



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 0bee798a4f3f54d9cdef24ba2aacf5ee7ab3710  
Действителен с 21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	учебная
Тип практики	ознакомительная
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в состав блока Б2 «Практика», в обязательную часть образовательной программы.

Практика базируется на освоении студентами дисциплин (разделов дисциплин) обязательной части образовательной программы: «Живопись», «Рисунок», «Общий курс композиции», «Мультипликат», «Художественная постановка», «Компьютерная графика».

Полученные знания и навыки применяются при освоении дисциплин: «История анимации», «Драматургия мультфильма», «Актерское мастерство», а так же при дальнейшем освоении разделов дисциплин: «Общий курс композиции», «Мультипликат», «Компьютерная графика», при прохождении учебной практики пленэрной.

## 3. Место и время проведения практики

База практики - кафедра графики и анимации УрГАХУ.

Практика проводится в конце 2 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики:

Код компетенции	Наименование компетенции
ОПК-1	Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления;
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-1	ОПК-1.1. знает приемы изобразительных средств рисунка, живописи для выражения художественного образа; ОПК-1.2. знает основные законы перспективы; ОПК-1.3. знает пластическую анатомию ОПК-1.4.

	умеет работать с цветом и цветовыми композициями; ОПК-1.6. умеет интерпретировать образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства
ОПК-3	ОПК-3.1. знает художественные материалы и техники, применяемые в графике; ОПК-3.2. умеет применять на практике знания техники и технологии материалов при работе над художественным произведением

### 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость учебной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 академических часов.

### 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки	
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>2/2</b>	Отчет о прохождении практики
1.1.	Вводная лекция (Знакомство с объемом работы и местом проведения практики)	1	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности	1	
<b>2.</b>	<b>Рабочий этап*</b>	<b>205/205</b>	Отчет о прохождении практики
2.1.	Тема 1. Работа Художника по персонажам: выбор 1-3 персонажей, эскизный поиск внешнего вида, выполнение персонажей в одной из техник создания анимации: пластилиновая, песочная, рисованная.	43	
2.2.	Тема 2. Работа Художника-фазовщика: первоначальная проба движения персонажей, прорисовка фаз движения героя.	45	
2.3.	Раздел 3. Работа Художника-фоновщика: создание фоновых рисунков.	45	
2.4.	Раздел 4. Работа Художника-прорисовщика: создание чистовых компонок (ключевых кадров) на основе изображений.	45	
2.5.	Раздел 5. Работа Художника-аниматора Разработка игровой сцены 5-10 секунд.	27	
<b>3.</b>	<b>Завершающий этап</b>	<b>9/9</b>	Отчет о прохождении практики
3.1.	Подготовка, оформление, представление отчета о прохождении практики	9	
	<b>Итого</b>	<b>216/216</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

\*с возможностью выезда на экскурсии в профильные организации

### 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Материалы рабочего этапа: 8 практических работ - графические изображения, фотоизображения персонажей, выполненных в одной из техник создания анимации (пластилиновая, песочная, рисованная), видеофайл. (1-3 шт);

Аттестация проводится кафедральной комиссией. Форма зачета: просмотр отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачет с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

## **8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики:**

### ***а) основная литература***

1. 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>
2. 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>
3. 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>
4. Паранюшкин, Р.В. Рисунок фигуры человека. [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Р.В. Паранюшкин, Е.Н. Трофимова. — СПб. : Лань, Планета музыки, 2015. — 104 с. Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/64347>
5. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник : учеб. пособие / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М. : Квадрига, 2009. - 96 с.

### ***б) дополнительная литература***

1. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор: В 2-х тт. — Т. 1-2. / Ф.С. Хитрук. – М.: Гаятри, 2008.

### ***в) Интернет-ресурсы***

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://bibli-online.ru/>
4. Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>
5. Старикова Ю.А. Индустрия моды. Конспект лекций. Учебное пособие- М.: А-Приор, 2009 : <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56287>

## **9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	

## **10. Материально-техническое обеспечение практики**

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), компьютерный класс, оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер).

Для рабочего этапа необходим компьютерный класс с возможностью выхода в интернет, учебная аудитория, оборудованная световым столом для съемки анимации.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013.

Программа практики разработана:

Профессор кафедры графики и анимации Черкасова О.Л.

Старший преподаватель кафедры графики и анимации Бадьянов В.А.

Программа одобрена на заседании кафедры графики и анимации

Заведующая кафедрой графики и анимации

доцент, кандидат искусствоведения , профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 0bee798a4f2f54d9cdeff24ba2aacf5ee7ab3710  
Действителен с 21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ ПЛЕНЭРНОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	учебная
Тип практики	пенэзная
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в состав блока Б2 «Практика», в обязательную часть образовательной программы.

Практика базируется на освоении студентами дисциплин 1-4 семестров: «Рисунок», «Живопись», «Художественная постановка», «Мультипликат», «Компьютерная графика», «Общий курс композиции».

Полученные знания и навыки применяются при освоении дисциплин образовательной программы: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики», «Художественная постановка», «Мультипликат», «Общий курс композиции», «Основы монтажа», «Технологии производства анимационных фильмов», при прохождении учебной практики творческой.

## 3. Место и время проведения практики

База практики – кафедра графики и анимации УрГАХУ.

Практика проводится в конце 4 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики

Код компетенции	Наименование компетенции
ОПК-1	Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления;
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах
ОПК-7	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-1	ОПК-1.1. знает приемы изобразительных средств рисунка, живописи для выражения художественного образа;

	<p>ОПК-1.2. знает основные законы перспективы;</p> <p>ОПК-1.3. знает пластическую анатомию</p> <p>ОПК-1.4. умеет работать с цветом и цветовыми композициями;</p> <p>ОПК-1.6. умеет интерпретировать образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства</p>
ОПК-2	<p>ОПК-2.1. знает основные законы композиционного построения изображения на картинной плоскости;</p> <p>ОПК-2.2. знает методику создания авторских произведений во всех видах профессиональной деятельности;</p> <p>ОПК-2.3. умеет применять теоретические, практические знания и навыки в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств, истории костюма, мировой материальной культуры и быта, полученные в процессе обучения в своей практической и творческой работе</p>
ОПК-3	<p>ОПК-3.1. знает художественные материалы и техники, применяемые в графике;</p> <p>ОПК-3.2. умеет применять на практике знания техники и технологии материалов при работе над художественным произведением</p>
ОПК-7	<p>ОПК-7.4. умеет выбирать и применять современные программные средства для решения профессиональных задач</p>

## 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость учебной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 академических часов.

## 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки	
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>4/4</b>	
1.1.	Вводная лекция, знакомство с объемом работы и местом проведения практики.	2	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности.	2	
<b>2.</b>	<b>Рабочий этап.</b>	<b>209/209</b>	
<b>2.1.</b>	<b><i>Тема 1. Этюды и зарисовки животных, птиц, Городские пейзажи.</i></b>	<b>130</b>	
2.1.1	Копирование иллюстраций в печатных изданиях (библиотеках), формат А 4(12-15 шт. зарисовки + этюды)	24	Отчет о прохождении практики
2.1.2	Рисование неподвижного объекта (экспонат музея природы), формат А 4 (20-25 шт. зарисовки + этюды).	28	



2.1.3	Зарисовки и этюды животных и птиц с натуры – в среде обитания (зоопарки, парки, городские лесопарки), формат А 4 (20-25 шт. зарисовки + этюды).	32	
2.1.4	Городские пейзажи (улицы города), формат А 4 (20 шт. зарисовки + этюды)	46	
2.2.	<b>Тема 2. Компьютерная обработка зарисовок животных и птиц.</b>	<b>79</b>	Отчет о прохождении практики
2.2.1	Компьютерная обработка традиционного рисованного мультипликата в программах Adobe Photoshop и Adobe After Effects (видеофайл). Работа с векторными и динамическими масками, работа с эффектами (фактура).	52	
2.2.2	Монтаж видео, 1 видеоролик продолжительностью 10-15 сек. (1 видеоролик).	27	
3.	<b>Завершающий этап</b>	<b>3/3</b>	Отчет о прохождении практики
3.1.	Подготовка, оформление отчета, запись видеоролика на диск, представление отчета о прохождении практики	3	
<b>Итого</b>		<b>216/216</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

## 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Материалы рабочего этапа:
  - этюды, зарисовки, животных и птиц.
  - этюды и зарисовки улиц города, архитектурных объектов.
  - видеоролик.

Аттестация проводится кафедральной комиссией. Форма зачета: просмотр представленных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачёт с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1.

## 8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети «Интернет», необходимых для проведения практики

### а) основная литература

1. Кадыйрова Л. Х. Пленэр: практикум по изобразительному искусству / Л. Х. Кадыйрова. – М.: Владос, 2012. – 104 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234853>
2. Желондиевская Л. В., Чуканова Е. С. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник: учеб. пособие / Л. В. Желондиевская. - М.: Квадрига, 2009. - 96 с.
3. Кайзер Н. В. Пленэр: учебно-методическое пособие / Н. В. Кайзер. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2014. – 78 с. – Режим доступа: : <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276225>
4. Бесчастнов Н. П. Цветная графика: учебное пособие. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014. – 224.

[http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=234837&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=234837&sr=1)

- 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>
- 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>

**б) дополнительная литература**

- Айзенбарт Б. Полный курс акварели для начинающих и студентов художественных вузов. - М.: Внешсигма, АСТ, 2001.
- Барщ А. О. Наброски и зарисовки. – М.: Искусство. 1970 г.
- Гурский Ю. А., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS - СПб. : Питер. 2011.- 688 С.
- Кирьянов Д. В. Видеоанимация: after Effects, Premiere Pro, Flash: самоучитель - СПб. : БХВ-Петербург, 2007
- Кирцер Ю.М. Рисунок и живопись. - М.: Высш.школа. 1997.
- Маслов Н.Я. Пленэр. Практика по изобразительному искусству. – М.: Просвещение, 1984
- Маэстри, Д. Компьютерная анимация персонажей- М. : Гаятри, 2007
- Могилевцев В. А. Наброски и учебный рисунок : учеб.пособие / В. А. Могилевцев. - СПб. : 4арт, 2011 ГрифУМО
- Солодчук, В. И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера - М. : Изд-во Ин-та Психотерапии, 2002
- Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор: в 2-х тт. – Т. 1-2. / Ф.С. Хитрук. – М.: Гаятри, 2008.
- Штаничева Н. С., Денисенко В. И. Живопись: учебное пособие для вузов, 2009.

**в) Интернет-ресурсы**

- Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.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/>

**9. Перечень информационных технологий, не используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	

## **10. Материально-техническое обеспечение практики**

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер).

Для рабочего этапа (тема 2) необходимы:

- аудитория, оборудованная учебной мебелью (столами и стульями),
- компьютерный класс с возможностью выхода в интернет, учебная аудитория, библиотечный и видео-фонды.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013

Программу практики разработал:  
Доцент кафедры КХП Загребина Н.М.

Программа одобрена на заседании кафедры графики и анимации  
Заведующая кафедрой графики и анимации  
доцент, кандидат искусствоведения , профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:  
Директор библиотеки Нохрина Н.В.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат: 0bee798a4f2f54d9c1ef24ba2a0cf5ee7ab3710  
Действителен с 21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ ТВОРЧЕСКОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	учебная
Тип практики	творческая
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в состав блока Б2 «Практика», в обязательную часть образовательной программы.

Практика базируется на освоении студентами дисциплин 1-6 семестра: «Общий курс композиции», «Мультипликат», «Художественная постановка», «Компьютерная графика», «Технологии производства анимационных фильмов».

Полученные знания и навыки применяются при освоении дисциплин и разделов дисциплин: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» (7-11 семестр), «Операторское мастерство», «Технологии кинопроизводства», «Основы производства рекламы», «Мультипликат» (7-11 семестры), «Основы монтажа», при прохождении производственной практики творческой.

## 3. Место и время проведения практики

База практики – кафедра графики и анимации УрГАХУ.

Практика проводится в конце 6 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики

Код компетенции	Наименование компетенции
ОПК-1	Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления;
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах
ОПК-7	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-1	ОПК-1.1. знает приемы изобразительных средств рисунка, живописи для выражения художественного образа; ОПК-1.2.

	<p>знает основные законы перспективы; ОПК-1.3.</p> <p>знает пластическую анатомию ОПК-1.4.</p> <p>умеет работать с цветом и цветовыми композициями; ОПК-1.6.</p> <p>умеет интерпретировать образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства</p>
ОПК-2	<p>ОПК-2.1.</p> <p>знает основные законы композиционного построения изображения на картинной плоскости; ОПК-2.2.</p> <p>знает методику создания авторских произведений во всех видах профессиональной деятельности; ОПК-2.3.</p> <p>умеет применять теоретические, практические знания и навыки в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств, истории костюма, мировой материальной культуры и быта, полученные в процессе обучения в своей практической и творческой работе</p>
ОПК-3	<p>ОПК-3.1.</p> <p>знает художественные материалы и техники, применяемые в графике; ОПК-3.2.</p> <p>умеет применять на практике знания техники и технологии материалов при работе над художественным произведением</p>
ОПК-7	<p>ОПК-7.4.</p> <p>умеет выбирать и применять современные программные средства для решения профессиональных задач</p>

## 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость учебной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 академических часов.

## 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки	
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>2/2</b>	отчет о прохождении практики
1.1.	Вводная лекция (Знакомство с объемом работы и местом проведения практики)	1	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности	1	
<b>2.</b>	<b>Рабочий этап.</b>	<b>205/205</b>	отчет о прохождении практики,
2.1.	<b>Раздел 1 Проектно-творческий</b>	<b>85</b>	
2.1.1	Тема 1. Разработка сюжета: поиск, написание и утверждение сценария и графических зарисовок героев.	31	
2.1.2.	Тема 2. Раскадровка (рисунки в виде комикса, используемые для визуализации последующей анимации).	54	
2.2	<b>Раздел 2. Исполнительский</b>	<b>120</b>	
2.2.1.	Тема 1. Выполнение мультипликата с применением различных графических приемов	120	

	изображения: отработка приемов; работа с фонами; модельные листы; выполнение аниматика.		
<b>3.</b>	<b>Завершающий этап</b>	<b>9/9</b>	отчет о прохождении практики
3.1.	Подготовка, оформление, представление отчета о прохождении практики		
	<b>Итого</b>	<b>216/216</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

## 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Описание выполненной работы
4. Материалы рабочего этапа:
  - Раздел 1 – сценарий, графические зарисовки.
  - Раздел 2 – диск с видеофайлом.

Аттестация проводится руководителем практики от кафедры. Форма зачета: просмотр предоставленных отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачёт с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

## 8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики:

### а) основная литература

1. Гурский Ю. А. Компьютерная графика / Ю. А. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб.: Питер, 2011. - 688 с.
2. Петров М.Н. Компьютерная графика: учебник для вузов / М. Н. Петров. - 3-е изд. - СПб.: Питер, 2011. - 544 с.
3. Боресков, А. В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения [Электронный ресурс] / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. - М.: Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. - 5864040614. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>
4. Костюкова, Н. И. Введение в компьютерную графику. Методические рекомендации [Электронный ресурс] / Н. И. Костюкова. - : Сибирское университетское издательство, 2003. - 80 с. - 5-94087-105-4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57174>
5. 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>
6. 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>
7. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник : учеб. пособие / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М. : Квадрига, 2009. - 96 с.
8. 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>

**б) дополнительная литература**

1. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. / Ю. Б. Норштейн. - М. : Красная площадь, 2008.
2. 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. ин-т культуры. Кемерово : КГИК, 2016. - 235 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>
4. Олби, Т. Компьютерная графика в кинематографе. Создание фильма «Призрачный воин» / Т. Олби ; пер. И. Чумаченко. - М. : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. - 368 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227070>

**в) Интернет-ресурсы**

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
4. Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

**9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	

**10. Материально-техническое обеспечение практики**

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер).

Для рабочего этапа необходима учебная аудитория,, оборудованная профессиональными столами со стеклом и лампами, компьютерный класс с необходимым программным обеспечением, сканером, фото- и видеоаппаратурой.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013.

Программа практики разработана:

Профессор кафедры графики и анимации Черкасова О.Л.

Старший преподаватель кафедры графики и анимации Климова И.С.

Программа одобрена на заседании кафедры графики и анимации

Заведующая кафедрой графики и анимации

доцент, кандидат искусствоведения , профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.





МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 0bee798a4f2f54d9cdef24ba2aacf5ee7ab3710  
Действителен с 21.04 2021 по 21.07 2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ТВОРЧЕСКОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	производственная
Тип практики	творческая
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в блок Б2 «Практика», в часть образовательной программы, формируемую участниками образовательных отношений.

Практика базируется на освоении студентами дисциплин 1-8 семестра: «Общий курс композиции» (1-5 семестр), «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» (6-8 семестры), «Мультипликат» (1-8 семестры), «Компьютерная графика» (1-8 семестры), «Художественная постановка» (5-8 семестры), «Драматургия анимационного кино», «Звуковое оформление фильма» (8 семестр) «Технология производства анимационных фильмов» (3-6 семестры). «История кино».

Полученные знания и навыки применяются при освоении дисциплин и разделов дисциплин: «Художественная постановка» (9-10 семестры), «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» (9-11 семестры) «Звуковое оформление фильма» (9-11 семестр), «Компьютерная графика» (9-11 семестры), «Мультипликат» (9-11 семестры), «Основы монтажа», «Операторское мастерство», при прохождении производственной практики технологической.

## 3. Место и время проведения практики

База практики - кафедра графики и анимации УрГАХУ, профильные организации сферы киноиндустрии.

Практика проводится в конце 8 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики.

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК-1	Способен свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации
ПК-3	Способен владеть методиками проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения
ПК-4	Способен владеть техникой и технологией создания персонажей, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой: способен создать и выразить характер и состояния персонажа через пластическое движение

4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ПК-1	<p>ПК-1.1. знает специфику различных выразительных средств, техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-1.2. умеет свободно применять техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-1.3. умеет выражать свой творческий замысел, на высоком художественном уровне используя специфику различных выразительные средств, техники и технологии изобразительного искусства в авторской анимации и художественно- техническом оформлении медиапродукции, систем и объектов визуальной информации</p>
ПК-3	<p>ПК-3.1. знает методики проведения комбинированных съемок в анимации;</p> <p>ПК-3.2. знает основные виды и приемы комбинированных съемок;</p> <p>ПК-3.3. знает принципы работы современной киноаппаратуры и осветительного оборудования;</p> <p>ПК-3.4. умеет использовать различные приемы комбинированной съемки;</p> <p>ПК-3.5. умеет применять методы комбинированных съемок при создании аудиовизуального произведения</p>
ПК-4	<p>ПК-4.1. знает основные законы и принципы построения мультдвижения;</p> <p>ПК-4.2. знает техники и технологии создания движения в объемной анимации;</p> <p>ПК-4.3. умеет создавать мизансцены по законам кинодраматургии и мультдвижения с учетом различных анимационных технологий;</p> <p>ПК-4.4. умеет выразить характер анимационного персонажа средствами мультдвижения в различных анимационных технологиях;</p> <p>ПК-4.5. умеет разыграть взаимодействие персонажей в эпизоде в различных анимационных технологиях</p>

### 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость производственной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 академических часов.

### 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки	
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>2/2</b>	отчет о прохождении практики
1.1.	Вводная лекция. Знакомство с объемом работы и местом проведения практики*	2	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности		

<b>2.</b>	<b>Рабочий этап.</b>	<b>205/205</b>	
2.1.	<b>Раздел 1. Проектно-творческий</b>	<b>118</b>	
2.1.1	<b>Тема 1.</b> Разработка информационного видеоролика (анимационная инфографика, наглядная и быстрая подача информации). - утверждение темы, художественной концепции видеосюжета. Разработки видеоряда, раскадровки. - подборка графических приемов для отражения наглядности выбранной тематики.	118  62  56	отчет о прохождении практики, отзыв руководителя от организации*
2.2.	<b>Раздел 2. Исполнительский</b>	<b>87</b>	
2.2.1	<b>Тема 1.</b> Съёмка информационного видеоролика	87	
<b>3.</b>	<b>Завершающий этап</b>	<b>9/9</b>	
3.1.	Подготовка, оформление, представление отчета о прохождении практики		отчет о прохождении практики
	<b>Итого</b>	<b>216/216</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

\*в случае прохождения практики в профильной организации

## 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Отзыв о деятельности студентов в период прохождения практики от организации, в которой студент проходил практику, на бланке организации (при наличии), заверенный подписью руководителя организации и печатью организации (при наличии) / при прохождении практики в профильной организации
4. Описание выполненной работы (включая характеристику базы практики при прохождении практики в профильной организации).
5. Материалы рабочего этапа:  
Раздел 1 – графические зарисовки.  
Раздел 2 – видеофайл.

Аттестация проводится кафедральной комиссией. Форма зачета: просмотр предоставленных отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачёт с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

## 8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики

### а) основная литература

1. 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>
2. Петров М.Н. Компьютерная графика: учебник для вузов / М. Н. Петров. - 3-е изд. - СПб.: Питер, 2011. - 544 с.

3. Трошина, Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г.В. Трошина. - Новосибирск : НГТУ, 2010 - 99 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305>
4. 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>
5. Мариевская, Н.Е. Нелинейное время фильма / Н.Е. Мариевская . - М. : ВГИК, 2014. - 132 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277458>
6. Сидоренко, В.И. От идеи к бюджету фильма : учебное пособие / В.И. Сидоренко ; Всероссийский гос. ин-т кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК). - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2016. - 256 с.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=447140>

**б) дополнительная литература**

1. Анашкина, Н. А. Режиссура телевизионной рекламы : учеб. пособие / под ред. проф. Л. М. Дмитриевой. - М. : Юнити-Дана, 2008. – 207 с. (гриф УМО)
2. Мировая художественная культура: изобразительное искусство, музыка и театр / Е. П. Львова [и др.]. – СПб.: Питер, 2008. – 432 с.
3. 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>
4. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений : учебное пособие / Е.Ю. Светлакова. - Кемерово : КемГУКИ, 2011. - 152 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228138>
5. Григорьева, И. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс] / И. В. Григорьева. - М.: Прометей, 2012. - 298 с. - 978-5-4263-0115-3. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211721>
6. Боресков, А. В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения [Электронный ресурс] / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. - М.: Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. - 5864040614. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>
7. Джошуа, П. Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу [Электронный ресурс] / П. Джошуа. - : ДМК Пресс - 400 с. - 5-94074-360-9.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=86153>
8. Костюкова, Н. И. Введение в компьютерную графику. Методические рекомендации [Электронный ресурс] / Н. И. Костюкова. - : Сибирское университетское издательство, 2003. - 80 с. - 5-94087-105-4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57174>
9. Крылов, В. А. Драматургия [Электронный ресурс] / В. А. Крылов. - М.: Директ-Медиа, 2012. - 47 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96532>
10. Рознатовская, А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 / А.Г. Рознатовская. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 80 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209>

**в) Интернет-ресурсы**

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblionline.ru/>

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

**9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Autodesk Education Master Suite	Лицензионная программа	

**10. Материально-техническое обеспечение практики**

При проведении практики в УрГАХУ: для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер); для рабочего этапа необходима мастерская, оборудованная профессиональными спец.столами со стеклом и лампами, компьютерный класс с необходимым программным обеспечением, сканером, фото- и видеоаппаратурой.

При прохождении практики в организации материально-техническое обеспечение рабочего этапа практики осуществляется принимающей стороной в соответствии с договором о практической подготовке обучающихся.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013.

Программа практики разработана:

Профессор кафедры графики и анимации Черкасова О.Л.

Старший преподаватель кафедры графики и анимации Комаров А.Ю.

Программа одобрена на заседании кафедры Графика и анимация

Заведующая кафедрой графики и анимации

доцент, кандидат искусствоведения , профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 0bee798a4f2f54d3cdef24ba2aacf5ee7ab3710  
Действителен с 21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	производственная
Тип практики	технологическая
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в блок Б2 «Практика», в часть образовательной программы, формируемую участниками образовательных отношений.

Практика базируется на освоении студентами дисциплин 1-10 семестра: «Рисунок» (1-10 семестр), «Живопись» (1-10 семестр), «Общий курс композиции», «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» (7-10 семестр), «Мультипликат» (1-10 семестр), «Компьютерная графика» (1-10 семестр), «Художественная постановка», «История анимации», «Драматургия анимационного кино», «Технология производства анимационных фильмов», «История кино», «Основы монтажа», «Звуковое оформление фильма», «Операторское мастерство».

Полученные знания и навыки применяются при дальнейшем освоении дисциплин: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» (11 семестр), «Компьютерная графика» (11 семестр), «Мультипликат» (11 семестр), при прохождении производственной преддипломной практики.

## 3. Место и время проведения практики

База практики - кафедра графики и анимации УрГАХУ, профильные организации сферы киноиндустрии..

Практика проводится в конце 10 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК-1	Способен свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации
ПК-2	Способен к созданию на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики путем выражения своего творческий замысла через чувственно – художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление, используя специфику выразительных средств
ПК-3	Способен владеть методиками проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения
ПК-4	Способен владеть техникой и технологией создания персонажей, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой; способен создать и выразить характер и состояния персонажа через пластическое движение



ПК-5	Способен применять основные принципы звукового оформления аудио - визуального произведения, иметь представление о музыкальной драматургии, как системе средств и приемов воплощения художественного замысла аудио - визуального произведения
------	--

#### 4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК-1	<p>ПК-1.1. знает специфику различных выразительных средств, техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-1.2. умеет свободно применять техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-1.3. умеет выражать свой творческий замысел, на высоком художественном уровне используя специфику различных выразительные средств, техники и технологии изобразительного искусства в авторской анимации и художественно- техническом оформлении медиапродукции, систем и объектов визуальной информации</p>
ПК-2	<p>ПК-2.1. знает методы и приемы создания авторских художественных произведений в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-2.2. знает технику и технологию создания авторских художественных произведений в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-2.3. умеет создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации и областях профессиональной деятельности;</p> <p>ПК-2.4. умеет анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, применяя выразительные средства анимации и компьютерной графики;</p> <p>ПК-2.5. умеет выражать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания авторских художественных произведений в области изобразительного искусства авторской анимации и художественно-технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации</p>
ПК-3	<p>ПК-3.1. знает методики проведения комбинированных съемок в анимации;</p> <p>ПК-3.2. знает основные виды и приемы комбинированных съемок;</p> <p>ПК-3.3. знает принципы работы современной киноаппаратуры и осветительного оборудования;</p>

	ПК-3.4. умеет использовать различные приемы комбинированной съемки; ПК-3.5. умеет применять методы комбинированных съемок при создании аудиовизуального произведения
ПК-4	ПК-4.1. знает основные законы и принципы построения мультдвижения; ПК-4.2. знает техники и технологии создания движения в объемной анимации; ПК-4.3. умеет создавать мизансцены по законам кинодраматургии и мультдвижения с учетом различных анимационных технологий; ПК-4.4. умеет выразить характер анимационного персонажа средствами мультдвижения в различных анимационных технологиях; ПК-4.5. умеет разыграть взаимодействие персонажей в эпизоде в различных анимационных технологиях
ПК-5	ПК-5.1. знает историю и классификацию музыкальных произведений; ПК-5.2. знает основы и принципы звукового оформления аудиовизуального произведения; ПК-5.3. умеет применять принципы звукового оформления аудиовизуального произведения; ПК-5.4. умеет воплощать художественный замысел аудиовизуального произведения средствами музыкальной драматургии;

## 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость учебной практики составляет 15 зачетных единиц, 540 академических часов.

## 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки	
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>4/4</b>	
1.1.	Вводная лекция. Знакомство с объемом работы и местом проведения практики	3	отчет о прохождении практики
1.2.	Инструктаж по технике безопасности	1	
<b>2.</b>	<b>Рабочий этап</b>	<b>518/518</b>	
2.1.	<i>Раздел 1. Подготовительный</i>	<b>200</b>	отчет о прохождении практики
2.1.1.	<i>Тема 1.</i> Сбор материала, просмотр аналогов (анимационных фильмов), выбор техники исполнения, персонажей и характеров, используемых для раскрытия темы.	48	
2.1.2.	<i>Тема 2.</i> Создание графической композиции будущего фильма, стиливого решения, Разработка образов персонажей для фильма (музыкального клипа, рекламного ролика, анимационной заставки и т.д.), разработка фор-эскизов идей проекта (фоновое, атмосферное решение).	152	
			отзыв руководителя от организации*

2.2.	<b>Раздел 2. Технологический</b>	<b>318</b>	
2.2.1.	Тема 1. Проработка технологии изготовления фильма: мультипликат, выполнение аниматика, (с проработкой отдельных сцен), прорисовка фаз, заливка отдельных сцен фильма для итогового решения, работа со звуком, монтаж.	318	
<b>3.</b>	<b>Завершающий этап</b>	<b>18/18</b>	отчет о прохождении практики
3.1. 3.2.	Подготовка, оформление, представление отчета о прохождении практики	18	
	<b>Итого</b>	<b>540/540</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

\*в случае прохождения практики в профильной организации

### 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Отзыв о деятельности студентов в период прохождения практики от организации, в которой студент проходил практику, на бланке организации (при наличии), заверенный подписью руководителя организации и печатью организации (при наличии) / Отзыв руководителя практики от кафедры (\*).
4. Описание выполненной работы (включая характеристику базы практики при прохождении практики в профильной организации\*).
5. Материалы рабочего этапа:  
Раздел 1: Описание выбранной темы, подготовительные материалы, аналоги.  
Разделы 2-7: графические зарисовки, изображения, видео-файлы (1-3 шт.).

\* в случае прохождения практики в профильной организации

Аттестация проводится кафедральной комиссией. Форма зачета: просмотр предоставленных отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачет с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

### 8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики

#### а) 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. Мастерство продюсера кино и телевидения : учебник / под ред. П.К. Огурчикова, В.И. Сидоренко, В.В. Падейского. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 860 с. : - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114715>
3. Анашкина, Н. А. Режиссура телевизионной рекламы : учеб. пособие / под ред. проф. Л. М. Дмитриевой. - М. : Юнити-Дана, 2008. – 207 с. (гриф УМО).
4. Гурский, Ю. А. Компьютерная графика / Ю. А. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб. : Питер, 2011. - 688 с.
5. Сидоренко, В.И. От идеи к бюджету фильма : учебное пособие / В.И. Сидоренко ; Всероссийский гос. ин-т кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК). - М. :

ЮНИТИ-ДАНА, 2016. - 256 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=447140>

6. 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>

#### **б) дополнительная литература**

1. Мировая художественная культура. XX век : кино, театр, музыка / Л.М. Баженова [и др.]. - СПб. : Питер, 2008. - 432 с.
2. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. / Ю.Б. Норштейн. - М. : Красная площадь, 2008.
3. Севашко, А.В. Звукорежиссура и запись фонограмм / А.В. Севашко. - М.: Додэка XXI, Альтекс, 2007. ЭБС Лань ([lanbook.com](http://lanbook.com))
4. Фундаментальные основы кинопроизводства / Джейн Барнуэл: пер. с англ. М. Еремеевой. - М. : Тридэ кукинг, 2010. - 208 с
5. Бернадская, Ю. С. Звук в рекламе [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю. С. Бернадская. - М.: Юнити-Дана, 2007. - 136 с. - 978-5-238-01245-2. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83263>
6. Загуменов, А. П. Компьютерная обработка звука [Электронный ресурс] / А. П. Загуменов. - М.: ДМК Пресс, 2006. - 384 с. - 5-89818-035-4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=131024>
7. Николаева, Т. М. От звука к тексту [Электронный ресурс] / Т. М. Николаева. - М.: Языки русской культуры, 2000. - 681 с. - 5-7859-0117-Х. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211401>

#### **в) Интернет-ресурсы**

Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>

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

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

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

### **9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Autodesk Education Master Suite в составе:	Лицензионная программа	

## **10. Материально-техническое обеспечение практики**

При проведении практики в УрГАХУ: для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер); для рабочего этапа необходима мастерская, оборудованная профессиональными спец.столами со стеклом и лампами, компьютерный класс с необходимым программным обеспечением, сканером, фото- и видеоаппаратурой.

При прохождении практики в профильной организации материально-техническое обеспечение рабочего этапа практики осуществляется принимающей стороной в соответствии с договором о практической подготовке обучающихся.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013.

Программа практики разработана:

Профессор кафедры графики и анимации Черкасова О.Л.

Старший преподаватель кафедры графики и анимации Комаров А.Ю.

Программа одобрена на заседании кафедры Графика и анимация

Заведующая кафедрой графики и анимации

доцент, кандидат искусствоведения , профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(«УрГАХУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 0bee798a4f2f54d9cdef124ba2aac15ee7ab3710  
Действителен с 21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ПРЕДДИПЛОМНОЙ**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург 2020

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) ее проведения

Вид практики	производственная
Тип практики	преддипломная
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в блок Б2 «Практика», в обязательную часть образовательной программы -.

Практика обобщает комплекс освоенного студентами материала дисциплин 1-11 семестра: «Рисунок», «Живопись», «Общий курс композиции», «Мультипликат», «Компьютерная графика», «История анимации», «Актерское мастерство», «Драматургия анимационного кино», «Технология производства анимационных фильмов», «История кино», «Основы монтажа», «Звуковое оформление фильма», «Операторское мастерство», «Мастерство художника анимации и компьютерной графики», «Технология кинопроизводства», учебных и производственных практик 1-5 годов обучения

Практика проводится для выполнения выпускной квалификационной работы.

## 3. Место и время проведения практики

База практики - кафедра графики и анимации УрГАХУ.

Практика проводится на 6 курсе после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики

Код компетенции	Наименование компетенции
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
ОПК-1	Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах
ОПК-5	Способен свободно ориентироваться в культурно - исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах
ПК-1	Способен свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации
ПК-2	Способен к созданию на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики путем выражения своего творческий замысла через

	чувственно - художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление, используя специфику выразительных средств
ПК-3	Способен владеть методиками проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения
ПК-4	Способен владеть техникой и технологией создания персонажей, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой; способен создать и выразить характер и состояния персонажа через пластическое движение
ПК-5	Способен применять основные принципы звукового оформления аудио - визуального произведения, иметь представление о музыкальной драматургии, как системе средств и приемов воплощения художественного замысла аудио - визуального произведения

#### 4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения:

Код компетенции	Наименование компетенции
УК-2	УК-2.3. умеет формулировать задачи для достижения цели проекта, значимость ожидаемых результатов проекта; УК-2.4. умеет выбирать оптимальные решения задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм; УК-2.5. умеет оценивать решение поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами проекта
ОПК-1	ОПК-1.6. умеет интерпретировать образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства
ОПК-2	ОПК-2.3. умеет применять теоретические, практические знания и навыки в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств, истории костюма, мировой материальной культуры и быта, полученные в процессе обучения в своей практической и творческой работе
ОПК-3	ОПК-3.2. умеет применять на практике знания техники и технологии материалов при работе над художественным произведением
ОПК-5	ОПК-5.6. умеет применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства
ПК-1	ПК-1.1. знает специфику различных выразительных средств, техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации; ПК-1.2. умеет свободно применять техники и технологии изобразительного искусства в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации; ПК-1.3. умеет выражать свой творческий замысел, на высоком художественном уровне используя специфику различных выразительных средств, техники и технологии изобразительного искусства в авторской анимации и художественно-техническом оформлении медиапродукции, систем и объектов визуальной информации



ПК-2	<p>ПК-2.1. знает методы и приемы создания авторских художественных произведений в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-2.2. знает технику и технологию создания авторских художественных произведений в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации;</p> <p>ПК-2.3. умеет создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в области авторской анимации и художественно - технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации и областях профессиональной деятельности;</p> <p>ПК-2.4. умеет анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, применяя выразительные средства анимации и компьютерной графики;</p> <p>ПК-2.5. умеет выражать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания авторских художественных произведений в области изобразительного искусства авторской анимации и художественно- технического оформления медиапродукции, систем и объектов визуальной информации</p>
ПК-3	<p>ПК-3.1. знает методики проведения комбинированных съемок в анимации;</p> <p>ПК-3.2. знает основные виды и приемы комбинированных съемок;</p> <p>ПК-3.3. знает принципы работы современной киноаппаратуры и осветительного оборудования;</p> <p>ПК-3.4. умеет использовать различные приемы комбинированной съемки;</p> <p>ПК-3.5. умеет применять методы комбинированных съемок при создании аудиовизуального произведения</p>
ПК-4	<p>ПК-4.1. знает основные законы и принципы построения мультдвижения;</p> <p>ПК-4.2. знает техники и технологии создания движения в объемной анимации;</p> <p>ПК-4.3. умеет создавать мизансцены по законам кинодраматургии и мультдвижения с учетом различных анимационных технологий;</p> <p>ПК-4.4. умеет выразить характер анимационного персонажа средствами мультдвижения в различных анимационных технологиях;</p> <p>ПК-4.5. умеет разыграть взаимодействие персонажей в эпизоде в различных анимационных технологиях</p>
ПК-5	<p>ПК-5.1. знает историю и классификацию музыкальных произведений;</p> <p>ПК-5.2. знает основы и принципы звукового оформления аудиовизуального произведения;</p> <p>ПК-5.3. умеет применять принципы звукового оформления аудиовизуального произведения;</p> <p>ПК-5.4. умеет воплощать художественный замысел аудиовизуального произведения средствами музыкальной драматургии;</p>

## 5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)

Общая трудоемкость учебной практики составляет 45 зачетных единиц, 1620 академических часов.

## 6. Содержание практики

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)		Формы контроля
		Всего/в т.ч. в форме практической подготовки		
<b>1.</b>	<b>Подготовительный этап</b>	<b>4/4</b>		
1.1.	Вводная лекция (Знакомство с объемом работы и местом проведения практики)	3		отчет о прохождении практики
1.2.	Инструктаж по технике безопасности	1		
<b>2.</b>	<b>Рабочий этап. Создание анимационного фильма</b>	<b>1598/1598</b>		
2.1.	<i>Раздел 1.</i> Сбор и анализ подготовительного материала.	160		отчет о прохождении практики
2.2.	<i>Раздел 2.</i> Создание режиссерского сценария и графической композиции фильма (музыкального клипа ,рекламного ролика, анимационной заставки и т.д.).	220		
2.3.	<i>Раздел 3.</i> Поиски стилевого решения фильма и разработка образов персонажей	200		
2.4.	<i>Раздел 4.</i> Разработка фор-эскизов идей проекта (фоновое, атмосферное решение).	160		
2.5.	<i>Раздел 5.</i> «Черновой мультипликат». Выполнение аниматика отдельных сцен.	392		
2.6.	<i>Раздел 6.</i> «Чистовой мультипликат». Прорисовка фаз, заливка.	360		
2.7.	<i>Раздел 7.</i> Работа со звуком. Монтаж.	86		
<b>3.</b>	<b>Завершающий этап</b>	<b>18/18</b>		отчет о прохождении практики
3.1.	Подготовка, оформление отчета			
3.2.	Представление отчета о прохождении практики			
	<b>Итого</b>	<b>1620/1620</b>		<b>Зачет с оценкой</b>

## 7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Отзыв руководителя практики.
4. Материалы рабочего этапа: аннотация, режиссерский сценарий, графические зарисовки, режиссерский сценарий, постановочные кадры в электронном виде (формат jpeg), аниматик: видео-файлы (1-3 шт.).

Аттестация проводится кафедральной комиссией. Форма зачета: просмотр предоставленных отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачет с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

## 8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики

### а) основная литература:

1. Бородина Н.В. Дипломное проектирование : учеб. пособие для вузов [Гриф УМО] / Н. В. Бородина, Г. Ф. Бушков ; Рос. гос. проф.-пед. ун-т, Урал. отд-ние Рос. акад. образования. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2011. - 89 с. : рис., табл., формы.
2. Ефимов А. Цвет + форма. Искусство 20-21 веков (живопись, скульптура, инсталляция, лэнд-арт, дигитал-арт)/ Андрей Владимирович Ефимов.- М.:БуксМАрт, 2014.-616с.,ил. Гриф УМО
3. Зими́на Е.Ю. Выпускная квалификационная работа : подходы, содержание, оформление : учеб. пособие / Е. Ю. Зими́на, Г. Р. Мугинова, Л. Н. Осадчая ; Рос. гос. проф.-пед. ун-т. — Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2012. — 73 с. : обр. — Библиогр.: с. 66–67.
4. 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>
5. Хатунцев, А.В. Монтаж как одно из средств художественной выразительности ТВ / А.В. Хатунцев. - М. : Лаборатория книги, 2012. - 100 с. Режим доступа:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141236>
6. 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>
7. Мастерство продюсера кино и телевидения : учебник / под ред.: П. К. Огурчикова, В. В. Падейского, В. И. Сидоренко. - М. : Юнити, 2014. - 862 с. [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114715&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114715&sr=1)
8. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник : учеб. пособие / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М. : Квадрига, 2009. - 96 с.

### б) дополнительная литература:

1. Анашкина Н. А. Режиссура телевизионной рекламы : учеб. пособие / под ред. проф. Л. М. Дмитриевой. - М. : Юнити-Дана, 2008. – 207 с. (гриф УМО).
2. Гурский Ю. А. Компьютерная графика / Ю. А. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб. : Питер, 2011. - 688 с.
3. Мировая художественная культура : изобразительное искусство, музыка и театр / Е. П. Львова [и др.]. - СПб.: Питер, 2008. – 432 с.
4. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. / Ю.Б. Норштейн. - М. : Красная площадь, 2008.
5. Севашко, А.В. Звукорежиссура и запись фонограмм / А.В.Севашко. - М.: Додэка XXI, Альтекс, 2007.
6. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С. Хитрук. - М.: Гаятри. 2007. - 304 с.
7. Олби, Т. Компьютерная графика в кинематографе. Создание фильма «Призрачный воин» / Т. Олби ; пер. И. Чумаченко. - М. : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. - 368 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227070>
8. Белявский, А. Г. Теория звука в приложении к музыке [Электронный ресурс] А. Г. Белявский. - Москва — Ленинград: Государственное издательство, 1925. - 247 с. - 978-5-4460-7180-7. Режим доступа:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=102279>
9. Бернадская, Ю. С. Звук в рекламе [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю. С. Бернадская. - М.: Юнити-Дана, 2007. - 136 с. - 978-5-238-01245-2. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83263>
10. Загуменов, А. П. Компьютерная обработка звука [Электронный ресурс] / А. П. Загуменов. - М.: ДМК Пресс, 2006. - 384 с. - 5-89818-035-4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=131024>

11. Николаева, Т. М. От звука к тексту [Электронный ресурс] / Т. М. Николаева. - М.: Языки русской культуры, 2000. - 681 с. - 5-7859-0117-X. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211401>

**в) Интернет-ресурсы**

Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>

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

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

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

**9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Autodesk Education Master Suite	Лицензионная программа	

**10. Материально-техническое обеспечение практики**

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер).

Для рабочего этапа необходима мастерская, оборудованная профессиональными спецстолами со стеклом и лампами, компьютерный класс с необходимым программным обеспечением, сканером, фото- и видеоаппаратурой.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020г. № 1013.

Программа практики разработана:

Профессор кафедры графики и анимации Черкасова О.Л.

Профессор графики и анимации, Караев А.Б.

Старший преподаватель графики и анимации Климова И.С.

Программа одобрена на заседании кафедры Графика и анимация

Заведующая кафедрой графики и анимации

доцент, кандидат искусствоведения, профессор Бренькова Г.М.

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.