

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



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе  
*М. А. Сакварелидзе*  
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ГРАФИКИ**

**Направление подготовки, 54.05.03 «ГРАФИКА»  
специальность**

**Специализация** «Художник анимации и компьютерной гра-  
фики»

**Форма обучения** очная

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»

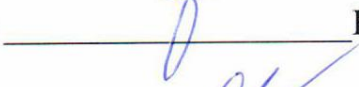
Авторы: В.М.Монетов, доцент

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры  
«анимации и компьютерной графики»  
(название кафедры)

Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой  С.М.Соколов  
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

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

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

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

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

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

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

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

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно – методические данные дисциплины

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1. Структура дисциплины

2.2.2. Тематический план курса

2.2.3. Содержание дисциплины

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

3.3. Самостоятельная работа обучающихся

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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

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

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

# 1.ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

### *Цели освоения дисциплины:*

- привить студентам навыки самостоятельной творческой работы в комплексном изобразительном решении кинофильма, связанных с созданием и воплощением художественных образов в эскизах и на экране при помощи современных анимационных и компьютерных технологий.

### *Задачи дисциплины:*

- научить студентов применять на практике создания художественного оформления навыки и знания, получаемые на занятиях рисунком и живописью, а также при изучении технологических и исторических дисциплин;
- привить навыки анализировать литературное (музыкально-литературное) произведение;
- привить навыки самостоятельно и совместно с режиссером и оператором разрабатывать режиссерский сценарий и определять визуальный образ персонажей, среды, стиля постановки;
- привить навыки самостоятельно собирать изобразительный материал;
- привить навыки эскизной компьютерной разработки анимационных персонажей, декораций и среды с целью их дальнейшего использования в фильме;
- привить навыки выстраивать художественное пространство в динамике в соответствии с драматургическим развитием литературного произведения и разработанного режиссерского сценария;
- привить навыки разработки экспликации художника, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
- привить навыки разработки мизансцен и раскадровок, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
- привить навыки выполнения эскизов, используя современные компьютерные технологии и смешанную технику;
- научить делать компьютерные макеты, габаритные чертежи декораций, мебели и бутафории, с указанием фактур и выкрасок используя современные компьютерные технологии;
- изучить на практике художественного применения, наиболее часто встречающиеся в работе художника-постановщика изобразительный архитектурный, интерьерный и бытовой материал (Россия и Европа IV-XXI веков);
- подготовить высокопрофессиональных художников, вооруженных знанием законов композиции, пространства, цвета, движения освоивших и профессиональное использование традиционных техник и новых компьютерных технологий для достижения высоких творческих результатов.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

«Мастерство художника анимации и компьютерной графики» – главный специальный курс, наряду с изучением живописи, рисунка, драматургии, режиссуры, актерского мастерства и компьютерной графики позволяет подготовить специалиста широкого профиля, профессионала, умеющего решать творческие задачи, стоящие перед художником экранных искусств.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 29 зачетных единицы, 1044 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 1,3,4,5,7-ом, А семестре; экзамены во 2,6,8,9,В семестрах.

## 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть следующими компетенциями:

*Общепрофессиональными:*

- способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления (ОПК-1);
- способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения (ОПК-2);
- способностью применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности (ОПК-3);
- способностью к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий (ОПК-4);
- способностью на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы (ОПК-5).

### *Художественно-творческая деятельность:*

- способностью формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания (ПК-1);
- способностью демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности (ПК-2);
- способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта (ПК-4);
- владением основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией (ПК-8);
- владением основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика (ПК-9).

### *Специализация:*

- свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств (ПСК-107);
- способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики (ПСК-108);
- способностью анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства (ПСК-113);
- способностью использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики (ПСК-114);
- способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики (ПСК-118).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

| Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану |                    |                          |        |     |     |     |        |     |        |        |     |        |
|--|--------------------|--------------------------|--------|-----|-----|-----|--------|-----|--------|--------|-----|--------|
| Вид учебной работы   | Количество часов   |                          |        |     |     |     |        |     |        |        |     |        |
|  | Всего по уч. плану | В том числе по семестрам |        |     |     |     |        |     |        |        |     |        |
|  |                    | 1                        | 2      | 3   | 4   | 5   | 6      | 7   | 8      | 9      | А   | В      |
| Работа с преподавателем (контактные часы):                   | 627                | 54                       | 45     | 54  | 45  | 72  | 45     | 51  | 60     | 54     | 45  | 102    |
| Практический блок:   | 463                | 36                       | 30     | 36  | 30  | 54  | 30     | 34  | 45     | 36     | 30  | 102    |
| Практические и семинарские занятия                           |                    | 36                       | 30     | 36  | 30  | 54  | 30     | 34  | 45     | 36     | 30  | 102    |
| Индивидуальные занятия                                       | 164                | 18                       | 15     | 18  | 15  | 18  | 15     | 17  | 15     | 18     | 15  |        |
| Самостоятельная работа:                                      | 237                | 54                       | 27     | 18  | 27  | -   | 27     | 21  | 12     | 18     | 27  | 6      |
| Формы текущего контроля успеваемости                         | 216                | ЗаО                      | 36 Экз | ЗаО | ЗаО | ЗаО | 36 Экз | ЗаО | 36 Экз | 36 Экз | ЗаО | 36 Экз |
| Зет  |                    | 3                        | 3      | 2   | 2   | 2   | 3      | 2   | 3      | 3      | 2   | 3      |
| Всего часов  | <b>1044</b>        | 108                      | 108    | 72  | 72  | 72  | 108    | 72  | 108    | 108    | 72  | 108    |

### 2.2. Содержание разделов дисциплин

#### 2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 29 зачетных единицы, 1044 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 1,3,4,5,7-ом, А семестре; экзамены во 2,6,8,9,В семестрах.

#### 2.2.2. Тематический план курса

| Се-<br>местр | Название<br>разделов и тем | Общая<br>трудоемк<br>ость<br><br>(в часах) | Виды учебных занятий               |       |     |     |
|--------------|----------------------------|--|------------------------------------|-------|-----|-----|
|              |                            |  | Аудиторные занятия, в том<br>числе |       |     | СРС |
|              |                            |  | ЛЕК                                | ПРАКТ | ИНД |     |

|   |  |             |            |            |            |            |
|---|--|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 | Вводная лекция «Работа анимации и компьютерной графики и литературный сценарий».                   | 2           | 2          | -          | -          | -          |
| 1 | Эскизы к экранизации А.С.Пушкина Россия 18-19 веков,   | 96          | 19         | 42         | 14         | 21         |
| 2 | Эскизы к экранизации немецкой сказки Германия 17-19 веков  | 96          | 19         | 42         | 14         | 21         |
| 3 | Экранизация английской фантастической лит-ры (Англия 19 - начала 20 веков)                         | 96          | 19         | 42         | 14         | 21         |
| 4 | Эскизы к экранизации итальянской сказки (Италия 19 века)   | 96          | 19         | 42         | 14         | 21         |
| 5 | Экранизация русской лит-ры (Россия, 20-30-е годы 20-го века)                                       | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| 6 | 6. Экранизация французской литературной сказки (Франция, Барокко, Рококо)                          | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| 7 | «Малый» диплом, экспликация, раскадровка, пояснительная записка (Тема свободная, конец XX-го века) | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| 8 | «Малый» диплом, эскизы, спецэффекты (Тема свободная, продолжение)                                  | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| 9 | 9. Эскизы к экранизации пьесы Шекспира («Сон в летнюю ночь»)                                       | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| А | Заявка и экспликация на тему дипломной работы  | 94          | 17         | 42         | 14         | 21         |
| В | Работа над выпускной квалификационной работой  | 94          | -          | 43         | 24         | 27         |
|   | <b>ВСЕГО</b>   | <b>1044</b> | <b>180</b> | <b>463</b> | <b>164</b> | <b>237</b> |

### 2.2.3. Содержание дисциплины

#### 1. Эскизы к экранизации А.С.Пушкина Россия 18-19 веков

Вводная лекция «Работа анимации и компьютерной графики и литературный сценарий». (12ч.) А. С. Пушкин. «МЕДНЫЙ ВСАДНИК». Возможные варианты изобразительного решения поэтических, фантастических, исторических тем и темы стихийного бедствия. Процесс сбора изобразительного материала. Художники А. Бенуа, Н. Зубов, Ф. Алексеев, Б. Патерсен, А. Мартынов, А.



Тозелли, М. Дамам-Демартре, К. Бергтров, А. Орловский, Г. Чернецов, М. Воробьев, Л. Томлинг, В. Садовников, А. Горностаев, К. Гампельн, С. Зарянко, и др. Архитектура Санкт-Петербурга как материал для работы художника-постановщика.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии.

*Разработка сюжетов для эскизов.*

*Работа над эскизами.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, спецэффекты.

*Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ. Запись на CD.*

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118.

## **2. Эскизы к экранизации немецкой сказки Германия 17-19 веков**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над материалом 17 -19 веков. Гротеск как прием анимации». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Живопись. Карпаччо, Каналетто, Брейгель, малые голландцы, Гольбейн.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Работа над раскадровкой. Компьютерные технологии, виртуальные декорации, фантастические персонажи.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, графический планшет, распечатки на принтере, смешанная техника.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

*Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ. Запись на CD.*

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

### **3. Экранизация английской фантастической лит-ры (Англия 19 - начала 20 веков)**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над материалом конца 19-го – начала 20-го века. Детектив. Великобритания. Конан-Дойль, Уэллс, Жюль Верн. Убедительность фантастики». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Лондон. Порт. Архитектура. Замки. Костюм. Мебель. Реквизит. Флот. Транспорт. Югендстиль.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, комбинированные кадры.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съёмка лучших работ. Запись на CD.

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

### **4. Эскизы к экранизации итальянской сказки (Италия 19 века)**

Вводная лекция «Работа художника анимации и компьютерной графики как часть единого творческо-производственного процесса съёмочной группы».

СКАЗКА. ФАНТАСТИКА. МИФ. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, комбинированные кадры, спецэффекты.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами персонажей и декораций. Разработка и съёмка аниматика.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, распечатки на принтере. Экзамен-просмотр. Съёмка лучших работ. Запись на CD.

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **5. Экранизация русской лит-ры (Россия, 20-30-е годы 20-го века)**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над материалом 20х-30х годов 20-го века». М. Булгаков. М. Зощенко. И. Ильф Е. Петров. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Театр. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Графика и живопись, ЛЕФ, конструктивизм, РАПП, супрематизм, абстракционизм, модерн. Художники Кустодиев, Дейнека, Пименов, Богородский, Лентулов, Крымов, Андреев, Добужинский, Петров-Водкин, Дмитриев, Черемных, Лисицкий, Малевич, Кандинский. Характер изобразительной стилистики различных течений.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ. Запись на CD

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **6. Экранизация французской литературной сказки (Франция, Барокко, Рококо)**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над материалом 17 -18 веков». ФРАНЦИЯ. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура. Костюм. Мебель. Реквизит. Транспорт. Живопись.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Работа над раскадровкой.*

*Компьютерные технологии, виртуальные декорации.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, распечатки на принтере, смешанная техника.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ. Запись на CD

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **7. «Малый» диплом, экспликация, раскадровка, пояснительная записка (Тема свободная, конец XX-го века)**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над современным материалом». Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Современная архитектура. Транспорт. Костюм. Мебель. Реквизит. Современные технологии. Интернациональные и национальные стили. Культура. Искусство. Фэнтази, Ретро. Техно. Поп-арт. Китч, Инсталляции. Акции. Попса. Реклама. Политтехнологии. Телевидение. Газеты. Перманентные вооруженные конфликты.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, распечатки на принтере.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, распечатки на принтере.

Экзамен-просмотр. Съёмка лучших работ. Запись на CD.

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **8. «Малый» диплом, эскизы, спецэффекты (Тема свободная, продолжение)**

Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки. Разработка спецэффектов и титров. Разработка и съёмка аниматика с завершённым фрагментом. Съёмка лучших работ. Запись на CD.

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **9. Эскизы к экранизации пьесы Шекспира («Сон в летнюю ночь»)**

Вводная лекция «Работа художника-постановщика над комедийным материалом. Шекспир. ». Свободная тема. Выбор конкретной темы для работы. Процесс сбора изобразительного материала. Архитектура Греции, Англии. Костюм. Мебель. Реквизит. Живопись. Английский и французский театр. Итальянский театр. Художники театра. Акимов. Головин. Театральные эффекты и компьютерные технологии. Театральные драпировки. Театральная машинерия.

*Работа над экспликацией.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель.

*Работа над раскадровкой.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, распечатки на принтере.

*Разработка сюжетов для эскизов. Работа над эскизами.*

- Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, виртуальные декорации, планировки, виртуальный макет.

Съемочная работа – аниматик и законченный фрагмент.

Экзамен-просмотр. Съемка лучших работ. Запись на CD.

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

## **10. Заявка и экспликация на тему дипломной работы**

Работа над экспликацией. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, распечатки на принтере. Работа над раскадровкой. Материал: бумага, гуашь, тушь, акварель, компьютерные технологии, распечатки на принтере. Утверждение темы дипломной работы

*Формирование компетенций:* ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

На шестом году обучения по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» студенты приступают к работе над дипломным проектом.

В продолжении всей работы над дипломом мастер консультирует и контролирует весь производственный процесс. Дипломная работа принимается кафедрой.

### **2.2.4. Занятия с применением инновационных форм**

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция,

## **3.ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)**

### **3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине**

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

| Отлично   | Хорошо | Удовлетворительно | Неудовлетворительно |
|---|--------|-------------------|---------------------|
| <b>1.Художественно-технологический анализ литературного произведения</b> (жанр, тематический анализ литературного произведения, сюжетно-композиционный анализ, образный анализ, лексический анализ, локации (объекты), количество персонажей, количество сцен, характеристика персонажей, характеристика объектов, структура композиции литературного произведения, которое |        |                   |                     |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p>определяет изобразительную композицию).</p> <p><i>Данные компоненты фиксируются на занятиях устно, в кроках, записях и устно на промежуточной аттестации.</i></p>   |   |   |  |
| Анализ литературного произведения выполнен полностью, произведение грамотно проанализировано с учетом всех вышеперечисленных пунктов.  | Анализ литературного произведения выполнен, но отсутствует какой-либо из компонентов анализа.         | Анализ литературного произведения выполнен, но отсутствует какой-либо из компонентов анализа или неверно почувствован жанр литературного произведения, несоответствие времени (эпоха).                        | Отсутствует анализ литературного произведения.           |
| <p><b>2.Сбор материала для создания литературного произведения</b></p> <p><i>Данные компонента фиксируются в подготовительных рисунках к персонажам и объектам.</i></p>  |   |   |  |
| Полностью собраный и обработанный материал для создания произведения.  | Собран и обработан материал для создания произведения, отсутствует историческая характеристика эпохи. | Материал для создания произведения собран недостаточно для данных персонажей и локаций.   | Отсутствует собраный материал для создания произведения. |
| <p><b>3.Экспликация (объяснение, замысел художника, выраженный в картинках).</b></p> <p><i>Данные компонента фиксируются в картинках размером 10X15, охватывающие все литературное произведение в целом.</i></p> |   |   |  |
| Экспликация охватывает все произведение целиком и дает ощущение художественного соответствия литературному произведению изобразительному произведению (перевод с литературного языка на изобразительный).        | Экспликация не охватывает произведение целиком, не дает ощущение соответствия произведения жанру.     | Экспликация не охватывает произведение целиком, не дает ощущение соответствия произведения жанру, персонажи, проявленные в экспликации нарисованы схематично, объекты задуманы поверхностно или недостаточно. | Отсутствует экспликация.                                 |
| <p><b>4. Разработка персонажей как основных конфликтообразующих элементов</b></p>  |   |   |  |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p><b>композиции</b> (персонажи разрабатываются анатомически, психологически, силуэтно, технологически, наличие ростовой таблицы персонажа, у самого персонажа есть характеристики кроме роста, силуэта, наличие разработанной мимики персонажа).</p> <p><i>Данные компонента фиксируются в рисунках или моделях в зависимости от вида выбранной технологии производства (куклы, марионетки, перекладка и пр.)</i></p> |   |   |  |
| Персонаж разработан максимально подробно: анатомически, психологически, силуэтно, технологически, наличие ростовой таблицы персонажа, у самого персонажа есть характеристики кроме роста, силуэта.   | Персонаж разработан, но отсутствует разработка мимики персонажа.                                      | Персонаж разработан, но отсутствует разработанная мимика персонажа, ростовая таблица. | Отсутствует разработка персонажа.        |
| <p><b>5. Разработка эскизов декораций</b> (в эскизах воссоздается вся образная изобразительная составляющая произведения (будущего фильма).</p> <p><i>Данные компонента фиксируются в эскизах<sup>1</sup> к будущему фильму.</i></p>   |   |   |  |
| В эскизах воссоздается вся образная изобразительная составляющая произведения (будущего фильма).   | В эскизах частично воссоздается образная изобразительная составляющая произведения (будущего фильма). | В эскизах отсутствует место действия, погода, освещение и т.д.                        | Отсутствие разработки эскизов декораций. |

### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

| №<br>п.п. | <i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>   |
|-----------|--|
| 1.        | ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118 |

<sup>1</sup> Эскизы являются завершением работы художника над изобразительным образным решением фильма

|    |   |  |
|----|---|--|
| 2. | <b>Этапы формирования компетенций</b>   |  |
|    | <i>Название и содержание этапа</i>  | <i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>   |
|    | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний:<br>- практические занятия (практические занятия с показом);<br>- обсуждения тем.   | ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118   |
|    | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний:<br>- подготовка к обсуждению практических заданий;<br>- подготовка практических заданий по темам. | ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118   |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала:<br>- выполнение творческих заданий: создание сцен с изучаемых программах.   | ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118   |
| 3. | <b>Показатели оценивания компетенций</b>  |  |
|    | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний   | - посещение практических занятий;<br>- ведение конспекта занятий;<br>- участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях;<br>- наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций);<br>- наличие выполненных самостоятельных заданий. |
|    | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний  | - правильное и своевременное выполнение практических заданий;<br>- способность аргументировать свою точку зрения;<br>- участие в обсуждении выполнения практических заданий.   |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала  | - степень готовности к участию в практическом занятии<br>- степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций<br>- степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия<br>- успешное выполнение творческих заданий                                |
| 4. | <b>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</b>   |  |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- посещаемость не менее 90% практических занятий</li> <li>- наличие конспекта лекций по всем темам;</li> <li>- участие в обсуждении практических заданий;</li> <li>- практические задания выполнены своевременно.</li> </ul>   |
|  | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний | <ul style="list-style-type: none"> <li>- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;</li> <li>- способность самостоятельно выполнить практическое задание.</li> </ul>   |
|  | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ;</li> <li>- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</li> <li>- в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки;</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p><b>-ЭКЗАМЕН</b></p> |

### ***Список вопросов для подготовки к экзамену:***

Вопросы по итогам каждого семестра готовятся руководителем мастерской в соответствии с темой задания по мастерству на данный семестр.

Вопросы составляются с учетом не только приобретенных за данный семестр знаний, но и закрепления приобретенного материала.

| № | Код компетенции | Расшифровка кода   | Вопрос экзамена  |
|---|-----------------|--|--|
| 1 | ОПК 1           | способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мыш- | 1. Адаптация литературного произведения в сценарий.<br>2. Стилистическое многообразие и выбор стиля для освоения темы.<br>3. Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.<br>4. Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству |

|   |       |   |  |
|---|-------|---|--|
|   |       | ления   |  |
| 2 | ОПК-3 | способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. | <p>5.Эскиз в работе кинохудожника. Общее и отличие от станковой работы.</p> <p>6.Композиция эскиза и кадра раскадровки. Различия и общие законы композиции.</p> <p>7.Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p> <p>8.Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов</p> <p>9.Киностудия анимационного фильма. Технология рисованного фильма. Место художника-постановщика в процессе производства.</p> <p>10.Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.</p> <p>11.Компьютерная графика как инструмент художника.</p> <p>12.Использование специальных возможностей компьютера в изобразительном решении.</p> <p>13.Свободная тема. Подбор, обсуждение.</p> <p>14.Работа в творческой группе. Взаимоотношение смежных профессий.</p> <p>15.Этапы производства анимационного фильма.</p> <p>16.Подготовительный этап.</p> <p>17.Работа с художниками- фоновщиками.</p> <p>18.Специфика работы художника-прорисовщика.</p> <p>19.Компоновка. Задание для аниматора.</p> <p>20.Экспозиционные листы.</p> <p>21.Работа с композером. Возможные спецэффекты.</p> <p>22.Ассистент режиссёра.</p> <p>23.Локация.</p> <p>24.Этапы производственного периода.</p> |
| 3 | ОПК-2 | способностью применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности   | <p>25.Участие в выставках, фестивалях, конференциях, мастер-классах.</p> <p>26.Киностудия анимационного фильма. Технология рисованного фильма. Место художника-постановщика в процессе производства.</p> <p>27.Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.</p>   |
| 4 | ОПК-4 | способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий            | <p>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p> <p>28. Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов</p> <p>29. Киностудия анимационного фильма. Технология рисованного фильма. Место художника-постановщика в процессе производства.</p>  |
| 5 | ОПК-5 | способностью на науч-   | Оценивается по практической работе – ВКР и курсо-  |

|   |      |  |   |
|---|------|--|---|
|   |      | ной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы       | вым по мастерству<br>30.Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.   |
| 6 | ПК-1 | способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания   | 31.Композиция эскиза и кадра раскадровки. Различия и общие законы композиции.<br>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству<br>32.Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.  |
| 7 | ПК-2 | способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности | 33.Текстура, фактура, орнамент. Приёмы графических решений.<br>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству<br>34.Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов<br>35.Киностудия анимационного фильма. Технология рисованного фильма. Место художника-постановщика в процессе производства.<br>36.Уолт Дисней. Разработка универсальной технологии рисованного фильма.<br>37.Технология рисованной анимации. Работа в съёмочной группе и в графических цехах.<br>38.Александр Алексеев и его игольчатый экран.<br>39.Изобразительное единство и контрапункт в решении персонажа и декорации.<br>40.Технология кукольной анимации.<br>41.Искусство Мак Ларена. Бескамерная съёмка и другие направления в анимации, открытые Мак Лареном.<br>42.Технология фильма на перекладках на примере фильмов Юрия Норштейна.<br>43.Творчество И.П. Иванова – Вано. Пионеры мультипликации.<br>44.«Эклерный метод» и его использование.<br>45. Кукольные фильмы Иржи-Трнки.<br>46.«Новый Гулливер» А.Л. Птушко<br>47.Творчество Владислава Старевича. Вклад В.Старевича в развитие кукольной анимации.<br>48.Творчество Ширяева. Вклад Ширяева в развитие кукольной анимации. |

|    |         |   |  |
|----|---------|---|--|
|    |         |   | <p>49.Пластилиновая анимация.</p> <p>50.Творчество Александра Петрова.</p> <p>51.Возникновение и развитие одушевления изображения. Исторический аспект. Изображение движения в живописи и графике.</p> <p>52.«Детское» и «взрослое» мультипликационное кино. Возможности искусства анимации.</p> <p>53.Творческие поиски художников студии «Союзмультфильм» в 60-70 годах.</p> |
| 8  | ПК-4    | способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта  | <p>54.Связь драматургии и изображения.</p> <p>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p>  |
| 9  | ПК-8    | владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией  | <p>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p> <p>55.Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов</p> <p>56.Киностудия анимационного фильма. Технология рисованного фильма. Место художника-постановщика в процессе производства.</p>  |
| 10 | ПК-9    | владение основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика   | <p>63.Драматургия цвета в эскизе.</p> <p>57.Гротеск и реализм. Их взаимоотношения и взаимообогащение</p> <p>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p> <p>58.Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов</p> <p>59.Работа в Corel Painter и Photoshop- отличия, возможности.</p>   |
| 11 | ПСК-107 | свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художе- | <p>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству</p> <p>60.«Прочтение» и экспликация.</p> <p>61.Творческое и производственное значение эскизов художника-постановщика анимационного фильма.</p> <p>62.Компьютерная графика как инструмент художника.</p> <p>63.Использование специальных возможностей компьютера в изобразительном решении.</p>            |

|    |         |  |   |
|----|---------|--|---|
|    |         | ственном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств  |   |
| 12 | ПСК-108 | способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики | 64.Персонаж в анимации. типаж, характер, условность.<br>65.Технология работы с персонажем. Разработка и функциональность.<br>66.«Прочтение» и экспликация.<br>Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству   |
| 13 | ПСК-113 | способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства  | Оценивается по пояснительной записке к ВКР и курсовым работам<br>67.Взаимосвязь литературного сценария, стилистического решения анимационного фильма и его пространства.<br>68.«Прочтение» и экспликация.   |
| 14 | ПСК-114 | способность использовать архивные материалы и другие современные средства, и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики                                  | Оценивается по пояснительной записке и сбору материала к ВКР и курсовым работам<br>69.«Прочтение» и экспликация.  |
| 15 | ПСК-118 | способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики   | Оценивается по практической работе – ВКР и курсовым по мастерству<br>70.Компьютерная анимация. Особенности производства компьютерных фильмов<br>71.Дальнейшие поиски новых технологий и будущее искусства анимационного фильма.<br>72.Компьютерная графика как инструмент художника.<br>73.Использование специальных возможностей компьютера в изобразительном решении. |

### **3.3. Самостоятельная работа студентов**

Самостоятельная работа студентов подразумевает выполнение творческих заданий по пройденным темам.

### **3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

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

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

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

**Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуника-

ции при работе в группе;

- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

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

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

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

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

#### **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

*Основная литература:*

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 с.
2. Кривуля Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
3. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
4. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
5. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
6. Райт Д.Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и

7. **Ромм М.И.** Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.
8. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
9. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.
10. **Станиславский К.С.** Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.
11. **Эйзенштейн С.М.** Избранные статьи / С.М. Эйзенштейн; [ред.-сост., авт. вступ. статьи, с. 5-40, и примеч. Р.Н. Юренев]. - М.: Искусство, 1956. - 455 с.

*Дополнительная литература:*

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие.
2. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика: учеб.пособие / Н.П. Бесчастнов. – М., ВЛАДОС, 2005. – 271с., с ил. (Изобразительное искусство).
3. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция: Учебное пособие для студентов педагогических институтов по специальности 21.09 «Черчение, рисование и труд».
4. Гинзбург С. «Очерки теории кино». М. Искусство 1976
5. Иванов-Вано «Рисованный фильм». М. «Госкиноиздат» 1950.
6. Кулешов Л. «Основы кинорежиссуры». Репринтное издание – М. ВГИК 1995 (Госкомиздат. 1941) – 464 с.
7. Кулешов Л. «Статьи. Материалы». Серия «Кинематографическое наследие». М. Искусство 1979.
8. Ли Н.Г. Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник.
9. Норштейн Ю. «Снег на траве». Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М. ВГИК, журнал «Искусство кино». 2005 – 254 с.
10. Ромм М. «Беседы о кинорежиссуре». Бюро пропаганды искусства 1975.
11. Ромм М. «О профессии кинорежиссера и месте кинематографа в современном мире». М. ВГИК 1991 – 139 с.
12. Ростовцев Н.Н. Учебный рисунок: Учебник М., 1985.
13. Сазонов А. «Персонаж рисованного фильма». М. ВГИК 1959
14. Смолянов Г. «Кукольный персонаж на съемочной площадке». М. ВГИК 1984.
15. Тарковский А. «Начало и пути...» (воспоминания, интервью, лекции, статьи). «Спрессованное время». М. ВГИК 1994
16. Туркин В.К. «Драматургия кино»: Учебное пособие. – 2-е изд. М. ВГИК. 2007. – 320 с.



17. Туркин В. «Драматургия кино»: Учебное пособие. – 2-е изд. – М. ВГИК 2007 – 320 с.
18. Хитрук Ф. Сценарий мультфильма. Конспект лекции. «Киноведческие записки». №73. 2005. с. 134-137
19. Эйзенштейн С. Собрание сочинений. (т.1), «Монтаж аттракционов» (1923), «Будущее звуковой фильмы-заявка» (1928) (т.2). М. Искусство. 1963, 1964.

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

### **Информационно-справочные системы:**

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

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

| <b>№</b>    | <b>Оборудование в аудитории</b>  | <b>Кол-во</b>                          |
|-------------|--|--|
| <b>1002</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</li> <li>- Системный блок Хопёр</li> <li>- Манипулятор мышь Genius</li> </ul> Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная  | 1<br>1<br>1                            |
| <b>1021</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</li> <li>- Компьютер для съёмки № 2000000048796</li> <li>2000000048826</li> <li>2000000048833</li> <li>2000000048819</li> <li>- Компьютерный монитор</li> <li>- Видеокамера Sony</li> <li>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</li> <li>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</li> </ul> | 4<br>4<br><br><br><br>4<br>4<br>3<br>1 |

|   |    |
|---|----|
| - Кабель FireWire   | 4  |
| <b><u>Программное обеспечение</u></b>   |    |
| <b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации   | 5  |
| <b>Номера лицензий:</b><br>1) DDBUAG-CPB0F2<br>Computer ID - WKYBZ0<br>unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5 |    |
| 2) KNHCFP-8XTDW0<br>Computer ID - 22EBZ2<br>Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2                            |    |
| 3) KSJCYL-WXRXE3<br>Computer ID - KHFBZ2<br>Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0                            |    |
| 4) LBC54M-SDVBM0<br>Computer ID - UCBZ95<br>Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0                            |    |
| 5) L0DNMW-YTMVG3<br>Computer ID - 6A6Z93<br>Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6                            |    |
| <b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b>  | 24 |
| -Fluo Lyte 110 Dmx  | 3  |
| -Fluo Lyte 330 Dmx  | 6  |
| -Dedolight DLH4-300   | 6  |
| -DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт   | 6  |
| -Manfrotto A244N – мэджик арм   | 6  |
| -Manfrotto 396AB-2 – articulated arm  | 3  |
| -Manfrotto O760 – штатив-лягушка  | 3  |
| -GRIP KIT – D800KIT   | 6  |
| -GRIP HEAD - D200B  | 1  |
| -R4500 – Стабилизатор 4500BA  |    |
| -Затемнение окон  | 2  |
| -Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования  | 15 |
| - Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)   |    |

## **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Основная работа студента заключается в рисовании под руководством педагога учебных заданий, предусмотренных рабочей программой. В это время студент приобретает те необходимые практические навыки, которые невозможно приобрести теоретическим путем. Для приобретения навыков необходимо систематическое посещение занятий и желательное выполнение домашних заданий.

После каждого длительного задания необходимо выполнять кратковременные рисунки по памяти и представлению. Они выполняются на основе пройденного материала, но в другом ракурсе, ином пространственном окружении и т.п. Рисунки, выполненные по памяти и представлению необходимы для проверки усвоения материала по каждой из тем. Необходимым этапом обучения является работа над раскадровкой, поиск цветового и тонального решения в экспликации, работа со сценарием.

На всех этапах работы необходимо прислушиваться к замечаниям преподавателя, его указаниям и требованиям, обращать внимание на восприятие своего рисунка зрителями, чтобы понять, насколько он выразителен.

### Список рекомендуемых анимационных и компьютерных фильмов для самостоятельного просмотра

1. Азур и Азмар (Франция, 2006, реж. Мишель Осело)
2. Аватар, США, 2009, реж. Дж. Камерон
3. Аменция (худож. и реж. С. Айнутдинов, 1990)
4. Аниматрица (США, реж. Братья Вачовские, 2001)
5. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)
6. Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)
7. Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)
8. Бемби-2, США, 2006
9. Бог (Россия, реж. К. Бронзит, 2004)
10. Ветер (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)
11. Ветер (Венгрия, реж. Варга Чабо, 1988)
12. Вороньё (1961, Швейцария, реж. Эрнст и Жизель Арнсдорж)
13. Время Ибларда (Iblard Jikan) (Япония, 2007)
14. Две сестры (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)
15. Дневник (Югославия, 1971, реж. Н. Драгич)
16. Добро пожаловать (худож. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)
17. Дом, который построил Джек (реж. К. Бронзит, 2002)
18. Ежик в тумане (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
19. Ездоки в бездну (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгебель)
20. Жильцы старого дома (реж. А. Караев, 1990)
21. Зародыш (Eggu, Япония, 1992, реж. Йоихиро Кавагучи)
22. Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм», 1955)
23. Изначальный танец (Primordial Dance) (США, реж. Karl Sims, 1991)
24. Испорченный фильм (Broken Film) (Япония, реж. Осаму Тезука, 1986)
25. Как стать человеком? (худож. В. Ольшванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
26. Колыбельная (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
27. Конек-горбунок (худож. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
28. Корова (худож. и реж. А. Петров, 1989)
29. Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
30. Ляпис (Lapis) (США, реж. Джон и Джеймс Уитни, 1961)
31. Мартышко (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
32. Мерцающая пустота (1963, Канада, реж. Норманн Мак-Ларен)
33. Ночь (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
34. Ночь на Лысой Горе (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
35. Племянник кукушки (худож. В. Ольшванг, реж. О. Черкасова, 1992)
36. Последняя фантазия 7 (Япония, 2008)
37. Призрак в доспехах (Япония, 1984)
38. Ну, погоди! (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)
39. Ньюркина баня (худож. и реж. О. Черкасова, 1995)
40. Моя любовь (реж. Александр Петров, 2008)
41. Колыбельные мира (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004-9).
42. Кирику и колдунья (реж. М. Осело, Франция, 1998)
43. Оркестр (США, 1993, реж. Збигнев Рыбчинский)
44. Полигон (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм», 1974)
45. Празднование (Festival, 1990, Япония, реж. Йоихиро Кавагучи)

46. Пробуждение жизни (США, 2001, реж. Ричард Линклэйтер)
47. Прогулка (Walking, Канада, реж. Райан Ларкин)
48. Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1986)
49. Рай (Канада, 1980, реж. Ишу Патель)
50. Райан (Канада, 2006)
51. Рыбка Поньо на утесе (2009, Япония, реж. Хаяо Миядзаки)
52. Русалка (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
53. Сатимания (Югославия, 1978, реж. Зденко Гаспарович)
54. 78 оборотов (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)
55. Сказочка про козявочку (реж. Владимир Петкевич, 1985, Екатеринбург)
56. Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм»)
57. Сон смешного человека (худож. и реж. А. Петров)
58. Соседи (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)
58. Старик и море (худож. и реж. А. Петров, 2000)
60. Сын Белой Лошади (1980, реж. Марцелл Янкович, Венгрия)
61. Сюжет картины (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)
62. Танец скелетов (худож. и реж. У. Дисней, 1929)
63. Тайные приключения Тома Тамба (Англия, 1993, реж. Дейв Бортвик)
64. Танго (Польша, реж. Збигнев Рыбчинский, 1979)
65. Текучие сущности (Liquid Selves) (США, 1992, реж. Karl Sims)
66. Уличная музыка, 1971, Канада, реж. Райан Ларкин
67. Унесенные призраками (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)
68. Фантазия (США, реж. Уолт Дисней, 1944)
69. Фантазия 2000 (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)
70. Фантасматик (Швейцария, 1961, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
71. Шабаш (Sabbat) (Швейцария, 1988, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
72. Шагающий замок Хоула (Япония, 2006, реж. Х. Миядзаки)
73. Янтра (Yantra) (США, реж. John \$ James Witney, 1966)