

**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**

**«АНИМАЦИЯ»**

Специальность 54.05.03 Графика

специализация – Художник анимации и компьютерной графики

Форма обучения – очная

Автор Л.С. Трапезникова

© Институт кино и телевидения (ГИТР)

## 1. Аннотация

Дисциплина "Анимация" формирует навыки разработки анимационных персонажей, понимание физики и механики их движения, создание сцен в технологии покадровой анимации с характерной анимацией персонажей.

## 2. Место дисциплины

Относится к обязательной части Блока 1, базируется на знании дисциплин "Рисунок и живопись", "Технология материалов", является основой для создания выпускной квалификационной работы.

## 3. Планируемые результаты

*В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*

### **Знать**

- основы покадровой анимации для создания анимационных сцен

### **Уметь**

- передавать характерные позы и движения персонажей
- с помощью различных программ создавать покадровую анимацию
- на основе полученных знаний обновлять свои навыки работы с компьютерными программами

### **Владеть**

- профессиональной терминологией, знаниями и умениями, связанными с восприятием и пониманием анимации объектов

*Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:*  
Графика

специализация – Художник анимации и компьютерной графики

Компетенции	Индикаторы
ОПК-2. Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	ОПК-2.10. Способен использовать знание компьютерных программ для создания полноценных мультимедийных работ

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-3.8. Применяет для выражения творческого замысла и создания на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики знание компьютерных программ для создания в них изображения, видео, анимации и спецэффектов;
--	--

#### 4. Объем дисциплины

4 зачетные единицы (144 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		
20	46			66	78	

#### 5. Содержание дисциплины (в разработке)

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		
Принципы анимационного движения. Тайминг, компоновка, фаза	1-3	14	2	4			6	8	
Движение неживых объектов на основе цикла	4-6	14	1	5			6	8	
Движение антропоморфных персонажей (походка, бег)	7-15	38	6	12			18	20	
Движение зооморфных персонажей (походка, бег, прыжки)	16	4	1	1			2	2	
Зачет с оценкой	17	2		2			2		
Движение птиц	18	5	1	1			2	3	
Разработка анимационного персонажа	19-21	15	3	3			6	9	
Мимика, жест, липсинг	22-32	50	6	16			22	28	
Зачет с оценкой	33	2		2			2		
Итого:		144	20	46			66	78	

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

## 6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

- Данный курс предусматривает выполнение практических заданий, а также самостоятельное изучение ряда тем.
- В самостоятельную работу студентов входит повторение материала, полученного на лекциях, подготовительный процесс к созданию проекта (раскадровки, зарисовки, разработки персонажей и среды), при необходимости дополнительная работа по ретуши и подготовки видео/изображения для дальнейшей работы.
- Для изучения практической части курса необходимо изучить вопросы, рассматриваемые в лекциях. Кроме того, требуется обращение учащихся к материалам, представленным в рамках списка рекомендуемой литературы и к имеющимся изобразительным материалам.
- По основным разделам курса предусмотрены лекции и практические задания, самостоятельные работы.

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

## 7. Образовательные технологии

**Занятия лекционного типа** - формирование системы знаний в области анимации, на основе курсов, составленных по результатам научных исследований, проводимых педагогическими работниками Института.

**Занятия семинарского типа** - выполнение практической работы

**Текущий контроль успеваемости** - опрос.

**Промежуточная аттестация** - практическая работа, опрос.

**Самостоятельная работа** - повторение материалов курса, изучение рекомендованной литературы, подготовка к практическим занятиям.

## 8. Ресурсное обеспечение

### Учебная литература

1. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания: Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс. - Москва: Эксмо, 2020. - 15 экз.
2. Солин А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс]: учеб. пособие / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. - Москва: Прометей, 2020. Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=612093>
3. Норштейн Ю.Б. Снег на траве: Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю.Б. Норштейн. - М.: ВГИК; Искусство кино, 2005. - 18 экз.
4. Петров А.А. Классическая анимация: Нарисованное движение: учеб. пособие / А.А. Петров. - М.: ВГИК, 2010. - 10 экз.
5. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учеб. пособие / сост. Н.А. Саблина. - Липецк: Липецкий гос. пед. ун-т, 2018. - Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>
6. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео [Электронный ресурс]: азбука

- анимации / Н.С. Куркова. – Кемерово: КемГИК, 2016. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>
7. Motion 3. Дизайн и анимация графики в Final Cut Studio 2 / Д. Аллен и др. – М.: ЭКОМ Паблишерз, 2008. – 30 экз.
8. Колесниченко Н.М. Инженерная и компьютерная графика [Электронный ресурс]: учеб. пособие/ Н.М. Колесниченко, Н.Н. Черняева. – Москва; Вологда: Инфра-Инженерия, 2021. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=617445>
9. Машковцев Б.А. Продюсирование анимационных фильмов: учеб. пособие / Б.А. Машковцев, П.К. Огурчиков. – М.: Юнити, 2019. – 20 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. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»  
- <http://www.biblioclub.ru/>
8. 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 ГИТРа.
4. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении № 3.

## **9. Оценочные материалы**

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

отлично (зачтено) - студент уверенно владеет приёмами создания покадровой анимации. Продемонстрировал умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

хорошо (зачтено) - студент использует в работе приёмы создания покадровой анимации. Продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

удовлетворительно (зачтено) - студент, в целом, использует приёмы создания покадровой анимации. Продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

неудовлетворительно (не зачтено) - студент затрудняется использовать приёмы создания покадровой анимации. Не продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

### **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/>