



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
**«Уральский государственный архитектурно-художественный
университет имени Н. С. Алфёрова»**
(УрГАХУ)

Кафедра графики и анимации

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по ОДиМП

Документ подписан электронной подписью
Владелец Исаченко Виктория Игоревна
Сертификат 2e1234de1db2ffaeb744b7e4fc69c955
Действителен с 18.07.2022 по 11.10.2023

«30» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ
И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ**

Специальность	Графика
Код специальности	54.05.03
Специализация	Художник анимации и компьютерной графики
Квалификация	Художник анимации и компьютерной графики
Учебный план	Прием 2023 года
Форма обучения	Очная

Екатеринбург, 2023

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

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

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

1.2 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

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

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств (представлен в п.8 настоящей программы).

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

1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по специальности «Графика»:

Таблица 1

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	УК-1.1. знает основные источники получения информации, включая нормативные, методические, справочные и реферативные; виды и методы поиска информации из различных источников; УК-1.2. знает принципы применения системного подхода для решения поставленных задач; УК-1.3. умеет определять и ранжировать информацию, требуемую для решения поставленной задачи; УК-1.4. умеет формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач; УК-1.5. умеет выработать стратегии действий
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. знает виды ресурсов и ограничений, действующие правовые нормы для решения задач в рамках поставленной цели; УК-2.2. знает способы решения поставленных задач в зоне своей ответственности для достижения цели проекта;

	<p>УК-2.3. умеет формулировать задачи для достижения цели проекта, значимость ожидаемых результатов проекта;</p> <p>УК-2.4. умеет выбирать оптимальные решения задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм;</p> <p>УК-2.5. умеет оценивать решение поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами проекта</p>
<p>ОПК-1. Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления</p>	<p>ОПК-1.1. знает приемы изобразительных средств рисунка, живописи для выражения художественного образа;</p> <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-1.5. умеет анализировать на основе полученных знаний, конкретные произведения искусства и художественные процессы их создания;</p> <p>ОПК-1.6. умеет интерпретировать образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства</p>
<p>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</p>	<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>
<p>ОПК-3. Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах</p>	<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>
<p>ОПК-7. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и</p>	<p>ОПК-7.1. знает роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества и в профессиональной деятельности;</p> <p>ОПК-7.2. знает современные информационные технологии и программные</p>

<p>использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности; ОПК-7.3. умеет решать профессиональные задачи с применением информационных технологий; ОПК-7.4. умеет выбирать и применять современные программные средства для решения профессиональных задач</p>
<p>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</p>	<p>ПК-1.1. знает специфику различных выразительных средств, техники и технологи 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</p>
<p>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</p>	<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; 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; 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; ПК-2.4. умеет анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, применяя выразительные средства анимации и компьютерной графики; 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>

<p>ПК-3. Способен владеть методиками проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения</p>	<p>ПК-3.1. знает методики проведения комбинированных съемок в анимации; ПК-3.2. знает основные виды и приемы комбинированных съемок; ПК-3.3. знает принципы работы современной киноаппаратуры и осветительного оборудования; ПК-3.4. умеет использовать различные приемы комбинированной съемки; ПК-3.5. умеет применять методы комбинированных съемок при создании аудиовизуального произведения</p>
<p>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</p>	<p>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</p>

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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

Уметь:

а) применять знание и понимание при создании авторского произведения в области графического искусства, анимации и мультипликации; уметь работать с компьютерными технологиями и программами в области мультипликации и анимации;

б) выносить суждения по темам, связанным с изучением дисциплины.

в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

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

1.4 Объем дисциплины

Таблица 2

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам					
		6	7	8	9	10	11
Зачетных единиц (з.е.)	15	3	3	3	3	2	1
Часов (час)	540	108	108	108	108	72	36

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам					
		6	7	8	9	10	11
Контактная работа (минимальный объем):	360	72	72	72	72	48	24
По видам учебных занятий:							
<i>Аудиторные занятия всего, в т.ч.</i>	360	72	72	72	72	48	24
Лекции (Л)							
Практические занятия (ПЗ)	360	72	72	72	72	48	24
Семинары (С)							
Другие виды занятий (Др)							
Консультации (10% от Л, ПЗ, С, Др)							
<i>Самостоятельная работа всего, в т.ч.</i>	180	36	36	36	36	24	12
Курсовой проект (КП)							
Курсовая работа (КР)							
Расчетно-графическая работа (РГР)							
Графическая работа (ГР)							
Расчетная работа (РР)							
Реферат (Р)							
Практическая внеаудиторная (домашняя) работа (ПВР, ДР)							
Творческая работа (эссе, клаузура)							
Подготовка к контрольной работе							
Подготовка к экзамену, зачету							
Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)	180	36	36	36	36	24	12
Форма промежуточной аттестации по дисциплине (зачет, зачет с оценкой, экзамен)	30	30	30	30	30	30	30

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	Работа на основе оригинальных авторских идей
	Тема 1. Художественный стиль – изобразительный язык драматургии. Условность стилистического решения и характер персонажа. Просмотр фильмов «Суррогат» В. Вукотича, «Сказка о попе и его работнике Балде» М. Цехановского, «Топтыжка» Ф. Хитрука, «Коробка» П. Дриссена, «Кирико» М. Осело, «Монарх и рыбка» Д. Витт.
	Тема 2. Взаимоотношение персонажа и фона в разработке кадра. Просмотр фильмов «Басни Крылова» А. Хржановского, «Путешествие муравья» Э. Назарова, «Мерцающая темнота» Н. Мак-Ларрена, «Журавль и цапля» Ю. Норштейна, «Отец и дочь» Д. Витт.
	Тема 3. Использование готовых фотофактур для движения персонажа. Из различных по темам фотографий и фактур составить оригинальное кинодействие на заданную тему. Варианты: а) зоопарк; б) базар; в) трамвай.
	Тема 4. Мимический рисунок в роли персонажа. Силуэт и действие. Световой персонаж. Силуэт без внутренней прорисовки. Просмотр фильмов «принц и Роза» Л. Ренинген, «Горбун» М. Осело, «Ночь на лысой горе» А. Алексеев.
	Тема 5. Пейзаж в анимации.

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

Задание 9. Завершение работы над проектом
Тема 19. Выполнение подготовительного периода 3-х минутного анимационного фильма
Задание 1. Визуальное построение авторского фильма
Задание 2. Разработка оригинального драматургического действия
Задание 3. Создание раскадровки
Задание 4. Черновые пробы анимационной технологии
Задание 5. Пробы движения и характеров персонажей
Задание 6. Написание режиссерского сценария
Задание 7. Разработка звуковой драматургии фильма
Задание 8. Клаузура на тему «Образ и звук»
Задание 9. Звуковая режиссура фильма
Задание 10. Изготовление аниматика
Задание 11. Оформление пояснительной записки
Задание 12. Завершение работы над подготовительным периодом фильма.

3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
6	1	P.1 Тема 1	6		4		2	ПП № 1
6	2-5	P.1 Тема 2	24		16		8	
6	6-8	P.1 Тема 3	18		12		6	
6	9	P.1 Тема 4	6		4		2	
6	10-16	P.1 Тема 5	42		28		14	
6	17-18	P.2 Тема 6	12		8		4	
		Итого 6 семестр:	108		72		36	Зачет с оценкой
7	1-3	P.2 Тема 7	18		12		6	ПП № 2
7	4-12	P.2 Тема 8	54		36		18	
7	13-14	P.2 Тема 9	12		8		4	
7	15-16	P.2 Тема 10	12		8		4	
7	17-18	P.2 Тема 11	12		8		4	
		Итого 7 семестр:	108		72		36	Зачет с оценкой
8	1-4	P.2 Тема 12	24		16		8	ПП № 3
8	5-7	P.2 Тема 13	18		12		6	
8	8-10	P.2 Тема 14	18		12		6	
8	11-13	P.2 Тема 15	18		12		6	
8	14-17	P.2 Тема 16	24		16		8	
8	18	P.2 Тема 17	6		4		2	
		Итого 8 семестр:	108		72		36	Зачет с оценкой
9	1	P.3 Тема 18	6		4		2	ПП № 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практич. подготовки		
		Задание 1						
9	2-3	Задание 2	12		8		4	
9	4-5	Задание 3	12		8		4	
9	6	Задание 4	6		4		2	
9	7-8	Задание 5	12		8		4	
9	9-10	Задание 6	12		8		4	
9	11-13	Задание 7	18		12		6	
9	14	Задание 8	6		4		2	
9	15-18	Задание 9	24		16		8	
		Итого 9 семестр:	108		72		36	Зачет с оценкой
10	1-2	Р.3 Тема 19 Задание 1	12		8		4	ПП № 5
10	3	Задание 2	6		4		2	
10	4	Задание 3	6		4		2	
10	5	Задание 4	6		4		2	
10	6	Задание 5	6		4		2	
10	7	Задание 6	6		4		2	
10	8	Задание 7	6		4		2	
10	9-12	Задание 8	24		16		8	
		Итого 10 семестр:	72		48		24	Зачет с оценкой
11	1-2	Задание 9	12		8		4	ПП № 6
11	3-4	Задание 10	12		8		4	
11	5	Задание 11	6		4		2	
11	6	Задание 12	6		4		2	
		Итого 11 семестр:	36		24		12	Зачет с оценкой
		Итого:	540	-	360		180	Зачет с оценкой

4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение								
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Проектный метод	Другие методы (какие)	Мастер-классы	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
P1-13					*				*	*						

5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Рекомендуемая литература

5.1.1 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. 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>
3. Боресков, А.В. Компьютерная графика: динамика, реалистические изображения / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М. : Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. Режим доступа:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>.

5.1.2 Дополнительная литература

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

5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

1. Мастерство художника анимации и компьютерной графики. Электронный учебный курс (размещен в системе Moodle УрГАХУ). Режим доступа: <https://moodle.usaaa.ru>

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

5.3.1 Перечень программного обеспечения

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО / Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection) в составе * Adobe Premiere Pro * After Effects * Contribute * Dreamweaver * Encore * Fireworks * Flash Professional * Illustrator * Photoshop * Soundbooth	Лицензионная программа	
Прикладное ПО / САПР	Autodesk Education Master Suite в составе:	Лицензионная программа	

	* Autodesk Maya		
	* Autodesk 3ds Max		

5.3.2 Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Университетская библиотека on-line. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
2. Библиотека электронных ресурсов Исторического факультета МГУ. Режим доступа: <http://www.hist.msu.ru/ER/index.html>
3. Электронная библиотека Государственной публичной исторической библиотеки. Режим доступа: <http://www.bibliophika.ru/index.php>
4. Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
5. Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/947171>
6. Мир науки и культуры. Российская [Научная Сеть - Scientific Network](http://nature.web.ru) - [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://nature.web.ru>
7. Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
8. Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). - [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

5.4 Электронные образовательные ресурсы:

1. Система электронного обучения Moodle УрГАХУ - Режим доступа: <https://moodle.usaaa.ru>

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитория, съемочный павильон с мультстанком, просмотрный зал, компьютерный класс. Видеотека с анимационными фильмами, необходимыми для занятий.

8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

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

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

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

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

*) описание критериев см. Приложение 1.

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

Таблица 7

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий, участие в аудиторной работе	
2	Выполнение практических работ	6 семестр: ПР № 1 - 6 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 7 семестр: ПР № 2 - 6 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 8 семестр: ПР № 3 - 5 заданий (видеофайл, пояснительная записка) 9 семестр: ПР № 4 - 6 заданий (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка) 10 семестр: ПР № 5 - 6 заданий (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка) 11 семестр: ПР № 6 - 4 задания (2 планшета 600x800, видеофайл, пояснительная записка)
3	Зачет с оценкой	По результатам выполнения всех практических работ семестра

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:

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

Процесс работы состоит из следующих этапов:

1. Исследование:

- Поиск и изучение литературного материала.
- Исследование культурных традиций и объектов материальной культуры, которые соответствуют выбранной теме
- Формирование режиссерской идеи
- Составление грамотной заявки на производство фильма.

2. Эскизное рисование:

- Поиск художественно-стилистического решения фильма (графическая работа)
- Наброски, варианты будущих персонажей фильма
- Схема развития драматургического действия (предварительная раскадровка)
- Черновые пробы анимационной технологии, выбор материала
- Пробы движения, поиск черновых компоновок для МЛТ.

3. Разработка режиссерского решения:

- Написание режиссерского сценария
- Окончательное решение драматургии фильма (чистовая раскадровка)

- Окончательное определение анимационной технологии
- Окончательное художественно-стилистическое решение фильма
- Утверждение всех персонажей фильма
- Изготовление чистовых компоновок для МЛТ

4. Оформление художественно-графического, текстового и видео материала- предполагает изготовление пилотного проекта фильма на дискете согласно принятым международным стандартам:

- Персонажи будущего фильма в разных ракурсах и цвете
- Кадры основных событий фильма в цвете
- Раскадровка, снятая в «реальном» времени (аниматик)
- Эпизод фильма, сделанный в предполагаемой технологии и в движении.

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

Состав работы:

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

Состав графической части:

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

2. Пояснительная записка. Состав пояснительной записки:

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

3. Диск с «аниматиком» будущего фильма.

6 семестр

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

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

Содержание:

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

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

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

7 семестр

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

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

Содержание:

- Выбор исходного произведения;
- обзор аналогов;

- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;
- выполнение аниматика (съемка);
- монтаж и обработка видео.

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

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

8 семестр

Практическая работа № 3. Музыкальная зарисовка.

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

Содержание:

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

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

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

9 семестр

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

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

Содержание:

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

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

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

10 семестр

Практическая работа № 5. Подготовительный период авторского фильма.

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

Содержание:

- разработка сценария;
- обзор аналогов;
- выбор материала и техники исполнения задания;
- выполнение раскадровки;

- выполнение ролика в технологии;
- монтаж и обработка видео.

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

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

11 семестр

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

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

Содержание:

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

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

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

Критерии оценки дифференцированного зачета

Оценка «отлично»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских/лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «хорошо», «зачтено»

- достаточно полные и систематизированные знания по дисциплине;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку;
- владение инструментарием по дисциплине, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач;
- самостоятельная работа на практических занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- средний уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «удовлетворительно», «зачтено»

- достаточный минимальный объем знаний по дисциплине;
- усвоение основной литературы, рекомендованной учебной программой;

- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по дисциплине и давать им оценку;
- владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении типовых задач;
- умение под руководством преподавателя решать стандартные задачи;
- работа под руководством преподавателя на практических занятиях, допустимый уровень культуры исполнения заданий
- достаточный минимальный уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «неудовлетворительно», «не зачтено»

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

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графики и анимации	доцент	профессор	О. Л.Черкасова	
Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании кафедры и согласована:					
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

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	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 ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>				
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

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

