

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Институт кино и телевидения (ГИТР)»**

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор  
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО  
Зав. кафедрой мастерства  
художника мультимедиа  
Н.Г. Кривуля

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
**«МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ »**

Специальность 54.05.03 Графика  
специализация – Художник анимации и компьютерной графики  
3 курс  
Форма обучения – очная

Автор:

## **1. Аннотация**

«Мастерство художника анимации и компьютерной графики» формирует навыки самостоятельной творческой работы в комплексном изобразительном решении кино-, телефильма, телепередачи, телеканала, связанных с созданием художественного образа и воплощением его в эскизах и на экране при помощи современных анимационных и компьютерных технологий.

## **2. Место дисциплины**

Относится к обязательной части Блока 1, базируется на практических навыках, полученных в процессе обучения в художественной школе, является основой для создания выпускной квалификационной работы и последующей профессиональной деятельности.

## **3. Планируемые результаты**

*В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*

### **Знать**

- выразительные возможности экранной графики;
- выразительные возможности анимации;
- традиции искусства анимации и компьютерной графики;

### **Уметь**

- создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, передачам, сериалам на высоком, профессиональном уровне;
- использовать теоретические знания в практической работе;
- используя современные анимационные и компьютерные технологии;

### **Владеть**

- широким спектром художественно-выразительных средств и уверенно использовать их в своей работе;
- навыками уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.
- навыками самостоятельной творческой работы в комплексном изобразительном решении анимационного, кино-, телефильма, телепередачи, телеканала, связанных с созданием художественного образа и воплощением его в эскизах и на экране.

Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:

Код и наименование компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-1. Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления	ОПК-1.2. Способен применять выразительные возможности и современные технологии анимации и компьютерной графики для интерпретации и фиксации явлений и образов окружающей действительности;
ПК-3 Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, через 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 выразительных средств	ПК-3.6. Использует для создания художественных образов в эскизах и на экране для выражения творческого замысла художественно-выразительные средства анимации и компьютерной графики;

#### 4. Объем дисциплины

9 зачетных единиц (324 академических часа).

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
8	190	1	0,6	199,6	88,4	36

#### 5. Содержание дисциплины

Раздел, форма аттестации	Тема №№	Всего часов	Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к ПА
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация (ПА)	Всего		
Художественное решение на тему "Легенды и фольклор" в технике рисованная анимация	1	11	0,5	5,5			6	5	
Разработка проекта. Стилистические примеры	2	11	0,5	5,5			6	5	

Разработка персонажей и локаций. Экспликация	3	11	0,5	5,5			6	5	
Художественное решение анимационного фильма. Строение кинокадра. Раскадровка	4-9	62	1,5	34,5			36	26	
Аниматик	10	11		6			6	5	
Принципы рисованной анимации	11	11	0,5	5,5			6	5	
Морфинг	12	11		6			6	5	
Работа над аниматиком и черновой анимацией	13-16	40	0,5	23,5			24	16	
Подготовка к просмотру практических заданий	17	10,7		6			6	4,7	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Разработка проекта в жанре "Научная фантастика"	18	7	1	5			6	1	
Особенности стилистики проекта проекта в жанре "Научная фантастика"	19	7	1	5			6	1	
Концепт-арт и художественное решение	20-23	27,3		24		0,3	24,3	3	
Экспликация	24	7		6			6	1	
Работа над эскизами и видео фрагментом	25-32	53,7	2	46			48	5,7	
Зачет с оценкой	33	6		6			6		
Итого:		324	8	190	1	0,6	199,6	88,4	36

Тематическое содержание занятий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

1. заниматься систематической, постоянной творческой работой
2. регулярно посещать занятия с целью консультаций с педагогом, совместного с сокурсниками анализировать работы
3. приобретать навыки публичного просмотра своих произведений
4. регулярно посещать выставки и художественные музеи, читать искусствоведческую литературу, учиться анализировать произведения искусства и повышать уровень мастерства
5. посещать библиотеки, учиться собирать исторический материал, используя различные источники, в том числе сеть Интернет
6. относиться к своим семестровым работам, как к содержимому будущего портфолио дипломника, и представляющему его творческое лицо.
7. использовать уникальную возможность попробовать себя в стилистически очень разных темах не только для профессионального роста, но и для составления яркого запоминающегося портфолио

Методические рекомендации по выполнению заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 7. Образовательные технологии

**Занятия лекционного типа** - формирование теоретических основ в области профессии художника анимации и компьютерной графики и смежных дисциплин.

**Занятия семинарского типа** - выполнение семестровых и курсовых практических работ по заданной теме, анализ и обсуждение работ однокурсников в процессе групповых дискуссий, индивидуальные практические задания на занятиях.

**Текущий контроль успеваемости** - выполнение разделов творческих практических семестровых заданий.

**Консультации** - консультации к экзамену.

**Промежуточная аттестация** - выполнение творческих практических заданий.

**Самостоятельная работа** - сбор изобразительного материала по заданной теме, выполнение набросков, разработка экспликаций, поиск цветового и светотонального решения, поиск образа персонажа, подготовка к практическим занятиям, текущему контролю, промежуточной аттестации.

## **8. Ресурсное обеспечение**

### **Учебная литература**

1. Норштейн Ю.Б. Снег на траве: Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю.Б. Норштейн. - М.: ВГИК; Искусство кино, 2005. - 18 экз.
2. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме: учеб. пособие / Г.Г. Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 10 экз.
3. Якобсон М. Многокамерное производство: От подготовки до монтажа и выпуска / М. Якобсон. - М.: ГИТР, 2012. - 500 экз.
4. Оуэнс Д. Телевизионное производство: учеб. пособие / Д. Оуэнс, Д. Миллерсон. - М.: ГИТР, 2012. - 423 экз.
5. Юров Н.Г. Основы кинотеледекорационной технологии: Реализация замысла художника в кинотеледекорациях / Н.Г. Юров. - М.: ВГИК, 1989. - 23 экз.
6. Уилки Р. Создание спецэффектов для ТВ и видео / Р. Уилки. - М.: ГИТР, 2001. - 114 экз.
7. Motion 3. Дизайн и анимация графики в Final Cut Studio 2 / Д. Аллен и др. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2008. - 30 экз.

### **Программное обеспечение**

1. Mac OS 11.0.1
2. Keynote
3. Numbers
4. Pages
5. 7z
6. Safari
7. Google Chrome
8. Yandex Browser
9. Adobe Acrobat Reader DC
10. Adobe Creative Cloud
11. Sketch Up
12. Final Cut Pro X
13. OBS Studio
14. Zoom
15. Skype
16. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

### **Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных**

1. Videosmile - <https://videosmile.ru/>
2. Уроки Adobe Animate CC - [www.uroki-flash-as3.ru/uroki-adobe-animate-cc.html](http://www.uroki-flash-as3.ru/uroki-adobe-animate-cc.html)
3. Sayhi

- <https://say-hi.me/24-kadra/krutejshij-kurs-po-animacii-v-flash-kak-sozdat-svoj-multik.html>
4. Sinefex - <https://www.cinefex.com/>
  5. Аниматор.ру - <http://www.animator.ru/>
  6. Электронный каталог библиотеки ГИТР - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
  7. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью» - <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>

## **Материально-техническая база**

1. Учебная аудитория.
2. Учебная аудитория (художественный павильон – помещение для работы со специализированными материалами)
3. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТР.
4. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении № 3.

## **9. Оценочные материалы**

### **9.1 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины**

5 - студент продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам на высоком, профессиональном уровне) в полном объеме и соответствии с требованиями к подаче материала; продемонстрировал навыки уверенного использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

4 - студент продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам на высоком, профессиональном уровне) в целом в соответствии с требованиями к подаче материала; продемонстрировал хорошие навыки использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

3 - студент продемонстрировал достаточное умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, передачам, сериалам, выполнил их в неполном объеме и соответствии с требованиями к подаче материала, но вместе с тем достаточным; продемонстрировал начальные навыки использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

2 - студент не продемонстрировал умение создавать эскизы, экспликацию, раскадровки к фильмам, (передачам, сериалам), не выполнил задание в полном объеме и в полном соответствии с требованиями к подаче материала; не продемонстрировал сформированные навыки использования художественно-выразительных средств анимации и компьютерной графики для создания художественных образов в эскизах и на экране.

## **9.2 Материалы к текущему контролю**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## **9.3 Материалы к промежуточной аттестации**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>