

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 29.09.2022 12:20:57

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров

«24» февраля 2022 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.ДЭ.01.02 «АНИМАЦИЯ»**

(элективная дисциплина)

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

организационно-управленческий; проектный

**Направленность (профиль):**

Визуальные коммуникации

**Форма обучения:**

очная

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

«15» января 2022 г.  /М.А. Солошенко /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1015 от 13.08.2020г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
(подпись)

/Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2022 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых анимационных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение анимационным рисунком и движением, как одними из основных инструментов в создании анимационного фильма, отработка на практике полученных базовых навыков работы.

### Задачи:

- познакомить студентов с задачами, связанными с работой аниматора;
- выработать у студентов профессиональные навыки аниматора;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области анимации;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности классической анимации;
- дать основные навыки работы аниматора;
- научить решать поставленные задачи в зависимости от поставленной режиссером задачи;
- сформировать навыки работы в разных анимационных техниках;
- научить профессионально взаимодействовать с различными специалистами данной отрасли (режиссеры, художники-постановщики, моделеры, композеры)

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Осваивается:** 4 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-4** - способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии;

**ПК-5** - способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции  | Индикаторы достижения компетенции   | Результаты обучения  |
|---|---|--|
| <b>ПК-4</b><br>Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и | <b>ПК-4.3.</b><br>Разрабатывает и оформляет визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием | <b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) |

|   |  |  |
|---|--|--|
| информационно-коммуникационные технологии   | информационно-коммуникационных технологий  | презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий  |
| <b>ПК-5</b><br>Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>ПК-5.3.</b><br>Осуществляет определение композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>Знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Владеет:</b> навыком определения композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Анимация» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн составляет: 4 зачетные единицы (144 часа).

| Вид учебной работы                     | Всего число часов и (или) зачетных единиц |
|--|---|
| <b>Аудиторные занятия</b>              | 54  |
| <i>в том числе:</i>                    |   |
| Лекции                                 | 18  |
| Практические занятия                   | 36  |
| Лабораторные работы                    | -   |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | 63  |
| <i>в том числе:</i>                    |   |
| часы на выполнение КР / КП             | -   |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |   |
| Вид                                    | Экзамен – 4 семестр                       |
| Трудоемкость (час.)                    | 27  |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | 4 з.е. / 144 час.                         |

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| Темы дисциплины        |  | Количество часов |                      |                     |                                    |
|------------------------|--|------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| №                      | Наименование   | Лекции           | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
|                        |  |                  |                      |                     |                                    |
| 2                      | Плоская шарнирная марионетка. Съёмочные и монтажные программы. Рисованное кино. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.  | 1                | 4                    | -                   | 6                                  |
| 3                      | Предметная анимация (stop motion). Покадровое движение живых существ (пиксиляция). Бескамерная анимация. Кукольная анимация.   | 1                | 4                    | -                   | 5                                  |
| 4                      | Пластилиновая анимация. Полуобъемная пластилиновая анимация. Анимация сыпучих материалов. Живопись на стекле. Игольчатый экран. Настенная анимация. Фризлайт.  | 2                | 3                    | -                   | 6                                  |
| 5                      | Природа движения. Движение инертных тел (механическая форма движения). Вращение персонажа внутри стеклянного куба. Циклическое качание маятника с привязанным пером.   | 2                | 3                    | -                   | 6                                  |
| 6                      | Падение и остановка резинового мяча. Удар шара о пирамиду из кубиков. Падающие на батут предметы. Травинка, качающаяся от ветра.   | 2                | 3                    | -                   | 6                                  |
| 7                      | Автомобиль, движущийся по горам. Кораблик с флажком. Пушка и плавающий предмет. Марионетка.  | 2                | 3                    | -                   | 5                                  |
| 8                      | Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения. Циклическая походка медведя. Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение. Собака идущая по кругу. Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия. Белка: прыжки по панораме. | 2                | 3                    | -                   | 6                                  |
| 9                      | Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета. Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь). Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку". Удар с разбега по мячу. Бросок камня. Удар по наковальне. | 2                | 3                    | -                   | 5                                  |
| 10                     | Аниматор - актер анимационного фильма. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации. Язык жеста. Виды и функции жестов. Язык жеста в различных видах искусства. Мимика и артикуляция.   | 2                | 3                    | -                   | 6                                  |
| 11                     | Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения. Действия и реакции с одушевленными предметами. Работа с музыкой и хореографией.   | 1                | 4                    | -                   | 6                                  |
| Итого (часов)          |  | 18               | 36                   | -                   | 63                                 |
| <b>Форма контроля:</b> |  | экзамен          |                      |                     | 27                                 |

| Темы дисциплины             |              | Количество часов |                      |                     |                                 |
|-----------------------------|--------------|------------------|----------------------|---------------------|---------------------------------|
| №                           | Наименование |                  |                      |                     |                                 |
|                             |              | Лекции           | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |              | 144 / 4 з.е.     |                      |                     |                                 |

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Введение в дисциплину. Основные принципы киноизображения и киносъемки. Бескамерная анимация. Флипбук.***

Анимация. Основные технологические признаки, особенности художественного языка, связь с другими искусствами. Качества аниматора.

Исследование феномена инерции зрительского восприятия. Оптические опыты XVIII-XIX вв. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения. Проецирование анимационного движения на экран. Покадровая съемка киноаппаратом. Метод Н.МакЛарена. Рисованный принцип превращения и движения. Флипбук.

### ***Тема 2. Плоская шарнирная марионетка. Съёмочные и монтажные программы. Рисованное кино. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.***

Традиционные плоские куклы в театральном искусстве Европы и Азии, их проецировании на экранное полотно. Искусство силуэта. Силуэтная перекладка на заре кинематографа.

Основные принципы и правила монтажа. Выбор ракурса и крупности плана, светового рисунка и композиции кадра; подбор объективов.

Передача движения в статичном рисунке к рисованному движению на экране. "Золотой век" рисованной анимации. Организация рисунков в пространстве кадра и их порядок при съемке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).

Принцип движения человека. Ходьба. Взаимосвязь работы конечностей. Диапазон и амплитуда шага.

### ***Тема 3. Предметная анимация (stop motion). Покадровое движение живых существ (пиксиляция). Бескамерная анимация. Кукольная анимация.***

Основные принципы покадрового движения предметов. Выдающиеся примеры работы с предметами в мировой анимации. Организация и крепление предметов в пространстве кадра.

Пиксиляция в истории анимации, образцы работы с пиксиляцией в анимационном искусстве. Подготовка к работе с объектами в кадре при съемке пиксиляции.

Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком. Творчество Нормана МакЛарена. Примеры бескамерной анимации в творчестве других мультипликаторов. Демонстрация методов работы на пленке (в компьютерной симуляции).

Основные принципы строения анимационной куклы. Покадровая работа с куклой на макете. Образцы работы с куклой в мировой анимации.

### ***Тема 4. Пластилиновая анимация. Полуобъемная пластилиновая анимация. Анимация сыпучих материалов. Живопись на стекле. Игольчатый экран. Настенная анимация. Фризлайт.***

История возникновения, образцы использования техник в мировой анимации. Объемная пластилиновая анимация. Оригинальная пластилиновая техника "Stratocut". Особенности песочной анимации. Техники живописи на стекле.

Игольчатый экран в анимации. Съемка теста в технике настенной анимации (мелом на доске). Фризлайт. Классификация фризлайта.

***Тема 5. Природа движения. Движение инертных тел (механическая форма движения). Вращение персонажа внутри стеклянного куба. Циклическое качание маятника с привязанным пером.***

Движение, как смена состояний (начиная от простого перемещения тела в пространстве и кончая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа). Метод изучения основных форм движения и их источников: механическая форма (движение инертных тел, его источники и составные элементы); физическая форма ("одушевление характера"). Индивидуальность движения в рамках заданного характера и в зависимости от конструкции персонажа и его драматургической задачи. Анализ и синтез движения в кинематографе (принцип фиксации движения в натуральном (игровом и документальном) кино), различные методы одушевления в мультипликационном кинематографе.

Анализ простейших движений: падение резинового мяча, падение капли, столкновение двух твердых тел (например, шар и кегля), столкновение двух разнохарактерных по массе и составу тел (удар пули о стекло), различные виды волнового движения (например, флаг на ветру, колебание водорослей, морская волна), различные виды маятникового движения эластичных тел, движение газообразных составов (дыма, огня и т.п.). Воздействие общих законов механики (инерция, земное притяжение, сопротивление среды, молекулярное сцепление, масса и строение объекта) на характер движения.

Построение фаз и компоновок циклического движения вращающегося куба с записью в экспозиционные листы. Размещение внутри вращающегося рисованного куба персонажа, касающегося частями тела всех 6 граней куба (на другом слое), с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.

Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.

***Тема 6. Падение и остановка резинового мяча. Удар шара о пирамиду из кубиков. Падающие на батут предметы. Травинка, качающаяся от ветра.***

Последовательность выполнения задания (расчет схемы; мультипликат; запись движения в экспозиционные листы; фазовка; съемка пробы). Разработка схемы и возможные варианты решения движения. Запись движения в экспозиционные листы. Выполнение мультипликата.

Компоновки и фазы движения шарика и кубиков. Предметы, падающие на батут (колебательные движения батута, реакция шара и куба). Волновое движение при взаимодействии ветра и травинки.

***Тема 7. Автомобиль, движущийся по горам. Кораблик с флажком. Пушка и плавающий предмет. Марионетка.***

Движение автомобиля по панораме фона. Изображение пейзажа на фоне. Передача дрожи автомобиля с записью фаз и компоновок в экспозиционные листы методом «лесенки».

Упражнение на волновое движение. Разработка движения волны, кораблика, мачты и флага. Упражнение на гиперболу и движение по панораме. Работа с эффектами: огонь, дым, вода. Упражнение на остаточное движение.

**Тема 8. Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме. Элементы физического движения. Циклическая походка медведя. Собака: подъем, походка, рысь, бег, торможение. Собака идущая по кругу. Лошадь: шаг, рысь, галоп, преодоление препятствия. Белка: прыжки по панораме.**

Устройство двигательного аппарата человека и животного, источники движения (точки приложения сил), принцип координации отдельных частей тела при том или ином движении. Элементы движения (замах, действие, остаточное движение). Сравнительный анализ физического движения в натуральном и мультипликационном фильме. Демонстрация фрагментов из спортивной хроники с отдельными примерами движений: толкание ядра, метание диска или молота, бег, прыжки, спортивная ходьба с помощью специального проектора (в нормальной скорости, замедленно и покадрово). Просмотр эпизодов из рисованных фильмов с аналогичными или близкими по характеру примерами движений параллельно с демонстрацией. Принцип гиперболизации рисованного движения и способы определения основных положений (компоновок).

Проработка движений медведя, собаки, лошади, белки.

**Тема 9. Анализ и синтез движения птиц. Биомеханика крыла. Схема полета. Взлет с воды, полет по панораме, приводнение водоплавающей птицы (гусь, лебедь). Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок. Характерная походка: "крадущаяся", "вприпрыжку". Удар с разбега по мячу. Бросок камня. Удар по наковальне.**

Анализ фрагментов из натуральных и рисованных фильмов по следующим примерам (полет крупных птиц (аист, пеликан, фламинго, лебедь), планирующий полет (орел, коршун, чайка и т. д.), взлет и посадка крупных водоплавающих и хищных птиц, походки крупных водоплавающих (пингвин, пеликан, гусь, фламинго и т. д.), полет мелких птиц, походка мелких птиц). Биомеханика крыла. Схема полета крупной и мелкой птицы. Водоплавающая птица, качаясь на поверхности воды, взмахами крыльев поднимает себя в воздух, летит в цикле по панораме фона, биением крыльев тормозит полет, опускаясь над водой, и снова плывет по водной глади.

Анализ фрагментов из натуральных и рисованных фильмов по следующим примерам: особенности анатомического движения человека и его биомеханики; особенности человеческой походки в зависимости от возраста человека, его пола, массы и роста; характер человека и его походка; бег: его отличия от человеческой походки; особенности прыжка человека (с места и на ходу)

Упражнение на равновесие. Гротесковый персонаж (человеческий или животное) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту. Разработка элементов данного движения (балансирующее, деформация, остаточные движения). Тот же персонаж меняет характер походки на «подпрыгивающую» с двойным контактом опорной ноги.

Удар персонажа с разбега с выбросом ноги вперед и подскоком вверх по мячу. Бросок персонажем камня, подобранного с земли. Удар персонажа тяжелым молотом по наковальне.

**Тема 10. Аниматор - актер анимационного фильма. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации. Язык жеста. Виды и функции жестов. Язык жеста в различных видах искусства. Мимика и артикуляция.**

Эмоциональная форма движения (источник движения, индивидуальность движения в рамках заданного характера, движение и стиль игры).

Характеры и образы в мультипликационном фильме. Принцип актерского перевоплощения в рисованном кукольном фильме. Основные качества актёра-одушевителя. Метод овладения актерской техникой. Просмотр специально подобранной программы, показывающей различные методы и стили одушевления, а также разработку характеров у различных по своей конструкции персонажей.

Виды и функции жестов (жест, как средство общения и выражения внутреннего состояния, роль жеста в актерской игре, логика жеста, физиологические и исторические корни жестов). Язык жеста в различных видах искусства (классический балет,



национальные танцы, цирковая пантомима, эксцентрическая кинокомедия, драматический театр). Просмотр специально подобранной кинопрограммы, показывающей выразительные средства жеста в различных искусствах.

Работа над репличной сценой: принцип разработки артикуляции различных по конструкции персонажей; метод отбора акцентных положений (интонационные переходы, выделение ударных гласных и согласных); техника расшифровки репличной фонограммы; запись артикуляции в экспозиционные листы.

***Тема 11. Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения. Действия и реакции с одушевленными предметами. Работа с музыкой и хореографией.***

Реакция (ответное действие) в различных формах движения: реакция инертных тел; реакция как средство защиты, приспособления и общения со средой (от простейших рефлексов до ощущения и умозаключения); действие и реакция - причинная взаимосвязь движения.

Действие и реакция в решении актерской задачи: реакция, как выражение эмоционального состояния; реакция - выражение характера персонажа, принцип противоположностей ("замах-удар") в разработке реакции; зрительская реакция.

Предварительное прослушивание музыки для выявления ритмических и эмоциональных акцентов; разбивка музыкального фрагмента на такты и занесение отметок музыкальных акцентов в экспозиционные листы; выявление ударных и плавных моментов в игре персонажа под музыку; синхронное и контрапунктное движение.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

**8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:** Приложение 1.

**9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

1. Классическая анимация: нарисованное движение: учебное пособие Автор: Петров А. А., Москва: ВГИК, 2010

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=277582&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=277582&sr=1)

2. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие, Автор: Куркова Н. С., Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=472665&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472665&sr=1)

3. Художник и компьютер: учебное пособие, Автор: Лепская Н. А., Москва: Когито-Центр, 2013

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=145067&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=145067&sr=1)

4. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие, Автор: Катунин Г. П., Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=431524&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=431524&sr=1)

5. Компьютерная графика в кинематографе. Создание фильма «Призрачный воин» Автор: Олби Т., Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=227070&sr=1](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=227070&sr=1)

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям
8. <https://www.tandfonline.com/> - коллекция журналов Taylor&Francis Group включает в себя около двух тысяч журналов и более 4,5 млн. статей по различным областям знаний
9. <http://demiart.ru> - портал-форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max
10. <http://www.autodesk.ru> - Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества
11. <http://junior3d.ru/models.html> - библиотеки
12. <http://3ddd.ru> - модели, галерея, форум

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

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

#### № 409

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

#### № 402

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению кинематографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

- В процессе изучения дисциплины самостоятельная работа студентов предполагает:
1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
  2. Изучение и анализ классических образцов анимационного искусства, принципов и методов их построения.
  3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
  4. Выполнение графических заданий.
  5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена 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.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.01.02 «АНИМАЦИЯ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**  
организационно-управленческий; проектный

**Направленность (профиль):**

Визуальные коммуникации

**Форма обучения:**

очная

**Москва – 2022**

**Результаты обучения по дисциплине**

| <b>Код и наименование компетенции</b>   | <b>Индикаторы достижения компетенции</b>   | <b>Результаты обучения</b>   |
|---|--|--|
| <b>ПК-4</b><br>Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии                     | <b>ПК-4.3.</b><br>Разрабатывает и оформляет визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий                          | <b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий |
| <b>ПК-5</b><br>Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>ПК-5.3.</b><br>Осуществляет определение композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>Знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Владеет:</b> навыком определения композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации   |

**Показатели оценивания результатов обучения**

| <b>Шкала оценивания</b>  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <b>неудовлетворительно</b>   | <b>удовлетворительно</b>  | <b>хорошо</b>   | <b>отлично</b>   |
| <b>Не знает:</b><br>приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Не умеет:</b> | <b>В целом знает:</b><br>приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но | <b>Знает:</b><br>приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда допускает ошибки | <b>Знает:</b><br>приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий<br><b>Умеет:</b> |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <p>разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>   | <p>допускает грубые ошибки</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий, но часто испытывает затруднения</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но часто испытывает затруднения</p>                              | <p><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда испытывает затруднения</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда испытывает затруднения</p>   | <p>разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>   |
| <p><b>Не знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Не умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком определения композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого</p> | <p><b>В целом знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но допускает грубые ошибки</p> <p><b>В целом умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но часто испытывает затруднения</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком определения композиционных</p> | <p><b>Знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но иногда допускает ошибки</p> <p><b>Умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но иногда испытывает затруднения</p> <p><b>Владеет:</b> навыком определения композиционных приемов,</p> | <p><b>Знает:</b> композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Умеет:</b> определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Владеет:</b> навыком определения композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого</p> |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации | приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но часто испытывает затруднения | художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но иногда испытывает затруднения | объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
|---|---|---|---|

### *Оценочные средства*

#### **Задания для текущего контроля**

##### **Пример творческих заданий:**

1. Создание персонажа. Анимация идущего персонажа в цикле.
2. Покадровое движение предметов (выполняется всей группой).
3. Съёмка пиксиляционного ролика с участием всей группы.
4. Изготовление пластилиновой перекладки на ярусах. Тесты анимационного движения.
5. Съёмка теста в технике песочной анимации.
6. Съёмка теста в технике живописи на стекле.
7. Съёмка теста в технике настенной анимации (мелом на доске).
8. Съёмка теста в технике "фризлайт".
9. Построение фаз и компоновок циклического движения вращающегося куба с записью в экспозиционные листы.
10. Размещение внутри вращающегося рисованного куба персонажа, касающегося частями тела всех 6 граней куба (на другом слое), с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.
11. Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы.
12. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.
13. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.
14. Падение и остановка резинового мяча. Содержание: катящийся по столу резиновый мяч падает с него по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает. Следует еще три отскока до полного затухания движения.

Последовательность выполнения задания:

- а) расчет схемы;
- б) мультипликат;
- в) запись движения в экспозиционные листы;
- г) фазовка;
- д) съёмка пробы.

15. На движущейся волне качается кораблик. На эластичной мачте свободно свисает флаг.

Требуется:

- а) разработать движение волны, кораблика, мачты и флага.

16. Пушка стреляет и откатывается назад.

Требуется:

- а) разработать гротескное преувеличение действия пушки перед выстрелом, залп и его последствия в виде реакции пушки от выстрела и расходящегося порохового облака. Из



пушки в снопе пламени вылетает ядро, летит по баллистической траектории и падает на корму кораблика (или рядом с ним).

17. Кораблик под действием удара (или волны) переворачивается и тонет.

Требуется:

а) разработать выстрел из пушки, движение ядра по панораме, падение ядра в воду или на кораблик и все остаточные элементы движения ядра, кораблика и волны.

18. На тонкой резинке или спирали раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно скрепленными сочленениями рук, ног и головы с колпаком.

Требуется:

а) разработать в деталях остаточные движения каждого из сочленений.

19. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

20. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

21. Гротесковый персонаж (человеческий или животное) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту.

Требуется:

а) разработать в шаржированном преувеличении все элементы данного движения (балансирование, деформация, остаточные движения). Тот же персонаж меняет характер походки на «подпрыгивающую» с двойным контактом опорной ноги.

22. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

23. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

24. В кадре лежащий мяч. Персонаж из глубины кадра разгоняется и по дуге приближается к мячу. Ударяет по нему с выбросом ноги вперед и подскоком вверх. Затем останавливается, следя за полетом мяча.

25. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

26. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

27. Персонаж замахивается тяжелым молотом и наносит удар по наковальне, возвращаясь в исходную компоновку.

28. Оцифровка рисунков через камеру или сканер, если рисунки не были нарисованы в графической программе. Сборка секвенции в монтажной программе по экспозиционным листам.

29. Рендеринг последовательности кадров в демонстрационный файл в требуемом формате.

Оценка творческих заданий производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

## **Промежуточная аттестация**

### **Примерные вопросы к экзамену:**

1. Что такое анимация: основные технологические признаки, особенности художественного языка, связь с другими искусствами. Качества аниматора.
2. Исследование феномена инерции зрительского восприятия.
3. Оптические опыты XVIII-XIX вв.

4. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения.
5. Проецирование анимационного движения на экран.
6. Покадровая съемка киноаппаратом.
7. Бескамерная анимация.
8. Флипбук.
9. Съемочные и монтажные программы.
10. Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.
11. Предметная анимация (stop motion).
12. Покадровое движение живых существ (пиксиляция).
13. Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком.
14. Творчество Нормана МакЛарена.
15. Основные принципы строения анимационной куклы.
16. Покадровая работа с куклой на макете.
17. Образцы работы с куклой в мировой анимации.
18. Пластилиновая анимация. История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации.
19. Объемная пластилиновая анимация. Полуобъемная пластилиновая анимация. Оригинальная пластилиновая техника "Stratocut".
20. Анимация сыпучих материалов. История возникновения и образцы и особенности техник в мировой анимации.
21. Живопись на стекле.
22. Игольчатый экран.
23. Настенная анимация.
24. Фризлайт.
25. Основные принципы киноизображения и киносъемки.
26. Краткий исторический обзор бескамерной анимации.
27. Что такое «Флипбук»?
28. Искусство силуэта.
29. Силуэтная перекладка на заре кинематографа.
30. Особенности съемки силуэтной и цветной перекладки на фонах и хромокее.
31. Организация рисунков в пространстве кадра и их порядок при съемке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).
32. Основные принципы покадрового движения предметов.
33. Выдающиеся примеры работы с предметами в мировой анимации.
34. История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации.
35. Принципы включения визуального образа персонажа в художественное пространство его обитания.
36. Комплекс изобразительных средств визуального ряда в анимационном кино, их стилевое единство и разнообразие.
37. Природа движения.
38. Движение инертных тел (механическая форма движения).
39. Вращение персонажа внутри стеклянного куба.
40. Падение и остановка резинового мяча.
41. Удар шара о пирамиду из кубиков.
42. Падающие на батут предметы.
43. Травинка, качающаяся от ветра.
44. Автомобиль, движущийся по горам.
45. Кораблик с флажком.
46. Пушка и плавающий предмет.
47. Человек. Выход из статики. Шаг. Бег. Прыжок.
48. Основы биомеханики. Сравнительный анализ движения в натуральном и анимационном фильме.
49. Элементы физического движения.

50. Аниматор - актер анимационного фильма. Кого "играет" одушеводитель?
51. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.
52. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы.
53. Съемка теста в технике "фризлайт".
54. Работа с музыкой и хореографией.
55. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.
56. Язык жеста. Виды и функции жестов.
57. Перекладка как способ изобразительного решения анимационного фильма.
58. Художественное решение финала анимационного фильма (роль завершающих эпизодов в композиции и образном строе).

#### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала<br>(экзамен, зачет с<br>оценкой) | Двух-<br>балльная<br>шкала<br>(зачет) | Показатели   | Критерии  |
|---|---------------------------------------|--|---|
| Отлично   | зачтено                               | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.                | глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы  |
| Хорошо  |                                       | 2. Аргументированность выводов.                                    | глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки  |
| Удовлетворительно                                 |                                       | 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. | знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя |
| Неудовлетворительно                               | Не зачтено                            |  | существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя      |

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (протокол № 6 от 27.01.2022 г.).