение кошачьих (походка, реакция, смена состояния).
3.12. Игровая сцена с кошкой.	
Т.4	<b>Формы движения человека</b>
	4.1. Разработка походки мужской и женской фигуры в профиль.
	4.2. Разработка походки мужской и женской фигуры в фас
	4.3. Характерные походки (танцевальная, прихрамывающая).
	4.4. Бег, прыжок, начало движения и остановка
	4.5. Замах и удар.
	4.6. Подъем тяжести.
4.7. Разработка сцены «Акробат».	
Т.5	<b>Образ и характер (движение души)</b>
	Причина, реакция и следствие. Мимика и жест. Артикуляция (добавление речевой фонограммы). Танец (добавление музыкальной фонограммы).
	Взаимодействие разных характеров, поведение и реакция их на заданную ситуацию.
	Пауза и статика; вход и выход из статики
	5.1. Выразительная мимика лица человека.
	Вариации мимик человека. Характеристика выразительности различных форм мимики, отрисовка (внимание, задумчивость, решительность, радость, хитрость, удивление, страх, гнев, радость, плач, кокетство)
	5.2. Крупный план артикуляции (мимика). Работа с речевой фонограммой.
	5.3. Жесты рук. Общий шаг. Жестикуляция.
	5.4. Игровая сцена с участием персонажа и неодушевленного предмета.
	5.5. Игровая сцена с участием двух разнохарактерных условных персонажей.
5.6. Анимационный эпизод (разработка МЛТ сцены под фонограмму)	
5.7. Танцевальная сцена под музыку. Работа с музыкальной фонограммой.	
5.8. Анимационный клип по заданной муз. теме в оригинальной технике исполнения.	
5.9. Концертный или цирковой номер (персонажи по выбору)	
5.10. Эпизод с оригинальными персонажами. Характер взаимоотношений.	
* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы	

### 3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

#### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

[Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
1	1	Тема 1 Т.1.1 Т.1.2	4	-	4	-	Практ. работа № 1
1	2-3	Т.1.3 Т.1.4	8	-	8	-	
1	4	Т.1.5	4	-	4	-	
1	5-6	Т.1.6	8	-	8	-	
1	7-9	Т.1.7 Т.1.8	12	-	12	-	
1	10-12	Тема 2 Т.2.1	12	-	12	-	Задания курсовой работы № 1 Практ. работа № 2
1	13-15	Т.2.2	12	-	12	-	
1	16-18	Т.2.3	12	-	12	-	
		<b>Итого за 1 семестр:</b>	<b>72</b>	-	<b>72</b>	-	30
2	1-3	Т.2.4	12	-	12	-	Задания курсовой работы № 2
2	4-6	Т.2.5	12	-	12	-	
2	7-9	Т.2.6	12	-	12	-	
2	10-12	Т.2.7	12	-	12	-	
2	13-15	Т.2.8	12	-	12	-	
2	16-18	Т.2.9	12	-	12	-	
		<b>Итого за 2 семестр:</b>	<b>72</b>	-	<b>72</b>	-	30
3	1-3	Тема 3 Т.3.1	12	-	12	-	Практ. работа № 3
3	4-6	Т.3.2	12	-	12	-	
3	7-9	Т.3.3	12	-	12	-	
3	10-12	Т.3.4	12	-	12	-	
3	13-18	Т.3.5	24	-	24	-	Задания курсовой работы № 3
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>72</b>	-	<b>72</b>	-	30
4	1-3	Т.3.6	12	-	12	-	Практ. работа № 4
4	4-6	Т.3.7	12	-	12	-	
4	7-9	Т.3.8	12	-	12	-	
4	10-12	Т.3.9	12	-	12	-	
4	13-15	Т.3.10	12	-	12	-	
4	16-18	Т.3.11 Т.3.12	12	-	12	-	Практ. работа № 4 Задания курсовой работы № 4
		<b>Итого за 4 семестр:</b>	<b>72</b>	-	<b>72</b>	-	30
5	1-6	Тема 4 Т.4.1	24	-	24	-	Практ. работа № 5
5	7-12	Т.4.2	24	-	24	-	
5	13-18	Т.4.3	24	-	24	-	Задания курсовой работы № 5
		<b>Итого за 5 семестр:</b>	<b>72</b>	-	<b>72</b>	-	30
6	1-3	Т.4.4	12	-	12	-	Задания курсовой работы № 6

[Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
6	4-6	T.4.5	12	-	12	-	Практ. работа № 6
6	7-9	T.4.6	12	-	12	-	
6	10-18	T.4.7	36	-	36	-	
		<b>Итого за 6 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>30</b>
7	1-9	Тема 5 T.5.1	36	-	36	-	Задания курсовой работы № 7
7	10-18	T.5.2	36	-	36	-	Практ. работа № 7
		<b>Итого за 7 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>30</b>
8	1-6	T.5.3	24	-	24	-	
8	7-18	T.5.4	48	-	48	-	Задания курсовой работы № 8
		<b>Итого за 8 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>30</b>
9	1-6	T.5.5	24	-	24	-	Практ. работа № 8
9	7-12	T.5.6	24	-	24	-	
9	13-18	T.5.7	24	-	24	-	Задания курсовой работы № 9
		<b>Итого за 9 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>30</b>
10	1-4	T.5.8	16	-	16	-	Практ. работа № 9
10	5-9	T.5.9	20	-	20	-	Задания курсовой работы № 10
		<b>Итого за 10 семестр:</b>	<b>36</b>	<b>-</b>	<b>36</b>	<b>-</b>	<b>30</b>
11	1-8	T.5.10	36	-	32	40	Задания курсовой работы № 11
		<b>Итого за 11 семестр:</b>	<b>72</b>	<b>-</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>30</b>
		<b>Итого:</b>	<b>756</b>	<b>-</b>	<b>716</b>	<b>40</b>	

### 3.2 Другие виды занятий

Предусмотрено посещение профессиональных фестивалей и выставок.

### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

#### 3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

В каждом семестре выполняется 1 курсовая работа:

- № 1. Законы механического движения и формы их проявления.
- № 2. Разработка сцены с группой неодушевленных предметов разной формы и веса.
- № 3. Формы движения и полета птиц
- № 4. Формы движения животных.
- № 5. Походка человека.
- № 6. Движения человека: бег, прыжок, начало движения и остановка.
- № 7. Выразительная мимика лица человека.
- № 8. Игровая сцена с участием персонажа и неодушевленного предмета.
- № 9. Тапцевальная сцена под музыку. Работа с музыкальной фонограммой.
- № 10. Концертный или цирковой номер.
- № 11. Эпизод с оригинальными персонажами.

#### 3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

#### 3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Не предусмотрено

### 3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

### 3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

### 3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

### 3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

### 3.3.8 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	Балльно-рейтинговая система	Мастер-класс	посещение профессиональных фестивалей, выставок	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
T.1-5															

## 5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1 Рекомендуемая литература

#### 5.1.1 Основная литература

1. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник : учеб. пособие / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М. : Квадрига, 2009. - 96 с.
2. Петров, А.А. Классическая анимация: нарисованное движение : учебное пособие / А.А. Петров ; Всероссийский гос. университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК). - М. : ВГИК, 2010. - 197 с.

Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277582>

#### 5.1.2 Дополнительная литература

1. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. / Ю. Б. Норштейн. - М. : Красная площадь, 2008.
2. Петров, А.А. Классическая анимация: нарисованное движение : учебное пособие / Ф.С. Хитрук «Профессия - аниматор» 2 т., издательство Гаятри, 2008.



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

## 5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Методуказания по выполнению курсовых работ

## 5.3 Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Графический пакет	Flash Professional	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиторных для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Premiere Pro	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	PhotoShop	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	After Effects	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Krita	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	

### 5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.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://bibli-online.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

## 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 передает список рекомендуемой литературы студентам);

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу.

- ратуру 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

Мастерская, оборудованная профессиональными спецстолами со стеклом и лампами, компьютерами и сканером.

## 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	Практические работы	9 практических работ по 1 заданию

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
3	Задания курсовых работ	№ 1- 3 задания № 2- 1 задание № 3- 1 задание № 4- 3 задания № 5- 1 задание № 6- 1 задание № 7- 1 задание № 8- 1 задание № 9- 2 задания № 10- 2 задания № 11- 3 задания

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)
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:

Выполняются задания по отработке практических навыков в соответствии с темой занятия:

Практическая работа № 1. Введение в профессию. Получение знаний о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии. Изучение техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке.

Практическая работа № 2. Законы механического движения и формы их проявления. Наблюдение, анализ и обобщение явлений окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики.

Практическая работа № 3. Формы движения птиц. Сбор, анализ, интерпретация и фиксация явлений и образов окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства.

Практическая работа № 4. Формы движения животных. Через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражение своего творческого замысла при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации.

Практическая работа № 5. Походка человека. Применение в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы и анатомии.

Практическая работа № 6. Формы движения человека. Владение техникой и технологией создания изобразительного мультдвижения и компьютерной графики.

Практическая работа № 7. Мимика, жестикуляция и артикуляция человека. Применение на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения.

Практическая работа № 8. Взаимодействие разных характеров, поведения и реакция их на заданную ситуацию. Создать игровую сцену с участием двух разнохарактерных условных персонажей. Анимационный эпизод (разработка МЛТ сцены под фонограмму) Пауза и статика; вход и выход из статике. Профессиональное применение художественных материалов, техник и технологий, используемые в творческом процессе в области анимации и компьютерной графики.

Практическая работа № 9. Образ и характер (движение души). Создание на высоком художественном уровне авторского анимационного клипа по заданной музыкальной теме в оригинальной технике исполнения, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.

Перечень заданий для курсовых работ:

#### **1 семестр**

Курсовая работа № 1 «Законы механического движения и формы их проявления»:

Задание: Выполнить графическую композицию, включающую персонаж и какой-либо объект. Задание выполняется парно: сначала все студенты выполняют компановки и записывают съемочные листы. Затем они разбиваются по парам, меняются работами и выполняют фазовку по чужим компановкам и съемочным листам. Снимают мультипликат под камерой. Оценка за задание выставляется с учетом мнения обоих участников рабочей группы.

#### **2 семестр**

Курсовая работа № 2 «Сцена с группой неодушевленных предметов разной формы и веса»:

Задание: Выполнить графическую композицию из группы неодушевленных тел разной формы, массы, величины. Сцена взаимодействия фигур должна иметь смысловое решение.

#### **3 семестр**

Курсовая работа № 3 «Формы движения и полета птиц. Игровая сценка с фантазийной птичкой»:

Задание: На заранее разработанном графическом образе фантазийной птицы выполнить характерный взлет, полет и приземление (на воду, на ветку, на горизонтальную поверхность и пр.) заданной птицы. Обращать внимание на соответствие образа птицы и характера ее движений (взмах крыльев, поворот головы, движения в полете и т.д.)

#### **4 семестр**

Курсовая работа № 4 «Формы движения животных. Игровая сцена с выбранным животным»:

Задание: Собрать графический материал о выбранном животном (черепаха, мышь, лошадь, слон, крокодил, корова, антилопа, кошку, медведь, бобр, еж и т.д.). Разработать на основе этого мате-

риала анимационный персонаж. Изучить характеры передвижений выбранного персонажа. Разыграть заданную ситуацию (персонаж проснулся, персонаж ест и так далее).

#### **5 семестр**

##### Курсовая работа № 5 «Походка человека. Характерная походка»:

Задание: На основе собственных наблюдений и собранного графического материала (набросков, зарисовок, этюдов) передать характер походки различных персонажей (тяжелоатлет, манекшница, бабушка, ребенок).

#### **6 семестр**

##### Курсовая работа № 6 «Движения человека: бег, прыжок, начало движения и остановка»:

Задание: На основе собственных наблюдений и собранного графического материала (набросков, зарисовок, этюдов) передать характер движения одного и того же персонажа (тяжелоатлет, манекшница, бабушка, ребенок). Например: бег, резкая остановка, присел на скамейку, вскочил, подпрыгнул, упал и т.д.

#### **7 семестр**

##### Курсовая работа № 7 «Выразительная мимика лица человека»:

Задание: На основе собственных наблюдений и собранного графического материала (набросков, зарисовок, копий) передать выражения мимики различных персонажей (ребенок, дедушка, продавец, начальник). Обращать внимание на характер выбранного персонажа и соответствие гримасы.

#### **8 семестр**

##### Курсовая работа № 8 «Игровая сцена с участием персонажа и неодушевленного предмета»:

Задание: Выполнить мультипликацию на основе заранее заготовленной графической композиции с участием персонажа и неодушевленного предмета (девочка с мячиком, дама с губной помадой, крокодил с бабочкой и т.д.).

#### **9 семестр**

##### Курсовая работа № 9 «Танцевальная сцена под музыку. Работа с музыкальной фонограммой»:

Задание: Разработать композицию с участием двух персонажей в танце (кадриль, вальс, летка-енка и пр.). Подобрать соответствующее музыкальное сопровождение.

#### **10 семестр**

##### Курсовая работа № 10 «Концертный или цирковой номер»:

Задание: Разработать композицию с участием двух и более персонажей для концертного или циркового номера. Подобрать соответствующее музыкальное и шумовое сопровождение.

#### **11 семестр**

##### Курсовая работа № 11 «Эпизод с оригинальными персонажами»:

Задание: С целью подготовки к предстоящему дипломному проектированию разработать образ и характер оригинального персонажа. Разработать характер походки и мимику. Разыграть с этим персонажем различные сцены, подобрав соответствующее музыкальное и шумовое сопровождение.

#### **Критерии зачетной оценки:**

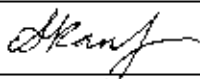

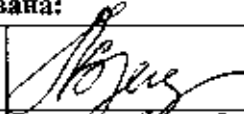
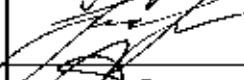

##### «Зачтено»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;

- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

**«Не зачтено»**

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графики и анимации		профессор	А.Б.Караев	
2	Кафедра графики и анимации		преподаватель	Ю.В. Томилов	
<b>Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании кафедры и согласована:</b>					
Заведующая кафедрой графики и анимации				Г.М.Бренькова	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Директор Института изобразительных искусств				О.В. Загребин	

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

		Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				Компоненты не освоены
Компоненты компетенций	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены	
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке; порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии, принципов действия кинотехники и освещения; основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилистических течений в киноискусстве; основ в области перепективы, анатомии; методики и технологии создания декораций в кино и на телевидении; необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.	
Умения*	Студент может применять свои знания и умения в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью. Студент способен: свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства; наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компью-					

<p><b>Личностные качества (умения в обучении)</b></p>	<p>терной графики; через 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; 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;</p> <p>применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знание принципов действия кинотехники и освещения; владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультяжничества и компьютерной графикой; работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики.</p>			
	<p><u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения, способность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала; владение лидерскими качествами, способность работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности;</u></p> <p><u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения, нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения</u></p> <p><u>Студент может сообщать собственное понимание, уме-</u></p>			



	<p>ния и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня; применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности; на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности; проводить самостоятельную творческую, методическую и научно-исследовательскую работу; через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения.</p>				
<p><b>Оценка по дисциплине</b></p>		<b>Ог.л.</b>	<b>Хор.</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>

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