

Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

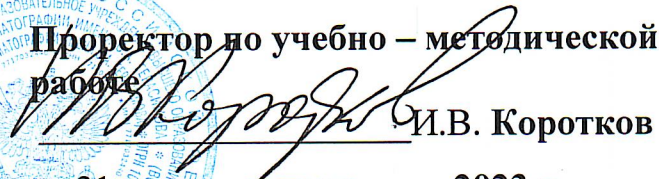
**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



**Колледж кино, телевидения и мультимедиа**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Проректор по учебно – методической  
работе**



**И.В. Коротков**

**« 31 » августа 2023 г.**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА  
МДК.01.03. Художественно-техническое исполнение  
анимационных проектов: Основы анимационного движения**

**для специальности СПО**

**54.02.05 Живопись (по видам)**

**Квалификация – художник-живописец, преподаватель**

**Углубленная подготовка**

**Форма обучения – очная**

**Москва**

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

**Разработчик:** преподаватель высшей категории С. А. Глаголев;  
преподаватель высшей категории О.Ю.Веселова

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 31 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

\_\_\_\_\_ И.А.Ленникова - доцент, заведующая отделением «Живопись»

СОГЛАСОВАНО:

Директор колледжа


\_\_\_\_\_  М.Н.Краковская

Заместитель руководителя учебного управления,

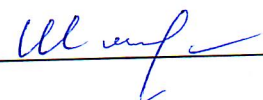
начальник отдела по методической работе

\_\_\_\_\_  В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа

\_\_\_\_\_  М.И. Золотова

Заведующая библиотекой

\_\_\_\_\_  В.М.Шипулина

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2023 г.

ПРИНЯТО

Протокол заседания цикловой методической комиссии

№ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

### Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)

дисциплины \_\_\_\_\_  
(название дисциплины)

по специальности \_\_\_\_\_  
(название специальности)

на 20\_\_/20\_\_ учебный год

1. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

1.1. ....;

1.2. ....;

...

1.9. ....

2. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

2.1. ....;

2.2. ....;

...

2.9. ....

3. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

3.1. ....;

3.2. ....;

...

3.9. ....

Заведующий отделением \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. подпись)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	7
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	7
2.2.	Объем учебной междисциплинарного курса и виды учебной работы	9
2.3.	Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса	10
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	39
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	42
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	42
3.2.	Информационное обеспечение обучения	43
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	44
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	45

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.05.02 Живопись (по виду: станковая), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

## 1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность, входит в междисциплинарный курс Художественно-техническое исполнение творческих проектов. Междисциплинарный курс МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ является базой для изучения таких дисциплин, как «Компьютерная анимация и графика», «Мультимедийная обработка анимационных проектов».

## 1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Основными целями МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ являются

- получение знаний в области мультипликационного движения живых и неживых тел;
- освоение специфики мультипликационного движения, его законов, общих правил;
- формирование эрудиции и художественного вкуса студентов;
- развитие навыков самостоятельной разработки анимационной сцены;
- развитие навыков коммуникативного взаимодействия: умение работать в команде;
- анализ достижений отечественной и зарубежной анимации;
- обучение самоконтролю;
- совершенствование навыков самостоятельной работы с учебной и научной литературой, умения правильно вести дискуссию, доказывать свою точку зрения;

- создание предпосылок для дальнейшего образования выпускников средней профессиональной школы в высших учебных заведениях и путем самообразования.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

- творческого использования средств живописи, их изобразительно-выразительные возможности;
- проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала, выбора художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей;
- последовательного ведения работы над композицией;

**знать:**

- основные виды, типы анимации, их сходства и различия (31);
- отличительные особенности анимационного движения, его отличие от естественного движения персонажей, снятых на киноплёнку (32);
- периодизацию всемирной и отечественной анимации, основные достижения в области мировой мультипликации (33);
- современные анимационные школы, их особенности и индивидуальности (34);
- основные термины, применяемые в мультпроизводстве (35);

**уметь:**

- грамотно разработать анимационный персонаж (У1);
- правильно расшифровывать экспозиционные листы (У2);
- отличать фазу от компоновки в мультипликаторе, уметь обосновать это (У3);
- самостоятельно разрабатывать схему анимационного движения применительно к конкретной задаче (У4);
- обосновывать свое мнение при применении того или иного анимационного принципа в разработке анимационной сцены (У5);
- уметь самостоятельно снимать анимационную сцену по экспозиционным листам при помощи лайн-теста или компьютера (У6);
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни (У7).

Занятия проходят в форме лекций, дискуссий, просмотров анимационных фильмов, слайдов, практических занятий.

## **2.1. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса**

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППССЗ на базе приобретенных знаний и навыков должен обладать следующими компетенциями:

Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1);

Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество (ОК 2);

Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях (ОК 3);

Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4);

Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности (ОК 5);

Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством (ОК 6);

Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий (ОК 7);

Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации (ОК 8);

Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9);

Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи (ПК 1.1);

Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия (ПК 1.2);

Проводить работу по целевому сбору, анализу, обобщению и применению подготовительного материала (ПК 1.3);

Последовательно вести работу над композицией (ПК 1.4);

Владеть различными приемами выполнения живописных работ (ПК 1.5);

Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла (ПК 1.6);

Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи (ПК 1.7).

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

### **2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса**

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **774** часа,  
аудиторной нагрузки – **516** часов, внеаудиторной нагрузки – **258** часов,

консультации – 26 часа,

в том числе:

I курс: 216 часа; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 144 часа;
- самостоятельной работы обучающегося – 72 часа;
- консультации – 4 часов;

II курс: 216 часа; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 144 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 72 часа;
- консультации – 4 часов;

III курс: 204 часов; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 136 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 68 часов;
- консультации – 4 часов;

IV курс: 138 часов; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 92 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 46 часов;
- консультации – 5 часов.

Информационно курс опирается на базовую программу профессиональной подготовки мультипликаторов на киностудиях «Союзмультфильм» и «Мульттелефильм», а также книгу одного из первопроходцев отечественного мультфильма Ф.С.Хитрука «Профессия-аниматор» (в 2-х томах) – Москва: Гаятри, 2007, учебник А.А.Петрова «Классическая анимация. Нарисованное движение» – Москва: ВГИК, 2010, отдельных глав книги В.М. Котёночкина «Ну, Котёночкин, погоди!», посвященным правилам создания анимации, а также курсе лекций и практических занятий В.В.Котёночкина.

Такое сочетание позволяет акцентировать внимание на отдельных темах и вопросах (на усмотрение преподавателя), сопоставлять нетождественные подходы в обучении искусству анимации, а также совершенствовать навыки работы в новых компьютерных технологиях, развивать эрудицию, художественную грамотность и объемное осмысление развития кинематографа.

Дополнительный интерес к материалу по «Основам анимационного движения» предполагается стимулировать через приобщение к современным информационным технологиям: поиск информации в сети Интернет (ознакомительное и поисковое чтение), создание собственных видеороликов и видео-презентаций, а также чтение научной и художественной литературы в области отечественного и зарубежного мультфильма.

## 2.2. Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы

### Классическая рисованная анимация 1-4 курсы

Вид и объем учебной работы	Количество часов
<b>Максимальная учебная нагрузка</b>	<b>774</b>
<b>Аудиторная учебная нагрузка</b>	<b>516</b>
<b>в том числе</b>	
лекционные занятия	245
практические работы	245
зачетные занятия	26
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>258</b>
<b>в том числе</b>	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	258
<b>Консультации</b>	<b>17</b>
Промежуточная аттестация	зачет, экзамен

### Объемно-кукольная анимация 3-4 курсы (преподаватель высшей категории О.Ю.Веселова)

Вид и объем учебной работы	Количество часов
<b>Максимальная учебная нагрузка</b>	<b>342</b>
<b>Аудиторная учебная нагрузка</b>	<b>228</b>
<b>в том числе</b>	
лекционные занятия	8
практические работы	210
контрольные работы, зачетные занятия	10
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>114</b>
<b>в том числе</b>	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	114
Консультация	9
Итоговая аттестация	зачет, экзамен

**3. 3. Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса**  
**Тематический план: Классическая рисованная анимация 1-4 курсы**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Аудиторные	Внеауд. Работа	
<b>1 семестр</b>		<b>96</b>	<b>64</b>	<b>32</b>	
<b>Раздел I. Введение в предмет «Основы анимационного движения». Цели и задачи МДК (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</b>					
<b>1.1. История возникновения анимационного искусства в мире</b>	История возникновения кадрового принципа съемки в кино. Пионеры кинематографа. Зарождение анимации как самостоятельного вида искусства. История возникновения анимации в России. Просмотр анимационного фильма по теме.	3	2	1	**
<i>Самостоятельная работа. Чтение литературы по теме.</i>					***
<b>Раздел II. Техники и виды анимации (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</b>					
<b>2.1. Методы мультипликационной съемки</b>	Отличие кукольной от рисованной анимации. Специфика анимационного рисунка. Соотношение сторон киноэкрана. Понятие анимационной рамки. Понятие анимационного поля (от №4 к №12). Понятие скорости движения в анимации (16, 24, 25, 30 к/с). Отличие форматов PAL и NTSC применительно к анимации.	3	2	1	**
<b>2.2. Различные способы воспроизведения мультипликационного изображения</b>	Отличие киносъемок (на плёнку 35 мм) и съемки мультипликата с применением новейших средств (цифровая камера, сканер, web –камера). Устройство мультипликационного съемочного станка.	3	2	1	*
<i>Самостоятельная работа. Разработка сцены «Мяч».</i>					***
<b>Раздел III. Композиционные особенности в анимации</b>					
		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	

(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
<b>3.1.</b> Анимационный кадр	Понятие «композиция кадра» в анимации. Виды композиции: устойчивая, неустойчивая, меняющаяся. Необходимость фиксирующих штифтов в рисованной анимации.	3	2	1		*
<b>3.2.</b> Анимационный фон	Понятие «фон» в анимации. Понятие «слой» в анимации. Необходимость разделения анимации на слои. Понятие «экспозиционных листов» в анимации. Область применения экспозиционных листов. Способы записи анимации в экспозиционные листы. Разработка композиции кадра и фона к первой сцене «Прыгающий мяч». Просмотр анимационных фильмов с прыгающим мячом.	3	2	1		* **
<i>Самостоятельная работа. Разработка сцены «Мяч».</i>				2		***
<b>Раздел IV. Различные виды анимационного движения: простейшее движение</b>						
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
<b>4.1.</b> Анимация «Frame by frame» (кадр за кадром) и анимация в виде выполнения ключевых моментов движения – компоновок	Понятие «компоновка» и «фаза» в рисованной анимации. Примеры записи компоновок, фаз и фона сцены в экспозиционные листы. Выполнение компоновок сцены «Мяч» (прямое линейное движение мяча по столу, падение, загущающие отскоки мяча, удар мяча о табуретку, остановка мяча. Запись компоновок, фаз и фона сцены в экспозиционные листы. Фазовка сцены «Мяч».	3	2	1		* **
<b>4.2.</b> Выполнение сцены «Мяч»	Съемка мультпроб сцены «Мяч». Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Оценка преподавателем выполненной работы.	3	2	1		* **
<i>Самостоятельная работа. Разработка сцены «Мяч».</i>				2		***
<b>Раздел V. Особенности предмета, находящегося в свободном падении</b>						
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
<b>5.1.</b>	Полет сухого листа. Понятие «глубины кадра». Уменьшение и удаление предмета на	3	2	1		*

Мультипликационный экран; пропорциональные изменения предметов в соответствии с оптической перспективой	плоскости экрана. Поворот предмета относительно плоскости экрана.						**
<b>5.2.</b> Выполнение сцены «Падающий лист»	Разработка композиции кадра сцены «Полет сухого листа», учитывая глубину кадра. Просмотр мультипликационных фильмов с падающими листьями.	3	2	1		*	
<b>5.3.</b> Фазовка и съемка сцены	Выполнение мультипликации сцены «Падающий лист». Разработка компоновок. Запись сцены в экспозиционные листы.	3	2	1		* **	
<b>5.4.</b> Преподавательский контроль	Контроль преподавателем выполненной мультипликационной схемы полета листа. Поправки по мультипликации. Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Оценка преподавателем выполненной работы.	3	2	1		*	
	<i>Самостоятельная работа. Разработка сцены «Лист».</i>				4	***	
	<b>Раздел VI. «Остаточное движение» в анимации</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	12	8	4			
<b>6.1.</b> Разработка схемы к сцене	Понятие «остаточное движение» в анимации. Понятие «захлест». Масса и вес предмета в анимации и способ их передачи в классическом мультдвижении.	3	2	1		* **	
<b>6.2.</b> Разработка сцены «Маятник»	Качающийся маятник с прикрепленным к нему сухим листом или легким пёрышком. Разработка мультипликационной схемы с качающимся маятником и запись сцены в экспозиционные листы. Выполнение мультипликации.	3	2	1		* **	
<b>6.3.</b> Фазовка и съемка сцены «Маятник»	Просмотр анимационных фильмов с качающимися маятниками. Принцип замедления и ускорения движения в анимации и способ записи этого принципа в экспозиционные листы. Принцип циклового движения в анимации и способ записи циклов в экспозиционные листы. Съемка мультпроб.	3	2	1		* **	
<b>6.4.</b>	Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Оценка	3	2	1		*	

Преподавательски й контроль	преподавателем выполненной работы по теме «Маятник».					**
	<i>Самостоятельная работа. Исправление ошибок, досъемки к сцене «Маятник».</i>				4	***
	<b>Раздел VII. Принцип волнообразного движения в анимации</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>4</b>		
7.1. Движение объекта по дугам	Дуга – основная траектория анимационного движения. Движение колеблющейся на ветру травинки. Разработка студентами композиции кадра сцены, формы травинки.	3	2	1		* **
7.2. Выполнение сцены «Травинка»	Разработка схемы мультипликата сцены «Травинка», ее фона. Изготовление компоновок сцены. Запись сцены в экспозиционные лист.	3	2	1		* **
7.3. Фазовка и съемка сцены «Травинка»	Выполнение промежуточных фаз к сцене в соответствии с экспозиционными листами.	3	2	1		* **
7.4. Преподавательски й контроль	Съемка мультипроб. Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Оценка преподавателем выполненной сцены по теме «Травинка»	3	2	1		* **
	<i>Самостоятельная работа. Задание по выбору.</i>				4	***
	<b>Раздел VIII. Отличия в движении жидкости и растительного объекта</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>4</b>		**
8.1. Принцип работы воды в анимации	Падение капли с живого листика в воду. Принцип остаточного движения листика.	3	2	1		* **
8.2. Выполнение сцены «Падение капли в воду»	Выполнение композиционной схемы сцены. Понятие послыного движение в анимации. Ускорение и замедление при падении капли в воду. Принцип записи разных анимационных слоев в экспозиционные листы.	3	2	1		* **
8.3. Выполнение фазовки и съемки сцены	Выполнение фазовки к сцене, учитывая остаточное движение листика, замедление и ускорение при падении капли.	3	2	1		* **

8.4. Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Оценка преподавателем выполненной сцены по теме «Падение капли в воду»	3	2	1	* **
<i>Самостоятельная работа. Задание по выбору.</i>					
<b>Раздел IX. Принцип работы ткани в анимации</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		15	10	5	
9.1. Принцип движения полотноца флага	Развешивающийся на ветру флаг. Принцип работы матерчатого полотна. Просмотр мультфильмов с использованием принципа кольшущегося полотна. Композиционное решение сцены.	3	2	1	* **
9.2. Принцип «захлеста» в анимации	Принцип «захлеста» в анимации и области его применения.	3	2	1	* **
9.2. Выполнение сцены «Развивающийся на ветру флаг»	Выполнение компонок к сцене. Разработка циклового движения флага. Замедление и ускорение движения полотнаца. Схемы для фазовки: фазовка на замедление и на ускорение предмета. Схемы для фазовки. Запись сцены в экспозиционные листы.	3	2	1	* **
9.3. Фазовка и съемка сцены	Выполнение фазовки к сцене «Флаг». Съемка мультпроб сцены «Флаг».	3	2	1	* **
9.4. Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого мультфильма. Оценка преподавателем выполненной сцены по теме «Флаг».	3	2	1	* **
<i>Самостоятельная работа. Выполнение мультфильма с полотнищем флага.</i>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		12	8	4	**
<b>Раздел X. Эластика</b>					
10.1. Принцип удлинения и укорачивания предмета при	Упражнение на эластике: ползущий червяк (или гусеница). Принцип укорачивания и удлинения предмета при сохранении его массы. Разработка типажа червяка. Оценка юмора в разработке типажа и движения. Разработка композиции кадра сцены. Просмотр анимационных фильмов по теме.	6	4	2	* **

сохранении его массы									
10.2. Выполнение мультипликата, фазовки и съемки сцены «Ползущая гусеница»	Выполнение мультипликата «Червяк». Запись сцены в экспозиционные листы. Выполнение фазовки к сцене. Съемка проб. Преподавательские поправки.	6	4	2				*	**
	<i>Консультация</i>			4				***	
<b>Дифференцированный зачет</b>		6	4	2					
<b>II семестр</b>									
<b>Раздел XI. Анимация природных сред</b>									
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)									
11.1. Общие особенности анимирования природных явлений	Необходимость циклических движений при анимации сред: снег, дождь, огонь (пламя), дым и др. Необходимость применения анимационных слоев при разработке циклических движений анимационных сред.	3	2	1				**	
11.2. Выполнение мультипликата	Анимация на выбор: снега, дождя, пламени, дыма. Принцип падения снежинок. Разработка композиции кадра, компоновок к сцене.	3	2	1				**	
11.3. Запись в экспозиционные листы	Запись сцены в экспозиционные листы. Особенность записи цикловой анимации.	3	2	1				**	
11.4. Фазовка сцены	Выполнение фазовки к сцене «Снег». Разработка цикла к сцене. Запись сцены в экспозиционные листы.	3	2	1				**	
11.5. Съемка сцены «Снег»	Съемка мультпроб сцены «Снег». Поправки по мультипликату.	3	2	1				**	
11.6. Преподавательски	Просмотр и обсуждение отснятого мультипликата. Оценка преподавателем выполненной сцены по теме «Снег».	3	2	1				**	

й контроль					6	**
<i>Самостоятельная работа. Подготовка дополнительного мультипликата по теме «Анимация природных сред» (на выбор обучающегося.)</i>						
<b>Раздел XII. Циклические движения неодушевленных персонажей</b>						
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					6	**
<b>12.1.</b> Принцип качелей, схема движения.	Замедление и ускорение плашки качелей в зависимости от ее тяжести. Разработка схемы движения. Разработка типажей игрушек к сцене. Композиция кадра сцены.	3	2	1		**
<b>12.2.</b> Выполнение мультипликата качающихся на качелях игрушек (медведь, зайчик, кукла – по выбору). Изменение формы игрушек в зависимости от фазы цикла. Сохранность массы игрушек.	Выполнение мультипликата качающихся на качелях игрушек (медведь, зайчик, кукла – по выбору). Изменение формы игрушек в зависимости от фазы цикла. Сохранность массы игрушек.	3	2	1		**
	Сквозь и стретч в анимации на примере движения анимационных качелей.					
<b>12.3.</b> Просмотр	Просмотр мультипликационного фильма с примерами нелинейного движения неживых игрушек.	3	2	1		**
<b>12.4.</b> Движение остаточных частей в анимации	Выполнение движения остаточных (легких) частей игрушек. Взаимодействие легких, мягких и негнущихся, инертных тел в мультипликации.	3	2	1		**
<b>12.5.</b> Фазовка и съемка сцены	Выполнение фазовки к сцене «качели». Разработка цикла к сцене. Запись сцены в экспозиционные листы. Съемка мультпроб сцены «качели».	3	2	1		**
<b>12.6.</b> Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого мультипликата. Оценка преподавателем выполненной работы по теме «качели». Исправление ошибок.	3	2	1		**
<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала «Качели».</i>						
<b>Раздел XIII. Мультипликационная сцена с применением послыной анимации и нелинейной панорамы</b>						
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					6	***
<b>13.1.</b> Принцип выстрела пушки.	Принцип выстрела пушки. Возвратно-поступательное движение лафета пушки. Масса пушки. Амортизация пушки. Откат пушки. Разработка типажа пушки и окружающего	3	2	1		**
		36	24	12		

Основные аспекты	пространства. Просмотр анимационных фильмов с выстрелами пушек. Анализ работы аниматора.					
13.2.Подготовительные работы перед анимацией	Разработка схемы к мультипликации пушки. Движение ядра пушки. Разработка схемы движения дыма из дула пушки.	3	2	1		**
13.3. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата выстрела пушки.	6	4	2		**
13.4.Работа с рисованной панорамой в анимации	Разработка делений криволинейной панорамы для полета ядра пушки. Разгон и торможение панорамы. Способы съемки панорамы (рисованный, компьютерный).	3	2	1		**
13.5.Падение пушечного ядра в воду	Разработка композиции кадра финала сцены (водоем, болото, море). Схема волнения воды при попадании ядра в воду, остаточные круги на воде. Отличие мультипликата с падением ядра в воду и с падением на землю. Схема рисованного взрыва.	6	4	2		**
13.6. Выполнение мультипликата полета ядра	Выполнение мультипликата полета ядра и расчет на кальке рисованной панорамы.	3	2	1		**
13.7. Выполнение мультипликата падения ядра в воду	Выполнение мультипликата падения ядра в воду, остаточного колебания волн.	3	2	1		**
13.8. Фазовка,	Фазовка всей сцены согласно экспозиционным листам. Поправки по мультипликату.	3	2	1		**
13.9. Съемка и сборка сцены на компьютере	Съемка и компьютерная сборка анимационной сцены «Пушка» в программе «After Effects» (эффекты после съемок).	3	2	1		**
13.10. Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого мультипликата. Оценка преподавателем выполненной работы по теме «Выстрел пушки, рисованная панорама и падения ядра в воду».	3	2	1		**

		<i>Самостоятельная работа. Анализ ошибок в проделанной работе, поправки по мультипликату в соответствии с советами преподавателя.</i>			12	***
		<b>Раздел XIV. Движение неживого предмета на воде</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			18	6
14.1. Принцип волны. Основные аспекты	Принцип волнообразного движения. Движение волны, морского прибора. Разбор основных аспектов движения. Необходимость мультипликационных циклов.	3	2	1		**
14.2. Анимационная схема	Создание схемы будущего мультипликата. Создание фона, типажа качающегося на волне предмета.	3	2	1		**
14.3. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата циклового движения волны. Запись сцены в экспозиционные листы.	3	2	1		**
14.4. Выполнение мультипликата дополнительного объекта	Выполнение мультипликата дополнительного объекта на волне (кораблик, бутылка, банка и др.) Соединение слоев мультипликата.	3	2	1		**
14.5. Фазовка, съемка сцены	Фазовка и съемка сцены «Качающийся на волнах предмет». Поправки по мультипликату. Исправление неточностей.	3	2	1		**
14.6. Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого материала. Оценка преподавателем выполненной сцены по теме «Качающийся на волнах предмет».	3	2	1		**
		<i>Самостоятельная работа. Анализ ошибок в проделанной работе, поправки по мультипликату в соответствии с советами преподавателя.</i>			6	
		<b>Раздел XV. Дифференцированное движение</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			18	6
15.1. Принцип дифференцированн	Принцип движения неживой марионетки. Дуги мультипликата. Замедление и ускорение отдельных частей марионетки и связь их между собой. Остаточный принцип в движении	3	2	1		**

ого движения в мультипликации	неживой марионетки. Загужание облегченных частей при движении. Создание схемы мультипликата.					
<b>15.2.</b> Подготовительные работы для создания сцены	Создание типажа неживой марионетки, фона к сцене, мультипликационных дуг (цветными карандашами).	3	2	1		**
<b>15.3.</b> Падение на пол	Разработка падения марионетки на деревянный пол. Остаточное движение. Загужание движения.	3	2	1		**
<b>15.4</b> Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «Марионетка».	3	2	1		*
<b>15.5.</b> Фазовка, съемка мультипликационной сцены «Марионетка»	Выполнение фазовки к сцене марионетка. Запись сцены в экспозиционные листы. Съемка сцены.	3	2	1		**
<b>15.6.</b> Преподавательский контроль <b>Повторение пройденного материала</b>	Просмотр и обсуждение отснятого материала. Оценка преподавателем выполненной работы по теме «Марионетка». Сборка всех сцен выполненного мультипликата в единый мультипликационный ролик за I-й курс.	3	2	1		**
	<i>Самостоятельная работа. Разработка движения и создание самостоятельной сцены «Падение марионетки на пол».</i>			6		***
	<i>Консультация</i>			4		***
<b>Дифференцировочный зачет</b>	Просмотр и обсуждение мультипликационных проб, оценка успеваемости по итогам II семестра I года обучения. Оценка работы за год.	6	4	2		

III семестр				96	64	32
<p><b>Раздел XVI. Введение в биомеханику</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p>						
16.1. Отличие механического движения от движения от биомеханического	Механическое движение – движение недеушевленных тел. Биомеханика – движение одушевленных персонажей. Различное понятие импульса в движении применительно к анимации одушевленных и недеушевленных тел. Сходства и различия.	3	2	1	1	*
<p><b>Раздел XVII. Создание анимационной сцены с одушевленным персонажем, используя криволинейную панораму</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p>						
17.1. Типаж	Создание типажа белки. Влияние типажа на характер движения белки (старая, молодая, озорная и др. белка). Обаяние персонажа и зрительское внимание.	3	2	1	1	**
17.2. Перспектива при работе с нелинейной панорамой.	Структура сцены: разработка нескольких прыжков белки с использованием панорамы. Схема сцены на отдельном листе. Воздушная перспектива. Приближение и удаление белки.	3	2	1	1	**
17.3. Тематический материал	Просмотр тематического фильма, иллюстрирующего анимационные прыжки белки.	3	2	1	1	**
17.4. Выполнение мультипликата	Разработка мультипликационных прыжков белки (не менее трех). Выполнение мультипликата.	3	2	1	1	**
17.5. Разработка панорамы	Запись мультипликата в экспозиционные листы. Разработка рисованной панорамы. Деления панорамы. Ускорение и замедление панорамы.	3	2	1	1	**
17.6. Мультипликат движения веток	Необходимость последней мультипликата – белка – ветки деревьев. Разработка анимационного движения веток. Поправки по мультипликату. Остаточное движение хвоста белки.	3	2	1	1	**

17.7. Фазовка сцены, съемка сцены	Фазовка сцены «Белка».	3	2	1	**
17.8. Съемка сцены	Съемка сцены согласно экспозиционным листам.	3	2	1	**
17.9. Соединения мультипликация с панорамой	Соединение слоев сцены «Белка» на компьютере.	3	2	1	**
17.10. Преподавательский контроль	Просмотр и обсуждение отснятого материала. Оценка преподавателем выполненной работы по теме «Белка».	3	2	1	**
<i>Самостоятельная работа. Разработка движения белки.</i>		<i>10</i>			
<b>Раздел XVIII. Принцип движения птиц в анимации</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		<b>58</b>	<b>38</b>	<b>19</b>	
18.1. Строение птицы	Разбор строения скелета птицы, его особенностей. Отличие больших и малых птиц. Мышечная масса. Строение шеи. Разработка характерного типажа большой птицы для последующего мультипликации.	6	4	2	**
18.2. Схема движения	Изучение схемы походки гуся, его особенности: косолапость, тяжесть в походке, перемещение мышечной массы. Выполнение мультипликации походки гуся. Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
18.3. Выполнение сопутствующих манипуляций	Фазовка сцены «походка гуся». Съемка сцены. Изготовление панорамы к сцене «походка гуся». Сборка сцены в компьютере с применением линейного движения горизонтальной панорамы.	6	4	2	**
18.4. Преподавательский контроль	Разбор сцен на экране и исправление ошибок. Полет птицы. Принцип полета птицы. Биомеханика крыла. Схема полета. Отличие полета больших, массивных птиц от полета маленьких. Просмотр мультфильма с характерными полетами мультипликационных птиц.	6	4	2	**
18.5. Выполнение мультипликации	Выполнение мультипликации к сцене «полет гуся». Движение туловища гуся в полете, движение конечностей, головы, хвоста. Остаточные движения перьев. Разработка циклического движения. Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
18.6. Выполнение	Выполнение фазовки сцены «полет гуся». Съемка сцены. Сборка сцены в компьютере.	6	4	2	**

сопутствующих манипуляций	Изготовление панорамы к сцене. Соединение сцены с панорамой. Просмотр и обсуждение отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	4	3	1	**
18.7. Полет птицы с использованием диагональной панорамы	Взлет и посадка крупной птицы на воду. Амортизация птицы, захлест мелких частей, остаточные движения при взлете и посадке. Разработка схемы. Выполнение мультипликата взлета и посадки птицы. Запись сцены в экспозиционные листы. Взлет и посадка крупной птицы на воду. Амортизация птицы, захлест мелких частей, остаточные движения при взлете и посадке. Разработка схемы. Выполнение мультипликата взлета и посадки птицы. Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
18.8. Выполнение сопутствующих манипуляций	Фазовка сцены «взлет и посадка гуся на воду». Выполнение анимации водяных брызг, остаточного движения воды. Разработка диагональной панорамы и ее графическое выполнение. Съёмка сцены. Сборка сцены в компьютере вместе с панорамой. Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Сборка всех сцен выполненного мультипликата в единый мультипликационный ролик	12	8	4	
	<i>Самостоятельная работа. Разработка движения гуся.</i>			17	***
	<i>Консультация</i>			4	***
<b>Дифференцированный зачет</b>	Оценка успеваемости по итогам семестра.	6	4	2	**
	<b>IV семестр</b>	120	80	40	
	<b>Раздел XIX. Движение млекопитающих в анимации</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	3	2	1	
<b>19.1. Введение</b>	Основные понятия по движению млекопитающих в анимации	3	2	1	*
	<b>Раздел XX. Движение медузя</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	27	18	9	

20.1. Строение тела медведя	Особенности строения тела медведя. Отличие тела медведя от других видов млекопитающих. Строение черепа медведя. Строение задних конечностей медведя. Особенности походки медведя: косяпасть.	3	2	1	*
20.2. Разработка типажа персонажа	Разработка характерного типажа медведя. Мимика медведя. Особенности.	3	2	1	**
20.3. Особенности схемы движения медведя	Схема движения медведя. Цикличность движения. Движение мягких частей (шкура, отдельные волосы).	6	4	2	**
20.4. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «походка медведя». Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
20.5. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка сцены «медведь». Съёмка сцены. Разработка рисованной панорамы к сцене. Сборка сцены «медведь» с панорамой в компьютере.	6	4	2	**
20.6. Преподавательский контроль	Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа. Разработка движения медведя.</i>	9			***
<b>Раздел XXI. Движение собаки</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
21.1. Строение тела собаки	Особенности строения тела собаки. Отличие тела собаки от других видов млекопитающих. Строение черепа собаки. Строение задних конечностей собаки. Особенности походки собаки в зависимости от ее породы.	6	4	2	**
21.2. Разработка типажа персонажа	Разработка характерного анимационного типажа собаки. Отличия пород собаки и их выраженность в рисунке.	2	1	0,5	**
21.3. Особенности схемы движения собаки	Схема движения собаки. Цикличность движения. Движение мягких частей (хвост, челка, отдельные волосы).	6	4	2	**
21.4. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «походка собаки». Запись сцены в экспозиционные листы. Разработка цикла.	6	4	2	**

21.5. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка сцены «походка собаки». Съёмка сцены. Разработка рисованной панорамы к сцене. Сборка сцены «походка собаки» с панорамой в компьютере. Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	6	4	2	**
	<i>Самостоятельная работа. Разработка движения собаки.</i>	9			***
<b>Раздел XXII. Прыжок и походка кошачьих</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
22.1. Строение тела кошачьих	Строение тела кошачьих и отличия в его строении от других видов млекопитающих. Гибкость тела кошки. Особенности строения позвоночника, хвоста. Пластика кошачьих.	3	2	1	**
22.2. Разработка типажа персонажа кошачьих (по выбору)	Разработка одного или более типажа кошачьих для характерной анимации: пума, тигр, леопард, домашняя кошка и т.п.	3	2	1	**
22.3. Особенности схемы движения кошачьих	Схема движения кошачьих. Особенности схемы в зависимости от типа кошачьих. Цикличность движения. Движение мягких частей. Особенности движения передних лап кошачьих. Остаточные движения хвоста. Особенности прыжка кошки. Подготовка к прыжку кошки (движение лопаток).	6	4	2	**
22.4. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «походка и прыжок кошачьих». Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
22.5. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка сцены «походка и прыжок кошачьих». Съёмка сцены. Разработка рисованной панорамы к сцене. Сборка сцены с панорамой в компьютере.	6	4	2	**
22.6. Преподавательский контроль	Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа. Разработка движения кошачьих.</i>	9			***
<b>Раздел XXIII. Движение копытных</b>					
		24	16	8	

(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)										
Строение тела лошади	Строение тела лошади и отличия его от других видов млекопитающих. Особенности строения позвоночника, хвоста. Особенности строения копыт лошади.	3	2	1	**					
23.1. Строение тела лошади		3	2	1	**					
23.2. Разработка типажа лошади	Разработка одного или более типажа лошади для характерной анимации: тяжеловоз, цирковая лошадь и т.п. Различия в строении лошади в зависимости от ее предназначения.	3	2	1	**					
23.3. Особенности схемы движения лошади: походка лошади и ее бег (рысь, галоп)	Схема походки лошади, схемы рыси лошади, схема галопа лошади. Особенности хвоста и челки. Зависимости от типа лошади. Цикличность движения. Движение хвоста и челки. Разработка цикличности движения.	3	2	1	**					
23.4. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «походка и бег лошади». Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**					
23.5. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка сцены «походка и бег лошади». Съёмка сцены. Разработка рисованной панорамы к сцене. Сборка сцены с панорамой в компьютере.	6	4	2	**					
23.6. Преподавательский контроль	Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	3	2	1	**					
<i>Самостоятельная работа. Разработка движения копытных.</i>						8				
Повторение пройденного материала	Сборка всех сцен выполненного мультипликата в единый мультипликационный ролик за II-й курс.	12	8	4	***					
<i>Консультация</i>						96	64	32	4	***
<b>V семестр</b>						28	14	8		
<b>Раздел XXIV. Движение человека</b>										
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)										

24.1. Строение тела человека	Строение тела человека и отличия его от других видов млекопитающих. Особенности строения позвоночника, черепа. Человеческие конечности.	5	2	2	**
24.2. Разработка анимационного типажа «человек»	Разработка одного или более типажа человека для характерной анимации. Различия в строении человека в зависимости от его возраста, пола, положения в социуме. Стили рисования человека.	5	2	1	**
24.3. Особенности схемы движения человека: походка, бег, прыжок	Схема походки человека, схемы прыжка человека, схема бега человека. Особенности схемы в зависимости от типа человека. Цикличность движения. Движение мягких частей, одежды человека, его волос.	3	2	1	**
24.4. Выполнение мультипликация	Выполнение мультипликация сцены «походка, прыжок и бег человека». Запись сцены в экспозиционные листы. Особенности характерной походки человека. Отличия мужской походки от женской.	5	4	1	**
24.5. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка сцены «походка, прыжок и бег человека». Съёмка сцены. Разработка рисованной панорамы к сцене. Сборка сцены с панорамой в компьютере.	5	2	1	**
24.6. Преподавательский контроль	Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок.	5	2	2	**
<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Человек»</i>		18		6	***
<p><b>Раздел XXV. Движение человека в его развитии</b></p> <p>(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p>		18	12	6	
25.1. Особенности в строении человеческого тела в зависимости от возраста человека	Разница строения скелета и пропорций тела у ребенка, юноши, взрослого, старика. Пропорции тела. Основные отличия в движении. Импульсы движения молодых и старых людей. Примеры. Выполнение мультипликация сцены: рост, взросление и старение характерного типажа человека.	6	4	2	**

25.2. Разработка единого характера персонажа (ребенок, взрослый старик (мужской или женский персонаж). Поиск характерных поз персонажа. Вспомогательные элементы в одежде (зонтик, палка, мячик, очки и т.д.) персонажа. Выполнение фазовки мультипликата, изготовление рисованные панорам, съемки сцены.	6	4	2	**
25.3. Создание схем характерных походок человека: от младенчества до старика. Отличия и сходства в походке одного и того же человека в зависимости от возраста. Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Обсуждение	6	4	2	**
<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Человек»</i>				6
<b>Раздел XXVI. Характерные походки человека (танцующая, крадущаяся и пр.)</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	24	16	8	
26.1. Особенности анимирования характерных типажей	6	4	2	**
26.2. Разработка анимационной схемы движения характерного персонажа	6	4	2	**
26.3. Выполнение мультипликата крадущейся походки персонажа. (типаж по выбору). Запись сцены в экспозиционные листы.	6	4	2	**
26.4. Выполнение сопутствующих операций	6	4	2	**
<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Человек»</i>				6
<b>Раздел XXVII. Движение дровосека (человеческий типаж)</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7, ПК 1.8, ПК 1.9, ПК 1.10, ПК 1.11, ПК 1.12, ПК 1.13, ПК 1.14, ПК 1.15, ПК 1.16, ПК 1.17, ПК 1.18, ПК 1.19, ПК 1.20, ПК 1.21, ПК 1.22, ПК 1.23, ПК 1.24, ПК 1.25, ПК 1.26, ПК 1.27, ПК 1.28, ПК 1.29, ПК 1.30, ПК 1.31, ПК 1.32, ПК 1.33, ПК 1.34, ПК 1.35, ПК 1.36, ПК 1.37, ПК 1.38, ПК 1.39, ПК 1.40, ПК 1.41, ПК 1.42, ПК 1.43, ПК 1.44, ПК 1.45, ПК 1.46, ПК 1.47, ПК 1.48, ПК 1.49, ПК 1.50, ПК 1.51, ПК 1.52, ПК 1.53, ПК 1.54, ПК 1.55, ПК 1.56, ПК 1.57, ПК 1.58, ПК 1.59, ПК 1.60, ПК 1.61, ПК 1.62, ПК 1.63, ПК 1.64, ПК 1.65, ПК 1.66, ПК 1.67, ПК 1.68, ПК 1.69, ПК 1.70, ПК 1.71, ПК 1.72, ПК 1.73, ПК 1.74, ПК 1.75, ПК 1.76, ПК 1.77, ПК 1.78, ПК 1.79, ПК 1.80, ПК 1.81, ПК 1.82, ПК 1.83, ПК 1.84, ПК 1.85, ПК 1.86, ПК 1.87, ПК 1.88, ПК 1.89, ПК 1.90, ПК 1.91, ПК 1.92, ПК 1.93, ПК 1.94, ПК 1.95, ПК 1.96, ПК 1.97, ПК 1.98, ПК 1.99, ПК 2.00)	21	16	8	

		1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
27.1. Особенности движения человека, рубящего дрова, дерева, ствол, играющего в гольф, ударяющего молотком по наковальне)	Принцип захлеста (замаха) в рисованной движении. Как передать вес гопора, кувалды. Замедление и ускорение мультипликата при подобном движении. Необходимость статик. Мимика персонажа. Принцип движения по дугам тела персонажа. Амортизация мягких и легких частей (шарф, платочек, очки, шляпа).	3	2	1			**	
27.2. Создание типажа дровосека (кузнеца, игрока в гольф). Композиция в кадре персонажа из расчета его дальнейшего действия (широкий замах).		6	4	2			**	
		<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Дровосек».</i>				2	***	
27.3. Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата сцены «дровосек». Запись сцены в экспозиционные листы.	3	2	2			**	
27.4. Выполнение сопутствующих операций	Фазовка и съемка сцены. Изготовление анимационного фона.	6	4	2			**	
27.5. Сборка всех сцен	Сборка всех сцен выполненного мультипликата в единый мультипликационный ролик	3	2	1			**	
		<i>Консультация</i>				4	***	
		5	4	2				
Дифференцированный зачет	Просмотр и обсуждение мультипликационных проб, оценка успеваемости по итогам I семестра III года обучения. Оценка работы за семестр.	108	72	36				
		<b>VI семестр</b>						
		24	16	8				
Раздел XXVIII. Принцип работы аниматора с музыкальными сценами (танец) (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)								

28.1. Особенности в работе аниматора при разработке музыкальной сцены: отбор реплики, музыки, расшифровка фонограммы. Принцип записи фонограммы в экспозиционные листы. Принцип запаздывания основных компонентов движения от музыки. (скорость света и скорость звука). Самостоятельная расшифровка фонограммы.	5	2	2	**
28.2. Планировка будущей сцены: подбор типажа в соответствии с выбранной музыкой: танцовщица. Разработка типажа танцовщицы. Юмор и ирония при разработке сцены. Просмотр «танцевального» видео материала, его анализ.	5	4	2	**
28.3. Выполнение мультипликата сцены: танец. Плавность движений в танце. Цикличность движений в танце. Внутрикадровое движение и рисованные панорамы в танце. Выразительность статик при танце. Запись сцены в экспозиционные листы.	5	4	2	**
28.4. Выполнение сопутствующих операций	5	4	1	**
28.5. Преподавательский контроль	4	2	1	**
Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Обсуждение.				**
<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Танец».</i>				5
<b>Раздел XXIX. Репличные сцены персонажей в анимации</b>				
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)				
29.1. Основные особенности репличных сцен.	5	4	2	**
29.2. Выполнение мультипликата	5	4	2	**
29.3. Выполнение сопутствующих операций	5	4	3	**



операций								
<b>30.7.</b> Преподавательский контроль	Анализ сцены. Разбор и исправление ошибок.	6	4	2				**
	<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Игровая сцена».</i>			20				***
	<i>Консультация.</i>			4				***
<b>Экзамен</b>		-	-	-				
	<b>VIII семестр</b>	42	28	14				
	<b>Раздел XXXI. Игровая сцена в анимации</b>	42	28	14				
	(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)							
<b>31.1.</b> Юмор – основная составляющая при работе аниматора с материалом	Разбор по кадрам игровой юмористической сцены из готового мультфильма (Ф.Хитрук, В. Котеночкин, Дежкин). Драматургия мультсцены.	12	8	4				**
<b>31.2.</b> Драматургическая конструкция сцены	Самостоятельное составление мультсцены обучающимися на свободную тему. Примеры: «Поломанный автомобиль», «Клоун в цирке». Обучающийся может взять в разработку часть сцен из будущей выпускной квалификационной работы в колледже.	12	8	4				**
<b>31.3.</b> Выполнение мультипликата	Выполнение мультипликата игровой сцены. Запись сцены в экспозиционные листы.	9	6	3				**
<b>31.4.</b> Выполнение сопутствующих операций	Фазовка, съемка и сборка игровой анимационной сцены в компьютере.	9	6	3				**
	<i>Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Игровая сцена».</i>			11				***
	<i>Консультация.</i>		4					***
<b>Итого:</b>		<b>774</b>	<b>516</b>	<b>258</b>				

### Тематический план: Объемно-кукольная анимация 3-4 курсы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Аудиторные	Внеауд. работа	
<b>V семестр</b>		<b>96</b>	<b>64</b>	<b>32</b>	
<b>Раздел I. Знакомство с профессией «мультипликатор объемно – кукольного фильма»</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
<b>1.1. Введение.</b>	Профессии в анимационном кино: режиссер, художник-постановщик, художник, мультипликатор-кукловод, оператор, мастер по изготовлению кукол и другие. Профессиональные и должностные обязанности каждой профессии. Просмотр фильмов и студенческих работ прошлых лет.	6	4	2	**
<i>Самостоятельная работа. Эскиз куклы в фас и в профиль в полный рост.</i>					
		<b>36</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	
<b>Раздел II. Биомеханическое движение</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
<b>2.1. Координация и последовательность движения.</b>	Задание: «Олень». Материал – плотная бумага. Техника – перекладка. Способ выполнения.	6	4	2	**
<b>2.2. Игра на слоях со слеп. эффектами.</b>	Задание: «Рыбка». Игровая сцена. Материал – целлулоид, вазелин. Техника – перекладка.	6	4	2	**
<b>2.3. Пластика движения.</b>	Задание: «Рука балерины». Захлесты, замахи, остаточное движение.	6	4	2	**
<b>2.4. Создание глубины изображения.</b>	Задание: «Клоун». Способ перехода с одного яруса на другой. Материал – плотная бумага. Техника- перекладка. Пластика движения: захлесты, остаточное движение.	6	4	2	**
<b>2.5. Конструкция для игровой куклы.</b>	Изготовление конструкции из проволоки	6	4	2	* **

		10			***
		18	12	6	
<i>Самостоятельная работа. Изготовление проволочной конструкции по эскизу.</i>					
<b>Раздел III. Движение куклы</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
3.1. Введение.	Определение скорости движения и ее расчет. Начало движения. Физические законы движения.	3	2	1	*
3.2. Характерная походка.	Задание «Вошел-сел». Материал – шарнирная конструкция человека. Техника – куклы. Характерная походка, пластика движения.	7	6	1	* **
Преподавательский контроль	Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Обсуждение	2	2	-	
3.3. Нелинейное движение.	Задание: «Гянет». Создание выразительного движения с помощью ускорения и замедления, захлестов. Материал - шарнирная кукла.	7	6	1	* **
					***
		36	24	12	
<b>Раздел IV. Этюд</b>					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
4.1 Раскадровка.	Режиссерская раскадровка этюда, понятие крупности кадра (отъезд, наезд, напльв, затемнение и т.д.).	12	8	4	* **
4.2 Декорации.	Работа с декорациями и светом на макете	12	8	4	* **
4.3 Съёмочный процесс.	Разработка и съемка сцен	12	8	4	* **
4.4 Монтаж.	Монтажная сборка отснятых сцен	12	8	4	* **
					***
<i>Самостоятельная работа. Компьютерная обработка отснятого материала, подставление шумов и звуков.</i>					
		3	2	2	**
<b>Дифференцированный зачет</b>					
					***
		108	72	36	
<b>VI семестр</b>					
<b>Раздел V. Курсовая работа</b>					
		108	72	36	

(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
<b>5.1.Выбор темы.</b>	Рассмотрение тем и техники исполнения. Выполнение раскадровки и подбор музыки. Способы выполнения аниматика. Показ работ студентов прошлых лет. Выполнение эскизов фонов и персонажей	36	24	12		**
<b>5.2.Раскадровка.</b>	Установка фонов и декораций. Съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Обсуждение. Музыкальные акценты и съемка под звук. Работа с музыкой.	36	24	12		**
<b>5.3.Аниматик.</b>	Определение задачи персонажа. Способы достижения задачи. Определение действия каждого персонажа. Уточнение образов персонажей: характер и способы его выражения в движении. Строение и пропорции. Выражение эмоций персонажа.	36	24	12		**
	<i>Самостоятельная работа. Компьютерная обработка отснятого материала, подставление шумов и звуков.</i>			26		***
<b>5.4. Монтаж сцен.</b>	Монтажная сборка отснятых сцен	6	4	2		***
	<i>Консультация</i>			4		**
<b>Дифференцированный зачет</b>	Просмотр и обсуждение выполненных заданий. Оценка работы за год.	4	2	2		**
<b>VII семестр</b>						
<b>Раздел VI. Тайминг в мультипликации</b>						
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)						
<b>6.1. Введение.</b>	Понятие ТАЙМИНГ. Раскадровка сцены, определение задачи сцены. Выражение задачи сцены через характер движения в кадре.	12	8	4		**
<b>6.2. Работа с музыкальной сценой.</b>	Характер музыки и движение персонажа. Анализ музыки и роспись в экспозиционные листы. Понятие «Живая и неживая» статика. Вход в статику и выход из нее.	12	8	4		**
<b>6.3 Равновесие в кадре.</b>	Пропорции, понятие центра тяжести и равновесия. Понятие «подготовка». Начало движения (действия). Выразительность жеста. Работа с массовой (несколькими	12	8	4		**

	персонажами одновременно).								
	Самостоятельная работа. Поиск тем, техники и персонажей для проекта.								13
	<b>Раздел VII. Съемка анимационных сцен</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	36	24	12					
7.1. Соединить несколько сцен общим движением.	Задание: Игровая сцена «Шмель». Техника - перекладка. Материал - целлулоид. Взаимодействие разных по массе, живых и не живых предметов. Задание: «ГЭГ». Техника - перекладка. Материал - пластилин.	12	8	4					**
7.2. Понятие ГЭГ.	Задание: «Девочка на шаре», соединяющее в себе: три одновременно работающих и взаимосвязанных предмета, характерную походку, пластику движения и сложную технику. Материал-целлулоид, вазелин, стеклоглаз. Техника-перекладка. Выразительность жеста. Работа с массовой (несколькими персонажами одновременно). Выражение характера персонажа через движение в сцене. Намерение и желание персонажа через движение.	12	8	4					**
7.3. Артикуляция Итоговое задание.	Задание: «Залезают». Способ работы с видео контролем. Шарнирная конструкция. Куклы. Пропорции, понятие центра тяжести и равновесия. Просмотр отснятого материала. Разбор и исправление ошибок. Обсуждение Съемка сцен. Закрепление материала «игровая сцена». Подбор реплики. Расшифровка. Запись в экспозиционных листах. Задание: Разыграть реплику, придумать персонаж и изготовить его.	12	8	4					**
	Самостоятельная работа. Закрепление материала по теме «Игровая сцена».								18
	Консультация								4
<b>Экзамен</b>									
	<b>VIII семестр</b>								
	<b>Раздел XIX. Особенности изобразительного решения фильма</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	42	28	14					
9.1. Особенности изобразительного	Выразительность изобразительного решения и движения персонажей.	6	4	2					**

решения фильма.	Выбор темы и техники	6	4	2	
	Изготовление персонажей и декораций	6	4	2	
9.2. Создание атмосферы.	Создание «атмосферы» - комичная, трагичная, романтическая и т.д. На примере. Показ фильмов.	6	4	2	**
9.3. Раскадровка.	Выполнение раскадровки с учетом монтажного соединения сцен.	6	4	2	**
	<i>Самостоятельная работа по выполненным поставленным задач</i>	11			***
9.4. Музыка.	Подбор музыкальных произведений наиболее выразительно отображающих характер предлагаемого движения. Выполнение аниматика.	6	4	2	**
	<i>Консультация</i>	4			***
<b>Итого:</b>		<b>342</b>	<b>228</b>	<b>114</b>	

\* – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

\*\* – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

\*\*\* – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## 2.3. Занятия с применением инновационных форм обучения

### Классическая рисованная анимация 1-4 курсы

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
<b>Раздел I. Введение в предмет «Основы анимационного движения»</b>		2	-	1	
Тема 1.1	История возникновения анимационного искусства	2	-	1	Выполнение презентации
<b>Раздел IV. Различные виды анимационного движения. Простейшее движение.</b>		-	4	2	
Тема 4.1	Разработка сцены «Мяч»	-	4	2	Выполнение проекта
<b>Раздел VI. «Остаточное движение» в анимации.</b>		-	6	4	
Тема 6.1	Разработка сцены «Маятник»	-	6	4	Выполнение проекта
<b>Раздел VII. Принцип волнообразного движения в анимации</b>		-	6	4	
Тема 7.1	Разработка сцены «Травинка»	-	6	4	Выполнение проекта
<b>Раздел IX. Принцип работы ткани в анимации</b>		-	8	5	
Тема 9.1	Разработка сцены «Флаг»	-	8	5	Выполнение проекта
<b>Раздел XI. Анимация природных сред</b>		-	12	6	
Тема 11.1	Разработка сцены «Снег»	-	12	6	Выполнение проекта
<b>Раздел XV. Дифференцированное движение</b>		-	12	6	
Тема 15.1	Разработка сцены «Марионетка»	-	12	6	Выполнение проекта

<b>Раздел XVIII. Принцип движения птиц в анимации</b>		-	<b>38</b>	<b>19</b>	
Тема 18.1	Разработка сцены «Походка гуся»	-	18	9	Выполнение проекта
Тема 18.8	Разработка сцены «Полёт гуся»	-	20	10	Выполнение проекта
<b>Раздел XXI. Движения собаки</b>		-	<b>16</b>	<b>9</b>	
Тема 21.1	Разработка сцены «Походка собаки»	-	16	9	Выполнение проекта
<b>Раздел XXIII. Движения копытных</b>		-	<b>14</b>	<b>8</b>	
Тема 23.1	Разработка сцены «Походка и бег лошади»	-	14	8	Выполнение проекта
<b>Раздел XXIV. Движения человека</b>		-	<b>12</b>	<b>6</b>	
Тема 24.1	Разработка сцены «Походка, прыжок и бег человека».	-	12	6	Выполнение проекта
<b>Раздел XXVI. Характерные походки человека</b>		-	<b>16</b>	<b>6</b>	
Тема 26.1	Разработка сцены «Крадущаяся походка человека»	-	16	6	Выполнение проекта
<b>Раздел XXVIII. Особенности работы аниматора с музыкальными сценами</b>		-	<b>14</b>	<b>5</b>	
Тема 28.1	Разработка сцены «Танец»	-	14	5	Выполнение проекта
<b>Раздел XXIX. Репличные сцены в анимации</b>		-	<b>16</b>	<b>4</b>	
Тема 29.1	Разработка репличной сцены	-	16	4	Выполнение проекта
<b>Раздел XXX. Разработка многоплановых и многофигурных сцен в анимации</b>		-	<b>60</b>	<b>30</b>	
Тема 30.1	Разработка игровой сцены	-	60	30	Выполнение проекта
<b>Итого:</b>		<b>2</b>	<b>234</b>	<b>115</b>	48% занятий в интерактивной форме

## Объемно-кукольная анимация 3-4 курсы

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
<b>Раздел I. «Основы анимационного движения»</b>		<b>2</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
Тема 1.1	<b>Введение в предмет</b>	2	-	1	Выполнение презентации
<b>Раздел IV. Различные виды анимационного движения. Простейшее движение.</b>		<b>24</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	
<b>2.1.</b> Координация и последовательность движения.	Задание: «Олень». Материал – плотная бумага. Техника – перекладка. Способ выполнения.	6	4	2	Выполнение проекта
<b>2.2.</b> Игра на слоях со спец. Эффектами.	Задание: «Рыбка». Игровая сцена. Материал – целлулоид, вазелин. Техника – перекладка.	6	4	2	Выполнение проекта
<b>2.3</b> Пластика движения.	Задание: «Рука балерины». Захлесты, замахи, остаточное движение.	6	4	2	Выполнение проекта
<b>2.4</b> Создание глубины изображения.	Задание: «Клоун». Способ перехода с одного яруса на другой. Материал – плотная бумага. Техника- перекладка. Пластика движения: захлесты, остаточное движение.	6	4	2	Выполнение проекта
<b>Раздел III. Движение куклы</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	
<b>3.2.</b> Характерная походка.	Задание «Вошел-сел». Материал – шарнирная конструкция человека. Техника – куклы. Характерная походка, пластика движения.	5	4	1	Выполнение проекта
<b>Раздел IV. Этюд</b>		<b>18</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	
<b>4.3</b> Съёмочный процесс.	Разработка сцен и их съёмка.	12	8	2	Выполнение проекта
<b>4.4</b> Монтаж.	Монтажная сборка отснятых сцен	6	4	2	Выполнение проекта
<b>Раздел VII. Съёмка анимационных сцен.</b>		<b>16</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	

7.1.Соединить несколько сцен общим движением.	Задание: Игровая сцена «Шмель». Техника - перекладка. Материал - целлулоид. Взаимодействие разных по массе, живых и не живых предметов.	5	3	2	Выполнение проекта
7.2. Понятие ГЭГ.	Задание: «ГЭГ». Техника - перекладка. Материал - пластилин.	5	3	2	Выполнение проекта
7.3. Итоговое задание.	Задание: «Девочка на шаре», соединяющее в себе: три одновременно работающих и взаимосвязанных предмета, характерную походку, пластику движения и сложную технику. Материал-целлулоид, вазелин, стеклограф. Техника-перекладка.	6	4	2	Выполнение проекта
<b>Итого:</b>		<b>65</b>	<b>39</b>	<b>22</b>	36% занятий в интерактивной форме

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

#### 3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы междисциплинарного курса требует наличия учебного кабинета МДК Художественно-техническое исполнение анимационных проектов: Основы анимационного движения

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- столы-просветы;
- зеркало 1 шт. (для разработки «репличных» сцен);
- камера покадрового видео-захвата (др. - съемочный станок, лайн-тест);
- персональный компьютер для монтажной сборки анимационных сцен;
- звуковые колонки к компьютеру.

Технические средства обучения:

- экран;
- проектор;
- комплект презентаций с поурочной тематикой (на CD и DVD);
- тематические подборки видеоматериалов, учебных фильмов;
- металлические штифты установленной конструкции;
- цветные карандаши;
- простые карандаши 3В, 4В, 5В.

Реализация программы дисциплины требует наличия учебных павильонов «Перекладочная анимация», «Объемно-кукольная анимация».

Оборудование учебных павильонов:

- посадочные места и столы по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- компьютеры;
- камеры для съемки заданий;
- станки для перекладочной анимации;
- программа для сборки и монтажа;
- подборка декораций.

Технические средства обучения:

- экран;
- проектор;
- тематические подборки видеоматериалов, учебных фильмов;
- пинцеты, плоскогубцы, гвозди, булавки;
- конструкции кукол, рейсмусы;
- карандаши, стеклоглафы, клей, краски, пластилин, бумага.

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### ОСНОВНАЯ:

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. 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.
3. Инновационные технологии в кинематографе и образовании: IV международная научно-практическая конференция (26-29 сентября 2017 г.): Материалы и доклады : сборник / Мин. культ. РФ, СК РФ, Рос. секция НО инженеров кино и телевидения (SMPTE). - М. : ВГИК им. С. А. Герасимова, 2017. - 267 с.
4. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х частях. Часть 1 : научное издание / Н. Г. Кривуля. - М. : КЭА "Аметист", 2012. - 384 с.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

- Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. – М., Искусство, 1980
- Котёночкин В.М. Ну, Котёночкин, погоди! – М., Алгоритм, 1999
- Петров А.А.. Классическая анимация. Нарисованное движение - М.: ВГИК, 2010
- Хитрук Ф.С., Профессия-аниматор - М.: Гаятри. 2007, Т. 1, 2.
- Асенин С.В. Мир мультфильма. – М., Искусство, 1986.
- Асенин С.В. Уолт Дисней: Тайны рисованного киномира. – М., Искусство, 1995.
- Асенин С.В. Волшебники экрана. – М., Искусство, 1974.
- Асенин С.В. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве. – М., Искусство, 1983
- Арнольди Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея.– Л., Искусство, 1968.
- Бардин Г.Я. И вот наступило потом... – М., Центр книги Рудомино, 2013.
- Боярский И.Я. Литературные коллажи. – М., 1996
- Дворко Н.И. Профессия – режиссер мультимедиа. – Спб., СПбГУП, 2004

**Ковалевская И.** Бременские музыканты. Первый мультипликационный мюзикл. Непридуманная история его создания. Журнал Кинограф – М., НИИ Киноискусства, 2009.

**Крыжановский Б.Н.** Мастера мультипликационного кино: Арнольд Буровский – М., Союз Кинематографистов СССР, «Киноцентр», 1990

**Кузнецова В.А., Кузнецов Э.Д.** Цехановский. – Л., Художник РСФСР, 1973

**Кулешов Л.В.** Уроки кинорежиссуры. – М., ВГИК, 1999

**Кулешов Л.В., Хохлова А.С.** 50 лет в кино. – М., Искусство, 1975

**Курчевский В.В.** Детское мультипликационное кино: вопросы эстетического и нравственного воспитания. Учебное пособие – М., ВГИК, 1988

**Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. - М., ВГИК, 2005

**Поличко Г.А.** Киноязык, объясненный студенту (художественно-педагогические диалоги) – М. – Рязань, Русское слово, 2006.

**Сивоконь Е.Я.** Если вы любите мультипликацию: из творческого опыта режиссера.

– К., Мистецтво, 1985

**Смолянов Г.Г.** Кукольный персонаж на съемочной площадке. Учебное пособие. –

М., ВГИК, 1984

**Соколов А.Г.** Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. - М., 2003, Т. 1-3.

**Станиславский К.С.** Моя жизнь в искусстве. - М., ВАГРИУС, 2003 (или любое др. издание)

**Татарский А.М.** Книга совпадений. – М., Аэродром, 2010.

Из истории Ленфильма (статьи о Ленинградской мультипликации) (сост.Н.С.Горницкая) – Л., Искусство (Ленинградское отделение), 1970

**Юрнев Р.Н.** Чудесное окно. Краткая история мирового кино. – М., Просвещение, 1983.

Журнал «Киноведческие записки» №№ 52, 92/93, 97

Мастера Советской мультипликации. Сборник статей (сост. Д.Н.Бабиченко) – М., Искусство, 1972

Художники Советского мультфильма (альбом), сост. и автор вступительной статьи

А.А.Волков, - М., Советский художник, 1978

Документальные, художественные и анимационные фильмы.

Интернет ресурсы.

#### **4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ**

При подготовке к практическим занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого

освоения междисциплинарного курса рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке, посещать показы анимационных фильмов, профессиональные фестивали.

На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Обучающемуся рекомендуется следующая схема подготовки к практическому занятию:

1. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
2. Проработать вопросы практического занятия;
3. Выполнить домашнее задание.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических занятий, на дифференцированном зачете, экзамене.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p><b>Знание</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ техники в анимационном кино;</li> <li>○ основные понятия в анимационном кино;</li> <li>○ основные профессии в анимационном кино; обязанности каждого члена съемочной группы;</li> <li>○ основы и принципы выразительности анимационного движения;</li> <li>○ принципы построения персонажа в анимационном кино и работы с ним;</li> <li>○ механику и биомеханику движения в анимационном кино;</li> <li>○ понятие «тайминг», работа с ним, которое включает в себя работу с музыкой, артикуляцией, ритмом;</li> <li>○ принципы характерного движения персонажей;</li> </ul>	<p>Текущий контроль: Контрольно-оценочные процедуры без дидактического материала: устный опрос, выполнение контрольных заданий на кальке, просмотр и обсуждение выполненных работ.</p>

<p>○ историю анимационного кино, основные направления, режиссеры, художники и мультипликаторы анимационного кино в России и за рубежом.</p>	<p>Промежуточный контроль в форме экзамена.</p>
<p><b>Умения</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять на практике при создании анимационных роликов/сцен основные принципы анимационного движения;</li> <li>• разбирать строение персонажа для дальнейшей работы над движением;</li> <li>• выражать характер персонажа и задачу режиссера через движение персонажа;</li> <li>• работать с музыкой, осуществлять расшифровку музыки с записью в экспозиционные листы, подчеркивать музыкальные акценты и делать характерное движение персонажа под музыку;</li> <li>• делать выразительную синхронную артикуляцию персонажа, передавать эмоции персонажа через мимику;</li> <li>• анализировать и интерпретировать анимационное произведение, используя сведения по истории и теории анимационного кино (определять технику исполнения, авторский стиль, художественное решение); анализировать эпизод (сцену) изученного произведения, объяснять его связь с общей идеей фильма;</li> <li>• анализировать и интерпретировать анимационное произведение, используя сведения по истории и теории анимационного кино (определять технику исполнения, авторский стиль, художественное решение); анализировать эпизод (сцену) изученного произведения, объяснять его связь с общей идеей фильма.</li> </ul>	