

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

УТВЕРЖДАЮ
Директор Таганрогского института
имени А. П. Чехова (филиала)
РГЭУ (РИНХ)
_____ С. А. Петрушенко
«25» мая 2026 г.

**Рабочая программа дисциплины
Основы анимации и мультипликации**

Направление подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) программы бакалавриата
44.03.05.41 Изобразительное искусство и Компьютерная графика

Для набора 2026 года

Квалификация
Бакалавр

КАФЕДРА информатики**Распределение часов дисциплины по семестрам / курсам**

Курс Вид занятий	3		4		Итого	
	УП	РП	УП	РП		
Лекции	4	4			4	4
Лабораторные	4	4	4	4	8	8
Итого ауд.	8	8	4	4	12	12
Контактная работа	8	8	4	4	12	12
Сам. работа	28	28	64	64	92	92
Часы на контроль			4	4	4	4
Итого	36	36	72	72	108	108

ОСНОВАНИЕ

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 03.03.2026, протокол № 9.

Программу составил(и): канд. техн. наук, Доц., Белоконова Светлана Сергеевна

Зав. кафедрой: Тюшнякова И.А.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области создания анимации и мультипликации, освоение основных техник и технологий
-----	--

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПКО-3:	Способен реализовывать основные общеобразовательные программы различных уровней и направленности с использованием современных образовательных технологий в соответствии с актуальной нормативной базой
ПКО-3.1:	Осуществляет обучение учебному предмету на основе использования предметных методик и со-временных образовательных технологий
ПКО-3.2:	Осуществляет педагогическую поддержку и сопровождение обучающихся в процессе достижения метапредметных, предметных и личностных результатов
ПКО-3.3:	Применяет предметные знания при реализации образовательного процесса
ПКО-3.4:	Организует деятельность обучающихся, направленную на развитие интереса к учебному предмету в рамках урочной и внеурочной деятельности
ПКО-3.5:	Участствует в проектировании предметной среды образовательной программы
ПКР-7:	Способен разрабатывать и реализовывать дополнительные общеобразовательные программы
ПКР-7.1:	Способен конструировать дополнительные общеобразовательные программы в соответствии с потребностями детей и подростков и учетом их возрастных и индивидуальных особенностей
ПКР-7.2:	Готов осуществлять педагогическое сопровождение процесса воспитания и развития ребенка в разных моделях дошкольного и школьного образования

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> - основные стили и жанры анимации, технологии покадровой (stop-motion), рисованной, 3D-анимации (соотнесено с индикаторами ПКО-3.1, ПКО-3.2) - программное обеспечение для анимации и мультипликации (соотнесено с индикаторами ПКО-3.3, ПКР-7.1) - теоретические основы классической и современной анимации, основные этапы производства мультфильма (соотнесено с индикаторами ПКО-3.4, ПКО-3.5) - возможности современных программных пакетов для анимации и цифрового рисования (соотнесено с индикаторами ПКР-7.2, ПКО-3.2).
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> - создавать раскадровки и аниматики, работать с ключевыми кадрами и интерполяцией (соотнесено с индикаторами ПКО-3.1, ПКО-3.2). - разрабатывать сюжет и сценарий будущего анимационного проекта (соотнесено с индикаторами ПКО-3.3, ПКР-7.1) - грамотно организовать процесс съемки и рендеринга анимационного материала (соотнесено с индикаторами ПКО-3.4, ПКО-3.5) - производить монтаж анимационного продукта (соотнесено с индикаторами ПКО-3.4, ПКО-3.5, ПКР-7.2).
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> - профессиональными методами художественного творчества в области анимации (соотнесено с индикаторами ПКО-3.1, ПКО-3.2, ПКР-7.1). - освоенными навыками работы с популярными пакетами для трехмерной и двухмерной анимации (соотнесено с индикаторами ПКО-3.4, ПКО-3.5). - процессами планирования и реализации творческих идей в условиях реального производственного цикла. (соотнесено с индикаторами ПКР-7.2, ПКО-3.2).

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Основы анимации и мультипликации

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
1.1	История и теория анимации. Краткий экскурс в развитие анимации от первых экспериментов кинематографистов начала XX века до современного цифрового формата. Рассмотрение ключевых направлений в истории анимации: классика Диснея, советская школа мультипликации, японская аниме-индустрия, современная цифровая эпоха. Изучение теории анимации: ключевые законы и правила создания плавного и эмоционально насыщенного движения	Лекционные занятия	3	2	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3

	(принципы анимации). Введение в стилистику разных школ анимации (классическая американская школа, европейская традиция, восточные стили).				ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.2	История и теория анимации. Краткий экскурс в развитие анимации от первых экспериментов кинематографистов начала XX века до современного цифрового формата. Рассмотрение ключевых направлений в истории анимации: классика Диснея, советская школа мультипликации, японская аниме-индустрия, современная цифровая эпоха. Изучение теории анимации: ключевые законы и правила создания плавного и эмоционально насыщенного движения (принципы анимации). Введение в стилистику разных школ анимации (классическая американская школа, европейская традиция, восточные стили).	Самостоятельная работа	3	6	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.3	Создание сценария и раскадровка. Этапы создания сценария. Типы конфликтов и структуры историй. Постановка целей и задач персонажа. Правила раскадровки.	Лекционные занятия	3	2	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.4	Создание сценария и раскадровка. Этапы создания сценария. Типы конфликтов и структуры историй. Постановка целей и задач персонажа. Правила раскадровки. Самостоятельная практика составления короткого сценария. Создание собственной раскадровки.	Лабораторные занятия	3	2	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.5	Программные средства для анимации. Введение в популярные программы анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)	Лабораторные занятия	3	2	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.6	Программные средства для анимации. Практическое знакомство с инструментарием программ. Выполнение тестовых анимационных задач.	Самостоятельная работа	3	22	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.7	Постпроизводственный этап. Монтаж, композитинг и эффекты. Добавление звуковой дорожки и музыки. Практика монтажа анимационного фильма. Обработка звука и финальная сборка.	Лабораторные занятия	4	4	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.8	Программные средства для анимации. Введение в популярные программы анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)	Самостоятельная работа	4	40	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5
1.9	Постпроизводственный этап. Монтаж, композитинг и эффекты. Добавление звуковой дорожки и музыки. Практика монтажа анимационного фильма. Обработка звука и финальная сборка.	Самостоятельная работа	4	24	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5

Раздел 2. Зачет

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
2.1	Подготовка к промежуточной аттестации	Зачет	4	4	ПКО-3 ПКР-7 ПКР-7.1 ПКР-7.2 ПКО-3.1 ПКО-3.2 ПКО-3.3 ПКО-3.4 ПКО-3.5

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**5.1. Учебные, научные и методические издания**

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
2	Цидина, Т. Д.	История и теория анимации: лекции	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html

5.1. Учебные, научные и методические издания

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html

5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Научная электронная библиотека <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp>, CyberLeninka

5.3. Перечень программного обеспечения

OpenOffice
Blender

5.4. Учебно-методические материалы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, рабочие места в которых оборудованы необходимыми лицензионными и/или свободно распространяемыми программными средствами и выходом в Интернет, и/или в специализированных лабораториях, предусмотренных образовательной программой.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

1.1 Показатели и критерии оценивания компетенций:

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
ПКО-3: Способен реализовывать основные общеобразовательные программы различных уровней и направленности с использованием современных образовательных технологий в соответствии с актуальной нормативной базой			
Знать основные стили и жанры анимации, технологии показовой (stop-motion), рисованной, 3D-анимации, программное обеспечение для анимации и мультипликации, теоретические основы классической и современной анимации, основные этапы производства мультфильма, возможности современных программных пакетов для анимации и цифрового рисования	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18), ЛР (1-5)
Уметь создавать раскадровки и аниматики, работать с ключевыми кадрами и интерполяцией, разрабатывать сюжет и сценарий будущего анимационного проекта, грамотно организовать процесс съемки и рендеринга анимационного материала, производить монтаж анимационного продукта	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18), ЛР (1-5)
Владеть профессиональными методами художественного творчества в области анимации, освоенными навыками работы с популярными пакетами для трехмерной и двухмерной анимации, процессами планирования и реализации творческих идей в условиях реального производственного цикла	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18), ЛР (1-5)
ПКР-7: Способен разрабатывать и реализовывать дополнительные общеобразовательные программы			
Знать программное обеспечение для анимации и мультипликации,	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18),

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
возможности современных программных пакетов для анимации и цифрового рисования	лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	ЛР (1-5)
Уметь разрабатывать сюжет и сценарий будущего анимационного проекта, грамотно организовать процесс съемки и рендеринга анимационного материала, производить монтаж анимационного продукта	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18), ЛР (1-5)
Владеть профессиональными методами художественного творчества в области анимации, освоенными навыками работы с популярными пакетами для трехмерной и двухмерной анимации, процессами планирования и реализации творческих идей в условиях реального производственного цикла	Выполняет содержательный анализ избранной темы. Подготовка доклада по избранной теме. Выполняет лабораторные задания. Решает практико-ориентированные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.	полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	Реферат (1-15) Вопросы к зачету (вопросы 1-12) вопросы к экзамену (1-18), ЛР (1-5)

1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале:

50-100 баллов (зачтено)

0-49 баллов (не зачтено)

2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Вопросы к зачету

1. Когда началась история анимации и какие первые эксперименты были предприняты кинематографистами?
2. Какие ключевые периоды выделяются в развитии анимации XX века?
3. Опишите главные характеристики советской школы мультипликации.
4. Чем знаменит американский классический стиль анимации, связанный с именем Уолта Диснея?
5. Расскажите о специфике японской аниме-индустрии и её отличиях от западной анимации.
6. Приведите основные отличия традиционной анимации от современной цифровой эпохи.
7. Объясните понятие «принципы анимации» и назовите основные законы, установленные Уолтом Диснеем.
8. Дайте характеристику американским традиционным принципам анимации (timing, squash-and-stretch, anticipation и др.)
9. Охарактеризуйте ключевые признаки европейской анимации и её отличие от американского подхода.
10. Почему важен исторический экскурс в развитие анимации для современного художника-аниматора?
11. Что такое сценарий и почему он необходим в анимации?
12. Назовите основные этапы создания сценария.
13. Что такое конфликт в сюжете и какие бывают типы конфликтов?
14. Определите цель постановки задачи персонажу и как она влияет на сюжет.
15. Что такое раскадровка и зачем она применяется?
16. Назовите и поясните правила раскадровки.
17. Чем отличается анимационный сценарий от обычного кинодраматургического сценария?
18. Какие факторы влияют на продолжительность эпизодов и сцену в анимации?
19. Как соотносятся художественный образ и реалистичность в анимации?
20. Зачем важна раскадровка в анимации и как она связана с последующим процессом съемок?
21. Назовите и кратко охарактеризуйте самые распространенные программы для анимации.
22. Чем отличаются Adobe Animate и Toon Boom Harmony?
23. Какой основной функционал доступен в программе Blender для анимации?
24. Какие важные настройки следует учесть при выборе подходящей программы для анимации?
25. Каковы плюсы и минусы использования коммерческих и открытых программ для анимации?
26. Какую программу выбрать начинающему художнику и почему?
27. Какие ограничения накладывает каждая из программ для анимации?
28. Почему важно понимать разницу между разными программами анимации?
29. Может ли одна программа заменить остальные? Аргументируйте ответ.
30. Какая программа предпочтительнее для создания анимационного короткометражного фильма?
31. Что означает термин «постпроизводство» применительно к анимации?
32. Какова роль монтажа в анимации?
33. Что такое композитинг и зачем он нужен?
34. Как работает эффект трекинга и стабилизация изображения в анимации?
35. Какие шаги входят в процедуру финального монтажа анимационного фильма?
36. Опишите процессы обработки звука и подбора музыкальной составляющей.
37. Как добавить музыкальное сопровождение и синхронные звуки в анимацию?
38. Можно ли обойтись без композитинга и зачем он важен?
39. Какие задачи решает качественный звук в анимации?
40. Что значит качественная подготовка финального пакета файлов для показа?

Зачетное задание включает теоретические вопросы («Вопросы к зачету»).

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов за зачетное задание – 100 (50 баллов максимально за теоретический вопрос, 50 баллов максимально за практико-ориентированное задание).

Критерии оценивания теоретического вопроса.

Критерии оценивания теоретического вопроса	Баллы
Изложенный материал фактически верен, наличие глубоких исчерпывающих знаний; правильные, уверенные действия по применению полученных знаний на практике, грамотное и логически стройное изложение материала при ответе	41-50
Наличие твердых и достаточно полных знаний, правильные действия по применению знаний на практике, четкое изложение материала, допускаются отдельные логические и стилистические погрешности, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	26-40
Неполный ответ на вопросы; затрудняется ответить на дополнительные вопросы	1-25
Ответ не связан с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неумение применять знания на практике, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	0
<i>Максимальный балл за ответ на теоретический вопрос</i>	<i>50</i>

Итоговый результат формируется из суммы набранных баллов за выполнение зачетного задания (1 теоретический вопрос и 1 практико-ориентированное задание) и соответствует шкале:

- 50-100 баллов (зачтено);
- 0-49 баллов (не зачтено).

Лабораторные задания

1. Лабораторная работа №1: «Разбор классических принципов анимации». Исследование и анализ ключевых принципов анимации, сформулированных мастерами Уолтом Диснеем и Олли Джонстоном (staging, squash-and-stretch, overlap-action и т.д.). Проведение практической работы по применению одного принципа анимации в простой анимации.
2. Лабораторная работа №2: «Раскадровка простого сюжета». Задание заключается в создании раскадровки для короткого сюжета (около 30 секунд). Учащиеся должны проработать поэтапно каждый кадр, учитывая композицию, свет и динамику движения.
3. Лабораторная работа №3: «Создание простейшей анимации в Adobe Animate». Практическое занятие по освоению программы Adobe Animate. Задача — создание короткой анимации (например, прыгающего мяча) с применением стандартных функций программы.
4. Лабораторная работа №4: «Работа с персонажами в Toon Boom Harmony». Описание: Создание и анимация простейшего персонажа с помощью программы Toon Boom Harmony. Особое внимание уделяется управлению элементами персонажей и соблюдению пропорций.
5. Лабораторная работа №5: Stop-Motion (перекладка). Опыт создания stop-motion анимации с объектом или пластилиновой фигурой.
6. Лабораторная работа №7: «Моделирование персонажа в Blender». Освоение программы Blender на примере создания и анимации персонажа. Основная задача — научиться строить 3D-модель персонажа и задать ей простую анимацию (например, ходьба).
7. Лабораторная работа №8: «Создаем собственный мини-клип». Подготовка полноценного анимационного мини-проекта продолжительностью около 1 минуты. Каждый студент выбирает собственную концепцию и реализует её, проходя все этапы создания анимационного фильма: сценарий, раскадровка, анимация, монтаж и финальную обработку.

Критерии оценивания. Максимальное количество баллов – 60:

- 47-60 баллов, если студент правильно выполнил 84-100% практических заданий;
- 31-48 баллов, если студент правильно выполнил 67-83% практических заданий;
- 21-30 баллов, если студент правильно выполнил 50-66% практических заданий;

- 0-20 баллов, если студент правильно выполнил менее 50 % практических заданий.

Темы рефератов

1. История появления и становления анимации: от первопроходцев конца XIX века до расцвета начала XX столетия.
2. Основные этапы эволюции анимации: механическая анимация, стоп-моушн, классическая диснеевская школа, цифровое будущее.
3. Русская школа анимации: истоки, яркие представители и шедевры советского периода.
4. Развитие японской анимации (аниме): культурные корни, особенности эстетики и сюжетостроения.
5. Американская школа анимации: эволюция стиля и влияние Уолта Диснея на мир мультипликации.
6. Принципы анимации: изучение классических законов анимации (таких как stretch-and-squash, staging, timing и т.д.).
7. Стилистика и символизм в анимационном кино: национальные и региональные различия в школах анимации.
8. Теория и практика сценариев: как создаются истории и конфликты в анимационных фильмах.
9. Методология раскадровки: правила, стандарты и примеры знаменитых режиссеров.
10. Цифровые технологии в анимации: программные продукты для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender и др.).
11. Монтаж и композитинг: стадии пост-продакшна анимационного фильма.
12. Звук и музыка в анимации: принципы совмещения аудиовизуальных компонентов и их влияние на восприятие.
13. Российские мастера анимации XX века: Юрий Норштейн, Александр Татарский, Федор Хитрук.
14. Художники-дизайнеры и художники-постановщики в анимации: их роль в формировании уникального облика анимационного фильма.
15. Исторический обзор эволюции куколочной анимации: от механических игрушек до современных технологий stop-motion.

Требования к оформлению

Работа набирается на компьютере в текстовом редакторе Microsoft Word. Рекомендуется следующий вариант форматирования текста: шрифт – Times New Roman, размер - 12, междустрочный интервал - полуторный, выравнивание текста на странице – по ширине. Работа печатается на одной стороне листа формата А4 со следующими полями: левое — 25мм, верхнее, нижнее, правое - 20мм. Рекомендуемый объем курсовой работы составляет 15-20 страниц печатного текста. Нумерация страниц - снизу, по центру. Таблицы и рисунки должны иметь наименование, нумерация сквозная. Ссылки на источники даются по тексту или в квадратных скобках, с указанием источника и страницы, например: [4,5], или же допускаются подстрочные ссылки по тексту работы.

Критерии оценивания. Максимальное количество баллов – 40:

- 31-40 баллов, если студент перечисляет все существенные характеристики обозначенного в вопросе предмета и возможные варианты дальнейшего развития решения проблемы, если это возможно;
- 21-30 баллов, если студент раскрыл только часть основных положений вопроса, продемонстрировал неточность в представлениях о предмете вопроса;
- 11-20 баллов, если студент обозначил общую траекторию ответа, но не смог конкретизировать основные компоненты;
- 1-10 балла, если студент не продемонстрировал знаний основных понятий, представлений об изучаемом предмете.

3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Текущий контроль успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета. Зачет проводится по расписанию промежуточной аттестации в устной форме. Объявление результатов проводится в день зачета. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику промежуточной аттестации, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины адресованы студентам всех форм обучения. Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- лабораторные работы.

Важным условием успешного освоения дисциплины «Основы анимации и мультипликации» является создание системы правильной организации труда, позволяющей распределить учебную нагрузку равномерно в соответствии с графиком образовательного процесса. Большую помощь в этом может оказать составление плана работы на семестр, месяц, неделю, день. Его наличие позволит подчинить свободное время целям учебы, трудиться более успешно и эффективно. С вечера всегда надо распределять работу на завтрашний день. В конце каждого дня целесообразно подвести итог работы: тщательно проверить, все ли выполнено по намеченному плану, не было ли каких-либо отступлений, а если были, по какой причине они произошли. Нужно осуществлять самоконтроль, который является необходимым условием успешной учебы. Если что-то осталось невыполненным, необходимо изыскать время для завершения этой части работы, не уменьшая объема недельного плана. Все задания к лабораторным работам, а также задания, вынесенные на самостоятельную работу, рекомендуется выполнять непосредственно после соответствующей темы лекционного курса, что способствует лучшему усвоению материала, позволяет своевременно выявить и устранить «пробелы» в знаниях, систематизировать ранее пройденный материал, на его основе приступить к овладению новыми знаниями и навыками.

Знакомство с дисциплиной происходит уже на первой лекции, где от студента требуется не просто внимание, но и самостоятельное оформление конспекта. При работе с конспектом лекций необходимо учитывать тот фактор, что одни лекции дают ответы на конкретные вопросы темы, другие – лишь выявляют взаимосвязи между явлениями, помогая студенту понять глубинные процессы развития изучаемого предмета, как в истории, так и в настоящее время.

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное и сделано это самим обучающимся. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Целесообразно вначале понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает лектор, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме.

Изучение дисциплины проходит с акцентом на лабораторные работы. По темам лабораторных работ разработаны учебно-методические материалы, в которых изложены подробные методические рекомендации по изучению каждой темы и выполнению заданий. Наличие таких учебно-методических и дидактических материалов позволяет каждому студенту работать в своем индивидуальном темпе, а также дополнительно прорабатывать изучаемый материал во время самостоятельных занятий.

Для успешного овладения предлагаемым курсом студент должен обладать определённой информационной культурой: навыками работы с литературой, умением определять и находить информационные ресурсы, соответствующие целям и задачам образовательного процесса, получать к ним доступ и использовать в целях повышения эффективности своей профессиональной деятельности. При изучении данного курса необходимо максимально использовать компьютер, изучать дополнительные информационные ресурсы.

Подготовка к промежуточной аттестации.

При подготовке к промежуточной аттестации целесообразно:

- внимательно изучить перечень вопросов и определить, в каких источниках находятся сведения, необходимые для ответа на них;
- внимательно прочитать рекомендованную литературу;
- составить краткие конспекты ответов (планы ответов).