

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»

Направление подготовки, 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»
специальность

Специализация «Режиссер анимации и компьютерной
графики»

Форма обучения очная

Москва, 2019

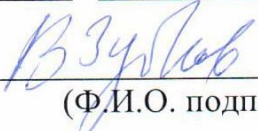
Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация – Режиссер анимации и компьютерной графики.

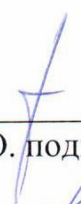
Авторы: В.Н.Зуйков, Н.Н.Виноградова

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры
режиссуры анимационного фильма
(название кафедры)

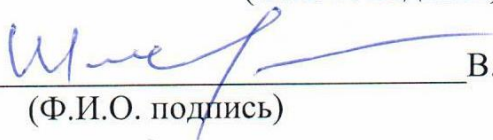
Протокол № 22/1 от « 18 » 05 20 18 г.

Заведующий кафедрой  В.Н.Зуйков
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой  В.М. Шипулина
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова
(ВГИК), 20 18

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины Изобразительное решение анимационного фильма

по направлению подготовки Режиссер анимации и компьютерной графики

на 2019/2020 учебный год

1. В раздел 2.1. «Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы» вносятся следующие изменения:

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		322	43	38	43	38	43	36	43	38
Практические занятия		254	34	30	34	30	34	28	34	30
Индивидуальные занятия		68	9	8	9	8	9	8	9	8
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		254	29	34	29	34	29	36	29	34
Контроль		144		36		36		36		36
Вид промежуточной аттестации –экзамен		Экз		Экз		Экз		Экз		Экз
ИТОГО:	часов	720	72	108	72	108	72	108	72	108
Общая трудоемкость	зач. ед.	20	2	3	2	3	2	3	2	3

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по 20.05.2020г.

Зав. кафедрой В.Н.Зуйков /В.Н.Зуйков/
«30» августа 2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
 - 2.2.1. Структура дисциплины
 - 2.2.2. Тематический план курс
 - 2.2.3. Содержание дисциплины
 - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина **ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА** является одной из главных специальных дисциплин в процессе обучения режиссеров кино и телевидения по квалификации *режиссер анимации и компьютерной графики*.

Целью настоящей дисциплины является эффективное обучение будущих *режиссеров анимационных фильмов* особенностям *изобразительного решения* для практической реализации творческих идей в широком диапазоне современных анимационных технологий. В задачи профессиональной деятельности режиссера данной квалификации входит (в том числе) умение направлять творчество художника-постановщика, грамотно ставить перед ним творческую задачу. Таким образом, режиссер анимационного фильма является не только руководителем художника-постановщика, но и педагогом, передающим ему свои знания и свой опыт. Для этого слушателям необходимо овладеть знаниями и умениями профессионального мастерства художника-постановщика анимационных фильмов.

Также учебные программы и персональный подход смогут выявить слабые и сильные стороны каждого студента, адаптировать учебные задания и проекты на основе индивидуальных особенностей роста.

Начать обучение с введения в основы профессии. Уделять внимание развитию творческого мышления студента и его общей культуры.

Осуществлять тесную связь между отдельными специальными дисциплинами и дисциплинами специализации для образования единой системы движения вверх теоретических знаний и практических умений.

Для этого студентам необходимо:

Овладеть основами изобразительного искусства и компьютерной графики. Понять особенности изобразительной трактовки режиссерского сценария в анимационном фильме, индивидуальный почерк художника, пластический язык.

Познакомиться с графическими техниками и материалами, научиться «видеть» уникальный образ персонажа, его характер и пластику.

Уметь нарисовать раскадровку фильма. Если на уровне режиссёрского сценария студенты работают со словом, то на данном этапе придётся много рисовать. Именно в раскадровке закладывается монтаж будущего фильма.

Освоение новых технологий поможет студентам найти, максимально расширить возможности поиска технических и изобразительных средств для выражения своих идей.

Студент должен научиться:

- проводить изобразительный анализ жанра литературного произведения;
- создавать изобразительный ряд по-своему или чужому сценарию. Находить

изображение, которое наиболее соответствует характеру и теме заданного сценария;

- изучать изобразительный материал, выработать в себе активное творческое мышление зрительными образами, уметь творчески перерабатывать накопленные знания и впечатления;
- делать заготовки, наброски для будущего произведения, рисунки по воображению;
- создавать раскадровку будущего анимационного фильма, используя для этого найденные изобразительные средства и персонажи;
- создавать АНИМАТИК с учётом всех изобразительных средств, включая композицию кадра. Формировать на экране будущий зрительный образ своего фильма;
- непосредственно исполнить проект, который должен выглядеть как законченный анимационный фильм;
- владеть навыками изобразительного решения фильма.

Требования к уровню освоения дисциплины.

В ходе освоения программы студенты приобретут *знание* и умение в области изобразительного решения анимационного фильма – поэтапно изучат всю творческо-технологическую цепочку:

- идейно-художественный замысел режиссерского сценария;
- выбор изобразительного решения;
- создание образов персонажей, цветных эскизов, раскадровки и рабочих компоновок;
- особенности технологий производства анимационного фильма.

В процессе обучения студенты самостоятельно выполняют 3 фильма:

Учебный - до 3 минут.

Курсовой - 3-5 минут.

Дипломный - законченное произведение. Хронометраж свободный.

- в конце первого года – рисунки персонажей, раскадровки, цветные эскизы для четырех выбранных тем и подробный Аниматик *учебного фильма*;
- в конце второго года - цветные эскизы, рисунки персонажей, раскадровку и рабочие компоновки для *Учебного фильма* и цветные эскизы, рисунки персонажей, раскадровку и *Аниматик для курсового фильма*;
- в конце третьего года - цветные эскизы, рисунки персонажей, раскадровку и рабочие компоновки для *Курсового фильма*;
- в начале четвертого курса и весь пятый курс – закончить курсовой фильм (в начале четвертого курса) и создать цветные эскизы, рисунки персонажей, раскадровку, Аниматик и рабочие компоновки для *Дипломного фильма*.

В сфере практической работы студентов:

- содействовать развитию умения выбирать тот единственный изобразительный стиль для данного сценария;

В сфере личностного развития и интеграции студентов в культурное пространство:

- развитие общей культуры студентов через изобразительное искусство;
- содействие формированию собственной творческой позиции, исходя из индивидуальных особенностей, талантов и судьбы студента;
- воспитывать художественный вкус и уважительное отношение к отечественной культуре.

Задачи освоения данной дисциплины:

- * научить студентов видению изобразительной структуры фильма;
- * использовать другие виды изобразительного искусства (живопись, графика, скульптура, фотография, коллаж, карикатура, комикс) как средства достижения определённой выразительности анимационного фильма;
- * научить создавать раскадровку;
- * дать четкое понятие о главенствующей роли персонажа;
- * о едином стилевом решении фильма (персонаж – среда обитания);
- * научить пользоваться изобразительным наследием в решении своих идей;
- * научить работе в творческом коллективе: сотрудничеству, донесению идеи;
- * помочь овладеть изобразительными приёмами, научиться умению довести работу до завершения

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.

Дисциплина ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА является одной из основных в процессе обучения режиссеров анимации и компьютерной графики, педагогов. Её изучение осуществляется на 1,2,3, и 4 курсах, с 1 по 8 семестр. Количество академических часов – 720 (540 астрономических), промежуточная аттестация – экзамены на 2,4,6 и 8 семестрах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: рисунок, живопись, графика, скульптура, фотография, коллаж, карикатура, комикс, композиция, перспектива и др.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

Наименование категории	Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
------------------------	--------------------------------	-----------------------------------

(группы) компетенций	выпускника	
Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5. Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.	<i>Знает:</i> ОПК-5.1. технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта; ОПК- 2. художественные и технические средства создания мультимедийных произведений; <i>Умеет:</i> ОПК-5.3. генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы; ОПК-5.4. использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения; <i>Владеет:</i> ОПК-5.5. владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.
Создавать анимационные фильмы и мультсериалы во всех анимационных форматах и технологиях.	ПКО-1 Способен придумать и точно сформулировать идею анимационного проекта Аргументировать смысл и способ реализации разработанного режиссёром анимационного проекта.	<i>Знать:</i> ПКО-1.1. современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного кино; <i>Уметь:</i> ПКО-1.2. генерировать новые идеи анимационных проектов; реализовывать актуальные идеи в искусстве анимации; <i>Владеть:</i> ПКО-1.3. классическими и новейшими инструментами искусства анимации мастерством организации творческого процесса, а также, средствами противостояния своим оппонентам.
Руководство и организация творческого процесса создания анимационного фильма	ПКО-4 Способен создавать совместно с художником-постановщиком, художником-графиком и монтажером изобразительный стиль фильма и с композитором разрабатывать	<i>Знает:</i> ПКО-4.1. основы мастерства режиссера кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий; <i>Умеет:</i> ПКО-4.2. осмысливать и анализировать, критически оценивать творческие идеи, а также обосновывать и защищать свою точку зрения, понимать проблему и находить пути ее решения; <i>Владеет:</i> ПКО-4.3. художественными и техническими средствами для создания синтетического образа,

	музыкальный сценарий.	фиксируемого в окончательной композиции анимационного фильма.
Руководство и организация технологического процесса создания анимационного фильма	ПКО-6 Способен применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники, в том числе с использованием компьютерных технологий	<i>Знает:</i> ПКО-6.1. возможности анимационных техник, используемых в работе над анимационным фильмом; ПКО-6.2. возможности компьютерных технологий для создания анимационного фильма (в том числе 2-D и 3-D анимации); <i>Умеет:</i> ПКО-6.3. выбирать приемлемую для воплощения творческого замысла технологию создания анимационного фильма; ПКО- 6.4. использовать при создании анимационного фильма современные компьютерные технологии; <i>Владеет:</i> ПКО-6.5. навыками организации творческого процесса создания анимационного фильма с применением выбранных для реализации творческих целей технологиями.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно – методические данные дисциплины

Обучение по программе «Изобразительное решение анимационного фильма» предполагает ознакомление будущих специалистов разных кинематографических профессий с общими важнейшими проблемами художественного кино, с природой синтеза искусств в создании произведения кино.

В ходе освоения программы студенты приобретут знание и умение в области изобразительного решения анимационного фильма – поэтапно изучат всю творческо-технологическую цепочку:

- идейно-художественный замысел режиссерского сценария;
- выбор изобразительного решения;
- создание образов персонажей, цветных эскизов, раскадровки и рабочих компоновок;
- особенности технологий производства анимационного фильма.

2.2.Содержание разделов дисциплин

Особенности мастерства художника-постановщика анимационных фильмов.

Жанровое разнообразие анимационных фильмов.

Художник и режиссёр. Сотрудничество. Совмещение профессий.

Компоновка как продолжение работы над раскадровкой. АНИМАТИК для учебного фильма.

2.2.1. Структура дисциплины

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		340	45	40	45	40	45	40	45	41
Аудиторные занятия всего, в том числе:		340	45	40	45	40	45	40	45	41
Практический блок:		272	36	32	36	32	36	32	36	32
Практические занятия		272	36	32	36	32	36	32	36	32
Индивидуальная работа		68	9	8	9	8	9	8	9	9
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		235	27	32	27	32	27	32	27	31
Выполнение творческого задания		235	27	32	27	32	27	32	27	31
Вид промежуточной аттестации		144		Экз 3 36		Экз 3 36		Экз 3 36		Экз 3 36
ИТОГО:	часов	720	72	108	72	108	72	108	72	108
Общая трудоемкость	зач. ед.	20	2	3	2	3	2	3	2	3

2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				СРС
			лек.	практ.	лаб.	инд.	
1	Введение в программу курса. Особенности мастерства художника-постановщика анимационных фильмов. Отличие анимационного кинематографа от игрового, документального кино, и их взаимосвязь. Жанровое разнообразие анимационных фильмов.	5		2		1,5	1,5
2	Художник и режиссёр. Сотрудничество. Совмещение профессий. Начало работы над визуальным выражением режиссерского замысла. Персонаж – часть общего изобразит. решения фильма.	6,5		3		1,5	2
3	Жанровое разнообразие анимационных фильмов.	4		2		0,5	1,5

4	Художник и режиссёр. Сотрудничество. Совмещение профессий.	5		2		1,5	1,5
5	Начало работы над визуальным выражением режиссерского замысла.	5,5		3		0,5	2
6	Персонаж – часть общего изобразит. решения фильма.	5		2		1,5	1,5
7	Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Ракурс и точка зрения.	4		2		0,5	1,5
8	Раскадровка – покадровая разработка режиссерского сценария в рисунках и в цвете.	6,5		3		1,5	2
9	Выразительность композиционного решения кадра. Поиск стилистики для курсового фильма.	4		2		0,5	1,5
10	Компоновка как продолжение работы над раскадровкой. АНИМАТИК для учебного фильма.	5		3		0,5	1,5
11	Эскиз как зримое художественное восприятие будущего фильма, его образного строя и характера.	4,5		2		0,5	2
12	Особенности производства рисованных фильмов.	4		2		0,5	1,5
13	Перекладка в рисованном и компьютерном вариантах.	4		2		0,5	1,5
14	Особенности производства кукольных фильмов.	4		2		0,5	1,5
15	АНИМАТИК – как план поступательного решения сюжета.	4,5		2		0,5	2
16	Фотографические виды анимации.	4		2		0,5	1,5
17	Процарапывание на плёнке. Работа с сыпучими материалами	4		2		0,5	1,5
18	Продолжение работы над АНИМАТИКОМ для учебного фильма.	10,5		8		0,5	2
19	Анимация сцен для учебного фильма. Лэйауты.	9		7		0,5	1,5
20	Прорисовка и фазовка.	4		2		0,5	1,5
21	Чередование планов в АНИМАТИКЕ.	4		2		0,5	1,5
22	Тотальное движение, выраженное в компоновках.	4		2		0,5	1,5
23	Сохранение выразительности авторского рисунка персонажа в движении.	4		2		0,5	1,5
24	Раскраска фаз в компьютере.	4		2		0,5	1,5
25	Художественно.-технические особенности АНИМАТИКА для учебного фильма.	4,5		2		0,5	2
26	Последовательность в реализации изобразительного решения фильма.	4		2		0,5	1,5

27	Киносценарий. Выявление оптимальных возможностей изобразительного решения.	4		2		0,5	1,5
28	Текст. Диалог. Пантомима. Музыка. Зависимость изобразител. решения от этих компонентов фильма.	9		7		0,5	1,5
29	Начало работы над АНИМАТИКОМ для курсового фильма.	5,5		3		0,5	2
30	С чего следует начинать изобразительное решение.	5		3		0,5	1,5
31	Главное и второстепенное в фильме.	5		3		0,5	1,5
32	Персонаж и среда. Как вписать героя в общее изобразительное решение.	5		3		0,5	1,5
33	Эскиз или набросок.	5		2		0,5	1,5
34	Раскадровка – для АНИМАТИКА курсового фильма.	5		2		0,5	1,5
35	Персонажи в разных ракурсах.	5		3		0,5	1,5
36	Эскизы фонов.	5		3		0,5	1,5
37	Компоновки.	5		3		0,5	1,5
38	Роль пейзажа, интерьера и вещей, возможности оживления этих компонентов.	4		2		0,5	1,5
39	Работа с фоновой частью фильма.	4		2		0,5	1,5
40	Кадрфоны и панорамы. Особенности изготовления.	4		2		0,5	1,5
41	Изготовление пластилиновых кукол. Специфические особенности.	7		5		0,5	1,5
42	Работа с кинооператором.	4		2		0,5	1,5
43	Работа с мультипликатором.	4		2		0,5	1,5
44	Работа с прорисовщиками.	4		2		0,5	1,5
45	Съёмка под камерой.	9		7		0,5	1,5
46	Разработка характеров анимационных героев.			7		0,5	1,5
47	Цветоустановка.	4		2		0,5	1,5
48	Продолжение работы над АНИМАТИКОМ для курсового фильма	9		7		0,5	1,5
49	Графические эскизы к фильму.	4		2		0,5	1,5
50	Цветные эскизы к фильму.	4		2		0,5	1,5
51	Развитие кульминационных решений в эскизе.	4		2		0,5	1,5
52	Разработка эскизов персонажей в поворотах и ракурсах.	4		2		0,5	1,5
53	Проверка персонажей в статических положениях в сочетании с фонами.	4		2		0,5	1,5
54	Совмещение различных техник анимации с игровым кино. «Эклер».	4		2		0,5	1,5
55	«Ожившая живопись». Особенности анимации. Технические приемы.	4		2		0,5	1,5

56	Фотографические виды анимации. Фотографика и фотография.	4		2		0,5	1,5
57	Художественные возможности. Технические приемы.	5		2		1,5	1,5
58	Раскадровка – как план изобразительного решения фильма	4		2		0,5	1,5
59	Чередование планов в раскадровке.	4		2		0,5	1,5
60	Количество кадров в раскадровке и их зависимость от длительности и сложности драматургического решения фильма.	5		2		1,5	1,5
61	Как организовать, соединить и перемежать планы.	4		2		0,5	1,5
62	Наиболее употребимые планы в кино. Их ритмическое распределение.	4		2		0,5	1,5
63	Выразительность актёрской игры персонажа в анимации.	4		2		0,5	1,5
64	Изобразительная культура анимационного фильма.	4		2		0,5	1,5
65	Создание ансамбля характеров.	4		2		0,5	1,5
66	Типы, собирательные характеры.	4		2		0,5	1,5
67	Гротеск, экспрессия, гипнотизм.	4		2		0,5	1,5
68	Компоновка в рисованном фильме как основа мизансцены.	4		2		0,5	1,5
69	Компоновочные поля, их значение для организации сценического пространства в кадре.	4		2		0,5	1,5
70	Сколько кадров (компоновок) нужно аниматору для разработки сцен.	4		2		0,5	1,5
71	Насколько важен точный рисунок персонажа в компоновке.	4		2		0,5	1,5
72	Работа над КУРСОВЫМ фильмом.	6		3		1,5	1,5
73	Как добиться оптимального результата в изображении героев фильма.	5		3		0,5	1,5
74	Как добиться от условного изображения предельной выразительности образа.	6		3		1,5	1,5
75	Влияние жанров изобразительного искусства на анимацию.	5		3		0,5	1,5
76	Деформация как средство выразительности персонажа в анимационном искусстве.	5		3		0,5	1,5
77	Человек и животные в условном кино.	4		2		0,5	1,5
78	Антропоморфизм в изображении животных.	4		2		0,5	1,5
79	Фантастические персонажи в анимации.	4		2		0,5	1,5
80	Возможности игрового существования неживых объектов в анимации.	4		2		0,5	1,5
81	Условность и её позитивная роль в анимационном кино.	4		2		0,5	1,5

82	Философия изобразительного решения основных персонажей фильма. Их связь с общим изобразительным решением.	4		2		0,5	1,5
83	Зависимость персонажа от среды и настроения среды.	4		2		0,5	1,5
84	Окончание работы над КУРСОВЫМ фильмом.	10		7		1,5	1,5
85	Компиляция и самостоятельность в разработке персонажа.	5		3		0,5	1,5
86	Допустимая цитатность изображения.	4		2		0,5	1,5
87	Связь изобразительного решения персонажа с видами изобразительного искусства.	5		3		0,5	1,5
88	Поиск темы и изобразительной стилистики для ДИПЛОМА.	8		5		1,5	1,5
89	Острота и корректность изобразительного решения персонажа.	5		3		0,5	1,5
90	Видовые особенности персонажей.	5		3		0,5	1,5
91	Можно ли считать анимацию новым видом изобразительного искусства.	4,2		2		0,5	1,7
92	Дипломный проект - первый самостоятельно сделанный фильм.	5		2		1,5	1,5
93	Разработка изобразительной идеи дипломного проекта.	13,5		10		1,5	2
94	Соответствие идеи и стилистики фильма.	5		2		1,5	1,5
95	Перспективы компьютерной графики.	5		2		1,5	1,5
96	Поиск изобразительной индивидуальности в дипломном проекте.	6,5		3		1,5	2
97	Использование компьютерной графики в дипломном проекте.	10		7		1,5	1,5
98	Поиск методов съёмки дипломного проекта.	105		7		1,5	2
99	Границы и возможности анимационного фильма.	3		2		1	1,5
	ЭКЗАМЕНЫ	108					
		576		276		68	123

2.2.3. Содержание дисциплины

1-й курс, 1 семестр.

Тема 1. Особенности мастерства художника-постановщика анимационных фильмов.

Изобразительная трактовка режиссерского сценария в анимационном фильме.

Поиск средств, стилей и форм, адекватных смысловой нагрузке сценария.

Индивидуальный почерк художника. Пластический язык.

Практические занятия: приобретение профессиональных навыков и культуры рисунка. Знакомство с графическими техниками и материалами. Наброски, шаржи, карикатуры. Рисунки по воображению. Работа над раскадровками.

Цель занятий: развитие образного мышления, фантазии, приобретение навыков монтажного изложения сюжета, разработка характеров персонажей, их изобразительный образ, построение мизансцен, совершенствование рисунка по воображению, композиции, освоению условного анимационного пространства.

Индивидуальные занятия: работа над четырьмя раскадровками, изобразительным стилем, персонажами, изобразительной культурой анимационного рисунка. Выбор одной из раскадровок для создания АНИМАТИКА учебного фильма.

(до конца I семестра).

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 2. Отличие анимационного фильма от игрового кино и их взаимосвязь. Отличие от игрового кино. Краткая форма. Преувеличенная смысловая нагрузка на образную систему. Просмотры. Задание для самостоятельной работы: поиск изобразительного решения.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 3. Жанровое разнообразие анимационных фильмов.

Рисованная мультипликация — технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Изначально каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурного фильма с реальными актёрами и декорациями.

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

Кукольная анимация — метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы) . При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Песочная анимация — в ней лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, или что-то подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки) . С помощью диапроектора или световой

доски получающееся изображение можно передавать на экран. Компьютерная анимация - кадры синтезируются (обсчитываются) специальными компьютерными программами. В последнее время значительную популярность и распространение получила распространяемая через Интернет Flash-анимация.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 4. Художник и режиссёр. Сотрудничество. Совмещение профессий.

Совместно с режиссером, художник-постановщик определяет визуальный стиль будущего произведения, осуществляет руководство и контроль на всех этапах производства картины. Художник-постановщик отвечает за изобразительное решение анимационного фильма, распределяет и направляет работу творческой группы. Режиссер для успешного воплощения своих замыслов на экране должен знать основы изобразительного искусства, владеть законами перспективы, композиции и цвета.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 5. Начало работы над визуальным выражением режиссерского замысла.

Изобразительный анализ жанра литературного произведения.

Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.

Изучение материала, ассоциативное мышление, творческая переработка накопленных впечатлений. Заготовки, мысли, темы, наброски для будущего произведения.

Подтекст в изображении как контрапункт режиссерского сценария.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 6 Персонаж – часть общего изобразит. решения фильма.

Создание изобразительного внешнего образа персонажа. Характер и выразительные особенности. Таблицы персонажей для аниматика: разработка характерных поз, поворотов и ключевых характерных жестов персонажей. Окружение, поиск персонажа в соответствии с заданным сюжетом и характером. Индивидуальные черты характеров. Трансформация характера персонажа в развитии сюжета.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 7. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Ракурс и точка зрения.

Проверка пластических возможностей персонажей. Маски персонажей – мимика, артикуляция, выражение различных эмоций: смех, испуг, удивление, гнев и т.п.

Создание единого стилевого ансамбля задействованных героев (общая таблица в цвете и графике). Персонаж в авторском фильме. Персонаж и окружающая среда.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 8. Раскадровка – покадровая разработка режиссерского сценария в рисунках и в цвете.

Цели и задачи. Композиция кадра, внутрикадровое построение сцен, их подробная разработка. Художественное качество раскадровки.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 9. Выразительность композиционного решения кадра. Поиск стилистики для курсового фильма.

Общие, средние, крупные планы и детали как выразительные средства.

Внутрикадровый монтаж как совместная работа режиссера и художника.

Поиск решения вторых планов, их драматургическая нагрузка.

Ритмическое распределение планов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 10. Компоновка как продолжение работы над раскадровкой. АНИМАТИК для учебного фильма.

Компоновочные поля, их значение для организации сценического пространства в кадре. Компоновка как основа мизансцены. Начало работы над АНИМАТИКОМ для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 11. Эскиз как зримое художественное восприятие будущего фильма, его образного строя и характера.

Эмоциональное воздействие цветовой драматургии в зависимости от поставленной задачи. Выбор техники исполнения и ее связь с художественно-изобразительным решением фильма (на бумаге, на целлулоиде, перекладка, компьютерная графика, живопись на стекле, лепка из пластилина, объемная кукла, плоская марионетка, теневые куклы и т.д.).

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

1 курс, 2-й семестр

Тема 12. Особенности производства рисованных фильмов.

Пространство кадра. Композиция кадра. Связь с предыдущим и последующим кадром. Исключение лишних элементов для возможности мгновенного прочитывания. Задание для самостоятельной работы: Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 13. Перекладка в рисованном и компьютерном вариантах.

Приемы съемки. Задание для самостоятельной работы: изготовление перекладок. Конструкции. Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 14. Особенности производства кукольных фильмов.

Изготовление кукол и марионеток по эскизам и чертежам художника-постановщика (анфас, профиль, вид со спины). Кукольный персонаж в анимационном кино. Технический диапазон средств выразительности в кукольной анимации. Использование различных материалов для точного выражения замысла художника. Задание для самостоятельной работы: изготовление куклы. Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 15. АНИМАТИК – как план поступательного решения сюжета.

Продолжение работы над аниматиком для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 16. Фотографические виды анимации.

Задание для самостоятельной работы: изготовление фотографических эскизов и фотокадров. Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 17. Процарапывание на плёнке. Работа с сыпучими материалами

Задание для самостоятельной работы: изготовление эскизов и кадров по заданной теме. Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 18. Продолжение работы над АНИМАТИКОМ для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 19. Анимация сцен для учебного фильма. Лэйауты.

Работа над компоновками и анимирование главных сцен для учебного фильма.

Работа над остальными сценами с применением лэйаутов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 20. Прорисовка и фазовка.

Работа художника-постановщика с аниматором, художником-прорисовщиком, фазовщиком. Важные процессы рисованного фильма.

Прорисовка – окончательный рисунок персонажа на экране. Фазовка – промежутки между компоновками.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 21. Чередование планов в АНИМАТИКЕ.

Творческие предложения. Формирование зрительного образа. Количество планов в компоновках. Сколько компоновок нужно аниматору для разработки сцены и насколько важен точный рисунок персонажей на компоновке.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 22. Тотальное движение, выраженное в компоновках.

Объяснение приемов тотальной анимации. Просмотр фильма ПРЫЖКИ.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 23. Сохранение выразительности авторского рисунка персонажа в движении. Прорисовка основных сцен и сцен с крупными планами рукой художника-постановщика, как сохранение авторского рисунка в фильме.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 24. Раскраска фаз в компьютере.

Методы раскраски фаз на разных слоях, техническая обработка их на компьютере.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 25. Художественно.-технические особенности АНИМАТИКА для учебного фильма.

Аниматик - грубая версия будущего фильма, выполненная любым способом, и используется при создании анимационных фильмов, рекламных роликов, и т.д. Если нужно снять качественный материал, вначале делается аниматик. Это экономит и время, и средства.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

2 курс. 3-й семестр.

Тема 26. Последовательность в реализации изобразительного решения фильма. Технологическая цепочка создания анимационного фильма с точки зрения изображения. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 27. Киносценарий. Выявление оптимальных возможностей изобразительного решения.

Чтобы усовершенствовать авторский сценарий нужно разобраться со структурой истории, выделить композицию фильма и визуализировать литературный материал. Цель дать общее представление о структуре

киносценария.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 28. Текст. Диалог. Пантомима. Музыка. Зависимость изобразительного решения от этих компонентов фильма.

Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: работа над изобразительным стилем для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 29. Начало работы над АНИМАТИКОМ для курсового фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 30. С чего следует начинать изобразительное решение.

Творческие предложения. Формирование зрительного образа. Просмотр анимационных фильмов. Поиск изобразительного материала и творческая его переработка. *Упражнения* по овладению рисунком без натуры по памяти и представлению.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 31. Главное и второстепенное в фильме. Задание для самостоятельной работы: работа над эскизами персонажей и фонов для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 32. Персонаж и среда. Как вписать героя в общее изобразительное решение. Персонаж - основная часть в анимационном фильме. Точность выбора образа. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 33. Эскиз или набросок.

При работе с натуры, по памяти и представлению можно выполнять как быстрые наброски, так и более основательные рисунки – продолжительные зарисовки и эскизы.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 34. Раскадровка – для АНИМАТИКА курсового фильма. Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: продолжение работы над эскизами персонажей и раскадровкой для аниматика.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 35. Персонажи в разных ракурсах. Создание ансамбля персонажей. Характеры персонажей должны быть заложены ещё в литературном сценарии.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 36. Эскизы фонов. Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: работа над раскадровкой.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 37. Компоновки.

Компоновочные поля, их значение для организации сценического пространства в кадре. Компоновка как основа мизансцены. Сколько компоновок нужно аниматору для разработки сцены и насколько важен точный рисунок персонажей на компоновке.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 38. Роль пейзажа, интерьера и вещей, возможности оживления этих компонентов. Линейная и воздушная перспектива. Светотень как фактор выражения объемно-пространственных качеств натуры.

Классическая и условная перспектива. Драматургическое решение пространства.

Задание для самостоятельной работы: работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 39. Работа с фоновой частью фильма. Интерьер и экстерьер в анимационных фильмах. Некоторые особенности: экстерьер = интерьеру. Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: съемка аниматика.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

2 курс. 4-й семестр.

Тема 40. Кадрфоны и панорамы. Особенности изготовления.

Организация замкнутого пространства интерьера с архитектурными и бытовыми деталями. Способы реализации новых изобразительных решений с применением современных технических возможностей.

Подчинение изобразительного стиля произведения конкретному замыслу и варианты изображения одной и той же темы.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 41. Изготовление пластилиновых кукол. Специфические особенности.

Конструктивные особенности кукол. Рождение кукольного героя — от поиска образа до его материального воплощения в пластилине.

Задание для самостоятельной работы: изготовление пластилиновой куклы.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 42. Работа с кинооператором.

При съемке ротоскопных мультфильмов, фильмов с перекладками и кукольных картин для работы привлекают кинооператора. Необходима и специальная кинотехника.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 43. Работа с мультипликатором.

Изготовление «компоновок» в рисованном фильме – творческая основа для работы художников-аниматоров. Работа аниматоров с куклами и перекладкой.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 44. Работа с прорисовщиками.

Художники-прорисовщики обрисовывают грубые карандашные рисунки тем характерным рисунком, который им задает художник-постановщик, чтобы создать изображения героев с четко-выраженными линиями и границами. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 45. Съёмка под камерой.

После создания всех частей карда, наступает процесс съемки. Под камерой собирается каждый кадр мультфильма на специальном станке. Снимается на компьютер все, что находится под киноаппаратом. Эта операция продлевается для каждого кадра мультфильма и требует большого терпения и усидчивости.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 46. Разработка характеров анимационных героев.

Персонаж и окружающая среда. Взаимодействие или различие стилового решения.

Постоянный персонаж – герой сериалов. Персонаж в полнометражном фильме.

Персонажи в фильмах для детей и по детским рисункам.

Фантастические персонажи (божества, духи, монстры и т.п.)

Одушевление животных, характеры, разнообразные оттенки чувств.

Неодушевленные предметы (карандаши, проволока, спички, нитки и т.д.) – как персонажи анимационных фильмов и способы работы с ними.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 47. Цветоустановка.

Цвет в кино: что такое вирирование, грейдинг и монохром, чем занимается колорист.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 48. Продолжение работы над АНИМАТИКОМ для курсового фильма.
Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 49. Графические эскизы к фильму.

Композиционное графическое построение фигуры человека в интерьере и экстерьере.

Графические техники и стили. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 50. Цветные эскизы к фильму.

Изложения сюжета с учетом анимационной стилистики будущего фильма, совершенствование чувства композиции, построения мизансцен, рисунка и цветных эскизов по воображению, разработка визуальных образов персонажей. Завершение работы над раскадровками. Работа над аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 51. Развитие кульминационных решений в эскизе.

Индивидуальные занятия: работа над раскадровками, изобразительным стилем, персонажами, изобразительной культурой анимационного рисунка в эскизах.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 52. Разработка эскизов персонажей в поворотах и ракурсах.

Пропорции человеческой фигуры. Ракурс и точка зрения. Задание для самостоятельной работы: разработка персонажей в ракурсах и поворотах для учебного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 53. Проверка персонажей в статических положениях в сочетании с фонами.

Внутрикадровый монтаж — изготовление нескольких «компоновок» (разработка основных моментов положения персонажа в кадре). Персонаж на фоне.

Движение панорамы. Рисунки фонов для работы художника-фониста.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

3 курс, 5-семестр.

Тема 54. Совмещение различных техник анимации с игровым кино. «Эклер».

Спецэффекты, компьютерные технологии, совмещение анимационных персонажей с актерами художественного кино, виртуальные актеры и создание

фантастических, нереальных миров и другие возможности компьютерной анимации и компьютерной графики. Техника ротоскопирования «Эклер».
Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 55. «Ожившая живопись». Особенности анимации. Технические приемы.

Это попытка соединить живопись и кинематографию. Продумывается раскадровка, делается акцент на самых главных съемочных этапах, и только затем эскиз переносится в масло. Художник наносит изображение медленно сохнущей масляной краской (иногда гуашь с глицерином) на стеклянную поверхность, каждый раз добавляя новые мазки прямо перед камерой. То есть, заранее подготовленных персонажей и декораций нет.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 56. Фотографические виды анимации. Фотографика и фотография.

Программа FotoMorph служит для создания анимации из фотографий. Вы можете создать анимационное изображение, применив к нему различные эффекты. При демонстрации будет происходить морфинг - одно изображение будет превращаться в другое.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 57. Художественные возможности. Технические приемы.

Знакомство с общими понятиями, историей, принципами и технологиями создания компьютерной анимации. Отображение последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 58. Раскадровка – как план изобразительного решения фильма

Раскадровка состоит из серии отобранных кадров, показывающих развитие сюжетной линии, и отражает как композицию и крупность кадров, так и взаимосвязь видеоряда с текстом.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 59. Чередование планов в раскадровке.

Кадры раскадровки — это последовательные рисунки, которые показывают действие и иллюстрируют развитие событий. Покадровый план дает наглядное представление о замысле режиссера и художника, он становится основой для дальнейшего создания фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 60. Количество кадров в раскадровке и их зависимость от длительности и

сложности драматургического решения фильма. Это количество зависит от ритмического построения картины и её протяженности во времени. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 61. Как организовать, соединить и перемежать планы.

Чтобы сделать раскадровку более реалистичной и видимой, кадры вводят в компьютер вместе с черновым вариантом звуковой дорожки, такая раскадровка называется аниматиком.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 62. Наиболее употребимые планы в кино. Их ритмическое распределение.

Общие, средние, крупные планы и деталь. Их чередование тесно связано с визуальной логикой изобразительного рассказа. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 63. Выразительность актёрской игры персонажа в анимации.

Аниматор — это актер с карандашом в руке. Если вы пытаетесь рассказать историю персонажа, то тогда вы будете действовать как актер. Актёрская игра — это правдоподобность, вызывающая интерес зрителей.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 64. Изобразительная культура анимационного фильма.

Современная анимация обрела новое эстетическое качество, став полноправным феноменом авторского и жанрового кинематографа, полем творческих экспериментов.

Новые технологии являются органической частью стилистики анимационного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 65. Создание ансамбля характеров.

«Обкатка» персонажей и их взаимодействие между собой. Яркость и убедительность визуальных характеристик. Работа с деталями и разработка цветовых характеристик.

Рисунок персонажа и определенное качество актёрской игры.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 66. Типы, собирательные характеры.

Характерные позы персонажей, построение персонажей, присущие определенным характерам. Анимационная пластика, мимика и эмоции в разработке каждого образа героя.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 67. Гротеск, экспрессия, гипнотизм.

Гротеск – художественная образность изобразительного решения фильма, строящего кадры посредством причудливого и контрастного сочетания разных форм и ситуаций. Экспрессия и гипнотизм – особая форма выразительности, присущая анимационному искусству. Моделирование подобных ситуаций и конструкций.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

3 курс, 6 семестр.

Тема 68. Компоновка в рисованном фильме как основа мизансцены.

Отображение анимации в виде набросков ключевых кадров, смысловая нагрузка компоновок и лэйаутов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 69. Компоновочные поля, их значение для организации сценического пространства в кадре.

Различные соотношения сторон кадра, их связь с композицией кадра.

Искусство анимационного пространства.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 70. Сколько кадров (компоновок) нужно аниматору для разработки сцен.

Основные положения персонажей, которые разрабатывает художник-постановщик

для точного распределения их действий в кадре. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 71. Насколько важен точный рисунок персонажа в компоновке.

Сбалансированность персонажа и фона, соподчинение всех частей кадра, убедительность

действия персонажа в пространстве.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 72. Работа над КУРСОВЫМ фильмом.

Просмотр курсовых фильмов студентов, работа над ошибками.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 73. Как добиться оптимального результата в изображении героев фильма.

Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: работа над мультипликатом.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 74. Как добиться от условного изображения предельной выразительности образа. Условность в анимации и драматургия движения зависит от поставленной задачи, выбранной техники, изобразительного решения фильма и сложности композиционного построения кадра. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 75. Влияние жанров изобразительного искусства на анимацию.

Выбор жанра изобразительного искусства определяет все построение фильма, анимация обладает множеством направлений и техник, от которых зависит и специфика движения.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 76. Деформация как средство выразительности персонажа в анимационном искусстве. Просмотр анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: работа над фонами.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 77. Человек и животные в условном кино.

Антропоморфизм использовался в анимационном кино для олицетворения человеческих пороков и недостатков в образах животных.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 78. Антропоморфизм в изображении животных.

Причисление человеческих черт животным, растениям, неодушевленным предметам и природным явлениям в анимационных фильмах. Просмотр анимационных фильмов.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 79. Фантастические персонажи в анимации.

Жанр фантастики, сказочность и современность. Советские фантастические мультфильмы, их персонажи и сюжеты. Анимэ и фантастика, отличие от наших картин.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 80. Возможности игрового существования неживых объектов в анимации.

Одушевление неживых предметов в анимации. Просмотр фильмов «Федорино горе» и «Мойдодыр».

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 81. Условность и её позитивная роль в анимационном кино. Просмотр

анимационных фильмов. Задание для самостоятельной работы: работа над изобразительными эффектами во время съемки курсового фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

4-й курс, 7 семестр

Тема 82. Философия изобразительного решения основных персонажей фильма. Их связь с общим изобразительным решением.

Разработка философии изобразительной стилистики одна из главнейших задач режиссерского сценария. Она придумывается сразу, еще до раскадровки. Такая стилистика повлечет за собой и определенный характер движения персонажей. Задание для самостоятельной работы: работа над мультипликатом (удержание персонажа в типаже).

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 83. Зависимость персонажа от среды и настроения среды.

Поиск облика персонажей и любое внешнее проявление поведения диктуются определенным характером персонажей, его действиями, способом восприятия определенной среды и реакции на те, или иные события и перипетии сюжета.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 84. Окончание работы над КУРСОВЫМ фильмом.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 85. Компиляция и самостоятельность в разработке персонажа.

Требуется приложить немало усилий, чтобы изучить различный материал, переработать его, чтобы найти все необходимые компоненты присущие именно этому персонажу в конкретной образной стилистике фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 86. Допустимая цитатность изображения.

Раньше одинаковые лисы, волки, вороны и другие персонажи часто переходили из одного анимационного фильма в другой. Просмотр аналогичных анимационных фильмов.

Задание для самостоятельной работы: подгонка фонов к персонажам.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 87. Связь изобразительного решения персонажа с видами изобразительного искусства. По сути - это нахождение образа персонажа, его особенностей и характера через внешнее выражение его облика, зависящее от выбранного изобразительного решения. Задание для самостоятельной работы: создание среды при съемке фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 88. Поиск темы и изобразительной стилистики для ДИПЛОМА.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 89. Острота и корректность изобразительного решения персонажа.

Необходимо вскрыть внутреннюю сущность каждого из героев фильма, его характер.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 90. Видовые особенности персонажей. Задание для самостоятельной работы:

Продолжение работы над персонажами и раскадровкой для диплома..

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 91. Можно ли считать анимацию новым видом изобразительного искусства.

Анимация, это полноценное и оригинальное искусство, не имеющее аналогов в современном кинематографе и охватывающее все его сферы.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

4 курс, 8 семестр

Тема 92. Дипломный проект - первый самостоятельно сделанный фильм.

Задание для самостоятельной работы: работа над изобразительным решением дипломного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 93. Разработка изобразительной идеи дипломного проекта.

Тема 94. Соответствие идеи и стилистики фильма.

Позиция анимационного искусства в современном художественном пространстве во многом предопределяет развитие экранных искусств в целом, становясь одним из наиболее прогрессивных. Задание для самостоятельной работы: поиск и подбор изобразительного материала.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 95. Перспективы компьютерной графики.

Влияние компьютерных технологий на современное анимационное искусство. Они являются современным средством выразительности, которые формируют новые эстетические идеалы.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 96. Поиск изобразительной индивидуальности в дипломном

проекте.

Задание для самостоятельной работы: поиск способа съемки дипломного фильма(рисованный, кукольный, перекладка, компьютерная графика)

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 97. Использование компьютерной графики в дипломном проекте.

Постараться применить новые компьютерные достижения современной анимации

в своем дипломном проекте. Задание для самостоятельной работы: работа над раскадровкой и создание аниматика для дипломного фильма.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 98. Поиск методов съёмки дипломного проекта .

Компьютерная анимация способна решать многочисленные задачи анимационного кино, она помогает создавать необычные по технике и визуальному решению фильмы, придавая фантазии художника реальное воплощение на экране.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

Тема 99. Границы и возможности анимационного фильма.

Они все время расширяются и охватывают все более широкие горизонты для своего творчества, где все ограничивается только фантазией автора. Анимация оказывает влияние на развитие других экранных искусств, представляет широкие возможности для эксперимента и идет в ногу с новейшими достижениями науки.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной анимации и выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

Также при обучении по данной программе используются следующие интерактивные формы проведения практических и лабораторных занятий:

- выполнение творческих проектов,
- мастер-класс.

Обучение по программе «Изобразительное решение анимационного фильма» предполагает ознакомление будущих специалистов разных кинематографических профессий с общими важнейшими проблемами

художественного кино, с природой синтеза искусств в создании произведения кино.

В ходе освоения программы студенты приобретут знание и умение в области изобразительного решения анимационного фильма – поэтапно изучат всю творческо-технологическую цепочку:

- идейно-художественный замысел режиссерского сценария;
- выбор изобразительного решения;
- создание образов персонажей, цветных эскизов, раскадровки и рабочих компоновок;
- особенности технологий производства анимационного фильма.

Самостоятельная работа студента

1. Студенты читают рекомендованную литературу.
2. Просматривают рекомендованные книги в ИЗО кабинете.
3. Посещают музеи и выставки, театры.
4. Просматривают анимационные, игровые фильмы.
5. Участвуют в анимационных фестивалях в «Суздале», «Святая Анна», «Крок», «Лучезарный ангел» и др.

Практические занятия

В ходе учебного курса ведется работа над изобразительным решением трех анимационных фильмов: учебного, курсового и дипломного.

Для улучшения процесса обучения и более глубокого усвоения материала студентами, преподаватель должен применять активные и интерактивные, инновационные формы обучения на своих занятиях.

Важно выявить и развить у студентов лидерские качества, навыки работы в коллективе, умение анализировать сложные ситуации и быстро принимать в них верные решения. Правильно рассчитывать свои силы и время для успешной реализации своего кинопроекта в составе разнообразного творческого коллектива. Разработать формы самоконтроля самостоятельной деятельности и верные критерии оценок своего труда, быстро устранять ошибки и многое другое.

Для каждого студента определяется технология его самостоятельной работы, объем и содержание учебного материала, подбираются необходимые средства для реализации кинопроектов. В процессе инновационного обучения педагог стремится выявить аспекты его творчества и самобытности, ориентировать учебу и труд студентов на достижение конкретного результата.

Во время интерактивных занятий преподаватель проводит групповые дискуссии, профессиональные тренинги, обсуждения и просмотры работ студентов и фильмов признанных мастеров, обучает поиску и подбору необходимого материала. Также с целью формирования и развития профессиональных навыков студентов и лучшего усвоения материала педагог посещает совместно со студентами музеи,

конференции, театры, кинопросмотры в Союзе Кинематографистов, мастер-классы известных киномастеров и других деятелей культуры, российские и международные фестивали и многое другое.

3.ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6	
2.	Этапы формирования компетенций	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание аниматика, анимационных сцен.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-4, ПКО-6
3.	Показатели оценивания компетенций	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций); - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков	- правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения;

	практического использования знаний	- участие в обсуждении выполнения практических заданий.
	<u>Этап 3: Проверка усвоения материала</u>	- степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия - успешное выполнение творческих заданий
4.	<i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% практических занятий - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить практическое задание.
	<u>Этап 3: Проверка усвоения материала</u>	- творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ; - представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений -ЭКЗАМЕН

3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОПК-5	Обсуждения

		Творческое (практическое) задание Экзамен
2	ПКО-1	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
3	ПКО-4	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
4	ПКО-6	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Изобразительное решение анимационного фильма» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Экзамен.

Список вопросов для подготовки к экзаменам:

1. Этапы создания анимационного фильма.
2. Режиссерский сценарий и его функции.
3. Драматургическое обоснование изобразительного решения анимационного фильма.
4. Формы современной анимации применительно к замыслу. Специфика выразительных средств и способы съемки.
5. Роль художника-постановщика и художника-аниматора в создании мультфильма.
6. Кукольная анимация. Ее особенности.
7. Компьютерная перекладка.
8. Тотальная анимация. Примеры.
9. Литературный источник и его воплощение в анимационном фильме.
10. Анимационный сериал.
11. Чем отличается комикс от раскадровки анимационного фильма?
12. О приемах художественной экономии.
13. Об условности и реализме в анимационных фильмах.
14. Особенности анимационного кинематографа в общем ряду видов искусств.
15. О структуре композиции анимационного фильма.

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Режиссура анимационного фильма» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Доклад
- Обсуждение
- Творческое задание
- Практическое задание
- Зачет, экзамен, защита диплома

Доклад

В рамках учебного процесса по данной дисциплине происходит просмотр фильмов, посещение художественных выставок, концертов, лекций, мастер-классов, научных конференций и семинаров всей студенческой группой, после чего преподаватель назначает докладчика, который готовит подробный, обстоятельный разбор произведения либо проведенного мероприятия (по параметрам, заданным педагогом). Остальные участники семинара оппонируют и вносят свои дополнения. В процессе учебы каждый из студентов должен побывать в роли основного докладчика.

Такой метод развивает у студентов не только умение анализировать произведение, но и ответственность, культуру речи, навык публичных выступлений, уважительное отношение к чужому мнению и умение отстаивать собственную точку зрения, вырабатывает навыки для будущей научной, исследовательской деятельности.

Обсуждение

В рамках лекционных занятий, семинаров, обсуждении итогов фестивалей и просмотров, консультаций по результатам выполнения теоретический, творческих и практических заданий студент участвует в обсуждении результатов собственной работы и работы сокурсников.

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи и впечатления по поводу просмотренного произведения, проведенного мероприятия, предложенного педагогом задания, результатов выполнения теоретического и практического задания. Обсуждение носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера в условиях обучения и

кинопроизводства, формировании собственной авторской позиции и художественного вкуса.

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является формирование правильного представления о сущности киноискусства, его общественной функции, места и роли режиссера в творческом процессе создания анимационного фильма, авторского решения в раскрытии темы, художественной позиции.

В ходе занятий студент должен получить представление о средствах художественной выразительности и кинематографического языка, об умении литературно, художественно и кинематографически раскрыть заданную либо самостоятельно выбранную тему, о монтажном и художественном мышлении режиссера. Это достигается системой выполнения заданий по анимационному производству и самостоятельной работе.

Основными видами творческих работ являются: литературные сценарии, литературные зарисовки, эссе, художественные работы, наброски, эскизы и т.д.

Зачет, экзамен

Проходит в форме показа, обсуждения, защиты подготовительного материала, этапов разработки и конечного результата по заранее выбранной либо предложенной теме, одобренной на кафедральном заседании и утвержденной мастером.

Шкалы оценивания результатов обучения

Оценивание результатов докладов на практических занятиях

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать.

Оценивание результатов обсуждения

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу

Оценка **«хорошо»** - студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

Оценивание результатов творческое задание

Уровень знаний определяется оценками **«отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».**

«отлично» - студент продемонстрировал яркие художественные результаты, творческую инициативу, высокое качество художественных подходов и решений и способность самостоятельно выполнять профессиональные задания педагогов

«хорошо» - студент продемонстрировал, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения заданий педагогов. Критериями могут являться уровень восприятия педагогических заданий, качество художественных подходов и решений, владение суммой профессиональных навыков и работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достигает убедительных художественных результатов. Оценка основывается как на степени успешности студента, так и на результатах его профессиональных возможностей.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент неоднократно потерпел творческую неудачу в процессе выполнения задания педагога.

Критерии оценки на экзамене

Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности. Высокий уровень мастерства режиссуры	Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие творческой работы.

Качество творческой работы (фильма), соответствие требованиям к выполнению работы.	Качество творческой работы (фильма), соответствие требованиям к выполнению работы, но есть замечания.	Качество творческой работы (фильма), несоответствие требованиям к выполнению работы .	
Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности.	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения творческой работы.	Приемлемое качество технического выполнения творческой работы.	Низкое качество технического выполнения творческой работы.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.
Грамотные и аргументированные ответы на все вопросы экзаменатора.	Ответы на все вопросы экзаменатора, но есть замечания.	Ответы на вопросы экзаменатора, но есть замечания.	

3.3. Самостоятельная работа студентов

В рамках самостоятельной работы студенты выполняют практические задания по пройденным темам.

Кроме того студенты:

- читают рекомендованную литературу;
- выполняют практические упражнения по пройденным темам;
- просматривают рекомендованные книги в ИЗО кабинете;
- посещают музеи и выставки, театры;
- просматривают анимационные, игровые фильмы, предложенные преподавателем;
- участвуют в анимационных фестивалях в «Суздале», «Святая Анна», «Крок», «Лучезарный ангел» и др.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:
в печатной форме увеличенным шрифтом,
в форме электронного документа,
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:
в печатной форме,
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
в печатной форме,
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно.

Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

Технологии активизации речевой деятельности: обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование. Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

Технологии индивидуализации обучения: обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

Технологии визуализации: обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 с.
2. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
3. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
4. **Кулешов Л.В.** Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М.: ВГИК, 1995. - 464 с.
5. **Кулешов Л.В.** Уроки кинорежиссуры: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Л.В. Кулешов; ВГИК. - М.: ВГИК, 1999. - 261 с.
6. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
7. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
8. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.

9. **Ромм М.И.** Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
10. **Ромм М.И.** Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.
11. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
12. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.
13. **Станиславский К.С.** Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.
14. **Эйзенштейн С.М.** Избранные статьи / С.М. Эйзенштейн; [ред.-сост., авт. вступ. статьи, с. 5-40, и примеч. Р.Н. Юренев]. - М.: Искусство, 1956. - 455 с.
15. **Эйзенштейн С.М.** Монтаж / С.М. Эйзенштейн. - М.: ВГИК, 1998. - 193 с.
16. **Эйзенштейн С.М.** Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост. автор предисл. и коммент. Н. И. Клейман. - М.: Музей кино; [Б. м.] : Эйзенштейновский центр, 2002. - 688 с.

Список фильмов, рекомендуемых для самостоятельного просмотра студентами.

реж. А.Петров	«Моя любовь»
	«Корова»
	«Старик и море»
	«Русалка»
реж. Н.Дабижа	«Севильский цирюльник»
	«О рыбаке и рыбке»
	«Авраам»
	«История любви одной лягушки»
	«Ваня и крокодил»
	«Дерево с золотыми яблоками»
реж. Ф.Хитрук	«Человек в рамке»
	«Топтыжка»
	«История одного преступления»
	«Каникулы Бонифация»
	«Фильм, фильм, фильм»
	«Вини Пух»
	«Икар и мудрецы»

реж. И.Гаранина	«Остров»
	«Лев и бык»
	«Балаган»
реж. А.Зябликова	«Бедная Лиза»
	«Журавлиные перья»
	«Укрощение строптивой»
	«Карманник»
	«Кролик с капустного огорода»
реж. Р.Серве реж. Э.Назаров	«Меню»
	«Гарпия»
реж. Ю. Норштейн	«Жил был пес»
	«Путешествие муравья»
	«Сказка сказок»
	«Цапля и журавль»
Реж. Р. Качанов	«Ёжик в тумане»
	«Лиса и заяц»
	«Варежка»
Реж. А. Хржановский	«Чебурашка» (сериал)
	«Тайна третьей планеты»
	«Жил был Казявин»
	«Стеклянная гармоника»
	«Королевский бутерброд»
	«Лев с седой бородой»
	«Долгое путешествие»
	«Полтора кота»
Реж. С.Соколов	«Рыбья упряжка»
	«Чёрно – белое кино»
	«Догада»
	«Чудотворец»
Реж. Угаров	«Гофмониада»
	«Халиф и аист»
	«Наваждение Родамуса Кверка»
Реж. А. Татарский	«Волшебная флейта»
	«Обратная сторона Луны»
	«Падал прошлогодний снег»
Реж. Носырев	«Пластилиновая ворона»
	«Архангельские новеллы»
Реж. В. Курчевский	«Волшебное кольцо»
	«Легенда о Григе»
	«Пер Гюнт»
	«Мастер из Кламси»
	«Франтишек»

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

а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSCB WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. https://biblio-online.ru/	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. https://e.lanbook.com/	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	бессрочно

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для занятий по дисциплине «Изобразительное решение анимационного фильма» необходимы:

1. Аудитория
2. Столы
3. Световые приборы
4. Стулья
5. Краски, бумага, карандаши, уголь и т.д.
6. Компьютеры для каждого студента

7. Планшеты
8. Просмотровый зал или ДВД – проигрыватель с дистанционным управлением.
9. Фильмотека.

а.

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	1 12 12 12
1015	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E	1 8 8 8

	<ul style="list-style-type: none"> - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров -Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров -The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров 	8 7 1
1017	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit <ul style="list-style-type: none"> - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров 	1 12 12 12
1021	<ul style="list-style-type: none"> - Станок для съёмки компьютерной перекладки - Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819 	4 4

- Компьютерный монитор	4
- Видеокамера Sony	4
- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV	3
- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75	1
- Кабель FireWire	4
<u>Программное обеспечение</u>	
STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации	5
Номера лицензий:	
1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5	
2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2	
3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0	
4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0	
5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6	
<u>Освещение и оборудование для съёмок:</u>	24
-Fluo Lyte 110 Dmx	3
-Fluo Lyte 330 Dmx	6
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	3
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	6
-GRIP HEAD - D200B	1
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	

	-Затемнение окон	2
	-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования - Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	15

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При подготовке к занятиям следует использовать литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных заданий и ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.