

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
И.В. Коротков

« 31 » августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА
МДК.01.05. Художественно-техническое исполнение**

**анимационных проектов: Техника и технология
изобразительных материалов в анимации**

для специальности СПО

54.02.05 Живопись (по видам)

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – очная

Москва


Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.05. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ 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 О.Ю.Веселова

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 30 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

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

СОГЛАСОВАНО:


Директор колледжа

 М.Н.Краковская

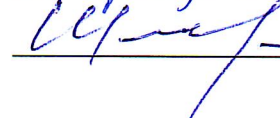
Начальник отдела по методической работе

 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	7
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	8
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	8
2.2.	Объем учебной междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание учебной междисциплинарного курса	9
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	13
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	14
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	14
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	15
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	16

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.05. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ 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.01.05. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность, входит в междисциплинарный курс Художественно-техническое исполнение творческих проектов. Междисциплинарный курс МДК.01.05. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ является базой для изучения таких дисциплин, как «Компьютерная анимация и графика», «Мультимедийная обработка анимационных проектов», «Основы анимационного движения».

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

Основными целями МДК.01.05. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В АНИМАЦИИ являются:

- освоение знаний о развитии анимационного кино, как форме современного искусства;
- освоение знаний механического и биомеханического движения, понятия «тайминг», основных принципов анимационного движения;
- знакомство с наиболее важными идеями и достижениями в области создания движения в анимационном кино;
- овладение умениями применять полученные знания для создания мультипликата к анимационным фильмам;

- развитие интеллектуальных, творческих способностей и художественных навыков, а так же развитие общего культурного уровня в области анимации;
- применение знаний по основам анимационного движения в профессиональной деятельности, грамотного использования современных технологий;
- получение знаний в области мультипликационного движения живых и неживых тел;
- освоение специфики мультипликационного движения, его законов, общих правил;
- развитие навыков самостоятельной разработки анимационной сцены;
- развитие навыков коммуникативного взаимодействия: умение работать в команде;
- анализ достижений отечественной и зарубежной анимации;
- обучение самоконтролю.

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 понятия, используемые в анимационном кино;
- основные профессии в анимационном кино, обязанности каждого члена съемочной группы;
- основы и принципы выразительности анимационного движения;
- принципы построения персонажа в анимационном кино и работы с ним;
- механику и биомеханику движения в анимационном кино;
- понятие «тайминг», которое включает в себя работу с музыкой, артикуляцией, ритмом;
- принципы характерного движения персонажей;

уметь:

- уверенно владеть изученными программными пакетами (Autodesk 3ds max, Adobe after effects) для решения анимационных задач;
- быть способным самостоятельно определять техническую реализацию будущего анимационного проекта, согласуясь с заданной анимационной техникой и изобразительным решением;

- применять на практике при создании анимационных роликов/сцен основные принципы анимационного движения;
- разбирать строение персонажа для дальнейшей работы над движением;
- выразить характер персонажа и задачу режиссера через движение персонажа;
- работать с музыкой, осуществлять расшифровку музыки с записью в экспозиционные листы, подчеркивать музыкальные акценты и делать характерное движение персонажа под музыку;
- делать выразительную синхронную артикуляцию персонажа, передавать эмоции персонажа через мимику;
- 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.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППСЗ 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 – **114 часов**,
аудиторной нагрузки – **72 часа**, внеаудиторной нагрузки – **36 часа**,
консультации – **4 часа**.

2.2. Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	114
Аудиторная учебная нагрузка	72
в том числе	
лекционные занятия	2
практические работы	62
зачетные занятия	8
Самостоятельная работа обучающихся	42
в том числе	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	36
Консультация	4
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Тематический план

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения	
		Макс.	Аудиторные	Внеаудиторная работа		
1 семестр (Земестр обучения)		54	32	22		
Раздел I. Знакомство с профессией «мультипликатор объемно - кукольного фильма» (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)						
1.1. Введение	Профессии в анимационном кино: режиссер, художник-постановщик, художник, мультипликатор, оператор, мастер по изготовлению кукол и другие. Профессиональные и должностные обязанности каждой профессии.	1.5	1	0.5	**	
1.2. Мультипликационное кино	Техники в анимационном кино: рисованная, перекладка, кукольная, компьютерная. Специфика движения в каждой отдельной технике. Совмещение разных техник на примере существующих анимационных фильмов.	3	2	1	**	
1.3. Работа мультипликатора	Инструменты для работы мультипликатора: рейсмус, плоскогубцы, гвозди, шпильки, булавки, пинцет, стеклограф и т.д. Специфика их использования. Рабочее место: станок для съемки в технике перекладки и макет для съемки в технике кукольной анимации, камера и компьютер. Начало и порядок работы мультипликатора над сценой. Просмотр работ студентов прошлых лет.	3	2	1	**	
		1.5	1	0.5	*	
<i>Самостоятельная работа. Чтение специальной литературы.</i>					5	***
Раздел II. Механическое движение (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)						
2.1. Введение	Задание «Мяч». Материал - цветная бумага. Перекладка.	3	2	1	**	
2.2. Равномерное	Определение скорости движения и ее расчет. Начало движения. Физические законы	3	2	1	**	

движение	движения.					
	<i>Самостоятельная работа. Эскиз марионетки.</i>				4	***
2.3. Неравномерное движение	Замедление и ускорение. Задание: «Машинка с горки». Материал - целлулоид и пластилин. Техника - перекладка.	2	1	1	1	**
	Движение с остановкой. Задание: «Клубок». Куклы.	2	1	1	1	**
	<i>Самостоятельная работа. Разобрать марионетку по деталям.</i>				3	***
Текущий контроль	Устный опрос. Просмотр практических заданий.	4	2	2	2	**
2.4. Движение по панораме.	Расчет панорамы. Способ выполнения движения. Задание: «Кораблик». Материал: Цветная бумага, целлулоид. Техника - перекладка.	4	2	2	2	**
2.5. Введение панорамы в цикл	Понятие цикл: когда и зачем используется. Производственная необходимость. Способ выполнения. Задание: «Автобус». Техника - перекладка.	3.5	2	2	1.5	**
2.6. Движение на ощущение глубины кадра	Освоение и работа с пространством кадра. Задание: пенопластовый «Чмур». Механическое движение на камеру. Техника - куклы.	3.5	2	2	1.5	**
2.7. Движение на ощущение глубины кадра	Задание: «Паровоз». Остановка. Начало движения. Техника - куклы.	2.5	1	1	1.5	**
2.8. Волнообразное движение	Задание: «Взлетающая занавеска». Техника работы с тканью в куклах и перекладке. Материал: тонкая ткань на кантине.	2.5	1	1	1.5	**
2.9. Сочетание всех изученных принципов вместе	Волнообразное движение, деформация, ускорение и замедление. Творческое задание: «Червяк на горке». Материал: пластилин, мех, махровая ткань.	4	2	2	2	**
	<i>Самостоятельная работа. Перевести детали марионетки на ватман и расписать. Сборка марионетки. Изготовление шарниров.</i>				8	***
2.10. Волнообразное движение	Двигаая предметы, ввести их в цикл. Материал - монеты. Техника - перекладка.	3	2	2	1	**
2.11. Прыжки и	Знакомство с подвеской. Задание: «Прыгающий мяч». Техника - куклы.	3	2	2	1	**

полеты в куклах	Консультация			2	***
Контрольная работа	Устный опрос. Просмотр практических заданий.				**
		60	40	20	
2 семестр (4 семестр обучения)					
Раздел III. Биомеханическое движение					
(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)					
3.1. Работа с сыпучими материалами	Техника работы. Плотность. Задание: «Кувшин с молоком».	3	2	1	**
	Материалы: соль, целлулоид. Техника - перекладка. Задание: «Метель».	6	4	2	**
	Материалы: соль, бумага, черный бархат. Техника- перекладка. <i>Самостоятельная работа. Сборка марионетки. Изготовление шарниров.</i>			4	***
3.2. Взаимодействие двух предметов	Техника: одновременная работа двух или нескольких предметов. Задание: «Дверь на ветру». Техника - куклы.	3	2	1	**
	Задание «Молния». Материалы: бумага. Техника - перекладка. Принцип работы: изобразительность. Просто и эффектно. <i>Самостоятельная работа. Изготовление фона для марионетки.</i>	3	2	1	**
3.3. Спецэффекты	Освоение и работа с пространством кадра. Персонаж в интерьере. Задание: «Камин».	6	4	2	**
	Материалы: проволочная конструкция, ткань, осветительный прибор. Техника - куклы.				
3.4. Техника работы с целлулоидом	Схема движения и основные компоновки. Задание: «Бег животного».	6	4	2	**
	Материалы: целлулоид, вазелин. Техника - перекладка. <i>Самостоятельная работа. Изготовление фаз для поворота головы.</i>			4	***
Текущий контроль	Устный опрос. Просмотр практических заданий.	3	2	1	**

3.5. Разнообразные крепления	Задание: «Характерная походка». Материалы: бумага. Техника - перекладка.	3	2	1	**
3.6. Работа с проволоочной куклой	Техника работы с проволоочной куклой Задание: «Игровая сцена - мышка открывает окно». Материалы: Декорации из пенопласта, проволоочная кукла. Техника - куклы.	6	4	2	**
3.7. Работа с марионеткой. Понятие о монтаже в фильме	Творческое задание: «Своя марионетка». С использованием своего фона и своего сюжета. Техника работы с марионеткой. Перекладка.	6	4	2	**
	<i>Самостоятельная работа. Подготовка к творческому заданию: «Своя марионетка».</i> <i>Завершение заданий, сборка, озвучивание.</i>	6			***
3.8. Техника поворота в перекладке	Задание: «Поворот головы». Методика работы.	6	4	2	**
3.9. Соединение всех пройденных техник в одном задании	Задание: «Девочка ловит рыбку». Материалы: проволоочная кукла, соль, пластилин, подвеска.	6	4	2	**
	Консультация				2
Дифференцированный зачет		3	2	1	
Итого		114	72	42	

Уровень освоения учебного материала обозначается следующим образом:

* — ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

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

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

2.4. Занятия с применением инновационных форм обучения

Активные и интерактивные формы обучения		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
Раздел II. Механическое движение					
2	-	8			
2	-	1	Равномерное движение		
2	-	1	Неравномерное движение		
2	-	1	Движение по панораме.		
2	-	1	Введение панорамы в цикл		
2	-	1	Движение на опущенные глубины кадра		
2	-	1	Движение на опущенные глубины кадра		
2	-	1	Движение на опущенные глубины кадра		
2	-	1	Волнообразное движение		
2	-	1	2.11. Прыжки и полеты в куклах		
Раздел III. Биомеханическое движение					
2	-	12			
2	-	1	Работа с связанными материалами		
2	-	1	Взаимодействие двух предметов		
2	-	1	Спецэффекты		
2	-	1	Работа с маршноткой. Понятие о монтаже в фильме		
1	-	1	Выполнение презентации		
1	-	1	Выполнение презентации		
1	-	1	Выполнение презентации		
1	-	1	Выполнение презентации		

Тема 3.8	Техника поворота в перекладке	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 3.9	Соединение всех пройденных техник в одном задании	2	-	1	Выполнение презентации
Итого:		28	-	14	38% занятий в интерактивной форме

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета «Перекладочная и объемно-кукольная анимация».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места и столы по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- компьютеры;
- съемочные павильоны;
- камеры для съемки заданий;
- 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.

Технические средства обучения:

- компьютер с установленным программным обеспечением (Autodesk 3ds Max, Adobe After Effects);
- демонстрационный экран.

3.2. Информационное обеспечение обучения

ОСНОВНАЯ:

1. Компьютерная графика 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для СПО. Селезнев В.А., Дмитроченко С.А. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)
2. Инженерная и компьютерная графика. Учебник и практикум для СПО. Под общ. Ред. Анамовой Р.Р., Леонов С.А., Пшеничных Н.В. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

1. Тайминг в анимации /Whitaker Н., Halas J / Под ред. Ф.С. Хитрука. – М., 2002.
2. Профессия – аниматор 1, 2 том / Ф.С. Хитрук – М., 2008.
3. Энциклопедия российской мультипликации / - М., 2006.
4. Снег на траве. Книга 1,2. Ю.Б. Норштейн / - М., 2008.
5. МЕТОДЫ АНИМАЦИИ ЛИЦА. МИМИКА И АРТИКУЛЯЦИЯ / Bill Fleming, Darris Dobbs/Флеминг Б., Доббс Д. / - 2002
6. Анимация как феномен культуры / Н.Г.Кривуля / - М., 2006г.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ФИЛЬМЫ

1. В.Старевич «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами»
2. Александр Алексеев «Нос», «Ночь на лысой горе» и др.
3. И.Иванов-Вано «Китай в огне» и др.
4. Ф. Хитрук «Каникулы Бонифация», «Фильм, фильм, фильм» и др.
5. Ю.Норштейн «Лиса и заяц», «Сказка сказок», «Ежик в тумане» и др.
6. Фильмы А.Ю.Хржановского, Г.Я.Бардина, В.Курчевского, Н.А.Лернера, А.П.Зябликовой., М.А.Муат.

Интернет ресурсы.

Комплект учебно-наглядных пособий (видео уроков), созданный на факультете анимации и мультимедиа ВГИК, и ежегодно пополняемый.

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.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Знание</p> <ul style="list-style-type: none"> • техники в анимационном кино; • основные понятия в анимационном кино; • основы и принципы выразительности анимационного движения; • принципы построения персонажа в анимационном кино и работы с ним; • механику и биомеханику движения в анимационном кино; • принципы характерного движения персонажей. 	<p>Просмотр и обсуждение, контрольно-оценочные процедуры, просмотр и обсуждение.</p> <p>Промежуточная форма контроля –</p>
<p>Умения</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять на практике при создании анимационных роликов/сцен основные принципы анимационного движения; • разбирать строение персонажа для дальнейшей работы над движением; • выражать характер персонажа и задачу режиссера через движение персонажа. 	<p>дифференцированный зачет.</p>