

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 26.02.2024 16:37:09

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров

«22» февраля 2024 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):

Коммуникационный дизайн

Форма обучения:

очная

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

«12» февраля 2024 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)

/Э.М. Андросова /

Протокол заседания кафедры №7 от «20» февраля 2024 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
ПК-4 Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические	ПК-4.3. Разрабатывает и оформляет визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с	Знает: приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий Умеет: разрабатывать и оформлять

средства и информационно-коммуникационные технологии	использованием информационно-коммуникационных технологий	визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий Владеет: навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий
ПК-5 Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5.3. Осуществляет определение композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знает: композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Умеет: определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеет: 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
Аудиторные занятия	54
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	63
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 4 семестр
Трудоемкость (час.)	27
Общая трудоемкость з.е. /	4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
часов	

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Введение в дисциплину. Основные принципы киноизображения и киносъемки. Бескамерная анимация. Флипбук.	1	3	-	6
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

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Итого (часов)		18	36	-	63
Форма контроля:		экзамен			27
Всего по дисциплине:		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 актера-

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

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

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

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

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

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 и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

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):

Коммуникационный дизайн

Форма обучения:

очная

Москва – 2024

Результаты обучения по дисциплине

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

Показатели оценивания результатов обучения

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

<p>разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p>Не владеет: навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>	<p>допускает грубые ошибки</p> <p>В целом умеет: разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий, но часто испытывает затруднения</p> <p>В целом владеет: навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но часто испытывает затруднения</p>	<p>Умеет: разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда испытывает затруднения</p> <p>Владеет: 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>Владеет: навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>
<p>Не знает: композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Не умеет: определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Не владеет: навыком определения композиционных приемов, художественных и стилистических особенностей проектируемого</p>	<p>В целом знает: композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но допускает грубые ошибки</p> <p>В целом умеет: определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но часто испытывает затруднения</p> <p>В целом владеет: навыком определения композиционных</p>	<p>Знает: композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но иногда допускает ошибки</p> <p>Умеет: определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, но иногда испытывает затруднения</p> <p>Владеет: навыком определения композиционных приемов,</p>	<p>Знает: композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Умеет: определять композиционные приемы, художественные и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Владеет: 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. Съёмочные 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 (экзамен, зачет с оценкой)	Двух- балльная шкала (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 №7 от 20.02.2024 г.).