

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет визуальных искусств
КАФЕДРА ФОТОВИДЕОТВОРЧЕСТВА

Б1.В.ДВ.03.01
АНИМАЦИОННОЕ КИНО И ВИДЕО

Рабочая программа дисциплины

по направлению подготовки
51.03.02 «Народная художественная культура»,

Профиль
«Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества»

Квалификация (степень) выпускника:
Бакалавр

Форма обучения:
Очная, заочная

Рабочая программа дисциплины «Анимационное кино и видео» разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 3++ по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Утверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <http://edu.kemguki.ru/> 30.08.2019 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 31.08.2020 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 31.08.2021 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 30.08.2022 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 31.05.2023 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 30.08.2024 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры фотовидеотворчества 29.08.2025 г., протокол № 1(а).

Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: рабочая программа дисциплины для обучающихся очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н.С. Куркова. – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2025. – 33 с. – Текст: непосредственный.

Автор-составитель:
старший преподаватель
Н.С.Куркова

СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
 - 4.1. Объем дисциплины
 - 4.2. Структура дисциплины
 - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
 - 5.1 Образовательные технологии
 - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
 - 8.1. Основная литература
 - 8.2. Дополнительная литература
 - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
 - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
10. Список (перечень) ключевых слов

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Анимационное кино и видео» являются

- формирование целостного представления о работе сценариста, художника, аниматора, режиссера, оператора анимационного фильма, об этапах создания анимационного фильма от создания сценария фильма до воплощения его на экране;
- освоение технологии создания анимационного фильма;
- формирование практических умений и навыков создания анимационного фильма.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Курс принадлежит к Б.3.2.4. вариативной части профессионального цикла дисциплин, определяющих профильную подготовку выпускника профиля «Руководство студией кино, фото- и видеотворчества».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	уметь	владеть
ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры.	специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной	применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ	источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений

	драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества		
ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды.	специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог	применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ	источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений

	аудиовизуального творчества		
ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры.	последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества	применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным производством формировать художественный образ	источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений

4. Объем, структура и содержание дисциплины

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **6 зачетных единиц, 216 часов**, из них контактных часов – 102; СРО – 78 часов; 36 часов – контроль. Дисциплина преподается на 5 семестре (18 часов - лекционных, 32 часа – практических, 4 часа – индивидуальных, СРО – 54 часа) и 6 семестре (18 лекционных, 24 – практических, 4 часа – индивидуальных занятий, СРО – 26 часов и 36 часов – контроль) – на очной форме обучения. На заочной форме обучения – 4 часа (лекционных), 8 часов (практических), СРО – 166 часов, 36 часов – контроль.

4.2. Структура дисциплины

Тематический план для очной формы обучения

№/ №	Наименование модулей (разделов) и тем	Семестр	Виды учебной работы, и трудоемкость (в часах)				СРО
			Лекции и	Практические занятия	Индивидуальные занятия	В т.ч. в интерактивной форме	
Раздел 1. Анимация как вид киноискусства							
1.1.	Анимация как особый способ отражения реальной действительност	5	2	2			10

	и. Анимация как синтетический вид деятельности						
1.2.	Специфика анимационного образа		2	6		Презентации, обучающие игры	12
Раздел 2. Творческо-технологический процесс создания анимационного фильма							
2.1.	Профессии в анимационном кино		2	4		Круглый стол	12
2.2.	Драматургия анимационного фильма		4	8	2		
2.3.	Изобразительное решение анимационного фильма		6	10	2		
2.4.	Режиссура анимации		6	8	2		
2.5.	Анимационная съемка		6	12	2	Работа в малых группах	
Раздел 3. История анимационного кино							
3.1.	Истоки изобразительной культуры анимационного кино. Предыстория		2	2			
3.2.	Зарубежная анимация		2	2			
3.3.	Отечественная анимация		4	2		Круглый стол	
	Итого:		36	56	8		80

Тематический план для заочной формы обучения

№/№	Наименование модулей (разделов) и тем	Семестр	Виды учебной работы, и трудоемкость (в часах)				СРО
			Лекции	Практические занятия	Индивидуальные занятия	В т.ч. в интерактивной форме	

<i>Раздел 1. Анимация как вид киноискусства</i>							
1.1.	Анимация как особый способ отражения реальной действительности. Анимация как синтетический вид деятельности	5	2			Просмотр и обсуждение фильмов	10
1.2.	Специфика анимационного образа		2			Обучающие игры	10
<i>Раздел 2. Творческо-технологический процесс создания анимационного фильма</i>							
2.1.	Профессии в анимационном кино					Круглый стол	6
2.2.	Драматургия анимационного фильма			2			20
2.3.	Изобразительное решение анимационного фильма			2			20
2.4.	Режиссура анимации			2			10
2.5.	Анимационная съемка			2	2	Работа в малых группах	60
<i>Раздел 3. История анимационного кино</i>							
3.1.	Истоки изобразительной культуры анимационного кино. Предыстория						10
3.2.	Зарубежная анимация						10
3.3.	Отечественная анимация					Презентации	10
	Итого:		4	8	2		166

72 часа занятий в интерактивной форме, т. е. не менее 30 % *аудиторных занятий* реализуется с использованием интерактивных форм.

36 часов – контроль.

4.3. Содержание дисциплины

№ п/п	Содержание дисциплины	Результаты обучения	Формы текущего контроля, промежуточной аттестации. Виды оценочных средств
Раздел 1. Анимация как вид киноискусства			
1.1.	Анимация как особый способ отражения реальной действительности. Анимация как синтетический вид деятельности Анимационное кино и видео как предмет изучения. Цель и задачи курса «Анимационное кино и видео». Значение курса для профессиональной подготовки специалистов в области кино, фото и видеотворчества. Анимация как способ видения, художественного постижения мира. Условность анимации. Специфика данного вида творчества. Место аниматографа в ряду других искусств. Анимация в научном, документальном, игровом кино, рекламе, на телевидении, в Интернет, компьютерных играх. Синтетическая структура анимации кино. Анимация как интегрированное искусство, вобравшее в себя выразительные возможности других искусств:	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся	Проверка результатов практических заданий; тестовый контроль

	изобразительного, литературы, музыки, театра, пантомимы и других. Природа анимации как наиболее условного вида кино.	должен демонстрировать следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным производством	
--	---	--	--

		формировать художественный образ; владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
1.2.	Специфика анимационного образа. Выразительные возможности анимационного кино и видео. Возможности пересоздания, вымысла, иносказания, поэзии, метафоры, гиперболы в анимационном кино и видео. Роль цвета в анимационном кино. Время и пространство в анимации. Трудоемкость анимационного творчества. Движение персонажа как основное выразительное средство анимационного фильма. Реальное и мультипликационное движение, их качественное различие. «Одушевление» как сущностная черта анимации.	ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения:	

		знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно- художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ; владеть:
--	--	---

		источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
Раздел 2. Творческо-технологический процесс создания анимационного фильма			
2.1.	Профессии в анимационном кино. Коллективность творческого труда в анимационном кино. Сценарист, режиссер, художник-постановщик, аниматор, оператор, композитор, актер, звукооператор, художник-исполнитель (фазовщик, прорисовщик-контуровщик, заливщик), монтажер. Авторское кино.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать	Проверка результатов практических заданий; тестовый контроль

		следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ;	
--	--	---	--

		владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
2.2.	Драматургия анимационного фильма Рисованная анимация. Объемная анимация. Перекладка. Живопись на стекле. Компьютерная анимация. Сыпучая техника. Нетрадиционные технологии в анимации: «игольчатый экран» А.Алексеева; бескамерная мультипликация Н. Мак-Ларена; теневой фильм. Роль сценариста в создании фильма. Замысел и эскизная разработка персонажей анимационного фильма. Написание заявки. Поиски изобразительного решения фильма. Выбор цветового решения фильма. Экспликация как цветовая партитура и визуальное обозначение мест действия в анимационном кино. Создание цветowych эскизов к фильму, их значение в творческом процессе создания фильма. Раскадровка как первое визуальное представление о будущем фильме. Учет свойств и возможностей материала. Предварительная разработка движения.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения:	

	Технология движения персонажа при выполнении той или иной художественной задачи. Актерское решение: жестикуляция, выразительность движения, траектория движения персонажа в кадре, расчет движения по времени и темпу. Написание литературного сценария.	знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным производством формировать художественный образ; владеть:	
--	---	--	--

		источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
2.3.	Изобразительное решение анимационного фильма. Работа художника – постановщика. Понятие изобразительной композиции в анимационном фильме, её отличие от композиции в живописи и графике. Зависимость анимационной композиции от времени, движения, мизансцены, монтажа. Принципы анимационного рисунка (диснеевская традиция): упрощение, создание необычных форм, преувеличение, карикатурность, выделение характерных особенностей персонажа. Динамические характеристики анимационного изображения (динамика формы в анимации). Анимационный персонаж. Эскиз персонажа – «заявка» на экранный образ. Персонаж объемного фильма. Персонаж перекладного фильма. Персонаж рисованного фильма. Персонаж компьютерного фильма. Технологическая разработка анимационного персонажа. Костюм	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать	

	персонажа как выражение социальной, исторической, национальной принадлежности героя, отражение его характера. Характер героя, его рисунок, цветовое и фактурное решение. Жест и мимика персонажа. Мультипликат. Искусство тайминга и его функции в анимации. Тайминг как часть искусства одушевления. Чувство времени (Time Sense) и чувство временной длительности (Sense of Timing) как главные качества аниматора. Создание движущегося изображения, принципиальное отличие в способе создания движения в натуральных и рисованных фильмах.	следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ;	
--	---	---	--

		владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
2.4.	Режиссура анимации Звуковое решение анимационного фильма. Кадр. Композиция кадра. План. Разработка мизансцен. Монтаж изобразительного ряда. Основные приемы, используемые в работе над анимационным фильмом. Принципы монтажа изображения. Функции монтажа в анимационном кино и видео.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения:	

		знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно- художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ; владеть:	
--	--	---	--

		источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
2.5.	Анимационная съемка Технические условия производства анимационного фильма. Анимационное оборудование. Требования к мультстанку, съёмочному павильону, съёмочной площадке. Покадровая съемка как определяющая основа анимационного кино. Технология изготовления декораций для марионеточного фильма. Технология изготовления декораций для объемного фильма. Многоярусный метод съемки. Особенности съемки и работы оператора в мультипликации. Роль и задачи света при съемке анимационного фильма. Создание различных эффектов (дождь, снег, ветер, метель, гроза, сияние, мерцание, вода и т.п.). Оператор А. Жуковский.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры. В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать	

		следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа; творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ;	
--	--	---	--

		владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
--	--	--	--

Раздел 3. История анимационного кино

3.1.	Истоки изобразительной культуры анимационного кино. Предыстория Книжная графика, карикатура, народное искусство и их влияние на изобразительную культуру анимационного кино. Первая профессиональная карикатура в России. А.Венецианов, Книжная иллюстрация Б.Кустодиева, В. Серова. От Лукреция до Кирхера. Китайский театр теней (X-XI вв.). Первые изобретения (XIX в.): фенакистоскоп Й. Плато, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, праксиноскоп.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры.	Проверка результатов практических заданий; тестовый контроль
------	--	--	--

		В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа;	
--	--	---	--

		творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ; владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
3.2.	Зарубежная анимация. Изобретение французского художника и инженера Эмиля Рейно – начало эпохи мультипликационного кинематографа (1887 г.). «Оптический театр» световых пантомим Э. Рейно. Дж. Блэкстон (Америка) – один из пионеров анимационного кино. Эмиль Коль (Франция) – основоположник анимационного искусства. Лотта Райнигер (Германия). Уолт Дисней (Америка). Иржи Трнка, Карел Земан (Чехословакия). «Загребская школа» (Д. Вукотич, А.Маркс, В. Мимица и др.). И. Попеску-Гопо (Румыния). Тим Бартон, Ник Парк и Питер Ллойд (Америка). Аниме. Кихатио Кавамото (Япония)	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры.	

		В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа;	
--	--	---	--

		творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ; владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
3.3.	Отечественная анимация Владислав Старевич. 1912 г. – открытие первой студии кукольных фильмов в России. Премьера анимационного фильма В. Старевича «Прекрасная Люканида, или Война Рогачей и Усачей». Отечественное анимационное кино 20-х гг. XX в. Н. Ходатаев, З. Комиссаренко, Ю. Меркулов и первая в стране экспериментальная мастерская мультипликации. И. Иванов-Вано. Сестры Брумберг. Достижения отечественной мультипликации 50-60-х гг. Творчество Л. Атаманова, Ф. Хитрука. Освоение стилистики народного изобразительного искусства. Фильмы Б. Степанцева, В. Котеночкина, Р. Качанова, В. Курчевского. Поиск новых форм изобразительной драматургии в мультипликации 70-х годов. Творчество Ю.	Формируемые компетенции: ПКО-1 способность выполнять функции художественного руководителя этнокультурного центра, клубного учреждения и других учреждений культуры. ПКО-2 способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды. ПКО-3 способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры.	

	Норштейна, А. Хржановского, А. Петрова, Л. Носырева, Э. Назарова, Г. Бардина и др	В результате изучения темы обучающийся должен демонстрировать следующие результаты обучения: знать: специфику восприятия анимационного фильма, историю анимационного кино, драматургию анимационного кино и видео, методы написания сценария анимационного фильма, изобразительные возможности, виды съемки анимационного кино, синтетическую природу и специфику анимационного кино, выразительные средства анимационного искусства, виды и жанры анимационного кино, последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы (сценарной драматургии, операторской работы, изобразительного и звукового решения) синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции произведения как итог аудиовизуального творчества; уметь: применять различные методики художественного анализа;	
--	--	---	--

		творчески работать над художественным произведением формировать художественный образ; владеть: источниками и каналами информации об анимационном кино, основными навыками создания анимационных произведений	
--	--	--	--

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1. Образовательные технологии

В учебном процессе используются традиционные технологии (лекционные, семинарские и практические занятия);

В преподавании учебной дисциплины практикуются информационно-коммуникационные, мультимедийные, практико-ориентированные технологии.

Для выполнения практических заданий используются методы проектов.

Для диагностики компетенций применяются следующие формы контроля: рефераты, эссе, просмотр и обсуждение анимационных фильмов, защита выполненных заданий, проектов, собеседование, экзамен.

5.1 Информационно-коммуникационные технологии обучения

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

6.1. Учебно-методическое обеспечение СРО

- использование Интернет-ресурсов;
- презентации на основе современных мультимедийных средств по темам учебных занятий

6.2. Содержание СРО

При подготовке к занятиям и выполнении заданий, установленных планом самостоятельной работы обучающегося, используются современные информационно-коммуникационные технологии, обеспечивающие доступ к электронным ресурсам; а также электронные интерактивные формы обучения, когда обучающиеся осваивают новый материал в качестве активных участников процесса обучения в процессе самостоятельной работы, приобретают навык владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации, вырабатывают умение самостоятельно находить информацию и определять уровень её достоверности. владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации, вырабатывают умение самостоятельно находить информацию и определять уровень её достоверности.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Творческий практикум

Обучающие игры:

В игровой форме студенты успешно обучаются, так как здесь присутствует главный фактор обучения – общение. Причем общение на заданную тему.

Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины.

Игры для интенсивного обучения:

Работа с текстом.

«Самое главное» Нужно придумать наиболее подходящее слово, характеризующее данный текст.

«Существительные» Пересказ текста коллективно, воспроизведение его существительными, его основной идеи.

«Моментальное фото». Восстановление по памяти продемонстрированного в течение очень короткого времени текста.

«Сказка» Придумать сказку по заданному тексту.

«Образная память» Представление текста в виде застывшей немой сцены (создание образа).

«Эмоции» Все по очереди читают текст разными голосами, с разными эмоциями.

«Зрительная память» Кто-то изображает картину, все смотрят, затем отворачиваются, картинка меняется и ее нужно привести в исходное положение по памяти.

«Мнемоника» Выписываем на лист ключевые слова в столбик, каждый придумывает забавную историю, в которой все эти слова завязаны одно за другим.

«Рифмоплет» Сочинение стихов.

«Байка» Придумывание баек.

«Шарж» Развитие в игре умения находить наиболее яркие и выразительные черты людей.

«Интервью» Развитие умения в игровой форме задавать вопросы для раскрытия характера человека.

«Фантазер» Сочинение сказок, небылиц, невероятных историй и т.п.

«Сценарий» Сочинение сценариев методом «мозгового штурма»

«Пословицы» Использование пословиц и поговорок для написания сценариев анимационных фильмов.

Игровые творческие семинары

1. «Съемки фильма»
2. «Мыльная опера»
3. «Три фильма на одну тему»

Задания:

1. Сбор материала для сценария путем наблюдений за окружающей действительностью, ее осмысление.

Цель задания: Развитие у студента наблюдательности, умения активно вторгаться в жизнь.

На основе поиска материала в жизни развитие способности общаться с людьми, что очень важно для сценариста.

2. На основе отобранного материала формулировка своего замысла, темы, идеи. Написание творческой работы с использованием полученных знаний (каждый студент – на основе выбранной темы).

Цель задания: закрепить полученные знания; развитие навыка сценарного письма.

3. Написание сценарного этюда с использованием структурных элементов сценария (ремарка, описание комнаты, по диалогу, с титрами, с закадровым голосом).

4. Выявление и обострение конфликтной ситуации изложенного материала наблюдения.

Написать короткий рассказ с ярко-выраженным конфликтом.

5. Портретная зарисовка однокурсника. Описание характера близкого человека.

6. Формирование сюжета по живописному или фотоматериалу. Выстраивание живописного или фотографического материала в сюжет.
7. Разработка и написание «немого» этюда.
8. Написание сценарного этюда на заданную тему (композиция сценария).
9. Написать этюд-экранизацию литературного произведения.
10. Разработка и написание звукового этюда.
11. Написать киноновеллу. Особое внимание уделить нахождению сюжетного «зерна», острых перипетий, «поворотов».
12. Разработка заявки и либретто сценария.
13. Написание дикторского текста и диалога к предложенному изобразительному ряду.
14. Написание сценарного этюда на предложенную музыку.
15. Написание сценарного этюда с использованием всех полученных знаний за все время обучения, с дальнейшей переработкой его в полноценное произведение экранной драматургии.

6.1. Примерная тематика рефератов

1. Творчество Уолта Диснея.
2. Мастера отечественной анимации. В. Старевич, Л. Атаманов, В. и З. Брумберг, И. Иванов – Вано, М. Пашенко, В. Сутеев и др.
3. Европейская анимация. Л. Райнигер, Б. Бартош, А. Алексеев, П. Гримо, Ж.Ф. Лагиони, Н. Мак – Ларен и др.
4. Американская анимация. С. Босустов и студия ЮПА.
5. История отечественной анимации.
6. Творчество Й. Трнки и К. Земана.
7. «Загребская школа» (Д. Вукотич, В. Мимица, Б. Довникович – Бордо, Н. Драгич и др.).
8. Творчество Ф. Хитрука.
9. Творчество Ю. Норштейна.
10. Творчество Э. Назарова.
11. Мастера отечественной анимации. Б. Степанцев, В. Котеночкин, Б. Дёжкин, Р. Качанов, А. Хржановский, А. Петров, И. Гаранина и др.
12. Виды анимации.
13. Жанры анимации.

7.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Вопросы к экзамену

1. «Одушевление» как сущностная черта анимации. Хронометраж движения. Компонировка. Жест как внутреннее обоснование мысли.
2. Анимационный персонаж, его выразительные возможности.
3. Анимация как вид искусства.
4. Анимация как способ художественного постижения мира.
5. Выразительные возможности анимационного кино.
6. Движение как сущностная черта персонажа. Движение персонажа как основное выразительное средство анимационного фильма.
7. Драматургия и изобразительное решение анимационного фильма.
8. Жанровое разнообразие анимационного кино. Особенности жанров.
9. Замысел и эскизная разработка персонажей анимационного фильма.
10. Звуковое решение анимационного фильма.
11. Изобразительное решение анимационного фильма. Его особенности.
12. Методика работы над анимационным фильмом.

13. Мультипликат. Элементы мультипликата. Изготовление мультипликата как самая ответственная часть в «одушевлении» персонажей.
14. Образные возможности разных техник (сыпучей, живописи по стеклу, компьютерной анимации и др.) и их выбор при написании сценария анимационного фильма.
15. Объемная анимация и её специфика.
16. Основные этапы создания анимационного фильма. Их характеристика.
17. Перекладка и её специфика.
18. Пространство как выразительное средство анимационного фильма. Взаимосвязь персонажа и пространства. Закадровое пространство фильма.
19. Раскадровка как графическая и монтажная модель будущего анимационного фильма. Методика работы над раскадровкой. Графический стиль раскадровки и графический стиль фильма, их взаимосвязь.
20. Реальное и мультипликационное движение, качественное различие.
21. Рисованная анимация и её специфика.
22. Роль цвета в анимации. Значение цветовых эскизов к фильму.
23. Специфика анимационного образа. Возможности пересоздания, вымысла, иносказания, метафоры, гиперболы в анимации.
24. Специфика работы над мультипликационным движением как одним из главных моментов, определяющих своеобразие анимационного фильма.
25. Специфика творческой деятельности драматурга в анимационном кино.
26. Специфика творческой деятельности оператора в анимационном кино.
27. Специфика творческой деятельности режиссера в анимационном кино.
28. Сценарий анимационного фильма. Формы записи сценария.
29. Тайминг как часть одушевления. Аспекты тайминга.
30. Технические условия производства анимационного фильма. Понятие покадровой съемки. Мультистанок. Методы съемки анимационного фильма.

8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина «Анимационное кино и видео» по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества» включает следующие виды учебной работы: лекции, практические занятия, индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Основная литература

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации / Н.С. Куркова - Кемерово: Изд-во КемГУКИ, 2016.- 289 с. – Текст : непосредственный.

9.2. Дополнительная литература

2. Волков, А.А. Мультипликационный фильм / А.А.Волков – Москва: Знание, 1974. – 40 с. – Текст : непосредственный.
3. Волков, А.А. Художники советского мультфильма / А.А.Волков – Москва: Советский художник, 1978. – 127 с. – Текст : непосредственный.

9.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Академия анимационного кино им. Ф.С. Хитрука URL: [http:// www.animator.ru](http://www.animator.ru) (дата обращения: 20.08.2021). – Текст : электронный.
2. Мультик URL: [http:// www.myltik.ru](http://www.myltik.ru) (дата обращения: 20.08.2021). – Текст : электронный.
3. Фестиваль анимационного кино URL: [http:// www.suzdalfest.ru](http://www.suzdalfest.ru) (дата обращения: 20.08.2021). – Текст : электронный.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины: Оборудованный съемочный павильон (не менее 2-х рабочих мест), съемочные мультипликационные станки, видеокамеры/ фотоаппараты, компьютеры для съемок, компьютеры для монтажа, учебные компьютеры с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран (плазменная панель).

Программное обеспечение: Microsoft Office, Internet Explorer (Opera, Mozilla Firefox), 3D Studio Max, Flash, Adobe PhotoShop, Adobe Premiere

11. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины.

Исходя из доступности для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья учитываются особенности развития категорий: с нарушениями опорно-двигательного аппарата, с нарушениями слуха, расстройствами эмоционально-волевой сферы поведения, нарушениями речи, интеллекта. Для категории лиц с нарушениями зрения – слабовидящих.

В работе с инвалидами и лицами с ОВЗ соблюдается принцип коррекционной направленности обучения, которая должна обеспечиваться специальными методами обучения, введением пропедевтических занятий, предшествующих изучению отдельных разделов и тем программы, а также введением специальных групповых и индивидуальных занятий.

В работе с данными категориями обучающихся должны использоваться специализированные технические средства в преподавании дисциплины – учебная информация в доступных формах, электронные образовательные ресурсы в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, а также вспомогательные технические средства обучения (опоры для сидения, микрофоны, диктофоны, видеоматериалы и т.п.), доступность помещений (пандусы, спуски, звукоречевая среда и т.д.), создается безбарьерная среда.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья установлены адаптированные формы проведения с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей:

- для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом,
- для лиц с нарушением слуха – оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ,
- для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата - двигательные формы оценочных средств - заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности.

При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания.

При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций.

12. Перечень ключевых слов

- | | |
|----------------|--------------------|
| 1. Анимация | 5. Визуальный |
| 2. Аниматик | 6. Время экранное |
| 3. Актер | 7. Выразительность |
| 4. Воображение | 8. Гипербола |

9. Графика
10. Гэг
11. Движение
12. Декорация
13. Действие
14. Жанр
15. Замысел
16. Звук
17. Идея
18. Изображение
19. Иллюзия
20. Кадр
21. Картинка живая
22. Композиция
23. Композитинг
24. Кукла
25. Колорит
26. Материал
27. Мастер-план
28. Масштаб
29. Марионетка
30. Мультипликация
31. Мультипликат
32. Метафора
33. Мизансцена
34. Монтаж

- 35. Музыка
- 36. Мышление образное
- 37. Обобщение
- 38. Образ
- 39. Пантомима
- 40. Перекладка
- 41. Производство
- 42. Процесс съемочный
- 43. Раскадровка
- 44. Рендеринг
- 45. Спецэффект
- 46. Съемка покадровая
- 47. Синтез
- 48. Сюжет
- 49. Тайминг
- 50. Творчество
- 51. Технологии компьютерные
- 52. Тема
- 53. Хронометраж
- 54. Художник
- 55. Фаза
- 56. Фантазия
- 57. Фольклор
- 58. Фон
- 59. Целлулоидный лист