

Аннотации рабочих программ дисциплин
основной образовательной программы
по специальности 54.05.03 «Графика»
(год набора 2016)

Специализация: «Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень образования: высшее, специалитет

Квалификация выпускника: Художник анимации и компьютерной графики»

Формы обучения: очно-заочная

ОГЛАВЛЕНИЕ

Б1.1.Б.01 «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»	3
Б1.1.Б.02 «ИСТОРИЯ».....	4
Б1.1.Б.03 «ФИЛОСОФИЯ».....	5
Б1.1.Б.04 «ЭКОНОМИКА».....	6
Б1.1.Б.05 «ПРАВОВЕДЕНИЕ».....	7
Б1.1.Б.06 «ЛОГИКА».....	8
Б1.1.Б.07 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»	9
«ЭЛЕКТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ».....	10
Б1.1.В.01 «ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА».....	11
Б1.1.В.02 «ИСТОРИЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ».....	13
Б1.1.В.01А «ОСНОВЫ МАРКЕТИНГА».....	14
Б1.1.В.01Б «ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО»	16
Б1.1.В.02А «ЭТИКА».....	17
Б1.1.В.02Б «КОНФЛИКТОЛОГИЯ»	18
Б1.1.В.03А «МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА».....	20
Б1.1.В.03Б «СПЕЦКУРС».....	23
Б1.2.В.01 «ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ»	31
Б1.3.Б.01 «РИСУНОК».....	34
Б1.3.Б.02 «ЖИВОПИСЬ».....	39
Б1.3.Б.03 «ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ».....	42
Б1.3.Б.04 «ТЕХНИКА БЫСТРОГО РИСУНКА».....	44
Б1.3.Б.05 «ЦВЕТОВЕДЕНИЕ»	46
Б1.3.Б.06 «ФОТОГРАФИКА»	47
Б1.3.Б.07 «ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ».....	50
Б1.3.Б.08 «ПЛАСТИЧЕСКАЯ МОДЕЛИРОВАНИЕ».....	52
Б1.3.Б.09 «ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ ГРАФИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ».....	54
Б1.3.Б.10 «ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ»	55

Б1.3.Б.11 «СКУЛЬПТУРА»	58
Б1.3.Б.12 «ХУДОЖЕСТВЕННО-ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»	60
Б1.3.Б.13 «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ФИЛЬМА»	63
Б1.3.Б.14 «ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА»	66
Б1.3.Б.15 «ИНФОРМАТИКА»	67
Б1.3.Б.16 «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	69
Б1.3.БС.01 «ОСНОВЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО МУЛЬТИДВИЖЕНИЯ»	70
Б1.3.БС.02 «ВВЕДЕНИЕ В ТЕХНОЛОГИЮ АНИМАЦИИ»	72
Б1.3.БС.03 «СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»	75
Б1.3.БС.04 «ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ»	76
Б1.3.БС.05 «ДИЗАЙН И АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ»	80
Б1.3.БС.06 «ОБРАБОТКА ЗВУКА»	83
Б1.3.В.01 «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ»	86
Б1.3.В.02 «ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»	87
Б1.3.В.03 «ИСТОРИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ КИНО»	91
Б1.3.В.01А «ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ»	94
Б1.3.В.01Б «ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ»	97

Аннотация дисциплины
Б1.1.Б.01 «Иностранный язык»

Цель освоения дисциплины — повышение исходного уровня владения студентами иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладения ими необходимым и достаточным уровнем коммуникативной компетенции для решения социально-коммуникативных задач в различных областях бытовой, культурной, профессиональной и научной деятельности при общении с зарубежными партнерами, при подготовке научных работ, а также для дальнейшего самообразования.

Задачи дисциплины:

- формирование социокультурной компетенции и поведенческих стереотипов, необходимых для успешной адаптации выпускников на рынке труда;
- развитие у студентов умения самостоятельно приобретать знания для осуществления бытовой и профессиональной коммуникации на иностранном языке – повышение уровня учебной автономии, способности к самообразованию, к работе с мультимедийными программами, электронными словарями, иноязычными ресурсами сети Интернет;
- развитие когнитивных и исследовательских умений, расширение кругозора и повышение информационной культуры студентов;
- формирование представления об основах межкультурной коммуникации, воспитание толерантности и уважения к духовным ценностям разных стран и народов;
- расширение словарного запаса и формирование терминологического аппарата на иностранном языке в пределах профессиональной сферы.

Содержание дисциплины

Практика перевода с изучаемого иностранного языка на русский и наоборот. Выполнение практических заданий по всем видам речевой деятельности в рамках тематики модуля. Лексико-грамматическое тестирование. Составление аннотации к прочитанному / прослушанному иноязычному тексту по тематикам: «Моя будущая профессия – художник анимации и компьютерной графики. Рязанский государственный радиотехнический университет: история и современность. Наша Родина – Россия. Страны изучаемого языка. История и достопримечательности города Рязани. Образование в России, в странах изучаемого языка. Роль персональных компьютеров в современном мире и области их применения. История создания компьютеров. Архитектура компьютера. Виды программного обеспечения компьютера. Операционные системы. Типы языков программирования и их функции. Компьютерные сети. Интернет и его роль в современном информационном обществе. История живописи. Анимация: история. Анимация: современность. Графический дизайн. Компьютерная графика и анимация Современные технологии в графике, дизайне, анимации.»

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-4	Способность к работе с научной литературой, способность собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	Знать: - приемы и способы отбора необходимой информации на иностранном языке в сфере профессиональной деятельности, а также с целью дальнейшего самообразования. Уметь: - самостоятельно добывать необходимые знания и обогащать личный опыт. Владеть: - инновационными подходами к использованию информационных технологий для научного поиска новых знаний и умений в сфере профессиональной деятельности, а также для дальнейшего самообразования.
ПСК-133	Способность взаимодействовать с многонациональным академическим профессиональным	Знать: - базовую лексику изучаемого иностранного языка, лексику, представляющую нейтральный научный стиль, а также основную профессионально-ориентированную терминологию по направлению

	<p>сообществом художников кино и телевидения в интересах освещения фундаментальных и прикладных исследований в этой области.</p>	<p>подготовки;</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные приемы аннотирования, реферирования и перевода литературы по направлению подготовки; - поведенческие модели, принятые в культуре страны изучаемого языка, и учитывать их при общении с представителями иноязычной культуры; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - читать и понимать со словарем специальную литературу по широкому и узкому профилю направления подготовки; - принимать участие в обсуждении профессионально-ориентированных тем; - сопоставлять и сравнивать культурные особенности представителей изучаемого иностранного языка в соотнесенности со своей культурой <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками и умениями, достаточными для повседневного и профессионального общения, последующего изучения и осмысления зарубежного опыта в профилирующей и смежной областях профессиональной деятельности; - навыками и умениями восприятия и понимания устной речи в рамках разговорно-бытовой и профессионально-ориентированной сферах; - основными приемами публичного выступления на изучаемом иностранном языке (выполнять сообщения, доклады с предварительной подготовкой); - навыками и умениями письма на иностранном языке для подготовки публикаций, тезисов докладов, ведения переписки; - стратегиями ведения иноязычного дискурса с учётом культурно обусловленных различий
--	--	---

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1,2 курсе в 1, 2, 3 и 4 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 8 ЗЕ (288 час.).

Виды учебных занятий: *практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.02 «История»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части представлений о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой и европейской цивилизации; сформировать систематизированные знания об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, с акцентом на изучение истории России; введение в круг исторических проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности, выработка навыков получения, анализа и обобщения исторической информации.

Задачи дисциплины:

- получение системы знаний об истории как одной из функций воспитания гражданственности;
- подготовка и представление о многообразии культур и цивилизаций в их взаимодействии, многовариантности исторического процесса;
- систематизация и закрепление практических навыков и умений исторической аналитики: способность на основе исторического анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание,
- понимание гражданственности и патриотизма как преданности своему Отечеству, стремления своими действиями служить его интересам, в т.ч. и защите национальных интересов России;

- знание движущих сил и закономерностей исторического процесса; места человека в историческом процессе, политической организации общества.
- воспитание нравственности, морали, толерантности;
- понимание места и роли области деятельности выпускника в общественном развитии, взаимосвязи с другими социальными институтами;
- способность работы с разноплановыми источниками, способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- осмысливать процессы, события и явления в России и мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципами научной объективности и историзма;
- умение логически мыслить, вести научные дискуссии.

Содержание дисциплины

Россия и мир с древнейших времен до конца XV в. История в системе социально-гуманитарных наук. Основы методологии исторической науки. Исследователь и исторический источник. Особенности становления государственности в России и мире. Русские земли в XIII –XV веках и европейское средневековье. Россия в XVI-XVII веках в контексте развития европейской цивилизации. XVI век в истории России и Европы. Россия XVII в. в контексте развития европейской цивилизации. Россия в XVIII-XIX веках. Россия и мир в XVIII в. Россия и мир в XIX веке: попытки модернизации и промышленный переворот. Россия в XX-XXI вв. Россия и мир в XX веке. Россия и мир в XXI веке.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-3		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы абстрактного мышления, анализа, синтеза; – наиболее важные исторические события и персоналии; закономерности исторического развития России и мировой истории; политико-экономические, геополитические, социокультурные компоненты исторического развития; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обобщать и анализировать воспринимаемую информацию, выносить суждения о наиболее существенных фактах и концепциях в исторической науке; – применять знание и понимание исторического материала, делать необходимые сопоставления и выводы по российской и мировой истории; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методами логического анализа научных суждений, способностью использовать теоретические научные знания в практической деятельности; – навыками анализа исторической информации при работе с источниками и научной литературой в профессиональной деятельности.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.03 «Философия»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части философии.

Задачи дисциплины:

- получение системы знаний о философии как науке и форме мировоззрения;
- подготовка и представление интеллектуальной оценки философского знания;
- систематизация и закрепление практических навыков и умений философского характера.

Содержание дисциплины

Философия ее предмет изучения и место в культуре человека. Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Учение о бытии (онтология) и учение о развитии (диалектика). Природа человека и смысл его существования. Учение об обществе. Ценность как способ освоения мира человека (аксиология). Проблема сознания и познание (гносеология). Будущее человечества (философский аспект).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-2	способность использовать основы философских знаний для формирования активной творческой и мировоззренческой позиции	Знать: – философские основания творческого процесса и основные формы мировоззрения. Уметь: – проводить философский анализ проблем общества в его историко-философском развитии. Владеть: – навыками обработки философской информации.
ПК-6	способностью формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли	Знать: – элементы философского знания и исторические типы мировоззрения. Уметь: – анализировать комплекс современных проблем человека, общества и культуры. Владеть: – навыками применения философских знаний для формирования мировоззрения.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.04 «Экономика»

Цель освоения дисциплины — формирование систематических знаний в области экономики, а также уяснение теоретических основ экономической теории и методологии исследования экономических явлений и процессов.

Задачи дисциплины:

- понимание законов, явлений и процессов в их взаимосвязи и взаимодействии.
- умение анализировать экономическую действительность, применять математический аппарат исследований.
- способность выбирать эффективные экономические решения.
- умение определять цели, методы и инструменты социально-экономической политики государства.

Содержание дисциплины

Философия ее предмет изучения и место в культуре человека. Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Учение о бытии

(онтология) и учение о развитии (диалектика). Природа человека и смысл его существования. Учение об обществе. Ценность как способ освоения мира человека (аксиология). Проблема сознания и познание (гносеология). Будущее человечества (философский аспект).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-4	способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	Знать: – базовые экономические понятия, законы, методы фундаментальной экономической науки и экономические основы поведения рыночных субъектов; Уметь: – использовать понятийный аппарат экономической науки для описания экономических процессов и решения типовых задач общеэкономического характера; Владеть: – навыками применения экономического категориального аппарата в различных сферах деятельности.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 10 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.05 «Правоведение»

Цель освоения дисциплины — формирование у студентов правовых знаний и правовой культуры, являющихся важным компонентом общекультурной компетенции.

Задачи дисциплины:

- приобщение студентов к правовой мысли и проблемам правового регулирования в обществе;
- раскрытие специфики правового знания, правовых норм и принципов;
- ознакомление с важнейшими принципами правового регулирования;
- рассмотрение общих вопросов теории государства и права;
- характеристика и анализ основных отраслей российского права.

Содержание дисциплины

Государство и право. Их роль в жизни общества. Норма права и нормативно-правовые акты. Основные правовые системы современности. Источники Российского права. Закон и подзаконные акты. Система Российского права. Отрасли права. Значение законности и правопорядка в современном обществе. Конституция РФ – основной закон государства. Особенности федеративного устройства России. Система органов государственной власти в РФ. Понятие гражданских правоотношений. Физические и юридические лица. Наследственное право. Брачно-семейные отношения. Взаимные права и обязанности супругов, родителей и детей. Ответственность по семейному праву. Трудовой договор. Трудовая дисциплина и ответственность за её нарушение. Понятие правонарушения, юридической ответственности и преступления. Экологическое право. Особенности правового регулирования будущей профессиональной деятельности. Правовые основы защиты государственной тайны. Законодательные и нормативно-правовые акты в области защиты информации и государственной тайны.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
------------------	------------------------	---

ОК-5	способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности	Знать: – основные принципы и методы юриспруденции, необходимые для решения задач общественного, национально-государственного и личного развития, проблем социального благополучия. Уметь: – распознавать проблемы правового характера, возникающие в процессе решения задач общественного, национально-государственного и личного развития, проблем социального благополучия Владеть: – навыками применения социально-правовых знаний для решения задач общественного, национально-государственного и личного развития.
ОПК-6	знание основ законодательства в области авторского права, правовых и экономических основ творческой деятельности	Знать: – иерархию нормативно-правовых актов. Уметь: – распознавать проблемы правореализации в различных ситуациях, ведущих к правонарушению. Владеть: – навыками разрешения правовых противоречий (коллизий), приемами их преодоления в процессе правореализации.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 4 курсе в 8 семестре.
Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).
Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.06 «Логика»

Цель освоения дисциплины — ознакомление студентов с формами и приемами рационального познания, создание у них общего представления о методах и подходах логического мышления и развитие способности к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

Задачи дисциплины:

- формирование целостного представления о законах и формах, приемах и операциях логического мышления;
- развитие навыков правильного построения мыслей;
- применение основных положений науки логики в различных сферах жизнедеятельности.

Содержание дисциплины

Предмет и значение логики. История логики. Понятие как форма мышления. Суждение как форма мышления. Дедуктивные умозаключения. Индуктивные умозаключения. Умозаключения по аналогии. Искусство дискуссии.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-1	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знать: – основные логические категории, основные направления и проблематику современной логики. Уметь: – определять логическую форму мысли или речи; устанавливать их логическую правильность. Владеть:

		– навыками абстрактного мышления, анализа и синтеза.
--	--	--

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.Б.07 «Физическая культура и спорт»

Цель освоения дисциплины — формирование физической культуры личности и способности творческого применения разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- формирование мотивационно - ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- подготовка к выполнению нормативных требований Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса ГТО;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

Содержание дисциплины

Физическая культура и спорт в вузе. Физическая культура и спорт в общекультурной и профессиональной подготовке студентов. Социально-биологические основы физической культуры. Основы здорового образа жизни. Система общей физической подготовки для сдачи норм ГТО. Самоконтроль занимающихся физическими упражнениями и спортом. Способы восстановления после умственных и физических нагрузок. Психофизиологические основы учебного труда и интеллектуальной деятельности студента. Профессионально-прикладная физическая подготовка студентов. Основы методики самостоятельных занятий и самоконтроль за состоянием своего организма. Спорт. Индивидуальный выбор видов спорта или систем физических упражнений. Общая физическая и специальная физическая подготовка в системе физического воспитания. Физическая культура для работников интеллектуального труда. Оздоровительная физическая культура для профилактики умственного переутомления.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-8	способность использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знать: – научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни, методы и средства физической культуры для укрепления здоровья. Уметь: – творчески использовать методы и средства физической культуры для организации и проведения индивидуальных и коллективных физкультурно-оздоровительных занятий с целью обеспечения полноценной социальной деятельности.

		<p>Владеть: – средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной профессиональной деятельности.</p>
--	--	--

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается с 1 по 2 курс с 1 по 4 семестр.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 ЗЕ (72 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

«Элективные дисциплины по физической культуре и спорту»

Цель освоения дисциплины — формирование физической культуры личности и способности творческого применения разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;

- формирование мотивационно - ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;

- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;

- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;

- подготовка к выполнению нормативных требований Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса ГТО;

- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

Содержание дисциплины

Физическая культура и спорт в вузе. Физическая культура и спорт в общекультурной и профессиональной подготовке студентов. Социально-биологические основы физической культуры. Основы здорового образа жизни. Система общей физической подготовки для сдачи норм ГТО. Самоконтроль занимающихся физическими упражнениями и спортом. Способы восстановления после умственных и физических нагрузок. Психофизиологические основы учебного труда и интеллектуальной деятельности студента. Профессионально-прикладная физическая подготовка студентов. Основы методики самостоятельных занятий и самоконтроль за состоянием своего организма. Спорт. Индивидуальный выбор видов спорта или систем физических упражнений. Общая физическая и специальная физическая подготовка в системе физического воспитания. Физическая культура для работников интеллектуального труда. Оздоровительная физическая культура для профилактики умственного переутомления.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-8	Способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и	<p>Знать: – научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни, методы и средства физической культуры для укрепления здоровья.</p> <p>Уметь:</p>

	профессиональной деятельности	– творчески использовать методы и средства физической культуры для организации и проведения индивидуальных и коллективных физкультурно-оздоровительных занятий с целью обеспечения полноценной социальной деятельности. Владеть: – средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной профессиональной деятельности.
--	-------------------------------	--

Дисциплина является обязательной, относится к блоку №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается с 1 по 4 курс с 1 по 8 семестр.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 330 часов, в зачетные единицы не переводится.

Виды учебных занятий: *практическая занятия.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.01 «Психология и педагогика»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части психологии и педагогики.

Задачи дисциплины:

- формирование навыков контроля знаний учащихся
- формирование навыков работы с имеющимися источниками профессиональной информации для целей самообразования и самоорганизации
- ознакомление с методикой обучения в области искусства
- формирование навыков проектирования, организации и реализации программ своего профессионального развития и личностного роста.

Содержание дисциплины

Три значения термина «психология». Душа: философско-религиозный, конкретно-научный, обыденный аспекты. Философские основы современной психологии. Единство, неделимость и бесконечность мира. Противоречие с ограниченностью познавательных возможностей человека. Компромисс между знанием (наука) и верой (религия). Предмет и объект психологии. Человек как объект и психика как предмет изучения психологии. Цели и задачи психологии. Пространственная структура психики. Отношения в системе «субъект-объект». Методы психологии. Процесс психологического исследования и его этапы. Классификация методов. Общая характеристика основных методов психологического исследования: наблюдение, беседа, опрос, эксперимент, тестирование, моделирование. Систематика психологии. Классификация психологических дисциплин, отрасли современной психологии. Место психологии в системе наук.

Модусы человеческой реальности. Этапы становления личности.

Уровни психологического изучения человека: индивид, личность, субъект, индивидуальность, универсум. Акме-развитие. Содержание и соотношение этих понятий. Структура индивидуальности (К.К. Платонов, В.С. Мерлин). Личность и индивидуальность. Социально-биологический смысл феноменов личности и индивидуальности. Типичное (устойчивое) и индивидуальное (изменчивое) в личности. Понятие о высшем психическом синтезе. Личность как синтез понятий и всех психических функций и свойств человека. Личность - центральная проблема психологии. Личность как предмет изучения многих наук. Принцип личностного подхода в психологии.

Общепсихологическая специфика понятия «личность». Феноменологический и системный подходы к изучению личности. Персонология. Антропоцентрическая и мирозцентрическая идеологии как следствия из воззрений на личность. Адаптационные и бифуркационные механизмы поведения личности. Классификация современных психологических теорий личности, ее основания. Три типа теорий личности: психодинамические, социодинамические и интеракционистские. Определение личности. Множественность определений личности. Предпочтительное определение. Многообразие структурных описаний личности. Типологии личности в соотношении с типологиями ее структур, характера, темперамента. Показатели психического облика личности по схеме С.Л. Рубинштейна.

Сущность и составляющие динамической функциональной психологической структуры личности (К.К. Платонов). Сущность и составляющие трехмерной структуры личности А.В. Петровского. Развитие личности в онтогенезе: общее представление. Тенденции и потенции. Социализация личности. Индивидуализация личности. Проблема жизненного пути личности. Идентичность личности, ее развитие. Кризисы идентичности.

Дидактика и методика преподавания.

Законы и принципы дидактики. Психолого-педагогические основы учебной деятельности. Особенности методики преподавания экономических дисциплин. Образовательные цели (таксономия Б. Блума). Методика изложения экономических категорий и экономических законов. Парадигма преподавания. Парадигма учебы. Сравнение образовательных парадигм: цели, критерии успеха, организационный аспект, продуктивность образования, природа ролей. Учебный контроль: сущность, функции, формы и методы. Оценка знаний обучаемых. Виды и способы опроса. Эссе. Методические рекомендации к зачету и экзамену. Тест. Способы получения оценки преподавания от студентов и коллег.

Современные методы обучения.

Методы обучения: сущность и их классификация. Прямое обучение. Исследование. Моделирование. Совместное обучение. Академическое, активное и интерактивное преподавание. Интерактивный метод. Взаимосвязь методов обучения с ролью знаний в экономическом развитии. Модель активного и интерактивного обучения при проведении учебного занятия. Континуум взаимодействия в аудитории. Индивидуальный стиль преподавания. Континуум целей курса. Континуум уровней опыта студентов. Барьеры при использовании активных методик. Использование данной модели при разработке собственного курса. Подготовка лекции и ее конспектирование. Условия полноценного лекционного общения. Элементы мастерства лектора. Варианты чтения лекции. Устное эссе. Устное эссе-диалог. Лекция с участием студентов. Лекция с процедурой пауз. Лекция-диспут. Рекомендации по организации активной лекции. Микролекция и ее критерии.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК - 3	способностью применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности	<u>Знать:</u> основы психологии и педагогики и современные методы преподавания <u>Уметь:</u> использовать при подготовке к занятиям существующее учебно-методическое обеспечение <u>Владеть:</u> методами контроля знаний учащихся
ПК-12	способностью критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости профиль своей профессиональной деятельности	<u>Знать:</u> правила организации процесса проведения занятий с обучающимися <u>Уметь:</u> структурно грамотно построить занятие любого типа <u>Владеть:</u> навыками работы с имеющимися источниками профессиональной информации для целей самообразования и самоорганизации
ПК-17	способностью осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам (модулям) в области изобразительного искусства, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики	<u>Знать:</u> основные правила подготовки к проведению с обучающимися занятий различного типа <u>Уметь:</u> правильно определить форму представления информации обучающимся в ходе занятий любого типа <u>Владеть:</u> методикой обучения в области искусства
ПСК-121	способностью осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам	<u>Знать:</u> основные теоретические направления и подходы, современные тенденции развития психологии <u>Уметь:</u> находить аргументацию в пользу той или

	(модулям) в области художественного творчества в кино и на телевидении, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики	иной точки зрения, анализировать учебные и профессиональные проблемные ситуации организации профессионального общения и взаимодействия <i>Владеть:</i> навыками овладения новой информацией, соответствующей содержанию курса, аналитико-синтетической деятельностью, направленной на конкретизацию и обобщение теоретического материала и практическое использование его в учебной деятельности
ПСК-125	способностью создавать необходимые условия для личностного, духовно-нравственного, художественно-эстетического и профессионального развития обучающихся, готовя их к осознанному выбору и выполнению определенных ролей и функций в обществе	<i>Знать:</i> принципы, содержание, методы психолого-педагогического изучения личности <i>Уметь:</i> составлять программу самосовершенствования и реализовывать её на практике <i>Владеть:</i> навыками проектирования, организации и реализации программ своего профессионального развития и личностного роста

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 (гуманитарный, социальный и экономический цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.02 «История специальности»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области истории появления и становления анимационного искусства, и дальнейшего его развития с применением компьютерной графики; формирование способности использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры в создании произведений анимационного искусства, а также умение разбираться в художественных особенностях, стилях и направлениях анимации и ее выдающихся представителей.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о различных течениях в анимационном искусстве прошлого и на-стоящего;
- получение знаний о способах достижения художественных результатов в этом виде творчества;
- использование полученных знаний в профессиональной деятельности художника компьютерной графики и анимации.

Содержание дисциплины

Понятия «анимация» и «мультипликация». Их тождество и различие. Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее; как вид синтетического искусства. Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни. Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато. Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений. Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения. Зарождение анимации как вида искусства. Истоки и значение изобретение братьев Льюмьер для искусства анимации. Зарождение объемной (кукольной) анимации в России. Эмиль Коль - зачинатель графической киноанимации. Механизация аниматорского труда. Поиски выразительности анимационного языка. Поиски анимационного правдоподобия. Творчество У. Диснея. Советская анимация 20-30-х годов. Зарождение абстракционизма в анимационном кино. Творчество Александра Алексеева. Творчество Нормана Мак-Ларена. Послевоенная советская анимация. Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века. Развитие новых

школ анимации в странах Восточной Европы. Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии. Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности	Знать: – причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений; – об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе; – основные этапы становления искусства анимации; – различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства;
ПСК-111	способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	Уметь: – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике.

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.01а «Основы маркетинга»

Цель освоения дисциплины — сформировать у будущих специалистов компетенции по подготовке к проведению и организации маркетинговых исследований товарных рынков, их сегментирования, продвижения товаров и услуг, стимулирования сбыта.

Задачи дисциплины:

- получение системы знаний о маркетинге во всех проявлениях
- подготовка и представление о развитии форм и методов маркетингового экономического управления субъектами рыночной деятельности
- систематизация и закрепление практических навыков и умений по реализации теоретических и прикладных знаний в практической деятельности экономиста-менеджера на предприятии
- изучение методов и технологий маркетинговых коммуникаций;
- овладение студентами базовыми знаниями в области маркетинга.

Содержание дисциплины

Определения и основные понятия маркетинга. Функции маркетинга, их сущность. Назначение и область применения маркетинга в деятельности предприятия. Маркетинговая среда предприятия. Глобализация экономики и эволюция маркетинговых концепций поведения предприятия на рынке. Маркетинговая информационная система предприятия. Основные подсистемы маркетинговой информационной системы их прикладное назначение. Понятия и направления маркетинговых исследований. Процесс маркетингового исследования. Методы, алгоритмы и средства маркетинговых

исследований. Прикладное использование результатов маркетинговых исследований. Процесс принятия решения покупателя при покупке.

Основные группы потребителей. Модели поведения конечных потребителей. Модель поведения покупателя при промышленном маркетинге. Определение и назначение сегмента рынка. Характерные черты рынка. Сегменты рынка. Позиционирование товара (услуг) на рынке.

Выбор целевого рынка. Товар и его характеристики. Модели представления и классификации товаров. Товарные линии и группы, их характеристики. Стратегические и тактические решения о развитии товарных линий и групп. Конкурентоспособность товара, методика ее оценки. Жизненный цикл товара и стратегические решения в связи с ним. Инновации как способ повышения конкурентоспособности продукции предприятия. Марочная политика, стратегия, тактика, правовая защита. Дизайн товара. Упаковка товара. Маркетинговые функции упаковки и решения об упаковке товара не предприятия.

Сервисное обслуживание. Позиционирование товара на выбранном рынке.

НИОКР как фактор конкурентного успеха фирмы. Схема процесса разработки и вывода товара на рынок. Методы выработки новых идей и решения проблем. Цели и задачи ценообразования. Алгоритм формирования базовой цены. Виды цен и особенности их применения. Методы ценообразования. Ценовые стратегии предприятия. Тактические решения по ценам.

Каналы распределения: назначение, уровни, организация, критерии оценки эффективности. Посредники, их функции и мотивация. Товародвижение: решения по обработке заказов, созданию запасов готовой продукции, ее хранению, транспортировке. Логистические подходы в маркетинге. Типы и структура коммуникаций предприятия, их цели, планирование и бюджет. Реклама: виды и средства. Порядок разработки и бюджет рекламы. Паблик рилейшенз и товарная пропаганда. Персональные (личные) продажи. Методы персональных продаж. Стимулирование сбыта, стратегические и тактические формы стимулирования.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
<i>ПК-14</i>	способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы	Знать: понятие внешней и внутренней среды, Основные принципы маркетинга. Уметь: анализировать комплекс современных проблем предприятия Владеть: методами PEST -анализа
<i>ПК-23</i>	способность использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции	Знать: особенности фирменного стиля, брендинга, особенности рекламы. Уметь: создавать логотипы , фирменные константы, Владеть: Навыками представления результатов творчества с позиций маркетинга, их продвижения и рекламы
<i>ПК-131</i>	способностью использовать приобретенные знания для популяризации художественного творчества в сфере кино и телевидения, проводить экскурсии, выступать с лекциями и	Знать: особенности фирменного стиля, брендинга, особенности рекламы. Уметь: создавать логотипы , фирменные константы, Владеть: Навыками представления результатов творчества с позиций маркетинга, их продвижения и рекламы в сфере анимации

	сообщениями об истории изобразительного искусства, кино и телевидения, художественной деятельности в сфере анимации	
--	---	--

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.016 «Предпринимательство»

Цель освоения дисциплины — сформировать у будущих специалистов компетенции по подготовке к проведению и организации маркетинговых исследований товарных рынков, их сегментирования, продвижения товаров и услуг, стимулирования сбыта.

Задачи дисциплины:

- получение системы знаний о предпринимательстве во всех проявлениях
- подготовка и представление о развитии форм и методов управления субъектами рыночной деятельности
- систематизация и закрепление практических навыков и умений по реализации теоретических и прикладных знаний в практической деятельности экономиста-менеджера на предприятии
- изучение методов и технологий маркетинговых коммуникаций;
- овладение студентами базовыми знаниями в области предпринимательства.

Содержание дисциплины

Предпринимательство: природа, цели и задачи. Правовые основы предпринимательства. Маркетинговое исследование. Сегментирование рынка. Ценообразование. Доход, прибыль, рентабельность предприятия. Менеджмент. Маркетинговые решения по распределению товаров (услуг). Продвижение товара (услуг).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
<i>ПК-14</i>	способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы	Знать: понятие внешней и внутренней среды, Основные принципы предпринимательства. Уметь: анализировать комплекс современных проблем предприятия. Владеть: методами PEST -анализа
<i>ПК-23</i>	способность использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции	Знать: особенности фирменного стиля, брэндинга, особенности рекламы. Уметь: создавать логотипы, фирменные константы, Владеть: навыками представления результатов творчества с позиций маркетинга, их продвижения и рекламы
<i>ПСК-131</i>	способностью использовать	Знать: особенности фирменного стиля, брэндинга,

	приобретенные знания для популяризации художественного творчества в сфере кино и телевидения, проводить экскурсии, выступать с лекциями и сообщениями об истории изобразительного искусства, кино и телевидения, художественной деятельности в сфере анимации	особенности рекламы. Уметь: создавать логотипы, фирменные константы, Владеть: Навыками представления результатов творчества с позиций маркетинга, их продвижения и рекламы в сфере анимации.
--	---	--

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (гуманитарный, социальный и экономический цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.02а «Этика»

Цель освоения дисциплины — дать студентам систематизированные знания по актуальным методологическим, теоретическим, проблемам этики в высших учебных заведениях, сформировать у них целостные представления о содержании, особенностях и специфике этики как науки, выработать у них стойкое нравственное мировоззрение.

Задачи дисциплины:

- создание теоретической базы для формирования гуманистически ориентированного современного мировоззрения;
- уяснение методологической роли этико-философского знания;
- ознакомление с основными вехами в истории философской этики;
- ознакомление с актуальными проблемами современной прикладной, в том числе, профессиональной этики.

Содержание дисциплины

Предмет этики. Происхождение морали. Основные категории этики. Разновидности этических теорий. Этические школы Древней Индии и Китая. Этические школы античности. Этика Средневековья. Религиозная этика. Этические концепции Нового времени. Этические взгляды русских мыслителей. Этика XX – начала XXI века. Профессиональная и универсальная этика.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-6	Способность нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения	<i>Знать:</i> нормы профессиональной этики как основы трудовой деятельности. <i>Уметь:</i> анализировать и обобщать этические проблемы. <i>Владеть:</i> навыками решения основных проблем прикладной этики и нести ответственность за принятые решения.
ПК-24	Способность через работу в творческих союзах и объединениях влиять на формирование эстетических взглядов в обществе и развитие профессиональных	<i>Владеть:</i> <i>навыками</i> построения межкультурного диалога на основе знания и понимания проблем человека в современном мире, ценностей мировой и российской культуры .

	навыков у молодого поколения художников-графиков	
<i>ПСК-116</i>	Способность демонстрировать владение лидерскими качествами, работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности применять их на практике.	<i>Уметь:</i> демонстрировать и организовывать групповую работу. <i>Владеть:</i> навыками поддержания и установления морально-этических отношений в профессиональной деятельности.
<i>ПСК-134</i>	Способность через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения	<i>Знать:</i> основные правила и нормы этической культуры. <i>Уметь:</i> работать в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения и формировать этические навыки у молодого поколения. <i>Владеть:</i> основными навыками морально-этического общения с представителями общественных и государственных организаций

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (гуманитарный, социальный и экономический цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.026 «Конфликтология»

Цель освоения дисциплины — дать студенту представление об обязательном минимуме и уровне подготовки специалиста, во-вторых, уложить изучаемый материал и основные дидактические единицы курса в единую логическую схему, и, в-третьих, сделать максимально продуктивной самостоятельную подготовку студентов по основным конфликтологическим проблемам.

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с различными концепциями теории конфликта, способствовать подготовке широко образованных, творческих и критически мыслящих специалистов, способных к анализу и прогнозированию сложных социальных проблем и овладению методикой проведения конфликтологических исследований;

- сформировать у студентов системы научных понятий и научно упорядоченных базовых представлений о конфликте как способе социального взаимодействия и как особом состоянии личности;

- выработать у студентов навыков практического исследования, разнообразными вариантами анализа его социальной природы, профилактики и конструктивного разрешения или предотвращения конфликтов.

Содержание дисциплины

Предмет конфликтологии, ее взаимоотношения с другими науками. Общая характеристика конфликта: его причины, структура, виды. Динамика и функции конфликта. Стратегии поведения в

конflikте, способы разрешения. Переговорный процесс как способ разрешения конфликта. Медиация и манипулирование в конфликте. Внутриличностный конфликт. Конфликты в организациях.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-6	Способность нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения	Знать: основы возникновения, профилактики и разрешения внутриличностного конфликта. Уметь: анализировать и прогнозировать социальные проблемы. Владеть: навыками профилактики в конфликтной ситуации и нести ответственность за принятые решения.
ПК-24	Способность через работу в творческих союзах и объединениях влиять на формирование эстетических взглядов в обществе и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников-графиков	Знать: особенности и разновидности организационных конфликтов. Уметь: использовать технологии по урегулированию конфликтных ситуаций. Владеть: навыками профилактики в конфликтной ситуации в творческом коллективе.
ПСК-116	Способность демонстрировать владение лидерскими качествами, работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности применять их на практике.	Знать: разновидности и специфику групповых конфликтов. Уметь: демонстрировать и организовывать групповую работу. Владеть: основами возникновения и разрешения трудовых споров и конфликтов в творческом коллективе.
ПСК-134	Способность через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения	Знать: основы возникновения, профилактики и разрешения споров и конфликтов в коллективе. Уметь: работать в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения и формировать навыки по разрешению конфликтов у молодого поколения. Владеть: навыками управления конфликтами в коллективе.

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (гуманитарный, социальный и экономический цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа.

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.03а «Методика преподавания дисциплин изобразительного искусства»

Цель освоения дисциплины — развить профессиональную компетентность будущего преподавателя изобразительного искусства и подготовить студента к самостоятельной педагогической деятельности в области изобразительного искусства.

Задачи дисциплины:

- получение первичного представления о педагогическом процессе;
- воспитание личностно-мотивационной готовности студентов к работе учителем изобразительного искусства;
- формирование и развитие педагогических умений и навыков, профессионально значимых качеств личности;
- совершенствование методических знаний, умений и навыков студентов по изобразительному искусству.

Содержание дисциплины

Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ

Тема 1.1 Методика преподавания изобразительного искусства (из истории развития науки).

История развития методики преподавания изобразительного искусства в Древнем Египте. История развития методики преподавания изобразительного искусства Древней Греции (Эфесская, сикионская, Фиванские школы) и Рима. История развития методики преподавания изобразительного искусства в Средневековой Европе и России. История развития методики преподавания изобразительного искусства в эпоху Возрождения. Ченнино Ченнини, Альберти, Дюрер, Микеланжело, Леонардо да Винчи. Становление академической системы художественного образования в Европе в эпоху Просвещения. (Болонская академия художеств, Братья Каррачи. Частная школа - Мастерская Питера Рубенса. Обучение искусству в общеобразовательных школах. Ян Амос Коменский, Джон Локк, Руссо. Методика преподавания изобразительного искусства в 18-19 веках. Песталоцци, Иосиф Шмидт, Петер Шмид, братья Дюпюи. Рисование в России с 18-19 веках. (Прейслер, Гиппиус, Сапожников). Академия художеств в Санкт-Петербурге. Педагогические взгляды Чистякова П.П. Баухауз – школа дизайна. (Иттен, Клее, Кандинский). Советские методики преподавания изобразительного искусства. Система художественного образования на современном этапе в России.

Тема 1.2 Цели и задачи изобразительного искусства. Изобразительное искусство и его место в системе эстетического воспитания и развития творческого потенциала личности. Духовное развитие личности средствами изобразительного искусства. Формирование художественно-образного мышления как основы развития творческой личности, ее эстетических вкусов и потребностей, морально-этического облика. Развитие творческих способностей; расширение диапазона чувств, воображения, фантазии, воспитание эмоциональной отзывчивости на явления художественной культуры.

Тема 1.3 Дидактические принципы обучения. Принцип научности. Принцип наглядности. Принцип доступности и нарастающей трудности. Принцип систематичности и последовательности. Принцип сознательности, активности, самостоятельности, творчества и инициативы воспитанников в сочетании с педагогическим руководством. Принцип прочности, осознанности ж действительности результатов воспитания, обучения и развития. Принцип связи теории с практикой и с жизнью. Принцип воспитывающего обучения и формирования эмоционально-ценностного отношения к миру.

Тема 1.4 Условия вариативного обучения. Программы. Учебная программа - нормативный документ. Программа “Изобразительное искусство и художественный труд”, разработанная в 1970-1975 годах группой ученых (научный руководитель – Б.М. Неменский). Концепция "Школа рисунка - графическая грамота" (авторы концепции Н.Н. Ростовцев и В.С. Кузин). Программа “Изобразительное искусство. Основы на-родного и декоративно-прикладного искусства”, разработанная группой ученых под научным руководством Т.Я. Шпикаловой.

Раздел 2. МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Тема 2.1 Основы обучения рисунку. Рисунок – структурная основа любого изображения: графического, живописного, скульптурного, декоративного. Рисунок – средство познания и изучения действительности. Линия и тон - главные выразительные средства рисунка. Виды рисунка. Техники рисунка. Особенности рисования различных учебных постановок и тематических композиций.

Тема 2.2 Основы обучения живописи. Цвет – главное выразительное средство живописи. Колорит как средство гармонизации живописного произведения. Виды живописи. Техники живописи. Особенности живописной работы над учебными постановками и тематическими композициями.

Тема 2.3. Основы обучения декоративно-прикладному искусству. Стилизация формы как основной метод декоративно-прикладного искусства. Особенности стилизации природной формы: орнамент, знак, символ. Приёмы стилизации и образное решение декоративных композиций.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-16	способностью преподавать дисциплины (модули) по основам написания рисунка и живописи и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность	Знать: – особенности преподавания дисциплин изобразительного цикла; Уметь: – проводить уроки рисунка и живописи в учреждениях, осуществляющих образовательную деятельность; Владеть: – приёмами организации уроков по изобразительному искусству.
ПК-18	способностью использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания личности в области изобразительного и прикладных видов искусств	Знать: – традиционные и инновационные особенности обучения предметам изобразительного цикла; Уметь: – применять профессиональные знания в процессе обучения; Владеть: – профессиональной терминологией, позволяющей анализировать процесс обучения и воспитания личности в области изобразительного и прикладных видов искусств.
ПК-19	способностью донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную перед ними задачу в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика	Знать: – особенности процесса обучения дисциплинам изобразительного цикла; Уметь: – в доступной и доходчивой форме донести до обучающихся поставленную перед ними задачу в учебном или творческом задании, на практике показать и исправить их ошибки; Владеть: – технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика.
ПК-20	способностью разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства, нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным	Знать: – правила разработки образовательных программ в области изобразительного искусства; Уметь: – понимать и нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком; Владеть: – методами, позволяющими формировать систему

	учебным графиком, формировать систему контроля качества образования; развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	контроля качества образования; развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения.
ПК-21	способностью использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства	Знать: – особенности процесса обучения дисциплинам изобразительного цикла; Уметь: – использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства; Владеть: – профессиональной терминологий, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.
ПСК-120	способностью использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции	Знать: – памятники изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества; Уметь: – грамотно проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции; Владеть: – искусствоведческой терминологий, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.
ПСК-122	способностью использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания художника анимации и компьютерной графики	Знать: – традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения предметам изобразительного цикла; Уметь: – использовать знания и навыки для профессионального обучения и воспитания художника анимации и компьютерной графики; Владеть: – профессиональной терминологий, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.
ПСК-123	способностью донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебном или творческом задании в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики, на практике показать и исправить их ошибки	Знать: – особенности процесса обучения дисциплинам изобразительного цикла; Уметь: – донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебном или творческом задании в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики; Владеть: – профессиональными педагогическими приемами, позволяющими на практике показать и исправить ошибки обучающихся.
ПСК-124	способностью разрабатывать образовательные программы в области	Знать: – правила разработки образовательных программ изобразительного цикла; Уметь:

	обучения художника анимации и компьютерной графики, готовностью нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	– понимать ответственность и нести ответственность за эффективную реализацию учебных программ в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования; Владеть: – профессиональными педагогическими приемами, способными развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения.
ПСК-126	способностью использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения	Знать: – памятники мирового искусства; Уметь: – логически рассуждать о различных процессах, происходящих в истории современного искусства, культуры, кино и телевидения; Владеть: – профессиональной терминологией, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (профессиональный цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.1.В.036 «Спецкурс»

Цель освоения дисциплины — освоение методик преподавания информационных технологий анимации и графики в изобразительном искусстве.

Задачи дисциплины:

- изучение методических основ преподавания изобразительного искусства.
- освоение требований современных образовательных программ обучения изобразительному искусству.
- приобретение навыков разработки образовательных программ.
- освоение способов контроля качества образования.

Содержание дисциплины

1. ФГОС по направлению подготовки Графика. Специализация – Художник анимации и компьютерной графики. Характеристика профессиональной деятельности. Общекультурные, общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции. Требования к образовательной программе. 2. Трехмерная графика. Интерфейс. Инструменты моделирования. Создание предметов интерьера. Камера и освещение. Материалы и текстура предметов интерьера. 3. Трехмерная анимация. Инструменты 3D-анимации Скелет Гибкие кости. Ключи форм.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
-------------------------	-------------------------------	--

ОПК-3	Способность применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической и культурно-просветительской деятельности	Знать современные информационные технологии трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству. Уметь применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности. Владеть навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.
ПК-20	Способность разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства, нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды учебной документации, требования к ее оформлению. Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию. Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
ПСК-120	Способность преподавать дисциплины (модули) по основам изобразительного искусства, технологиям и методам работы художника анимации и компьютерной графики и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность	Знать методические основы и особенности преподавания изобразительного искусства с применением информационных технологий. Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию. Владеть навыками постановки и демонстрации методов решения задач анимации и компьютерной графики.
ПСК-123	Способность донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебной или творческом задании в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики, на практике показать и исправить их ошибки	Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды и требования оформления учебной документации. Уметь подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся. Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
ПСК-124	Способность разрабатывать образовательные программы в области обучения художника анимации и компьютерной графики, готовность нести ответственность за их	Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды учебной документации, требования к ее оформлению. Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и

	эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	вести учебную документацию Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком
--	---	---

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (профессиональный цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.2.Б.01 «Основы научно-исследовательской деятельности»

Цель освоения дисциплины — сформировать у студентов понимание сущности, закономерностей и этапов коллективной и личностной научно-исследовательской деятельности.

Задачи дисциплины:

- изучить закономерности и механизмы научно-исследовательской деятельности.
- сформировать у студентов представление об основных этапах научно-исследовательской деятельности и истоках формирования творческого замысла.
- исследовать природу восприятия действительности, творческого развития и совершенствования восприятия.
- воспитание активного поведения личности в коллективном творчестве.

Содержание дисциплины

1. Общее представление о науке. Определения понятия «наука». Специфика научной деятельности. Цели, функции и результаты науки. Формы познания и виды научных исследований

2. Методология научного познания. Понятия «метод» и «методология». Сущность философско-методологического анализа науки. Общенаучная методология познания. Методологии книговедения, библиотековедения, библиографоведения.

3. Научное исследование в методологическом осмыслении. Понятие «научное исследование». Предметные элементы научного исследования. Процессуальные элементы научного исследования. Средства и методы научного исследования.

4. Методическое обеспечение научного исследования. Понятие «методика». Способы поиска источников информации по теме исследования. Виды чтения текста. Приемы и методы осмысления и понимания текста. Виды выписок из текста. Написание текста научной работы и его оформление.

5. Особенности методического обеспечения учебных и учебно-исследовательских работ. Учебный реферат и контрольная работа, их цели, методические требования, этапы написания. Подготовка, оформления и защита курсовой работы. Особенности подготовки, оформления и защиты дипломной работы.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-4	Способность к работе с научной литературой, способность собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с	Знать: современные средства и технологии сбора данных о персонажах и окружающих их предметах из различных источников. Уметь: анализировать и интерпретировать данные о персонажах и окружающих их предметах из различных источников. Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о

	использованием современных средств и технологий	персонажах и окружающих их предметах из различных источников.
ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способность к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы	Знать: эффективные способы организации профессиональной деятельности современными средствами компьютерной графики. Уметь: применять современные инструментальные средства компьютерной графики в профессиональной деятельности. Владеть: навыками самостоятельной творческой работы.
ПК-10	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	Знать: профессиональные понятия и терминологию. Уметь: работать с научной и искусствоведческой литературой. Владеть: навыками сбора и систематизации научных и искусствоведческих данных.
ПК-13	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способность к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	Знать: эффективные способы организации профессиональной деятельности современными средствами компьютерной графики. Уметь: применять современные инструментальные средства компьютерной графики в профессиональной деятельности. Владеть: навыками самостоятельной творческой работы.
ПСК-127	Способность осознавать цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования, экспериментальные основы изучения явлений, принципы проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации (результатов проводимых исследований и разработок) с применением современных технологий и средств и способностью использовать их в профессиональной работе	Знать: цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования. Уметь: применять современные достижения компьютерной графики. Владеть: принципами проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации с применением современных технологий и средств.
ПСК-128	Способность планировать и реализовывать собственную исследовательскую деятельность, работать с литературой и	Знать: современные средства и технологии сбора данных о персонажах заданного сюжета и окружающих их предметах из различных источников. Уметь: анализировать сюжет, выявлять проблемы и формулировать гипотезы о персонажах и окружающих их предметах.

	информационными источниками, анализировать, видеть проблему исследования, формулировать гипотезы, осуществлять подбор соответствующих средств при проведении исследования, делать и формулировать выводы	Владеть: навыками подбора данных о персонажах и окружающих их предметах и инструментальных средств моделирования их свойств.
ПСК-129	Способность применять в научном исследовании методологические теории и принципы современной науки с привлечением современных информационных технологий	Знать: способы описания геометрических, анатомических и физических свойств персонажей и окружающих их предметов. Уметь: формулировать и систематизировать геометрические, анатомические и физические свойства персонажей и окружающих их предметов. Владеть: методами сбора данных об этих свойствах и последующей обработки инструментальными средствами компьютерной графики.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 8 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.2.Б.02 «Правовые и экономические основы творческой деятельности»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов формирование профессиональных знаний о явлениях и процессах правовой жизни профессионального сообщества художников-аниматоров, о способах и средствах решения правовых проблем.

Задачи дисциплины:

- научить студентов обеспечивать правовую охрану художественных проектов в области производства анимационного фильма;
- ознакомиться с регулирующими аспектами деятельности продюсера в Российской Федерации;
- ознакомиться с особенностями экономики производства анимационного фильма в условиях современного медиарынка;
- сформировать у студентов профессиональное правосознание.
- воспитание активного поведения личности в коллективном творчестве.

Содержание дисциплины

Тема 1 Правовые основы творческой деятельности (ОПК 6)

Понятие, объекты, субъекты и сфера действия авторского права. Понятие и признаки объектов авторского права: творческий характер произведения, объективная форма и воспроизводимость произведения. Виды объектов авторского права. Ответственность за нарушение авторских прав в сфере культуры. Продюсирование коммерческих и авторских анимационных фильмов. Правовые аспекты производства анимационного фильма. Роль и особенности анимационного кино как объекта продюсерской деятельности. Участники анимационного сектора рынка аудиовизуальной продукции. Защита интеллектуальной собственности. Нормативно-правовая база в области защиты интеллектуальной собственности. Система источников права интеллектуальной собственности. Лицензирование образов анимационных героев в коммерции. Современные информационные и компьютерные технологии для создания аудиовизуального анимационного продукта.

Тема 2 Экономические основы в индустрии «визуального повествования» (ОПК 6)

Мультипликационный продукт и его дальнейшая реализация с целью получения при-были. Мультипликационный продукт как выражение художественной мысли, являющееся способом обучения, преобразования, облагораживания человечества. Особенности экономики производства анимационного фильма. Особенности выхода фильма к зрителю в условиях современного медиарынка. Коммерческие требования в индустрии «визуального повествования». Оценка жизнеспособности анимационного продукта с точки зрения бизнеса, технологий и ориентации на

целевую аудиторию. Творческие, организационные и экономические проблемы продюсирования анимационной продукции. Формирование в России культуры «проектирования» анимационного кино.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК 6	Знание основ законодательства в области авторского права, правовых и экономических основ творческой деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – индустрию современного визуального языка; – нормативно-правовую базу в области защиты интеллектуальной собственности; – способы лицензирования анимационного продукта; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применить нормативно-правовую базу в области защиты интеллектуальной собственности; – оценивать жизнеспособность анимационного продукта с точки зрения бизнеса, технологий и ориентации на пользователя; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками профессионального правосознания; – навыками выбора информационных и компьютерных технологий, позволяющих создавать принципиально новый аудиовизуальный продукт, или более эффективно расходовать ресурсы на создание анимации по прежней технологии.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 8 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.2.Б.03 «Мировая художественная культура»

Цель освоения дисциплины — получение комплекса знаний, необходимых для формирования эстетически развитой творческой личности будущих художников анимации и компьютерной графики.

Задачи дисциплины:

- формирование понимания о закономерностях исторического развития культуры и изобразительного искусства,
- изучение творчества ведущих мастеров и их произведений,
- изучение стилистических направлений в искусстве в их исторической последовательности,
- изучение видов и жанров изобразительного искусства,
- развитие пространственного, художественно-образного и абстрактного мышления у студентов.

Содержание дисциплины

Происхождение искусства. Культура и искусство Древнего Египта и государств Двуречья. Искусство Эгейского мира и Древней Греции. Искусство Древнего Рима. История развития христианского искусства. Культура и искусство средневековой Европы. Романский стиль. Готика. Художественная культура итальянского Ренессанса. Художественные особенности Северного Возрождения. Барокко в католических странах и Голландии. Культура и искусство 17 века во Франции. Культура и искусство Англии 18 века. Развитие стилевых направлений во Франции в 19 веке. Авангардные направления в зарубежном искусстве конца 19 – начала 20 вв. Модерн в зарубежном искусстве. Искусство Западной Европы и Америки 20 – начала 21 вв. Культура и современный художественный процесс.

Происхождение искусства. Культура и искусство Древнего Египта и государств Православие – духовная основа древнерусского искусства. Художественная культура древнерусских княжеств – Новгород, Владимиро-Суздальское княжество. Художественная культура Московской Руси. Русская

художественная культура XVII в. Реформирование русского искусства в первой половине 18 века. Строительство Санкт-Петербурга. Русская культура и искусство 1-ой пол. 19 века. Русская культура и искусство сер. - 2-ой пол. 19 века.

Развитие русской живописи в конце 19 – начале 20 вв. Мастера и творческие объединения. Модерн в отечественном искусстве. Искусство России 20 – начала 21 вв. Культура и современный художественный процесс.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-3	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества для формирования гражданской позиции	Знать: особенности процесса исторического развития общества, временные рамки основных этапов исторического развития общества; Уметь: анализировать закономерности исторического развития общества; Владеть: знаниями, позволяющими определять значимость того или иного культурного события в истории общества.
ПК-4	способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта	Знать: произведения мирового и отечественного искусства, памятники мировой материальной культуры; Уметь: анализировать образно-стилистический характер произведения искусства, давать характеристику памятника мировой материальной культуры; Владеть: терминологией, позволяющей грамотно рассуждать о памятниках мирового и отечественного искусства и их значимости.
ПК-5	способностью различать художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений (ренессанс, классицизм, барокко, рококо, готика) в архитектуре, театре, изобразительном искусстве	Знать: стили и направления в зарубежном и отечественном изобразительном искусстве и архитектуре, чётко определять их временные рамки; Уметь: характеризовать особенности каждого направления и стиля; Владеть: терминологией, позволяющей рассуждать о художественных особенностях различных стилей и направлений в изобразительном искусстве и архитектуре.
ПК-7	способностью использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры, знанием истории создания и художественных особенностей выдающихся произведений мировой и отечественной архитектуры, живописи, графики, скульптуры, процессов формирования и	Знать: памятники мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры; творчество выдающихся мастеров живописи, графики, скульптуры, архитектуры; Уметь: применять эти знания при анализе различных произведений искусств; Владеть: терминологией, позволяющей анализировать творческий процесс формирования и развитие основных течений в области искусства.

	развития основных течений в области искусства	
ПК-10	способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	Знать: основные книги по искусствоведению и их авторов; Уметь: пользоваться библиографическим списком для нахождения необходимой литературы; Владеть: профессиональной терминологией, позволяющей определять основные понятия в искусствоведении.
ПК-11	способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино	Знать: особенности анализа произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино; Уметь: логически выстраивать этапы анализа различных памятников искусства; Владеть: терминологией, позволяющей анализировать различные памятники искусства.
ПК-15	способностью дать профессиональную консультацию, провести художественно-эстетический анализ и оценку явлений изобразительного и прикладных видов искусств	Знать: особенности построения художественно-эстетического анализа; Уметь: оценивать явления изобразительного и прикладных видов искусств; Владеть: терминологией, позволяющей вести художественно-эстетический анализ.
ПК-21	способностью использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства	Знать: основные памятники отечественного искусства; Уметь: логически рассуждать о возможностях дальнейшего развития отечественного искусства; Владеть: искусствоведческой терминологией, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.
ПСК-126	способностью использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения	Знать: памятники мирового искусства; Уметь: логически рассуждать о различных процессах, происходящих в истории современного искусства, культуры, кино и телевидения; Владеть: искусствоведческой терминологией, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 (мировая художественная культура) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1, 2 и 3 курсе в 1, 2, 4,5,6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 14 ЗЕ (504 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины
Б1.2.В.01 «Основы режиссуры»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов представления о режиссуре как об одном из основных факторов, способствующих созданию целостности экранного произведения, в частности, анимационного фильма и формирование способности использовать знания в области мировой и отечественной теории режиссуры в создании анимационного фильма.

Задачи дисциплины:

- изучить роль и значение режиссёра в творческом процессе;
- овладеть навыками взаимодействия и сотворчества со всеми участниками творческого процесса создания фильма;
- уметь анализировать анимационный фильм как произведения искусства;
- иметь представление об одухотворённости идей как об основном условии деятельности режиссера и художника в создании фильма;
- уметь разрабатывать действенную основу персонажа, в том числе через его дизайн;
- применять на практике художественный вкус, ощущение стиля и жанра;
- умение логически мыслить и аргументировать свою позицию;
- умеет поставить творческие задачи перед представителями смежных искусств;
- развить такие навыки, как чувство пространства и времени, темпа и ритма, овладеть вниманием, развить наблюдательность, фантазию и воображение.

Содержание дисциплины

Тема 1. Режиссура как вид творчества

Исторические корни становления режиссуры как вида творчества. Ритуалы – как своего рода плод режиссуры. «Режиссура» социального бытия, ее трансформация в театральное творчество.

Античный театр – своеобразный пролог к режиссерскому началу в театре. Выделение в античной эстетике оркестрики как особого вида пластических и хоровых игр. Устройство античного театра. «Хорег» как своеобразный режиссер-постановщик.

Режиссура как личностное творчество в Европейском театре. Возникновение сценической коробки – перенесение уличных театральных представлений в специально построенные здания. Фигура художника-декоратора в 17-19 веках в качестве функций режиссера-постановщика. Писатели-драматурги как своеобразные режиссеры своих произведений на театральных подмостках.

Мейнингенский театр - начало эры «режиссерского театра» в современном понимании этого слова. Деятельностью Р. Вагнера и Л. Кронегга – своеобразная революция в сценическом искусстве на рубеже 19 и 20 веков, Причины приведшие театральное искусство к пони-манию главенствующей роли режиссера в процессе создания спектакля.

Тема 2. Система К.С. Станиславского

Система К.С. Станиславского – фундамент теории и практики режиссерского творчества. Система как решение проблемы сознательного постижения творческого процесса. Изучение естественных законов жизни и природы. Подчинение творчества законам природы и умение применять их в своей собственной практике. Элементы творчества: воображение, внимание, способность к общению, чувство правды, эмоциональная память, чувство ритма.

Основные принципы системы К.С. Станиславского и взглядов В. И. Немировича-Данченко на творчество режиссера и актера. Принцип жизненной правды - основа реалистического искусства. Три правды: жизненная, социальная, художественная. Принцип сверхзадачи то, ради чего художник хочет внедрить свою идею сознание зрителя. Идеинность творчества, идейная активность. Сверхзадача — цель произведения. Принцип активности действия в образах и страстях, а не их изображение. Метод действенного анализа. Физическое действие как часть триединого действенного процесса (мыслительное, словесное, физическое действие).

Основные функции режиссера. Режиссер – организатор, творческий руководитель проекта, функциональное значение режиссера для организации творческого процесса. В чем выражается это направление в деятельности режиссера. Режиссер – толкователь (интерпретатор). истолкователь смысла, идеи драматургического материала, дающий направление целеустремленной творческой воли. Герменевтика – как наиболее распространенный метод интерпретации текста в деятельности режиссера. Интерпретация режиссером событий и фактов, поведения действующих лиц (персонажей), текста, ремарок и т.д. Режиссер – зеркало (педагог). Назначение данной функции ее роль в творческом процессе работы с актером (в анимационном искусстве - еще и с художником-мультипликатором). Режиссер – драматург. Взаимоотношение режиссера и драматурга в процессе работы над замыслом и его реализацией.

Режиссерский анализ сценария. Анализ творчества драматурга, исторической обстановки создания сценария; вскрытие фабулы, сюжета сценария; выявление стилевых и жанровых особенностей; изучение изображаемой в сценарии действительности. Определение исходных позиций сценарного материала. Фантазирование и проникновение в художественную ткань сценария. Поиск психологических мотивировок поведения персонажей в передаче и в отдельных сценах, поиск психологического камертона передачи отдельных сцен.

Режиссерский замысел. Определение темы и идеи, ее актуальности для современного зрителя. Идеино-образное представления о будущем произведении. Нахождение и определение художественного образа произведения конкретно – чувственного выражения его сверхзадачи. Поиск форм будущего произведения - процесс отбора средств выразительности.

Тема 3. Выразительные средства режиссуры

Компильативность в искусстве режиссера. Режиссура - искусство новых комбинаций средств выразительности в новых контекстах. Метод коллажа как объединение различной художественной информации в единое целое. Режиссер как катализатор искусства соучастников творческого процесса.

Композиция как специфический материал режиссерского искусства. Законы восприятия пространства и времени человеческой психикой. Композиция как выстраивание режиссером непрерывно тянущейся линия звука, рисунка или движения. Приведение всех элементов произведения к единому целому, во времени и пространстве. Закон типизации и отбора в композиции. Закон сочетания и сопоставления элементов. Закона контрастов. Приемы построения композиции. Виды композиций.

Интонация – как специфический материал режиссерского искусства. Интонация — специфическое средство художественного обобщения, выражения и передачи эмоционально насыщенной мысли с помощью пространственно-временного движения в его звучащей (голос, музыка) и зрительной (жест, мимика, пластика) форме.

Движения человеческого тела и голоса, как материал режиссерского и актерского творчества. Звуковая и визуальная интонация.

Пантомима и жест – одни из выразительных средств интонации.

Время как объект изображения и средство выразительности режиссера. Художественное время, как выразительный элемент. Понятия об эмпирическом времени, сюжетном времени и зрительском времени. Значение эмпирического времени для искусства кино. Сжатие, растяжение, фрагментирование длительностей, нарушение хронологии как киноприём временной выразительности. Режиссерские приемы условного обозначения времени и его деформации.

Мизансцена — одно из важнейших средств образного выражения режиссерской мысли. Функции мизансцены. Виды мизансцены. Стилистика, характер, графический рисунок и темпо-ритм мизансцены.

Атмосфера как одно из выразительных средств режиссуры. Понимание атмосферы как материальной среды, в которой живет, существует образ. Выразительные средства атмосферы. Атмосфера как эмоциональный настрой.

Темпо-ритм как выразительное средство режиссуры. Составные части понятия темпо-ритм. Темп — скорость чередования условно принятых за единицу одинаковых длительностей. Ритм — количественное соотношение длительностей, соотношение движений и остановок в пространстве и времени. Внешний и внутренний темпо-ритм. Монтаж как отбор и сочетание элементов, осуществляемых по законам композиции для решения определенной художественной задачи

Тема 4. Режиссер, его роль и значение в творческом процессе создания фильма

Сущность искусства кинематографии. Составляющие элементы кинематографической картины. Кадр. Сцена. Эпизод. Соединении и чередовании заснятых кусков между собой. Фиксирование самых выразительных и содержательных моментов движения и действия в кадре. Важность сочетания заснятых кусков в кинематографе.

Режиссура в кино — область профессиональной и творческой деятельности, направленной на эстетическую и смысловую организацию фильма как образного целого. Соподчинение всех компонентов содержательной формы создаваемого фильма: сценария, драматургии, операторской работы, актерской игры, изобразительных решений сюжетного материала художником, музыки фильма и т.д. Синтетический образ, фиксируемый в окончательной композиции кинопроизведения.

Основные выразительные средства экранной режиссуры. Сходство и различие театральной и кинорежиссуры. Мизансцена в театре и в кино (мизанкадр). Ракурс, план движения камеры и монтаж специфические художественные средства режиссуры кино. Композиция кадра, звуковой ряд, спецэффекты – языковые средства режиссера. Монтаж, организация материала – способ существования режиссера в искусстве кино.

Взаимоотношение художника и режиссера в процессе работы над фильмом. Главная задача работы режиссера и художника — организация пространства. Нахождение пространственного решения и смысловой пластической образности, умение «увидеть» сценарий и ощутить его в движении, в динамическом развитии. Планировки и опорные точки действия, и определения единой творческой позиции, единого смысла произведения.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1	способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Знать: – роль и место изобразительного элемента (дизайн персонажа, дизайн среды и т.д.) в художественной целостности фильма и уметь воплотить их в анимационном фильме Уметь: – использовать знания для формулировки и отстаивания собственной точки зрения на соотношение и смысл понятий «ценности бытия» и «ценности культуры» – применять разнообразные выразительные средства в постановочной работе: пластическую проработку, пространственное решение, музыку, свет, шумы
ПК-11	способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино	Знать: – профессиональной терминологией в области кино и, в частности, анимационного искусства Уметь: – выявлять и демонстрировать свои личностные и художественно-творческие установки, сочетать логическое и эмоционально-образное мышление, пластическое видение
ПК-13	способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	Уметь: – работать с литературой по искусству, киноискусству, отбирать нужные фрагменты текста, составлять тезисы, конспекты, искать цитаты и т.д., анализировать и систематизировать данные и делать соответствующие выводы
ПСК-108	способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Уметь: – мыслить категориями художественных образов в киноискусстве
ПСК-111	способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных	Знать: – о синтетической природе искусства кино и, в частности, анимации, его связи со смежными искусствами Уметь: – работать с литературой по искусству

	произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	
ПСК-113	способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	Уметь: – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике – различать различные жанровые и стилистические особенности произведения и применять их в своей работе Владеть: – навыками режиссера, такими, как чувство пространства и времени, темпа и ритма, навыками владения вниманием, наблюдательностью, фантазией и воображения
ПСК-130	способность владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства	Знать: – искусствоведческую терминологию Уметь: – владеть культурой мышления и культурой общения – выявлять и демонстрировать свои личностные и художественно-творческие установки, сочетать логическое и эмоционально-образное мышление, пластическое видение – грамотно составить и отстаивать свой замысел – применять знания основ режиссёры в творческом процессе создания анимационного фильма – мыслить категориями художественных образов в киноискусстве, действенными и событийными категориями

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 (мировая художественная культура) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 5 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 9 ЗЕ (324 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовая работа.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.01 «Рисунок»

Цель освоения дисциплины — приобретение студентами навыков изображения трёхмерного пространства и объёма на плоскости листа, овладение для этого различными графическими средствами и материалами для реалистического воспроизведения натурального материала.

Задачи дисциплины:

- изучение способов передачи простых и сложных форм в условном пространстве листа;
- использование выразительных средств рисунка как линия, светотень, тон, штрих. контраст и др;
- знакомство с произведениями мирового и отечественного изобразительного искусства в графике (репродукции, оригиналы);
- посещение музеев, выставок, выполнение копий с рисунков старых мастеров..

Содержание дисциплины

Тема 1. Натюрморт

Рисунок простых геометрических тел (куб, призма, цилиндр, пирамида и т.п.). Натюрморт из геометрических тел (2-3 предмета, сквозная прорисовка). Натюрморт из предметов быта (2-3

предмета с легкой проработкой тона). Рисунок шара. Натюрморт из предметов быта различных фактур и материалов, светотеневой (дерево, стекло, металл, ткань и т.п.). Рисунок драпировок. Рисунок предметов быта с драпировкой (мягкий материал). Рисунок крупных предметов быта (тематическая постановка).

Тема 2. Рисунок архитектурно-пластических форм

Рисунок гипсового орнамента геометрического характера (розетки, волюты и т.п.). Рисунок гипсового орнамента растительного характера (невысокий рельеф). Рисунок гипсового орнамента высокого рельефа (возможно в композиции с другими геометрическими фигурами или предметами, драпировкой). Рисунок античной капители (линейно-конструктивный рисунок). Рисунок гипсового маскалона, маски льва или несложной античной маски.

Тема 3. Рисунок гипсовой головы

Рисунок гипсовой обрубочной головы и черепа в одинаковых поворотах. Рисунок простой гипсовой античной головы (Дорифор, Венера, Диадумен, Антиной). Рисунок гипсовых слепков частей лица человека (Давида), 2-3 части. Рисунок маски Давида или Гомера. Рисунок анатомической головы (экорше) и черепа (или гипсовой головы) в одинаковых поворотах. Рисунок гипсовой головы со сложной моделировкой (Цезарь, Галл, Сенека, Сократ, Геракл и т.п.).

Тема 4. Рисунок головы человека

Кратковременный рисунок головы натурщика и черепа в одинаковом повороте. Кратковременный рисунок натурщика в 2-х поворотах (в 2-х ракурсах). Рисунок головы натурщика (оплечный) в сложном ракурсе (или в головном уборе).

Тема 5. Портрет с руками

Рисунок сидящего одетого натурщика с руками (портрет с руками). Рисунок нескольких гипсовых частей тела (рука, кисти рук, стопа и т.п.). Рисунок скелета человека. Кратко-временные рисунки человека с руками в разных ракурсах.

Тема 6. Рисунок полуфигуры человека

Рисунок гипсового торса (Лаокоон). Рисунок одетой полуфигуры. Рисунок обнаженной полуфигуры

Тема 7. Рисунок фигуры человека (конструкция, пластика)

Конструктивные наброски фигуры человека (2-3 коротких рисунка). Рисунок античной гипсовой фигуры

Тема 8. Рисунок фигуры человека (обнаженная, одетая)

Кратковременный рисунок обнаженной стоящей фигуры человека (вид спереди и сзади). Рисунок обнаженной и одетой фигуры человека в одной и той же позе (2 рисунка на од-ном листе) или длительный рисунок обнаженной фигуры в сложной позе (в ракурсе)..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-7	способность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения одетой или обнаженной полуфигуры, создав при этом полноценный художественный образ – навыками выполнения рисунка, раскрывающего во всей полноте пропорции, объём, пластику, устойчивость изображения обнажённой или одетой фигуры на формате листа при этом раскрывая трёхмерное пространство фигуры, тональное решение, определяющее художественные качества

		рисунка
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – иметь представление о тоне – иметь представление о ракурсе – иметь понятие о парных формах – основы пластической анатомии и уметь их использовать в построении человеческой фигуры в различных движениях – основы модульной структуры при рисовании фигуры человека <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – скомпоновать рисунок головы в листе – изображать части лица, применяя метод анатомического анализа – строить большую форму головы от общего к частному – определять и изображать связь головы, шеи и плечевого пояса – видеть и передавать характер модели – передавать характер живой головы – строить голову на основании анатомического анализа формы – уметь передать ракурс, сокращение формы в пространстве – пользоваться мягким материалом (уголь, сангина, сепия) – пользоваться выразительными особенностями светотеневой моделировки при рисовании – умение правильно передать освещенность головы и её частей – уметь правильно композиционно разместить общий силуэт портретируемого в формате листа – уметь проследивать связь головы с плечевым поясом и торсом, точно определять «посадку» головы с шеей на торсе – освоить строение и пластику видимых на портрете обнаженных конечностей человека (рук, кистей рук, стоп) – определять пропорциональные отношения головы с торсом, с руками – пользоваться штриховкой для передачи форм лица и рук, складок одежды, правильно распределять тон для выявления световых характеристик и глубины пространства
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания на двухмерной плоскости листа трехмерное пространство предметов натюрморта, соблюдая пропорции, конструкцию перспективное сокращение предметов и тональное решение натюрморта – навыками построения по законам перспективы и парности форм, симметрии, тональной разработки деталей и обобщения целостную архитектурно-пластическую форму – навыками построения головы, научиться строить большую форму от общего к частному, изображать части лица, применяя метод анатомического анализа и парности форм, передать характер модели – навыками создания на плоскости листа трёхмерное

		<p>изображение головы человека, активно выявляя объём и отдельные характерные черты головы конкретной модели</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения одетой или обнаженной полуфигуры, создав при этом полноценный художественный образ – навыками выполнения рисунка, раскрывающего во всей полноте пропорции, объём, пластику, устойчивость изображения обнажённой или одетой фигуры на формате листа при этом раскрывая трёхмерное пространство фигуры, тональное решение, определяющее художественные качества рисунка
ОПК-3	<p>способность применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками построения головы, научиться строить большую форму от общего к частному, изображать части лица, применяя метод анатомического анализа и парности форм, передать характер модели – навыками создания на плоскости листа трёхмерное изображение головы человека, активно выявляя объём и отдельные характерные черты головы конкретной модели – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения одетой или обнаженной полуфигуры, создав при этом полноценный художественный образ – навыками выполнения рисунка, раскрывающего во всей полноте пропорции, объём, пластику, устойчивость изображения обнажённой или одетой фигуры на формате листа при этом раскрывая трёхмерное пространство фигуры, тональное решение, определяющее художественные качества рисунка
ПК-16	<p>способность преподавать дисциплины (модули) по основам написания рисунка и живописи и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – иметь представление о тоне – иметь представление о ракурсе – иметь понятие о парных формах – основные принципы построения головы человека – основные плоскости, определяющие форму головы – конструктивные анатомические особенности

	<p>организациях, осуществляющих образовательную деятельность</p>	<p>верхней части тела человека</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – грамотно компоновать натюрморт, правильно определять его местоположение в пространстве – достоверно передавать пропорции и характер предмета, строить предметы методом сквозной прорисовки, соподчинять главное и второстепенное – пользоваться средствами линейной и воздушной перспективы – «лепить» форму предмета в пространстве средствами светотени – передать материальность предметов, характер складок драпировок – рисовать сложную форму симметричного и асимметричного орнамента – передавать красоту и выразительность пластической формы – передать красоту и ритм архитектурно-пластических форм – использовать средства передачи освещения (светом, тоном, линией)
<p>ПСК-107</p>	<p>свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, 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 их выразительных средств</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные формы движения конечностей относительно торса – основные пропорции фигуры человека – основы пластической анатомии и уметь их использовать в построении человеческой фигуры в различных движениях – основы модульной структуры при рисовании фигуры человека <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – конструктивно рисовать движения человеческого торса и конечностей по представлению и по памяти – правильно определять взаимное размещение в пространстве головы, торса и верхних конечностей и правильно конструктивно передавать его на листе – достоверно определять скелетную конструкцию в образовании форм торса и сочленение его с головой, пользоваться знанием костной основы при построении внешних форм фигуры – правильно определять постановку и опору тела при рисовании стоящей фигуры – правильно определять постановку фигуры на плоскости в покое и движении – ставить рисунок фигуры на плоскости – передавать ракурс фигуры, движение в пространстве, возникающие при этом иллюзорные сокращения форм – применять знания, полученные на занятиях пластической анатомии – рисовать фигуру человека объемно-конструктивным методом, «лепить» форму тоном – рисовать фигуру человека по памяти и по представлению – выявить взаимосвязь между фигурой и пространством, выявить главное и второстепенное при рисовании фигуры и портрета, определять конструктивное строение фигуры через одежду, лепить форму светом и тоном

ПСК-108	<p>способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками построения головы, научиться строить большую форму от общего к частному, изображать части лица, применяя метод анатомического анализа и парности форм, передать характер модели – навыками создания на плоскости листа трёхмерное изображение головы человека, активно выявляя объём и отдельные характерные черты головы конкретной модели – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения портрета, гармонично объединив голову, плечевой пояс, торс и руки в определённом движении в единую композицию, используя штриховку создать полноценный художественный образ – навыками изображения одетой или обнаженной полуфигуры, создав при этом полноценный художественный образ – навыками выполнения рисунка, раскрывающего во всей полноте пропорции, объём, пластику, устойчивость изображения обнажённой или одетой фигуры на формате листа при этом раскрывая трёхмерное пространство фигуры, тональное решение, определяющее художественные качества рисунка
---------	---	---

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
 Дисциплина изучается с 1 по 5 курс с 1 по 10 семестр.
 Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 24 ЗЕ (864 час.).
 Виды учебных занятий: *практические занятия, самостоятельная работа.*
 Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.02 «Живопись»

Цель освоения дисциплины — освоение методами изображения окружающей предметно-пространственной среды средствами живописи, а именно — решение колористических задач в тесной связи с моделировкой формы, тоном, материальностью.

Задачи дисциплины:

- развитие наблюдательности, фантазии и воображения;
- применение на практике художественного вкуса, ощущение стиля;
- изучение свойств живописных материалов, их возможности;
- использование различных приёмов выполнения живописных работ.

Содержание дисциплины

Тема 1. Художественные материалы, техника и технология живописи

Свойства красок. Свойства бумаги. Кисти и палитры. Технические приемы создания живописных работ. Метод лессировки, аля-прима.

Тема 2. Методы работы над живописным изображением натюрморта

Композиционно-пластическое решение живописной работы. Ведение работы от общего к частному и от частного к общему. Передача больших цветовых и тональных отношений с учётом условий среды и освещения.

Освещение – верхнее, боковое. Светотень (блик, свет, полутон, тень, рефлекс). Колорит. Силуэт. Пятно. Локальные цвета. Большие цветовые и тональные отношения.

Передача формы и материальности элементов постановки средствами академической живописи. Пластическая связь предметов. Фактура, пропорции, пространство.

Решение формата. Передача пропорций и пластической связи предметов. Колорит. Композиционно-пластическое решение листа.

Решение задач пропорций и фактуры элементов постановки. Передача характера элементов. Материальность. Выразительность композиции формата.

Передача световоздушной среды. Выразительность композиции. Пластическая связь между элементами. Выявление разницы близко окрашенных цветов. Связь и разница между цветами. Тональная и цветовая насыщенность постановки.

Передача материальности предметов через цветовую моделировку форм. Уметь ставить учебные задачи и освещать этапы выполнения задания.

Декоративное решение постановки. Композиционная выразительность.

Передача материальности с учётом условий среды и состояния освещённости. Изучение технологии художественных материалов. Свойства красок. Свойства бумаги. Кисти и палитры. Технические приемы создания живописных работ.

Тема 3. Методы работы над живописным изображением человека

Композиционно – пластическое решение живописной работы. Ведение работы от общего к частному и от частного к общему. Передача больших цветовых и тональных отношений с учётом условий среды и освещения. Передача характера модели. Конструктивный рисунок. Анатомический анализ формы.

Решение сложной формы в пространстве. Передача тепло-холодности освещения. Пропорции, характер, освещение, колорит. Овладение профессиональным мастерством. Умение самостоятельно и последовательно вести живописную работу с целью дальнейшего применения этих навыков в педагогической деятельности.

Обнажённая модель. Цельность решения на основе разработки деталей и большой формы. Уметь ставить учебные задачи и освещать этапы выполнения данного задания.

Фигура в интерьере. Боковое освещение. Светотеневой контраст. Сложная форма в пространстве.

Портрет с руками. Выявление характера сложной формы.

Тема 4. Методика преподавания дисциплины

Методика преподавания дисциплины по основам рисунка и живописи в организациях, осуществляющих образовательную деятельность. Изучение педагогических методов планирования и проведения практических занятий по рисунку и живописи с учётом уровня подготовки обучающихся..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-7	способность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала.	Уметь: – организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. Владеть: – культурой мышления и культурой общения; – профессиональной терминологией в области живописи.
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность	Уметь: – работать с научной литературой и с литературой по изобразительному искусству, обрабатывать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; – применять знания основ живописи в творческом процессе создания анимационного фильма.

	композиционного мышления.	
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – закономерности построения художественной формы; – химические и физические свойства красок и применять их на практике <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – изображать объекты предметного мира средствами академической живописи.
ОПК-3	способность применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности.	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности; – пользоваться многообразием изобразительных и выразительных средств живописи; – пользоваться полученным опытом для воплощения авторского замысла в творчестве.
ПК-16	способность преподавать дисциплины (модули) по основам написания рисунка и живописи и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы планирования и проведения практических занятий по рисунку и живописи с учётом уровня подготовки обучающихся. – педагогические принципы обучения изобразительному искусству в образовательных учреждениях; – методы планирования и проведения учебно-воспитательной работы; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно разрабатывать темы уроков по изобразительному искусству; – методически правильно планировать их составные части; – подробно излагать содержание урока с учетом возрастных особенностей учащихся; – использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности; – самостоятельно составлять планы проведения уроков, внешкольных и внеклассных мероприятий по изобразительному искусству; – изготавливать иллюстрации, плакаты, таблицы, презентации, макеты, схемы; – доступно излагать материал, четко ставить учебные задачи и освещать этапы выполнения задания.
ПСК-107	свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональным мастерством при создании на высоком художественном уровне авторских

	действительности, 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 их выразительных средств.	произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств.
ПСК-108	способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – историю мирового искусства и опыт выдающихся педагогов-художников; – теоретические и практические основы изобразительной грамоты. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области анимации и компьютерной графики.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается с 1 по 5 курс с 1 по 10 семестр.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 22 ЗЕ (792 час.).

Виды учебных занятий: *практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.03 «Основы композиции»

Цель освоения дисциплины — выработка у студентов сознательного подхода к творческой работе при создании образа, получение ими знаний в области художественного формообразования, развитие эстетического вкуса.

Задачи дисциплины:

- освоение студентами метода решения простых композиционных учебных формальных задач.

Содержание дисциплины

Общее определение композиции, смысловые характеристики. Характеристика цветового композиционного пространства. Характеристика текстурного, фактурного, метрического, шаблонного пространства. Создание графического образа. Стилизация и трансформация. Характеристика мерного пространства. Понятие модуля, пропорции модульного пространства. Масштаб. Основные средства выявления композиции: контраст, нюанс, тождество. Изучение классических композиционных решений. Анализ выполнения тематической сюжетной композиции.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды	Содержание	Перечень планируемых результатов обучения по
------	------------	--

компетен- ций	компетенций	дисциплине
ОК-1	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;	Знать: - главные признаки композиции; - типы композиции; - формы композиции; - понятие о художественной ассоциации;
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Знать: - о влиянии цвета и других средств композиции на ассоциативное восприятие; - этапы работы над композицией.
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	Знать: - цветовой строй картины и колористическую характеристику произведения; - приемы и средства, которыми пользовались мастера;
ПК-1	способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: - пользоваться всеми средствами художественной выразительности; - обобщать предметные и обусловленные цвета в заданный колорит;
ПСК-107	свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области	Уметь: - грамотно компоновать изображение по законам композиции; - передавать средствами композиции обобщенные ощущения от реального мира;

	графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств.	
ПСК-108	способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики.	Уметь: - создавать творческие композиционные работы. Владеть: - профессиональной терминологией в области композиции.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 6 ЗЕ (216 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовая работа.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.04 «Техника быстрого рисунка»

Цель освоения дисциплины — приобретение навыка передачи форм, пропорций, объема, пространственного положения предмета, психологического состояния человека, эстетической сущности окружающей действительности в набросках и зарисовках.

Задачи дисциплины:

- изучение и реалистическое изображение предметов быта;
- изучение и реалистическое животного мира;
- поиск наиболее правдоподобного и отвечающего общим целям произведения положения фигур в пространстве;
- изучение закономерностей линейной и воздушной перспектив, конструктивного строения предметов, светотени;
- поиск психологической характеристики и раскрытие внутреннего мира героев;
- выявление соответствующих замыслу рисующего черт лица, поиски позы, жеста и мимики.

Содержание дисциплины

Тема 1. Основы быстрого рисунка

Теоретические основы быстрого рисунка. Разновидности набросков и зарисовок. Роль наброска в педагогической деятельности преподавателя изобразительного искусства. Способы выполнения набросков и зарисовок. Роль набросков и зарисовок в работе над композицией. Наброски и зарисовки как средство создания эскизов персонажей и раскадровки.

Тема 2. Натюрморт

Зарисовки бытовых предметов, овощей, фруктов, цветов. Натюрморт из геометрических тел (2-3 предмета, сквозная прорисовка). Овладение методикой сквозной прорисовки геометрических тел, создание группы обобщенное и цельное восприятие. Зарисовки предметов разных по форме и материалу. Нахождение выразительной композиции предметов, передача пластического, пространственного и тонального единства натюрморта, используя светотеневое решение.

Тема 3. Интерьер

Зарисовки интерьера, архитектурные зарисовки и зарисовки пейзажа.

Натюрморт в интерьере. Построение пространства, используя методы линейной перспективы и приемов светотени, выявление осей и парности элементов формы. Глубокий интерьер. Нахождение

пропорций интерьера, перспективы составляющих её элементов, передача объема с помощью светотени.

Тема 4. Животные. Птицы

Зарисовки животных и птиц. наброски чучела птицы с натуры в разных ракурсах. наброски птиц по памяти, по представлению. наброски диких животных с натуры, по памяти и представлению.

Тема 5. Человек.

Зарисовки фигуры человека. наброски в интерьере. Выявление характера движения, пропорций изображаемого. Чувство пространства. наброски и зарисовки в экстерьере..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Знать: <ul style="list-style-type: none"> – разновидности набросков и зарисовок – роль наброска в педагогической деятельности преподавателя изобразительного искусства – способы выполнения набросков и зарисовок – роль набросков и зарисовок в работе над композицией
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – набросками и зарисовками как средством изучения и эстетического освоения объектов изображения
ПК-1	способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – выполнять зарисовки бытовых предметов, овощей, фруктов, цветов – выполнять наброски интерьера, архитектурные зарисовки и зарисовки пейзажа – выполнять наброски и зарисовки животных и птиц – выполнять наброски и зарисовки человека
ПСК-107	свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление	Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – применять материалы, используемые в набросках

	выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств	
ПСК-108	способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Владеть: – набросками и зарисовками как средством создания эскизов персонажей и раскадровок

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП. Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре. Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).
Виды учебных занятий: *практические занятия, самостоятельная работа, курсовой проект.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовой проект.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.05 «Цветоведение»

Цель освоения дисциплины — воспитание у студентов качеств, необходимых для решения ряда колористических задач, возникающих в процессе практической и творческой деятельности, таких как понимание закономерности построения цветовых гармоний и умение их свободно использовать, развивая творческую индивидуальность, чувство нового в цветовых композициях.

Задачи дисциплины:

- обучение основам законов цветоведения;
- обучение умениям визуально анализировать гармонию цветовых отношений;
- формирование навыков свободно пользоваться цветовой гармонией в творческой и практической деятельности.

Содержание дисциплины

Общие сведения о цвете и колористике. Физическая природа цвета. Спектр. Восприятие цвета. Свойства цвета. Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Светлота. Цветовой тон. Насыщенность. Смещение цветов. Контраст цветов. Теплые и холодные цвета. Цветовой круг. Построение основного цветового круга из четырех нейтральных цветов – синего, красного, желтого и зеленого, лежащих на противоположных концах взаимно-перпендикулярных диаметров, и, двадцати промежуточных тонов. Построение системы из пяти цветовых кругов, различных по насыщенности. Построение гармонических сочетаний цветов. Родственные сочетания. Родственно-контрастные сочетания. Контрастные сочетания. Однотоновые сочетания.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и	Знать: - психологическое и физиологическое влияние цвета; уметь:

	фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	-определять свойства поверхности объекта, источника света, материала
ПК-1	способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Знать: -выразительные возможности работы с цветом; -основы взаимодействия формы и цвета; уметь: -применить эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы в процессе создания персонажа и окружения; владеть: -навыками колористической интерпретации образов.
ПСК-107	свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, 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 их выразительных средств	Знать: -техника авторские произведения, используя теоретические, практические знания и навыки;

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.06 «Фотография»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части аппаратных средств фотографии; изучение базовых принципов композиции; изучение основ работы студийного освещения и методики комбинированных

съемок; рассмотрение творчества современных фотографов, выявление тесной взаимосвязи фотографии и кино.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о технических основах фотографии;
- получение знаний о базовых средствах композиции и управления вниманием зрителя;
- получение умений фотосъемки, в том числе со студийным освещением;
- получение знаний о современной фотографии как области искусства.

Содержание дисциплины

Тема 1. Основное устройство фотоаппарата

Принципы формирования фотоизображения. Основные конструктивные части фотокамеры: оптическая система, светочувствительный элемент, видоискатель. Экспозиция. Классификация современных цифровых фотоаппаратов. Камерофоны. Компактные фотоаппараты. Зеркальные цифровые камеры. Среднеформатные цифровые камеры. Цифровые задники. Крупноформатные фотокамеры. Видоискатели. Эффект параллакса.

Устройство цифрового фотоаппарата. Видоискатель. Матрица или пленка. Жидкокристаллический монитор. Объектив. Байонет.

Матрицы. Электронно-цифровые преобразователи. Технологии матриц: ПЗС и КМОП. Альтернативные матрицы. Размеры матриц. Кроп-фактор. Чувствительность. Интерполяция. Динамический диапазон. Аналогово-цифровой преобразователь. Процессор. Затвор. Выдержка. Шумы.

Тема 2. Оптические системы

Оптические системы. Устройство объектива. Аберрации. Конструктивные особенности объективов. Основные характеристики объективов. Фокусное расстояние. Угол обзора. Диафрагма. Перспективные искажения. Классификация объективов по фокусному расстоянию: короткофокусные, нормальные, длиннофокусные. Макро-объективы. Шифт-объективы. Центральный затвор. Асферические линзы. Объективы с постоянным и переменным фокусным расстоянием. Коэффициент оптического увеличения. Кроп-фактор. Эквивалентное фокусное расстояние. Как читать маркировку объектива.

Тема 3. Основы работы фотокамеры

Четкость изображения. Фокусировка. Автофокус. Ручная фокусировка. Активный и пассивный (TTL) автофокус. Стабилизаторы изображения. Предварительный подъем зеркала. Глубина резко изображаемого пространства (ГРИП). Увеличение и уменьшение ГРИП. Гиперфокальное расстояние. Максимальная глубина резкости. Глубина резкости в макро-съемке. Точки фокусировки. Экспозиция. Экспозамер: выдержка и диафрагма. Экспозамер: матричный, центрально-взвешенный и точечный. Величина экспозиции (EV). Замер экспозиции по яркости и по освещенности. Экспонетры. Серая карта. Экспокоррекция. Динамический диапазон. Бреке-тинг. Расширение динамического диапазона. Технология HDR. Ошибки экспозиции. Гистограмма. Режимы экспозиции. Ручные режимы экспозиции. Ручной режим. Программный режим. Приоритет диафрагмы. Приоритет выдержки. Автоматические режимы экспозиции. Режимы «портрет», «пейзаж», «ночная съемка», «спорт». Цвет и свет. Цветовая температура. Баланс белого. Режимы корректировки баланса белого: автоматика, «предустановки» и ручная калибровка. Сложные условия освещения.

Тема 4. Форматы графических файлов в цифровой фотографии

Форматы записи изображения. Формат JPEG. Формат TIFF. Формат RAW. Интерполяция. Увеличение и уменьшение изображения. Обзор программ для обработки формата RAW: Camera RAW, Aperture, Capture One Pro, DxO Optics Pro, RAW Developer. Исправление ошибок экспозиции. Расширение динамического диапазона. Исправление баланса белого. Подавление шумов. Повышение резкости.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности	Знать: – принципы получения фотоизображений и – технические основы фотографии – основные законы композиции и психологии восприятия Уметь:

	выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	– фиксировать явления окружающей действительности посредством фотографии – использовать арсенал композиционных приемов для проявления креативного мышления Владеть: – навыками анализа композиционных средств и приемов в современной фотографии
ПК-1	Способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: – формулировать творческий замысел и излагать идею средствами фотографии Владеть: – навыками анализа композиции кадра в кино для прочтения авторского замысла
ПСК-108	Способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Знать: – основные приемы управления вниманием через композицию для создания произведений в области анимации и компьютерной графики Уметь: – наблюдать и фиксировать явления окружающей действительности через художественные образы в фотографии
ПСК-112	Способность применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения	Знать: – принципы работы освещения в студии – методику съемки на хромакее Уметь: – настраивать и использовать студийное освещение – снимать изолированные объекты на хромакее Владеть: – навыками съемки предметов и текстур с использованием освещения – навыками портретной съемки
ПСК-132	Способность дать профессиональную консультацию в сфере художественной деятельности, в сфере киноискусства и телевидения, провести художественно-эстетический анализ и оценку работ художников кино и телевидения	Уметь: – провести художественно-эстетический анализ произведения в области анимации и кино с точки зрения композиции кадра и операторской работы

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре.
Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).
Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Б1.3.Б.07 «Пластическая анатомия»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в пластической анатомии человека и животных, изучение всемирного и русского искусства, в частности скульптуры и значение пластической анатомии в изображении человека и животного, изучение техники работы над анатомией человека и животных в скульптуре, изучение конструктивных особенностей фигуры человека и животного, рассмотрение технических средств выражения пластики тела в скульптуре.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о рабочем месте и инструментах в кабинете пластической анатомии;
- получение знаний о способах выражения в пластических материалах фигуры человека и животного.
- получение умений выразить в пластическом материале образ человека и животного.
- получение умений для решения задачи изображения человека и животного в движении и в покое.

Содержание дисциплины

Тема 1. Основы пластической анатомии

История развития пластической анатомии. Пластическая анатомия, её прикладные задачи, методы изучения и место в изобразительном искусстве.

Общий обзор внешних форм человеческого тела и основные принципы его построения. Полярность, симметрия, сегментация. Положение тела в пространстве, главнейшие оси и плоскости. Возрастные, половые и индивидуальные особенности внешних форм тела.

Методы изучения пластической анатомии в древности, в эпоху Возрождения, академическая школа изучения пластической анатомии

Тема 2. Скелет человека

Конструктивные особенности костной системы конструктивные особенности черепа. Костная основа и соединения туловища. Позвоночный столб, его строение и функции. Особенности позвонков в разных отделах. Крестец и копчик. Общее количество позвонков и их изменения. Грудная клетка и составляющие ее элементы. Ребра истинные и ложные. Грудина, её части, положение грудины. Индивидуальные особенности грудной клетки.

Конструктивные особенности черепа и становление его формы в индивидуальном и историческом развитии. Функциональные особенности черепа и его деление на мозговой и лицевой отделы. Костные элементы лицевого отдела. Костные элементы мозгового отдела. Общая форма и деформация черепа. Половые и индивидуальные особенности черепа. Сравнительная характеристика черепа человека и животного.

Скелет и соединения плечевого пояса. Особенности соединения плечевого пояса и грудной клеткой. Индивидуальные и возрастные особенности плечевого пояса. Скелет и соединения тазового пояса. Безыменные кости и их значение и форма. Соединение с крестцом Пластическое значение таза. Половые особенности.

Тема 3. Мышечная система

Мышечная система человека, конструктивные особенности мышечной системы, мимические мышцы. Мускулатура и ее значение в формировании головы. Мимические мышцы и их роль в выражении чувств. Особенности мимических мышц в их креплении, группировке. Мимика в области рта, носа, глаз. Пластическое значение жевательной мышцы. Пластическое значение деталей головы. Орган зрения. Глазное яблоко, его построение и положение в глазнице. Нос и его строение. Строение ушной раковины. Пропорции головы и лица.

Мускулатура шеи. Общая форма шеи, возрастные особенности и половые особенности. Поверхностные мышцы шеи их строение и функции. Пластика шеи при различных её движениях.

Мускулатура спины. Поверхностные мышцы спины, их строение, функции и практическое значение. Общая форма спины при основных движениях туловища. Пластика поясничной области Поясничный и крестцовых ромбы. Поясничный треугольник.

Мускулатура груди и плечевого пояса. Собственно мышцы груди. Задняя группа мышц плечевого пояса и их связь с лопаткой. Передняя группа мышц плечевого пояса. Пластика груди при различных движениях. Половые и возрастные особенности формы груди.

Мускулатура живота и тазового пояса. Передние и боковые мышцы живота, их строение, функции и пластическое значение Возрастные и половые особенности формы живота. Белая линия живота, пупок, лобок. Паховая (пупартовая) связка, как граница таза. Строение, функция и

пластическое значение наружных и внутренних мышц таза. Пластика ягодичных мышц при постановке фигуры на одну ногу. Пропорции туловища.

Мускулатура верхних конечностей. Мышцы плеча, их расположение, функции и пластическое значение. Передняя и задняя группы мышц, как активные факторы движения. Мускулатура предплечья и общая его форма при пронации и супинации. Конструктивные особенности пластики верхних конечностей.

Мускулатура нижних конечностей. Мышцы бедра. Моторная и локомоторная функции бедра. Работа мускулатуры ноги в смешанном режиме. Бедренный треугольник, передняя и задняя бедренные борозды. Надколенный валик. Мышцы голени. Ахилесово сухожилие. Пластика ноги при движении. Пропорции ноги.

Тема 4. Значение пластической анатомии

Пластическая анатомия и ее значение в изображении человека в анимации. История развития пластической анатомии. Изображение человека и искусстве Египта, в Средневековье, в эпоху Возрождения, академическая школа в России 19 века.

Тема 5. Анатомия животных

Основные конструктивные особенности костной и мышечной системы лошади. Основные конструктивные особенности костной и мышечной системы льва. Характерные различия человека от животного.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	<p>способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современное оборудование и инструменты скульптура для лепки скелета и экорше – конструктивные особенности построения головы человека, фигуры человека, контрапост, основные различия человека, животного – закономерности сокращения мышц при движении тела человека – основные формообразования в пластической анатомии – принципы выражения в пластической массе костной и мышечной системы человека – современные методы в пластической анатомии – знать конструктивные особенности пластики человеческого тела и животного – характерные особенности тела человека <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить в пластической массе фигуру человека, животного – выразить фигуру человека в движении – применять знания мимики лица – вылепить портрет человека – выполнить краткосрочный этюд животного <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – скульптурными инструментами и оборудованием для лепки фигуры человека
ПСК-110	<p>способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять знания конструктивные особенности человеческого тела и животного в процессе разработки персонажей анимационных фильмов <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основами пластической анатомии для изображения в скульптуре персонажа анимационного фильма в покое и движении

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 1 и 2 курсе со 2 по 3 семестр.
Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).
Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.08 «Пластическая моделирование»

Цель освоения дисциплины:

- формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических владений пластическим материалом и умение выразить в трехмерном моделировании предметы и формы окружающей среды и их взаимодействие.

- изучение всемирного и русского искусства, современного искусства в частности скульптуры и значение формообразований в изображении человека, животного и архитектурно пространственной среды;

- изучение законов природных формообразований

- изучение взаимодействий объемов и ритмов форм в природе, в фигуре человека и животного;

- рассмотрение технических средств выражения пластики природных форм в скульптуре.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о рабочем месте и инструментах в кабинете скульптуры

- получение знаний о способах выражения в пластических материалах природных формообразований, ритмов форм и взаимопроникновений, взаимосвязи пространства и формы, значение эмоционального начала в изображении природных формообразований.

- получение умений выразить в пластическом материале образы окружающей среды, человека и животного, гармонического соединения человека и природы.

- получение умений для решения задачи изображения природных окружающих формообразований и ритмов.

Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в теорию и практику пластического моделирования. Знакомство с рабочим местом скульптора, инструментами, каркасами.

Введение в теорию и практику скульптуры и пластического моделирования. Понятие объемная скульптура и рельеф. Отличие круглой скульптуры от рельефа. Знакомство с материалами, инструментами и оборудованием скульптурного класса. Скульптурный станок, подиум для модели, стеки и петли для лепки, щит для лепки рельефов, доски, глаголи и проволочный каркас для круглой скульптуры, деревянные крестики удержания пластилина в скульптуре. Знакомство с пластилином. Значение плинта в круглой скульптуре, в частности в натюрморте. Первые понятия о композиции в круглой скульптуре. Соотношение масс предметов. Точные характеристики форм предметов. Теоретическое знакомство с понятием формообразование, ритмы форм в природе. Знакомство с образцами мировой современной скульптурой. Просмотр иллюстративного материала и видео. Лепка шара. Изучение формообразования в природе. Клаузура. Лепка шара без скульптурных инструментов. Шар в искусстве.

Тема 2. Изучение законов природных формообразований

Лепка зерна в увеличенном масштабе. Конструктивные особенности природной формы в данном случае зерна, семечки, ореха. Архитектоничность и монументальность природной формы, в данном случае зерна, семечки, ореха.

Тема 3. Изучение взаимодействия двух форм

Пластические особенности взаимодействия двух природных форм. Образцы наблюдаемые в природе. Птичье гнездо с яйцом, пингвин с детенышем. Подчинение одной формы другой, контрастность между малой формы и большой.

Тема 4. Взаимодействие пространства и формы

Изображение наблюдаемого взаимодействия пространства и формы. Отверстие в обкатанном морем камне, ажурные отверстия в изъеденном листе, пространственные объемы, объединяющие две формы. Аналогичные примеры природных взаимодействий форм в искусстве современных художников.

Тема 5. Ритмы природных формообразований

Пластические ритмические композиции, основанные на природных явлениях. Изображение горизонтальных повторяющихся объемов: полет стаи птиц, движение стаи рыб, горизонтали слоистой

скальной породы. Вертикальный ритм деревьев в лесу, вертикальный рост всходов растений на поле, круговые движения волн на воде. Ритмическое падение капель.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	<p>способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные пластические закономерности в формообразовании тела человека – принципы выражения в пластической массе конструкций объемных форм окружающей среды – современные методы в скульптуре – знать конструктивные особенности пластики в авангардной скульптуре – характерные особенности тела человека <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить в пластической массе фигуру человека, животного – выразить фигуру человека в движении – применять знания мимики лица – вылепить портрет человека – выполнить краткосрочный этюд животного
ОПК-2	<p>способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современное оборудование и инструменты скульптура для (31); – конструктивные особенности построения различных формообразований, влияние и проникновение одной формы в другую (32); – закономерности формообразований в природе (33);
ПСК-107	<p>свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, 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 их выразительных средств</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить в пластической массе фигуру человека, животного (У1); – выразить фигуру человека в движении (У2); – применять знания мимики лица (У3). – вылепить портрет человека (У4); – выполнить краткосрочный этюд животного (У5). <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – скульптурными инструментами и оборудованием для лепки фигуры человека (В1);
ПСК-108	<p>способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить в пластической массе фигуру человека, животного (У1);

	действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	– выразить фигуру человека в движении (У2); – применять знания мимики лица (У3). – вылепить портрет человека (У4); – выполнить краткосрочный этюд животного (У5).
ПСК-110	способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении	Уметь: – применять знания конструктивных особенностей формообразований и природных объемов разработки персонажей анимационных фильмов (У6); Владеть: – основами пластической выразительности природных явлений для изображения в скульптуре персонажа анимационного фильма в покое и движении (В2).

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 2 и 3 курсе со 4 по 5 семестр.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 7 ЗЕ (252 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.09 «Техника и технология графических материалов»

Цель освоения дисциплины — изучение различных графических техник изображения, необходимых для создания оригинальных творческих композиций и образно-стилистических характеров.

Задачи дисциплины:

- изучение композиционных задач — лаконичность языка графики, путь от реальности к условности и декоративности через различные графические приёмы и техники изображения, диапазон которых — от осознанности фактуры до выразительности контура и силуэта с выявлением характера структуры предметного изображения.

Содержание дисциплины

Тема 1. Тонкое перо

Штриховка без нажима в одну сторону; штриховка без нажима перекрестная. Сплошное перекрестывание штрихов в разных направлениях. Штриховка с нажимом (может быть в одном направлении, может быть с различным перекрёстыванием). Равномерное распределение точек, изображение текстурной поверхности. Создание иллюзии объёмной формы с использованием тел вращения (шар, цилиндр, конус и др.).

Тема 2. Стилизация природной формы

Иллюзорный или реалистический рисунок (карандаш, акварель, гризайль, мягкие материалы: уголь, сепия, сангина и др.). Силуэтное решение композиции (тушь, гуашь, кисть). Варианты работы тонким пером (тонкое перо, тушь). Декоративное решение композиции (гуашь, кисть, гелиевые ручки и др.). Тональная графика (гуашь, кисть). Граттография или процарапывание (грунтованная бумага, инструмент для процарапывания).

Тема 3. Тональная графика

Натюрморт в технике гризайли. Натюрморт в технике декоративной графики.

Тема 4. Графическое преобразование композиции

Реалистический рисунок или акварель (гризайль). Обобщённое плоскостное решение композиции в два тона. Решение композиции в технике работы пером (линейная графика, штриховка, фактура, текстура). Работа в технике граттографии (процарапывание).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды	Содержание	Перечень планируемых результатов обучения по
------	------------	--

компетен- ций	компетенций	дисциплине
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Знать: – знать виды графических материалов, возможности их применения на практике – знать зависимость графических техник, их стилистики от природы и структуры художественных материалов – графические изобразительные средства (графитный карандаш; тушь, перо; мягкий материал, печатные виды графики) и достигаемых с их помощью выразительных эффектов (линия, пятно, штрих и т.д.) – знать способы и последовательность ведения работ различными графическими материалами, способы их сочетания в целях наилучшей технической реализации творческого замысла, выявления главных художественных качеств произведения
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Знать: – причины разрушения и способы сохранения художественных произведений Уметь: – применять знания графических материалов и техник на практике при решении учебных и творческих задач
ПСК-109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Владеть: – приемами графической моделировки и передачи различных фактур и текстур для осуществления творческого художественного замысла в анимации и компьютерной графике

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.10 «Цифровая живопись»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков создания электронных изображений, полученных не с помощью рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; технологиях и способах цифровой живописи и рисования.

Задачи дисциплины:

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях цифрового рисования и живописи;
- получение практической подготовки в области создания графических проектов;
- развитие у студентов интуитивных способностей к художественно-образному и абстрактному

мышлению.

Содержание дисциплины

Раздел I Основы CG рисунка и живописи

Тема 1. Идея в иллюстрации. Алгоритм генерирования идей в иллюстрации. Методы генерации новых идей. Виды иллюстраторской работы. CG-художники. Реф-лист: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Mood board (доска настроения). Психология зрительного восприятия.

Тема 2. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.

Графический планшет для CG-художника.

Инструментальные и программные средства для CG рисования и живописи. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования. Слои и режимы смешивания. Функции цветовой и тоновой коррекции. Искажения. Марионеточная деформация. Работа с графическим планшетом. Инструменты рисования и раскрашивания.

Тема 3. Цифровое рисование и цифровая живопись.

Приемы штрихового рисования и живописи. Этапы работы. Комбинирование техник. Инструменты, методы, техники. Смешивание цветов. Экранное смешивание цветов кистью. Создание палитры, имитирующей палитру художника. Ошибки цифровой живописи.

Стили, инструменты и техники в CG рисунке и живописи.

Техники рисования. Линейная графика. Пятновая графика. Контурные наброски. Визуальный вес и линии. Форма. Очертание. Техника работы кистью и ластиком. Техника сглаживания тонов и границ. Создание точных контуров. Техника рисования оттенками серого. Создание набросков тонами. Техника работы мягкой и твердой кистями. Типы мазков кистью. Тонированный холст.

Работа с цветом. Психология зрительного восприятия. Цветовые схемы. Натуральные цветовые схемы. Относительность цветов. Цветовой контраст. Инструменты для выбора цвета. Микширование цвета. Техники раскрашивания. Техники добавления светотени.

Раздел II Направления CG

Тема 4. Объемный свет. Текстурирование.

Объемный свет. Форма, тон и свет. Параметры тени. Свето-воздушная перспектива. Источники света. Рисование объемного света. Рисование объемных теней. Цвет и воздух. Детали (пыль). Техника Ambient occlusion – метод глобального фонового или непрямого затенения объектов.

Эффекты, материалы, текстуры и фактуры.

Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов.

Тема 5. Дизайн персонажей.

Дизайн персонажей. Дизайн существ. Дизайн техники.

Тема 6. Дизайн окружения. Рендер.

Дизайн пропсов.

Композиция. Сторителлинг. Неоднородность графического листа. Три плана композиции. Глубина книжной графики и кадра анимации. Пазлы и интервалы. Элементы перспективы, светотени и пропорций в графике. Точки внимания, статическая и динамическая композиции. Перспектива. Программное обеспечение для создания перспективной сетки. Caparace — плагин для PS. Приемы построения перспективной сетки в редакторе.

Концепт-арт. Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Matte painting. Анализ изображений для Matte-painting. Выработка стратегии цветового решения. Определение перспективы, воздушной перспективы, освещения, характера поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропорций. Скetch. Композиционное решение сцены. Цвет, колорит, соотношения цветов, подача концепта в цвете, примеры. Стадии концепта от наброска до финала.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК 1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей	Знать: – психологическое и физиологическое влияние цвета; – методы генерации идей; – роль художественного образа как посредника между символическим (духовным) и материальным

	действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	миром; Уметь: – применить ассоциативное мышление в процессе создания образа; – проводить лингвистический и символический анализ контекстных явлений; – интерпретировать вербальные образы графическими средствами; – систематизировать, анализировать и синтезировать референсы; – определять свойства поверхности объекта, источника света, материала; Владеть: – навыками наблюдения, видения и фиксации; – навыками поиска креативных решений, – навыками создания реф-листов, Mood board.
ОПК 2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Знать: – теорию цвета; – выразительные возможности работы с цветом; – основы взаимодействия формы и цвета; – этапы разработки CG-проекта; Уметь: – применить эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы в процессе создания персонажа и окружения; Владеть: – навыками колористической интерпретации образов.
ПСК 109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: – основы работы с графическим планшетом; – технологию экранного смешивания цветов; – технологии цифрового рисования и живописи; – технику рисования тонами; – способы маскирования, деформации и коррекции изображений; – технику создания объемного света и текстурирования; – способы компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; Уметь: – выполнить имитацию традиционных техник живописи и рисования; – передавать естественные качества материала с помощью эффекта фактуры и текстуры средствами CG; Владеть: – инструментами рисования, живописи и деформации объектов; – программными и инструментальными средствами работы с цветом, перспективой.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовая работа.*

Б1.3.Б.11 «Скульптура»

Цель освоения дисциплины:

- формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в изображении предметов окружающей среды, человека и животных
- изучение всемирного и русского искусства, в частности скульптуры и значение пластической анатомии в изображении человека и животного;
- изучение техники работы над анатомией человека и животных в скульптуре;
- изучение конструктивных особенностей фигуры человека и животного;
- рассмотрение технических средств выражения пластики тела в скульптуре.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о рабочем месте и инструментах в кабинете пластической анатомии;
- получение знаний о способах выражения в пластических материалах предметов окружающей среды и быта, фигуры человека и животного.
- получение умений выразить в пластическом материале предметов окружающей среды, образ человека и животного;
- получение умений для решения задачи изображения натюрмортов, человека и животного в движении и в покое.

Содержание дисциплины

Тема 1. Основы скульптуры

История развития мировой скульптуры. Целью обучения является знакомство студентов с всемирными и русскими образцами реалистического искусства, в частности скульптуры, получение навыков владения пластическими материалами и умения выражать свои мысли скульптурно-пространственным языком, умение создавать скульптурные композиции с натуры и по воображению, умение использовать навыки пластического моделирования в решениях задач по своей специальности.

Тема 2. Натюрморт

Натюрморт из трех предметов. Изготовление каркаса для круглой скульптуры. Выражение гармонии взаимодействия предметов в натюрморте.

Натюрморт из трех предметов в рельефе. Изучение законов рельефа на простейших предметах, их соотношениях. Умение выразить в плоскостном варианте круглые объемы и гармонию взаимодействия предметов между собой.

Рельеф. Натюрморт в рельефе.

Тема 3. Плечевой пояс.

Портрет с плечевым поясом. Изготовление каркаса для лепки портрета с плечевым поясом. Изучение объемно-пространственных закономерностей частей головы человека. Пропорции. Соотношение больших и малых объемов. Греческие слепки: Голова Венеры Милосской, Гермеса, Диониса, Венера Таврическая.

Тема 3. Фигура человека

Лепка кисти руки. Этюд кисти руки человека (гипсовый слепок).

Этюд стопы человека.

Лепка фигуры человека с гипсовых греческих слепков. Изучение классических законов лепки фигуры человека. Первые понятия о контрапосте.

Лепка живой человеческой фигуры. Контрпост. Изучение законов контрапоста.

Лепка одетой живой натуры. Использование пластических навыков, полученных при лепке драпировок для выявления формы, знания, полученные при лепке гипсовой модели. Пропорции человеческого тела и грамотное расположение складок одежды на фигуре.

Композиция на заданную тему. Пластическое моделирование на избранные сюжетные композиции из окружающей среды, мифологии, истории, науки и техники. Создание глубинно-пространственных моделей.

Тема 4. Фигура человека в движении

Пластические особенности и закономерности форм в движении. анатомия и ее значение в изображении человека в движении. История развития пластической анатомии. Изображение человека и искусстве Египта, в Средневековье, в эпоху Возрождения, академическая школа в России 19 века.

Тема 5. Лепка животных

Лепка этюда животного по наблюдению или фотографиям или видео. Основные конструктивные особенности костной и мышечной системы лошади. Основные конструктивные особенности костной и мышечной системы льва. Характерные различия человека от животного.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	<p>способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – конструктивные особенности построения головы человека, фигуры человека, контрапост, основные различия человека, животного – принципы выражения в пластической массе образ человека – знать конструктивные особенности пластики человеческого тела и животного – характерные особенности тела человека
ОПК-2	<p>способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить в пластической массе фигуру человека, животного – выразить фигуру человека в движении – применять знания мимики лица – вылепить портрет человека – выполнить краткосрочный этюд животного <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – скульптурными инструментами и оборудованием для лепки фигуры человека
ПСК-107	<p>свободное владение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способность через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, 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 их выразительных средств</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современное оборудование и инструменты скульптура для лепки натюрмортов, портрет и фигуру человека – современные методы в скульптуре
ПСК-108	<p>способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства,</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – закономерности и контруктивные особенности построения натюрморта, портрета и фигуры человека – основные формообразования в построении многофигурных натюрмортах, портретах и фигуры человека.

	анимации и компьютерной графики	
ПСК-110	способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении	Уметь: – применять знания конструктивные особенности человеческого тела и животного в процессе разработки персонажей анимационных фильмов Владеть: – основами пластически и конструктивными закономерностями построения предметов и человека для изображения в скульптуре персонажа анимационного фильма в покое и движении

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.12 «Художественно-изобразительное решение фильма»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых профессиональных навыков в области создания художественной основы и ярких визуальных образов для анимации, фильмов и игр.

Задачи дисциплины:

– сформировать основные профессиональные навыки художника анимации и компьютерной графики для решения изобразительно-выразительных задач, с целью определения композиционного и стиливого решения фильма в целом;

– получение практической подготовки разработки концепт-артов (concept-art);

– сформировать уникальный творческий почерк студента.

Содержание дисциплины

Тема 1 Психология восприятия экранных искусств

Психология зрительного восприятия. Привычное и непривычное видение предметов. Избирательное видение. Основы управления вниманием зрителя. Физиологический и психологический феномен восприятия цвета. Особенности восприятия аудиовизуальной информации в анимационном фильме. Специфика экранных искусств.

Техники и инструменты генерации идей.

Тема 2 Основы художественно-изобразительного решения фильма

Принадлежность к художественной эпохе. Жанровые и стилистические особенности анимационного фильма. Общая тональность истории и визуальный стиль.

Стили в CG анимации. Реалистичная с использованием и без использования motion capture. Сверх точная, детализированная. Disney/Pixar style. Мультипликационная. Лимитированная анимация. Под воздействием stop-motion. Имитация пластилиновой анимации. Под влиянием рисованной анимации. Имитация бумажной анимации. Stop-motion/CG hybrid. Смешивание разных стилей в одном фильме.

Пространство и время в художественно-изобразительном решении фильма.

Художественное пространство: пространство события, внутреннее (душевное) пространство, символическое пространство.

Атмосфера. Ощущение реальности.

Освещение и шейдинг. Свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций.

Цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма.

Персонаж. Язык тела персонажа. Взаимосвязь персонажей. Изобразительная взаимосвязь персонажа и фона. Деталь как художественный прием.

Взаимодействие формы персонажа, цвета, света и фона.

Тема 3 Искусство визуального повествования

Изобразительная экспликация. Развертка композиции. Взаимосвязь, ход, логика связи объекта, сцен и эпизодов. Композиция кадра и пластическая стилистическая концепция фильма в целом.

«Постановка мизансцены» в анимации и управление вниманием, мыслями и эмоциями зрителя.

Принципы построения «мизансцены».

Пространство кадра. Линейная, тональная, динамическая перспектива.

План и ракурс. Взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа.

Линии в композиции, контроль за движением глаз зрителя. Расположение персонажей и объектов внутри кадра. Перемещения персонажей и объектов в рамках кадра. Движение кадра. Значимость удерживания аудитории, с точки зрения расположения персонажей в пространстве.

Способы создания хорошего кадра.

Тема 4 Художественно-изобразительное решение фильма

Concept-art. Создание художественной основы и ярких визуальных образов для анимационного фильма. Стадии концепта от наброска до финала. Синтез художественных техник и современных технологий.

Выбор формата, пропорций. Скетч. Композиционное решение сцены. Определение перспективы, освещения, характера поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выработка стратегии цветового решения.

Компоновочные планы.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК 7	способностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> современную индустрию современного визуального языка; роль художника в изобразительном решении фильма; способы синтеза художественных практик и технологий; методы изобразительной экспликации для решения изобразительно-выразительных задач, с целью определения композиционного и стилевого решения фильма в целом техники поиска идей; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> применить художественные практики и современные технологии в процессе поиска художественно-изобразительного решения фильма; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> инструментами цифровой графики; навыками разработки изобразительной экспликации (развертка композиции фильма), эскизов, персонажей, костюмов и т.д.; методами генерации идей;
ОПК 1	<p>способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> психологическое и физиологическое влияние цвета; роль художественного образа как посредника между символическим (духовным) и материальным миром; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> применить ассоциативное мышление в процессе создания образа; проводить лингвистический и символический анализ контекстных явлений; интерпретировать вербальные образы графическими средствами; проводить эстетический анализ изображений; определять свойства поверхности объекта, источника света, материала; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками наблюдения, видения и фиксации;

		навыками поиска креативных решений, навыками создания реф-листов, Mood board.
ОПК 2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	знать: теорию цвета; выразительные возможности работы с цветом; основы взаимодействия формы и цвета; этапы разработки CG-проекта; уметь: применить эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы в процессе создания персонажа и окружения; владеть: навыками колористической интерпретации образов.
ПСК 107	свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выразить свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств	знать: многообразие стилевых и жанровых форм в кино и мультипликации; методологию графического эксперимента, коллаж, фотомонтаж, работу с тоном и цветом, логику сочетания техник; законы света и тени; законы перспективы; основы композиции; гармонию цвета; уметь: применить композиционные приемы; применить методики построения перспективы в художественно-изобразительном решении фильма; определить светотональное решение фильма; определить колористическое решение фильма; владеть: средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства и компьютерной графики в процессе поиска художественно-изобразительного решения фильма;
ПСК 108	способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	знать: основы управления вниманием зрителя; физиологический и психологический феномен восприятия цвета; особенности восприятия аудиовизуальной информации в анимационном фильме; специфику экранных искусств; уметь: анализировать медиа и графический язык искусства с целью выражения гуманитарных, религиозных, социальных идей общества; владеть: навыками интерпретации медиа и графического языка в профессиональной деятельности художника анимации и компьютерной графики;
ПСК 109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских	Знать: основы работы с графическим планшетом; технологию экранного смешивания цветов; технологии цифрового рисования и живописи; технику рисования тонами; способы маскирования, деформации и коррекции изображений; технику создания объемного света и

	произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	текстурирования; способы компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; Уметь: выполнить имитацию традиционных техник живописи и рисования; передавать естественные качества материала с помощью эффекта фактуры и текстуры средствами CG; Владеть: инструментами рисования, живописи и деформации объектов; программными и инструментальными средствами работы с цветом, перспективой.
--	---	--

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 и 10 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 10 ЗЕ (360 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовая работа.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.13 «Теория и практика создания фильма»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области основ замысла и этапов создания целостного произведения анимационного искусства; формирование способности использовать знания в области мировой и отечественной теории режиссуры в создании анимационного фильма, а также приобретение навыков в совместной работе художника компьютерной графики и анимации с режиссером, оператором, звукорежиссером и т.д.

Задачи дисциплины:

- иметь представление о методах и средствах производства экранного произведения;
- уметь грамотно составлять композиционную целостность экранного произведения;
- уметь грамотно составить режиссерскую экспликацию;
- получить навыки в разработки режиссерского сценария;
- уметь грамотно разработать раскадровку;
- иметь навыки композиционного построения кадра;
- уметь применять различные способы работы камеры;
- понимать роль и место изобразительного элемента (дизайн персонажа, дизайн среды и т.д.) в художественной целостности фильма;
- применять виды и принципы монтажа при создании анимационного фильма на компьютере;
- уметь грамотно разработать раскадровку.

Содержание дисциплины

Понятие о замысле фильма. Замысел как исходное представление о будущем произведении. Элементы замысла. Формы фиксации замысла. Этапы создания анимационного фильма. Подготовительный период. Производственный период. Режиссерский сценарий. Режиссерский сценарий – общепринятая форма подготовки к съемкам любых видов кинематографических произведений. Формы фиксации режиссерского сценария. Принцип заполнения раздела «Содержание кадра». Мизансцена, как образный язык режиссера. Содержание раздела «Хронометраж». Композиция кадра. Понятие о кадре и плане. Основные элементы композиции кадра. Кадрирование как основной способ составления композиции кадра. Движения камеры. Монтаж фильма. Монтаж как процесс логически последовательного соединения кадров. Основное открытие Д.Кулешова в области теории монтажа. Формы монтажа. Виды монтажа. Ход времени на стыке кадров. Общие закономерности монтажа кадров. Компьютерные программы для монтажа. Десять принципов монтажа кадров. Звуковое решение фильма. Звук в природе и в сознании человека. Принципы звукового оформления фильма. Музыка и шумы в звуковом решении фильма. Понятие о звукозрительном (вертикальном монтаже). Раскадровка. Раскадровка как графическая иллюстрация

режиссерского сценария. Раскадровка в анимационном фильме. Программы для выполнения раскадровки. Аниматик — анимированная раскадровка.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-7	способностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	Владеть: – культурой мышления и культурой общения
ОПК-1	Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Уметь: – выявлять и демонстрировать свои личностные и художественно-творческие установки, сочетать логическое и эмоционально-образное мышление, пластическое видение; – развивать в себе устремление к образному осмыслению действительности;
ОПК-2	Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Владеть: – навыками режиссера, таких, как чувство пространства и времени, темпа и ритма, развитие навыков владения вниманием, наблюдательностью, фантазией и воображения; Знать: – синтетическую природу искусства кино и, в частности, анимации, его связи со смежными искусствами.
ПК-1	Способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: – грамотно составить режиссерскую экспликацию, режиссерский сценарий и графическую раскадровку; Владеть: – профессиональной терминологией в области кино и, в частности, анимационного искусства;
ПК-9	Владение основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика	Уметь: – грамотно использовать различные компьютерные программы для графического воплощения замысла анимационного фильма; – уметь грамотно использовать одну из программ компьютерного монтажа;
ПСК-108	Способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего	Знать: – роль и место изобразительного элемента (дизайн персонажа, дизайн среды и т.д.) в художественной целостности фильма; Уметь: – воплотить изобразительные элементы в

	создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	анимационном фильме; – применять разнообразные выразительные средства в постановочной работе: пластическую проработку, пространственное решение, музыку, свет, шумы;
ПСК-110	способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении	Знать: – различные жанровые и стилистические особенности произведения и применять их в своей работе; Уметь: – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике;
ПСК-112	способностью применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения	Знать: – приемы гармонизации кадра; Уметь: – использовать навыки построения композиции в фото и видео изображении; Владеть: – приемами гармонизации кадра.
ПСК-117	способностью использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии	Знать: – порядок работы цехов, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии; Уметь: – использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов
ПСК-118	способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Знать: – современные компьютерные программы в области анимации и компьютерной графики; Уметь: – работать с современными компьютерными программами в области анимации; Владеть: – современными компьютерными программами в области анимации и компьютерной графики.
ПСК-119	способностью использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке	Знать: – основные правила техники безопасности; Уметь: – применять на практике знания правил техники безопасности; Владеть: – навыками применения правил техники безопасности.
ПСК-130	способностью владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере	Знать: – основные методики формирования художественно-эстетических взглядов; Уметь: – в изобразительной, письменной или устной форме формировать художественно-эстетические взгляды общества в области культуры и искусства; Владеть: – способностью расширения и углубления знаний в сфере искусства анимации, телевидения и

	искусства анимации, телевидения и киноискусства	киноискусства
ПСК-134	способностью через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения	Знать: – основы формирования эстетических взглядов, основные профессиональные навыки художника график; Уметь: – работать в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения; Владеть: – способностью влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП. Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 и 10 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 11 ЗЕ (396 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовой проект.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет, курсовой проект.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.14 «Основы психологии творчества»

Цель освоения дисциплины — сформировать у студентов понимание сущности, закономерностей и этапов коллективного и личного творческого процесса.

Задачи дисциплины:

- изучить закономерности и механизмы творческого процесса.
- сформировать у студентов представление об основных этапах творческого процесса и истоках формирования замысла.
- исследовать природу восприятия действительности, творческого развития и совершенствования восприятия.
- воспитание активного поведения личности в коллективном творчестве.

Содержание дисциплины

Предмет изучения психологии творчества. Основные определения. Поведение автора. Базовые постулаты о творчестве в теории деятельности, гештальт теории и когнитивной психологии.

Творчество. Анализ и синтез. Определение творчества. Виды творчества.

Творчество как процесс. Четыре стадии творческого мышления Грэма Уоллеса и Анри Пуанкаре. Пример озарения при решении однотипных задач. Пример недостатка информации и роль формулировок. Пуанкаре о неосознанной фазе творчества. Полный список этапов творчества П. М. Якобсона.

Активность творческой личности. Взаимодействие творческой личности и действительности. Творчество как процесс объективации внутреннего мира человека. Пример коллективного проецирования точки на плоскость.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-6	Способность нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения	Знать: сущность творческого процесса, его стадии, особенности протекания. Уметь: излагать свой творческий замысел и стадии исполнения. Владеть: терминологией психологии творческого процесса, его механизмов и закономерностей.
ОК-7	Способность к	Знать: эффективные способы организации

	саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	профессиональной деятельности современными средствами компьютерной графики. Уметь: применять современные инструментальные средства компьютерной графики в профессиональной деятельности. Владеть: навыками самостоятельной творческой работы.
ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способность к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы	Знать: эффективные способы организации профессиональной деятельности современными средствами компьютерной графики. Уметь: применять современные инструментальные средства компьютерной графики в профессиональной деятельности. Владеть: навыками самостоятельной организации творческой работы.
ПК-12	Способность критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости профиль своей профессиональной деятельности	Знать: цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования. Уметь: применять современные достижения компьютерной графики. Владеть: принципами проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации с применением современных технологий и средств.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 5 курсе в 10 семестре.
Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).
Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.15 «Информатика»

Цель освоения дисциплины — формирование общих представлений об основных принципах информатики, сферах ее применения, перспективах развития, способах функционирования и использования информационных технологий; формирование у обучающихся теоретических знаний и профессиональных компетенций применения информационных технологий при решении прикладных задач.

Задачи дисциплины:

- раскрыть содержание базовых понятий, предмета и метода информатики, закономерностей протекания информационных процессов, принципов организации средств обработки информации;
- дать представление о тенденциях развития информационных технологий и использовании современных средств для решения задач в своей профессиональной области;
- развитие навыков работы с персональным компьютером на высоком пользовательском уровне, используя современные аппаратные и программные средства;
- дать представления об основных методах цифрового синтеза визуального контента.

Содержание дисциплины

Тема 1. Введение. Основные понятия информатики. Системы счисления в вычислительной технике Информатика. Предмет и задачи информатики. Прикладные задачи и разделы информатики. Понятие информации. Информационные процессы, системы и технологии. Представление информации в памяти ПК, способы представления информации. Хранение информации. Передача информации. Обработка информации.

Понятие системы счисления (СС). Двоичная, десятичная и шестнадцатеричная системы счисления. Переводы чисел из одной СС в другую и обратно.

Тема 2. Аппаратное обеспечение ПК Архитектура вычислительной машины Джона Фон Неймана. Классификация компьютеров по применению. Архитектура ПК, основные функции компьютера. Основные компоненты компьютера: память, процессор, устройства ввода/вывода. Память ПК. Оперативная память, кэш-память, постоянная память, внешняя память. Устройства внешней памяти. Процессор. Устройства ввода/вывода.

Тема 3. Программное обеспечение ПК

Понятие вычислительной системы. Состав вычислительной системы. Аппаратная и программная конфигурации. Программы. Программное обеспечение.

Базовое программное обеспечение. Системное программное обеспечение, драйверы и средства обеспечения пользовательского интерфейса. Служебное программное обеспечение, утилиты. Прикладное программное обеспечение.

Тема 4

Основы информационных технологий Работа с текстовым процессором. Его возможности, особенности. Построение таблиц, вставка рисунков, форматирование текста, вставка автоматического содержания. Работа с ПО создания презентаций. Структура презентации и ее элементы, настройка показа слайдов. Работа с табличным процессором. Его возможности, особенности. Вычисление по формулам с помощью библиотеки функций, построение графиков и диаграмм.

Тема 5

Операционные системы Операционные системы. Основные функции операционной системы. Файловая система операционной системы. Организация файловой системы, файлы и каталоги. Имена файлов. Атрибуты файлов. Управление установкой, исполнением и удалением приложений. Однозадачные и многозадачные операционные системы. Функции многозадачных операционных систем. Установка и удаление приложений в однозадачных и многозадачных операционных системах.

Тема 6. Компьютерные сети и Интернет Компьютерные сети и протоколы. Классификация компьютерных сетей по протяженности, топологии, способу управления. Интернет. Технология клиент-сервер. IP-адрес и доменное имя. Служба доменных имен. Коммутация пакетов, протокол TCP/IP. URL - универсальный указатель ресурса. Гипертекст. Основные службы Интернет: электронная почта (E-mail), DNS, FTP, поисковые сервера, Telnet, WWW.

Тема 7. Основы защиты информации Понятие компьютерного вируса. Классификация компьютерных вирусов по среде обитания, по заражаемой операционной системе, по особенностям алгоритмов работы, по деструктивным возможностям. Вредоносные программы, не относящиеся к вирусам.

Защита компьютера от вирусов. Основные меры защиты от вирусов. Действия при обнаружении вируса. Антивирусные программы. Классификация антивирусных программ. Современные антивирусные пакеты и их настройка.

Способы защиты информации. Архиваторы. Методы сжатия информации.

Тема 8. Цвет в компьютерной графике Цвет и свет. Формирование цвета. Физиологическая природа цвета. Влияние света на зрительную систему человека. Источники света. Аддитивная цветовая модель. Субтрактивная цветовая модель. Цветовая модель СМУК. Преобразование цвета из RGB в СМУК.

Цветовые форматы. Табличный цветовой формат. Библиотечный цветовой формат. Пространственные цветовые форматы.

Тема 9. Форматы графических файлов Растровая графика. Характеристики растровых файлов. Достоинства и недостатки растровых файлов. Векторные файлы. Структура векторного файла. Формирование векторных изображений. Достоинства и недостатки векторных файлов. Методы сжатия растровых файлов. Форматы растровых файлов: BMP, JPEG, GIF, PNG, TIFF, PSD. Форматы векторных файлов: AI (Adobe Illustrator Document), CDR, WMF, PDF. Язык PostScript.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-4	способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и	<u>Знать</u> : приемы и способы отбора информации в сфере профессиональной деятельности. <u>Уметь</u> : собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников для решения профессиональных задач.

	интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	<u>Владеть</u> : основными навыками работы с современными средствами и технологиями сбора информации.
ПК-8	владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией	<u>Знать</u> : основные понятия информатики и информационных технологий; <u>Уметь</u> : использовать информационные технологии для создания, компоновки стандартных форматов данных. <u>Владеть</u> : основными навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.
ПСК-114	способность использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики	<u>Знать</u> : основы компьютерной графики, основные методы цифрового синтеза визуального контента.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 семестре.
Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).
Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*
Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.Б.16 «Безопасность жизнедеятельности»

Цель освоения дисциплины — вооружить будущих специалистов теоретическими знаниями и практическими навыками в части обеспечения безопасности жизнедеятельности, в экстремальных, угрожающих и чрезвычайных ситуациях; воспитания сознательного и ответственного отношения к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих; получения основополагающих знаний и умений, которые позволят им не только распознавать и оценивать опасные ситуации, факторы риска среды обитания, определять способы защиты от них, а также ликвидировать негативные последствия и оказывать само- и взаимопомощь в случае проявления опасностей.

Задачи дисциплины – формирование у будущего специалиста:

- культуры безопасности, экологического сознания и мышления, при котором вопросы безопасности и сохранения окружающей среды рассматриваются в качестве важнейших приоритетов жизнедеятельности человека; способностей использовать основы правовых знаний в сфере безопасности жизнедеятельности; способностей идентификации опасностей и готовности применения профессиональных знаний для минимизации негативных экологических последствий, обеспечения безопасности и улучшения условий труда в сфере своей профессиональной деятельности; способностей использовать приемы оказания первой помощи и методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.

Содержание дисциплины

Введение. Основные положения безопасности жизнедеятельности. Управление безопасностью жизнедеятельности. Основы физиологии труда и условия жизнедеятельности. Опасные и вредные факторы и защита от них. Защита от опасностей при чрезвычайных ситуациях. Основы пожарной безопасности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетен-	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
----------------	------------------------	---

ций		
ОК-5	Способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности	Знать: правовые понятия и нормы Российского законодательства в области безопасности жизнедеятельности. Уметь: использовать нормативно-правовые документы, относящиеся к безопасности жизнедеятельности.
ПСК-119	Способность использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке.	Знать: основные виды опасных и вредных производственных факторов, их действие на организм человека, нормирование и меры защиты от них. Уметь: идентифицировать, измерять с помощью современных приборов и оценивать опасные и вредные факторы на рабочем месте; оценивать степень опасности применяемых технических средств.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 ЗЕ (72 час.).

Виды учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа.

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *зачет*.

Аннотация дисциплины

Б1.3.БС.01 «Основы изобразительного мультидвижения»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области планирования и создания анимации движущихся объектов; - изучение основ технологического процесса создания рисованного движения с применением современных программных средств; рассмотрение технологических этапов создания анимационных фильмов.

Задачи дисциплины – формирование у будущего специалиста:

- получение практических навыков создания рисованной анимации с применением современных программных средств;
- получение твердых знаний о специфике работы художника-аниматора и художника-фазовщика, умения использовать в работе режиссерские и тактовые листы;
- получение умений передавать в рисованном движении физические свойства анимируемых объектов, следовать естественным законам движения;
- получение знаний о технологических этапах создания анимационных фильмов;
- получение умений самостоятельно анализировать готовые решения, касающиеся анимации неодушевленных объектов и композиционного решения кадра в анимационных фильмах;
- умение применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины

Тема 1. Расчет тайминга движущихся объектов

Два подхода к созданию анимации: фазовка прямо-вперед и анимация от позы к позе. Понятия тайминга и спейсинга. Единицы расчета тайминга. Разновидности анимации: покадровая, двукадровая, лимитированная. Влияние законов движения и свойств объекта на расчет его движения. Схема расчета времени. Расчет движения для неодушевленных и одушевленных объектов. Расчет эффекта смягчения начала и/или завершения движения. Расчет движения для объекта, подброшенного в воздух: разные случаи. Вращение предмета несимметричной формы в полёте. Статика. Запись движения в режиссерский лист. Выполнение промежуточных фаз движения (фазовка). Правила выполнения фазовки. Последовательность выполнения промежуточных фаз движения. Поиск средней фазы. Расчет движения и принципы диснеевской анимации (отказное движение, утрирование, движение по дугам, доводка и захлест).

Тема 2. Использование циклов в анимации. Анимация природных явлений.

Понятие цикла, построение цикла, типы циклического действия. Примеры циклических движений: анимация природных явлений (дождь, снег, огонь). Волнообразное движение: применение в анимации, принцип построения цикла. Колебательное движение: применение в анимации,

принципы построения цикла. Маятниковое движение: применение в анимации, использование в циклическом и нециклическом действиях. Ходьба и бег двуногой фигуры: принципы построения базовых циклов, отличия между ходьбой и бегом.

Анимация воды: варианты и способы реализации. Влияние силы трения и сопротивления воздуха на тайминг движения.

Тема 3. Этапы создания анимационного фильма

Анимационные технологии. Этапы создания анимационного фильма (в рассмотрении для традиционной и компьютерной анимации): сценарный этап, поиск образов персонажей, создание концепт-артов, разработка раскадровки, создание черновых эскизов декораций, создание компоновочных планов, планирование диалогов и запись звука, расчет тайминга (расчет тайминга действия в тактовых и в режиссерских листах), создание аниматика, прорисовка ключевых фаз сцен (компоновок), работа с фоновыми изображениями, отрисовка промежуточных кадров (фазовка), очистка, сканирование, раскрашивание, добавление движения камеры и спецэффектов, съемка или окончательный композитинг изображений (рендеринг), преобразование в конечный формат.

Тема 4. Основы создания раскадровки анимационного фильма

Телевизионные стандарты PAL, SECAM, NTSC, HDTV. Поля в анимации: понятие поля, анимационная бумага и штифт-планки, точное расположение рисунка в кадре и направляющие кадра. Телевизионное отсечение.

Цели и задачи раскадровки. Внешний вид раскадровки: возможные варианты оформления. Основные принципы построения хорошей раскадровки.

Основные планы, используемые в анимации, специальные виды съемки. Примеры совмещения ракурсов и планов. Угол наклона камеры.

Уровни в анимации. Лейауты. Основные виды движения камеры: панорамирование, наезд/отъезд, поворот, встряска. Описание движения камеры.

Основы построения композиции кадра анимационного фильма. Фокальные точки. Правило третей и правило золотого сечения. Размещение двух и более фокальных точек в кадре. Дополнительные способы привлечения внимания к фокальной точке. Управление взглядом зрителя. Глубина изображения. Линия действия и композиция. Типичные ошибки в композиции кадра. Визуальный вес. Базовые формы и их назначения.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - и понимать принципы расчета движения в анимации; - и понимать физические основы движения; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать в реальной жизни и передавать в анимации физические свойства движущихся объектов в точном соответствии с естественными законами движения; - выделять ключевые фазы движения и творчески видоизменять их с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого объекта.
ОПК-2	способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени.

	процессе обучения	
ПК-1	способностью формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: - планировать анимационное действие и заносить его в режиссерский лист; - пользоваться тактовыми листами для передачи ритма действия в эпизоде анимационного фильма; Владеть: - профессиональной терминологией в области анимационного искусства.
ПСК-107	свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, 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 их выразительных средств	Знать: - традиционные и современные средства и технологии создания анимации; - основные принципы создания правдоподобной анимации движущихся объектов; - основные принципы построения гармоничной композиции кадра в анимации; - основные принципы создания раскадровки анимационного фильма; Уметь: - анализировать композиционные решения выражения творческого замысла в существующих анимационных фильмах; Владеть: - навыками создания правдоподобной анимации.
ПСК-115	способностью владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой	Владеть: - навыками анализа и расчета анимационного движения в соответствии со свойствами движущегося объекта, условиями окружающей среды и в соответствии с естественными законами движения; - навыками создания и экспорта анимации в специализированном программном обеспечении.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.БС.02 «Введение в технологию анимации»

Цель освоения дисциплины — ознакомление студентов с основными технологиями и методами создания классической анимации, а также основными понятиями компьютерной анимации; способность использовать знания в области мировой и отечественной технологии анимации в создании произведений анимационного искусства, а также умение разбираться в художественных особенностях того или иного направления анимации и методологии ее создания.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о психофизиологических основах человеческого восприятия для понимания

искусства мультипликации;

- получение знаний об основных способах технологии анимации;
- уметь применять и развивать эти знания в последующих дисциплинах при решении практических задач анимации;
- уметь применять полученные знания в профессиональной деятельности художника компьютерной графики и анимации.

Содержание дисциплины

Тема 1. Психофизиологические основы человеческого восприятия

Психофизиологическая способность человека сохранять зрительные впечатления. Эффект персистенции. Стробоскопический эффект. Принципиальное различие между изображением на экране движения живого персонажа и рисованного. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Основной принцип мультипликации. Конструирование движения из отдельных его составных элементов — фаз.

Тема 2. Язык анимации

Единица передачи информации в различных видах искусства для понимания особенностей языка анимации. Понятие Фазы движения как единицы передачи информации в мультфильме. Синтетический характер искусства анимации. Трюк как первоначальный элемент анимации. Анимация — искусство иносказательное. Роль музыки, театрального искусства, изобразительного искусства и архитектуры в анимации. Метафоричность анимации.

Тема 3. Виды и техники классической анимации

Основные виды классической анимации. Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Фотоизбирательный метод (пикселизация). Репорелло; комбинированный метод. Технология компьютерной поддержки.

Тема 4. Формы движения

Движение как основной принцип выражения анимационного изображение, выражающий его смысл. Понимание движения как смены состояния материи во времени и пространстве. Движение как раскрытие физических свойства объекта и внутренней его сущности.

Сущность трех основных форм движения: а) механическое (инертное); б) физическое (биологическое); в) эмоциональное (психическое). основополагающие принципы биомеханики для понимания сущности анимационного движения. Движение под воздействием сил, идущих извне или находящихся внутри данного тела. Стремление объекта сохранять состояние покоя, в котором оно до того находилось и зависимость степени инерции (т.е. сохранения заданного состояния) от массы тела. Реакция и действие в ответ на нее для правильного решения анимационного движения.

Тема 5. Создание мультипликата

Принцип разложения движения. Фаза как единица передачи информации в мультфильме. Понятие о фазовке. Фазы как создание серии рисунков, на которых последовательно изображены стадии движения персонажа. Понятие о ключевой и промежуточной фазе.

Компоновки или ключевые фазы в качестве самых важных, необходимых движения, выражающих непосредственно самые характерные моменты действия. Промежуточное состояние как переход одного акцентного состояния к другому. Фазовка по средней. Понятие о временной диаграмме и применение ее для правильной фазовки. Экспозиционный лист.

Визуальное представление о длительности каждого момента движения. Содержание экспозиционного листа. Линейный тестер и его назначение. Устройства, для просмотра результата фазовки в прошлом и в настоящее время. Различные способы «захвата» рисунков.

Применение кинокамеры для покaдровой съемки. Современные способы захвата – различные компьютерные программы. Значение двухкадровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее применение в классической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации.

Тайминг в анимации. Механический аспект тайминга. Тайминг и зрительская реакция. Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей.

Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и

четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание к персонажу, и к тому, что он делает.

Тема 6. Основы компьютерной анимации

Технологии компьютерной поддержки в анимации. Использование в классической анимации ксерографии. Световая кисть и планшет. Рирпроекция (или хромокей). «Motion capture» — технология захвата движения. Морфинг: технология в компьютерной анимации, визуальный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой. Понятие о компьютерной графике и ее роль в современной анимации.

Компьютерная графика как совокупность приемов и инструментов (программных или аппаратных), призванных обеспечить пространственно-временную непрерывность получаемых изображений. Понятие о 2D и 3D анимации. Основные программы, используемые для создания 2D и 3D анимации. Объёмная трёхмерная анимация, создаваемая средствами трехмерной графики. Понятие о полигональном моделировании. Последовательность стандартных процедур (создание и редактирование скелета, «скининг», текстурирование, рендеринг (визуализация), композитинг.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности	Знать: – особенности технологических процессов в анимации – различные подходы к созданию анимации в художественно-историческом процессе Уметь: – анализировать и обобщать знания, полученные из различных источников при создании авторских произведений искусства
ПСК-109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: – физиологические процессы происходящие в органах зрения для понимания процессов создания анимации Уметь: – применить на практике различный инструментарий и средства для создания мультипликата

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 (профессиональный цикл) дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, курсовая работа.*

Б1.3.БС.03 «Современные технологии компьютерной графики»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых профессиональных навыков в области цифрового скульптинга, с целью получения фотореалистичных сцен и моделей, а также воссоздание записи перемещения актеров в цифровых моделях персонажей в сфере производства компьютерных игр, фильмов, телепередач и мультипликации.

Задачи дисциплины:

- сформировать основные профессиональные навыки художника анимации и компьютерной графики в области технологии записи движений актеров для анимации персонажей;
- получение практической подготовки создания трехмерных моделей с упором на цифровой скульптинг (digital sculpting);
- сформировать уникальный творческий почерк студента.

Содержание дисциплины

Раздел I Технология цифрового моделирования скульптуры

Тема 1 Введение в 3D скульптинг

Цифровая скульптура: творчество и интуиция. Обзор программ для цифрового моделирования скульптуры. История программы Pixologic Sculptoris. Введение в программу Pixologic Sculptoris: интерфейс, инструментарий, навигационные средства управления. Обзор особенностей и возможностей Pixologic Sculptoris. Управление моделью. Изменение размеров и формы. Симметричное и несимметричное управление формой. Установка и изменение полигонов у фигуры. Счётчик полигонов, возможность их просмотра, удаления лишних полигонов на некоторых областях, удваивание или уменьшение их количества. Сохранение фигуры. Импорт и экспорт в формат .obj. Вставка вспомогательных фигур. Покраска фигуры (также используется несколько эффектов, как текстурная кисть и наложение текстуры, имитация объёма, заливка как полная, так и по критериям). Импорт и экспорт текстуры (для фотошопа), сохранение нормалей, сохранение фигуры как скриншот. Организация эффективного алгоритма работы по моделированию скульптуры.

Тема 2 Техники и методы цифровой «лепки»

Режим Sculpt. Редактирование геометрии сетки с помощью кисти. Базовые формы из Z-spheres, моделирование и скульптинг туловища. Динамическая тесселяция. Скульптурные кисти Draw, Grab, Pinch, Crease, Flatten, Smooth и другие. Оптимизация кистей. Полигруппы, Маски, Dynamesh, Qremesh & Zremesh - методы применения. Alpha maps. 3D слои.

Тема 3 Текстурирование и живопись в Pixologic Sculptoris

Художественное восприятие мира: искусство наблюдения и анализа, искусство обследования поверхности объекта. Текстура. Фактура. Освещение. Текстурирование в Pixologic Sculptoris и Adobe Photoshop. Способы создания текстур: сканирование настоящих материалов, создание мозаичных текстур, процедурные карты, карты рельефности, карты смещения, карты зеркального отражения, прозрачности, отражения и рассеяния; живопись в Pixologic Sculptoris. Принципы отображения текстур. Режим Paint. Рисование текстур. Projection Painting. Bump Painting. Ретопология персонажа. UV развертка в Pixologic Sculptoris. Проджектинг и снятие карт. Плагины Pixologic Sculptoris: UV Master, Subtool Master, Multi map exporter, Goz, Spot-light. Автоматическое создание UV. Представление работы.

Раздел II Технология Motion Capture

Тема 4 Введение в технологию Motion capture. История появления технологии. Определение. Виды и особенности захвата движения. Безмаркерная технология. Маркерная технология. Маркерные системы захвата движений: Оптические пассивные. Оптические активные. Магнитные системы. Механические системы. Гироскопические / инерциальные системы. Преимущества и недостатки Motion capture в сравнении с «синим» экраном и 3D мультипликацией. Области применения. Обзор оборудования и программ для захвата движения MoCap (Motion Capture): iKinema Orion, HTC Vive, Vive Setup и Steam VR; Vicon — технологии захвата и оцифровки движения MoCap. Бесплатное программное обеспечение для захвата движения для студентов от компании Autodesk. Форматы файлов захвата движения: VIP, CSM и BVH. База данных захвата движения в формате BVH.

Тема 5 Технология лицевой анимации в Blender

Технология лицевой анимации в Blender. Лицевая анимация facial animation, lip sync, facial bones system addon, motion tracking. Трекинг, отслеживание ключевых областей и перенос данных на объект. Риггинг персонажа. Обзор ПО для лицевой анимации с помощью FaceRig, Faceware Analyzer, Faceware Re-targeter.

Тема 6 Технология Motion Capture

Motion Tracking в Blender. Отслеживание видео и внедрение 3D-объектов в видео. Типы отслеживания видео: 2D tracking, 3D tracking. Object tracking. Импорт BVH файлов в Blender. Трекинг, отслеживание ключевых областей и перенос данных на объект. Retargeting костей. Риггинг персонажа. Addon Animation Motion Capture Tool. Привязка одного объекта к другому. База данных захвата движения в формате BVH. Обзор ПО для захвата движений. Perception Neuron. Motion Capture. Захват движения в реальном времени Kinect. Захват движения через iPiSoft: iPi Mocap Studio (software program) — для отслеживания движения актера путем анализа видеозаписей с несколькими камерами, iPi Recorder (free software) — запись входных данных.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК 9	Владеть основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика	<p>знать:</p> <p>совокупность методов и программно-технических средств, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распределение и отображение информации в творческом процессе художника-графика;</p> <p>уметь:</p> <p>применить методы для сбора, обработки, хранения и распределения и обработки информации в творческом процессе художника-графика;</p> <p>владеть:</p> <p>навыками использования инструментальных и программных средств для сбора, обработки, хранения и распределения и обработки информации в творческом процессе художника-графика;</p>
ПСК 118	Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	<p>знать:</p> <p>технологии цифрового моделирования скульптуры (digital sculpting);</p> <p>метод анимации персонажей и объектов — технологию Motion capture (захват движения);</p> <p>уметь:</p> <p>применить методы цифрового скульптинга для получения фотореалистичных сцен и моделей;</p> <p>оцифровать движение актера для управления трёхмерной моделью персонажа;</p> <p>владеть:</p> <p>навыками использования инструментальных и программных средств для создания трехмерных моделей с упором на цифровой скульптинг (digital sculpting) в творческом процессе художника-графика;</p> <p>навыками использования инструментальных и программных средств анимации персонажей и объектов Motion capture в творческом процессе художника-графика.</p>

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9 и 10 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 10 ЗЕ (360 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.БС.04 «Трёхмерное моделирование»

Цель освоения дисциплины — освоение компьютерных технологий реалистичного трехмерного моделирования и отображения персонажей и объектов окружающего мира.

Задачи дисциплины:

- освоение инструментальной среды трехмерного моделирования.
- приобретение навыков трехмерного моделирования геометрии объектов окружающего мира на основе исходных данных разного типа.
- разработка трехмерной сетки персонажей.
- приобретение навыков моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов.
- освоение методов придания персонажам и объектам сложных поверхностных свойств с помощью текстур и частиц.

Содержание дисциплины

ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Интерфейс. Описание интерфейса базовых инструментальных средств трехмерной компьютерной графики. Способы получения легальных средств компьютерной графики с применением информационно-коммуникационных технологий и настройки инструментов к собственным условиям.

Основные приемы работы с инструментальной средой. Настройки интерфейса. Удаление объекта. Добавление объекта. Обзор сцены. Настройки окон. Основные инструменты. Основные движения объектов. Горячие клавиши.

СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Настройки проекта. Настройка проекта. Сохранение сцены. Открытие файлов. Импорт сторонних объектов.

Работа с полигонами. Выделение. Опорная точка. Операция выдавливания. Операции дублирования и наполнения. Добавление элементов. Склеивание вершин. Булевы операции или Добавление/Удаление элементов. Сглаживание. Отделение части объекта.

Примеры. Моделирование стен здания по чертежу. Создание вазы из цилиндра. Моделирование на базе нескольких изображений.

Методика создания персонажей. Общие сведения. Расчет перспективных искажений. Сбор и систематизация исходных данных. Настройка исходных данных.

Модификаторы. Деформатор Lattice

МОДЕЛИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Подготовительные работы. Общие сведения. Подготовка человека к съемке. Процесс съемок.

Голова. Настройка изображений. Крыло носа. Верхняя губа. Коррекция сетки носа и построение сетки нижней губы. Сетка вокруг глаза. Изменение настроек изображения вида сбоку. Завершение сетки лица. Темя и затылок.

Ушная раковина. Общие сведения. Внутренняя сторона. Наружная сторона.

Шея и плечевой пояс. Вид спереди. Вид сзади.

Туловище. Настройки изображений. Вид спереди. Спина.

Нога. Рельеф бедра. Сетка бедра. Рельеф голени. Сетка голени. Сетка стопы.

Проверка пропорций. Схемы проверки основных пропорций тела человека.

Рука. Рельеф руки. Сетка руки. Сетка кисти.

СЪЕМКИ И ОСВЕЩЕНИЕ

Съемки. План съемки и настраивание кадра. Движение камеры и эпизод. Правило третей и свобода в целом. Формат кадра и сохранение главного.

Освещение. Общие сведения. Типы источников света.

Настройка теней. Настройки лампы Spot. Настройки лампы Area. Глобальное затенение.

Метод освещения с трех точек. Ключевой свет. Заливающий свет. Задняя подсветка.

Настройка окружения. Настройка фона. Туман. Звездное небо. Солнечное небо. Текстура «трехмерные облака». Имитация рассеянного освещения.

Анимация камеры. Параметры анимации камеры. Автоматическое переключение камер. Слежение и линия действия.

МАТЕРИАЛЫ

Общие сведения. Зависимость цвета от отражающих свойств материала поверхности объекта.

Материал. Создание нового материала. Настройки рассеяния отраженного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие материала со светом (Shading). Зеркальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность.

Узлы. Узла материалов. Редактор узлов. Пример создания сложного материала.

Подповерхностное рассеивание. Параметры подповерхностного рассеивания. Типовые примеры полупрозрачных поверхностей.

ТЕКСТУРЫ

Общие сведения. Типы текстур и общие рекомендации их наложения.

Процедурные текстуры. Смешивание Blend. Облака Clouds. Беспорядочные шумы Dis-torted Noise. Волнистые узоры Magic. Мрамор Marble. Пораженные поверхности Musgrave. Шумы Noise. Штукатурка Stucci. Металл Voronoi. Дерево Wood.

Файловые текстуры. Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Наложение видео на грань куба.

Проецирование текстур. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока

ЧАСТИЦЫ

Частицы с эмиттером. Внешний вид частиц. Эмиттер частиц. Динамика частиц. Ньютоновские частицы.

Примеры с эмиттером частиц. Взрыв. Дым и огонь.

Частицы без эмиттера. Основные параметры. Трава. Внешний вид травы..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-4	Способность к работе с научной литературой, способность собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	Знать: современные средства и технологии сбора данных о персонажах и окружающих их предметах из различных источников. Уметь: анализировать и интерпретировать данные о персонажах и окружающих их предметах из различных источников. Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о персонажах и окружающих их предметах из различных источников.
ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способность к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы	Знать: базовые технологии моделирования геометрических и физических свойств персонажей и объектов. Уметь: планировать этапы моделирования геометрических и физических свойств персонажей и объектов. Владеть: навыками самостоятельного моделирования геометрических и физических свойств персонажей и объектов.
ПК-9	Владеть основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика	Знать: основные принципы построения топологии геометрических моделей персонажей и объектов. Уметь: строить равномерные сетки геометрических моделей в соответствии с заданной топологией. Владеть: методами уточнения сетки для получения реалистичных моделей.
ПК-13	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способность к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	Знать: современные средства и технологии сбора данных о персонажах заданного сюжета и окружающих их предметах из различных источников. Уметь: анализировать, оценивать и интерпретировать данные о персонажах и окружающих их предметах из различных источников. Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о персонажах и окружающих их предметах из различных источников.
ПСК-108	Способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через	Знать: способы наблюдения и сбора данных окружающей действительности из различных источников. Уметь: выбирать нужные типы персонажей в

	художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	окружающей действительности. Владеть: навыками сопоставления сюжета и окружающей действительности.
ПСК-109	Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц. Уметь: выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для своих персонажей и объектов. Владеть: методами настройки света, материалов, текстур и частиц.
ПСК-114	Способность использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: способы обработки фото и видео материалов для сбора данных о персонажах и окружающей их действительности. Уметь: систематизировать результаты обработки фото и видео материалов. Владеть: навыками сопоставления сюжета и фото и видео материалов.
ПСК-118	Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Знать: базовые технологии компьютерной графики и анимации. Уметь: совершенствовать и расширять функциональные возможности инструментальных средств компьютерной графики и анимации. Владеть: способами настройки проектов компьютерной графики и анимации.
ПСК-127	Способность осознавать цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования, экспериментальные основы изучения явлений, принципы проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации (результатов проводимых исследований и разработок) с применением современных технологий и средств и способность использовать их в профессиональной работе	Знать: цели, задачи, логику и этапы изучения персонажей и объектов окружающего их мира. Уметь: планировать этапы и организовать сбор данных о персонажах и объектах окружающего их мира. Владеть: навыками сбора, обобщения и обработки данных о персонажах и объектах окружающего их мира для трехмерного моделирования современными средствами компьютерной графики и анимации.
ПСК-128	Способность планировать	Знать: современные средства и технологии сбора

	и реализовывать собственную исследовательскую деятельность, работать с литературой и информационными источниками, анализировать, видеть проблему исследования, формулировать гипотезы, осуществлять подбор соответствующих средств при проведении исследования, делать и формулировать выводы	данных о персонажах заданного сюжета и окружающих их предметах из различных источников. Уметь: анализировать сюжет, выявлять проблемы и формулировать гипотезы о персонажах и окружающих их предметах. Владеть: навыками подбора данных о персонажах и окружающих их предметах и инструментальных средств моделирования их свойств.
ПСК-129	Способность применять в научном исследовании методологические теории и принципы современной науки с привлечением современных информационных технологий	Знать: способы описания геометрических, анатомических и физических свойств персонажей и окружающих их предметов. Уметь: формулировать и систематизировать геометрические, анатомические и физические свойства персонажей и окружающих их предметов. Владеть: методами сбора данных об этих свойствах и последующей обработки инструментальными средствами компьютерной графики.
ПСК-133	Способность взаимодействовать с многонациональным академическим профессиональным сообществом художников кино и телевидения в интересах освещения фундаментальных и прикладных исследований в этой области	Знать: интернет страницы профессиональных сообществ художников кино и телевидения. Уметь: формулировать собственные фундаментальные и прикладные исследования в области трехмерного моделирования. Владеть: навыками верстки и визуализации результатов трехмерного моделирования инструментальными средствами компьютерной графики.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 3 и 4 курсе в 6 и 7 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 16 ЗЕ (576 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовой проект.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет, курсовой проект.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.БС.05 «Дизайн и анимация персонажей»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области разработки и анимации персонажей.

Задачи дисциплины:

- получение знаний о технологических этапах разработки и анимации персонажей;
- получение практических навыков разработки и анимации персонажей;
- умение применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины

Тема 1. Разработка персонажей

Поиск образа персонажа анимационного фильма. Роль силуэта в процессе разработки персонажей. Влияние техники анимации на облик персонажей. Персонажи фильмов, выполненных в рисованной технике и в технике перекладки: сравнение, примеры. Разновидности классической

техники перекладки: силуэтная перекладка, использование шарнирной и рассыпной марионеток. Особенности разработки персонажей в технике перекладки. Техника перекладки в компьютерной анимации.

Этапы разработки персонажей. Первый этап: выполнение эскизов с натуры, стилизация, разработка типажей. Второй этап: развитие, уточнение типажей до персонажей. Третий этап: окончательная доработка персонажей, создание чистовых (окончательных) модельных листов, проработка конструкции и т.п. Разновидности модельных листов персонажей. Разработка персонажей и раскадровка анимационного фильма. Примеры поиска образов персонажей из существующих анимационных фильмов.

Пропорции анимационных персонажей. Измерение роста персонажа. Связь степени условности (стилизации) персонажей и их роста (пропорций).

Поиск стилизованного образа. Стилизация от характера. Использование базовых форм для передачи индивидуальных качеств персонажа через его облик. Другие варианты проведения процесса стилизации.

Построение облика рисованного персонажа. Конструкция рисованного персонажа.

Тема 2. Основы анимации персонажей

Два подхода к анимации персонажей: фазовка прямо-вперед и от позы к позе. Преимущества и недостатки обоих методов. Использование комбинации двух методов.

Принцип правдоподобия в анимации персонажей. Принципы убедительной актерской игры персонажей. Компоненты актерской игры персонажей (в порядке нарастания важности): мимика, движение головы, жесты, поза. Анимация персонажей и композиция в кадре. Взаимодействие персонажей.

Мимика персонажей. Основные принципы анимации мимики персонажей. Группы эмоций. Базовые эмоции персонажей (счастье, грусть, удивление, страх, злость, отвращение, заинтересованность, боль) как простейший способ передачи их эмоционального состояния. Сложные выражения лица, получаемые сочетанием элементов базовых эмоций. Базовые элементы мимики (глаза, брови, щеки, рот) и их взаимосвязь между собой. Особенности рисунка и анимации базовых элементов мимики. Выражение лица и тайминг. Угол наклона головы. Касание лица руками.

Движение головы и его роль в актерской игре персонажа.

Выбор позы персонажа. Базовые составляющие позы. Баланс и центр тяжести. Контра-пост. Силуэт и линия действия. Силовой центр позы. Отличие ключевых поз персонажа от промежуточных. Выполнение зарисовки позы с натуры: на что обращать внимание. Линия действия в движении персонажей. Динамичные позы. Смазанные позы. Роль отказного движения. Примеры отказного движения: прыжок, бросок предмета.

Приемы «захват» и «двойной захват»: техника выполнения, использование в анимации.

Ходьба анимационных персонажей: придание пластичности и индивидуальности походке персонажа.

Анимация животных: основные принципы, построение цикла ходьбы четвероногой фигуры. Циклы ходьбы лошади и собаки. Разновидности бега животных: рысь и галоп. Анимация птиц.

Тема 3. Материалы

Зависимость цвета от отражающих свойств материала поверхности объекта.

Создание нового материала. Настройки рассеяния отраженного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие материала со светом (Shading). Зеркальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность.

Узлы. Узлы материалов. Редактор узлов. Пример создания сложного материала.

Подповерхностное рассеивание. Параметры подповерхностного рассеивания. Типовые примеры полупрозрачных поверхностей.

Тема 4. Текстуры

Типы текстур и общие рекомендации их наложения.

Процедурные текстуры. Смешивание Blend. Облака Clouds. Беспорядочные шумы Distorted Noise. Волнистые узоры Magic. Мрамор Marble. Пораженные поверхности Musgrave. Шумы Noise. Штукатурка Stucci. Металл Voronoi. Дерево Wood.

Файловые текстуры. Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Наложение видео на грань куба.

Проецирование текстур. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока.

Текстура кожи человека.

Тема 5. Частицы

Частицы с эмиттером. Внешний вид частиц. Эмиттер частиц. Динамика частиц. Ньютоновские частицы. Примеры с эмиттером частиц. Взрыв. Дым и огонь.

Частицы без эмиттера. Основные параметры. Трава. Внешний вид травы.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Знать: - и понимать принципы разработки персонажей; - и понимать принципы создания правдоподобной анимации персонажей; Уметь: - творчески видоизменять ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполнять стилизацию персонажей согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; Владеть: - практическими навыками разработки уникальных персонажей.
ОПК-2	способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Уметь: - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; Владеть: - практическими навыками проведения стилизации персонажей согласно творческому замыслу; - такими навыками художника-аниматора, как умение анализировать движение человека в реальной жизни и переносить его на анимационных персонажей, обдуманно выделяя и видоизменяя ключевые фазы движения согласно творческому замыслу и композиционному решению фильма.
ПК-1	способностью формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания	Уметь: - планировать движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывать модельные листы анимационных персонажей; Владеть: - профессиональной терминологией в области анимационного искусства.
ПСК-108	способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Знать: - и понимать основные принципы достижения динамичности в позах персонажей; - основные принципы разработки и правдоподобной анимации персонажей, в том числе, анимации мимики; Уметь: - анализировать кадры опорных фото- или видеосъемки движения реального человека, выделять, фиксировать и видоизменять ключевые позы согласно творческому замыслу; Владеть: - навыками создания правдоподобной и

		выразительной анимации персонажей.
ПСК-109	Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: - способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц; Уметь: - выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов; Владеть: - методами настройки света, материалов, текстур и частиц.
ПСК-115	способностью владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой	Знать: - основные различия основных техник анимации персонажей в двумерной анимации (рисованная анимация и фильм с плоской марионеткой (перекладка)), понимать влияние избранной техники анимации на облик персонажей; Уметь: - выбирать технику анимации персонажей согласно творческому замыслу; Владеть: - навыками создания и экспорта анимации в специализированном программном обеспечении.
ПСК-118	Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Знать: - базовые технологии компьютерной графики и анимации; Уметь: - совершенствовать и расширять функциональные возможности инструментальных средств компьютерной графики и анимации; Владеть: - способами настройки проектов компьютерной графики и анимации.

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.
Дисциплина изучается на 3 курсе в 5 и 6 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 14 ЗЕ (504 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовой проект.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет, курсовой проект.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.БС.06 «Обработка звука»

Цель освоения дисциплины:

- формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части аппаратных и программных средств звукозаписи и обработки звука;
- изучение технологических этапов создания звукоряда мультимедиа;
- рассмотрение современных технических средств записи, редактирования и воспроизведения звука.

Задачи дисциплины:

- получение знаний об акустике и психоакустике;
- получение знаний о способах хранения и преобразования звука в цифровом виде;
- получение умений планирования записи, редактирования, микширования и мастеринга звукового трека;

- получение умений для решения задачи согласования звука и изображения.

Содержание дисциплины

Тема 1. Основы акустики.

Природа звуковой волны. Звук как физическое и физиологическое явление. Явления, возникающие при распространении звуковых волн. Интерференция. Преломление. Отражение. Поглощение. Рассеивание. Распространение звука в замкнутом объеме. Дифракция. Вынужденные и собственные колебания, резонанс. Эффект Доплера. Математическое представление звуковой волны. Уравнение звуковой волны. Способы графического изображения звука. Звуковая волна. Частота. Период. Длина волны. Амплитуда. Звуковой диапазон частот. Гармонический анализ звуковых сигналов. Блочный спектральный анализ.

Тема 2. Элементы психофизиологической акустики

Психофизиологическая акустика. Слуховой аппарат человека. Психофизиологические акустические параметры слуха: тон, высота тона, тембр звука. Интенсивность и громкость звука. Порог слышимости и маскировка звука. Восприятие пространственности звука. Стереопанорама. Музыкальный звук и шумы. Тон. Октава. Высота музыкального звука. Нотная шкала. Транспонирование. Шум и его разновидности. Соотношение сигнал/шум.

Раздел II. Звукозапись и звуковоспроизведение

Тема 3. Запись звука

Общие сведения о звукозаписи. Запись. Фонограмма. Основные способы записи звука. Микрофон. Виды микрофонов. Характеристики микрофонов. Номинальный диапазон частот. Чувствительность. Частотная характеристика. Направленность. Диаграмма направленности. Выбор микрофона. Методы звукозаписи. Механическая звукозапись. Фотографическая звукозапись. Магнитная звукозапись. Цифровая форма записи звука. Магнитная цифровая запись. Цифровая запись звука на лазерный диск. Магнитооптическая запись.

Тема 4. Методы звуковоспроизведения

Акустическая система. Громкоговорители: классификация и основные характеристики. Частотная характеристика.

Тема 5. Основы работы в звуковом редакторе

Схема рабочего процесса. Режимы работы. Волновая форма. Открытие файлов. Сохранение файлов. Воспроизведение звука. Управление масштабом отображения волновой формы. Воспроизведение и перемотка файлов. Импорт данных с CD/DA. Запись звука.

Раздел III. Редактирование цифрового звука

Тема 6. Аналоговое и цифровое представление звука

Звук и формы его представления. Аналоговая форма представления звука. Цифровая форма представления звука. Спектр звука. Быстрое преобразование Фурье. Неопределенность спектрального анализа. Аналого-цифровое преобразование. Теорема Котельникова. Квантование. Громкость звука в цифровом представлении. Выбор значения разрядности звука. Шум квантования. Гранулярный шум. Джиттер-эффект. Сравнение аналоговой и цифровой форм представления звука.

Тема 7. Анализ цифровых аудио сигналов

Цель и основные средства анализа звука. Мониторинг. Амплитудный анализ. Анализ мгновенного спектра. Частотный анализ. Фазовый анализ.

Тема 8. Редактирование аудио

Монтаж фонограммы. Изменение амплитуды. Нормализация. Инверсия. Управление огибающей волновой формы.

Тема 9. Шумоподавление

Основы шумоподавления. Шум. Искажение. Случайный шум. Тональный шум. Белый, розовый, коричневый шумы. Генерация шума. Шумоподавление при помощи редактирования мгновенного спектра. Удаление не тональных шумов. Устранение клипирования. Устранение щелчков. VST-инструменты подавления шума.

Тема 10. Частотная коррекция

Частотная коррекция. Изучение частотных диапазонов. Сущность и задачи фильтрации. Фильтры. ФВЧ. ФНЧ. Частота среза. Крутизна спада. АЧХ. ФЧХ. Полосовые фильтры. Полосно-пропускающие фильтры. Полоса пропускания. Добротность. Эквалайзеры. Графический эквалайзер. Параметрический эквалайзер. Кроссовер. Фильтр присутствия. Инструменты частотной коррекции.

Тема 11. Динамическая обработка

Динамическая обработка. Динамический диапазон слуха. Динамическая обработка. Компрессор. Порог срабатывания. Коэффициент сжатия. Компенсирующее усиление. Время атаки. Время восстановления. Экспандер. Пороговый шумоподавитель. Лимитер. Инструменты динамической обработки.

Тема 12. Эффекты реверберации, модуляции и стереобазы

Акустика замкнутого пространства. Реакция на акустический импульс. Рефлектограм-ма. Ранние и поздние отражения. Время реверберации. Эффекты задержки и эхо. Хор. Фленджер. Фэйзер. Эффект Доплера. Сущность реверберации. Изменение тона. Инструменты динамической обработки. Эффекты стереобазы. Эффекты работы со стереобазой. Микшер каналов.

Раздел IV. Микширование и мастеринг

Тема 13. Работа в мультитрековом режиме

Работа в мультитрековом режиме. Основы работы в мультитрековом режиме. Работа с файлами. Сессия. Работа с треками. Работа с клипами. Эквалайзер трека. Панель эффектов трека. Эффекты мультитрекового режима. Использование автоматизации. Работа с видео в мультитрековом режиме.

Тема 14. Микширование

Технология сведения в стерео. Баланс. Частотный диапазон. Панорама. Глубина. Динамика. Уникальность.

Тема 15. Мастеринг

Задачи мастеринга. Средства мастеринга.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-9	Владение основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика	Знать: – основные понятия, определяющие акустический сигнал и основы психоакустики – характеристики тракта звукозаписи и звуковоспроизведения – параметры цифрового аудиопотока – форматы хранения звуковых файлов – принципы цифро-аналогового и аналого-цифрового преобразований – принципы шумоподавления, фильтрации, динамической обработки Уметь: – работать в программной системе цифровой обработки звука – проводить анализ фонограмм – выполнять шумоподавление, проводить частотную коррекцию и динамическую обработку сигнала, применять эффекты временной области, эффекты модуляции – выполнять микширование и мастеринг фонограмм Владеть: – навыками цифровой обработки звука
ПСК-118	Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Знать: – современные программы для записи, анализа, обработки и микширования звука – принципы работы со встроенными эффектами современных звуковых редакторов Уметь: – осуществлять звукозапись дикторского закадрового текста и диалогов Владеть: – навыками использования современных компьютерных технологий и программ для создания звукового трека анимационного фильма

Дисциплина является обязательной, относится к базовой части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 и 5 курсе в 8 и 9 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 6 ЗЕ (216 час.).

Виды учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа.

Аннотация дисциплины

Б1.3.В.01 «Технологии анимации»

Цель освоения дисциплины: освоение компьютерных технологий трехмерной анимации персонажей.

Задачи дисциплины:

- освоение инструментальной среды трехмерной анимации.
- приобретение навыков оснастки персонажей на основе исходных данных разного типа.
- разработка ключевых поз персонажей.
- приобретение навыков построения сложных сценариев анимации персонажей.

Содержание дисциплины

Оснастка модели человека. Нижние конечности. Основные кости нижних конечностей. Инверсная кинематика. Управление движением стопы. Виджеты механизма управления ногой. Построение костей второй ноги. Привязка сетки человека к скелету и проверка движения костей. Кости туловища. Крестец. Поясница Грудина. Гибкие кости. Управление движением туловища. Виджеты механизма управления туловищем. Привязка сетки человека к скелету и проверка движения костей. Кости рук. Ключица, лопатка, плечо, локоть и кисти. Управление движением руки. Виджеты механизма управления рукой. Построение костей второй руки. Привязка сетки человека к скелету и проверка движения костей. Шея и голова. Гибкие кости шеи и кости головы. Управление движением головы. Виджеты механизма управления головой. Привязка сетки человека к скелету и проверка движения костей.

Мимика. Добавление новых элементов. Добавление десен и зубов, языка и глаз. Управление веками. Деформации лица. Гибкие кости в управлении деформациями лица. Управление бровями. Анимация человека. Настройки анимации. Исходные позы анимации. Ключевые позы ходьбы. Исходные данные. Биомеханика ходьбы. Построение ключевых поз. Регистрация ключевых поз. Анимация двойного шага. Ключевые кадры. Привязка к ключевым кадрам зарегистрированных ключевых поз. Анимация ходьбы. Сглаживание анимации. Редактор кривых анимации. Поиск и сглаживание неровностей анимации.

Ключевые кадры. Создание и редактирование. Создание и удаление ключевого кадра. Ключевые кадры для свойств разного типа. Пример анимации. Анимация движения куба. Анимация свойств материала куба. Редактирование ключевых кадров в окне Dope Sheet. Выделение ключевых кадров. Удаление. Перенос. Копирование и вставка. Упрощение системы ключевых кадров.

Редактирование кривых анимации. Окно Graph Editor. Список анимируемых параметров. Кривые анимации. Панель свойств анимации. Редактирование кривых анимации движения куба и свойств материала куба. Редактирование граничных параметров движения куба. Имитация движения подброшенного вверх куба. Редактирование анимации свойств материала куба. Пример программирования кривой анимации куба. Математические формулы движения подброшенного куба. Расчет граничных точек движения и коррекция кривой анимации по числовым данным граничных точек. Отскок куба и повтор полета. Расчет граничных точек повторного полета. Дублирование кривой анимации первого этапа полета для описания повторного полета. Коррекция кривой анимации по числовым данным граничных точек повторного полета. Повтор отскоков до окончания до конца диапазона анимации. Пример копирования анимации для сферы. Режим Action Editor редактора Dope Sheet. Копирование анимации движения куба. Копирование анимации свойств материала куба и вставка в свойства материал сферы. Модификаторы кривых анимации. Циклический повтор кривой анимации модификатором Cycles. Параметры циклического повтора. Модификаторы кривой анимации в граничных точках. Редактирование анимации ходьбы. Циклический повтор кривых анимации двойного шага ходьбы. Редактирование кривых анимации начала и окончания ходьбы. Изменение направления при ходьбе.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-8	Владеть основными методами, способами и средствами получения,	Знать: анатомию опорно-двигательного аппарата персонажей. Уметь: оснащать персонажи скелетом.

	хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией	Владеть: навыками настройки костей и управления скелетом.
ПК-9	Владеть основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика	Знать: типовые ключевые позы персонажей. Уметь: строить ключевые кадры для различных поз персонажей. Владеть: методами анимации персонажей по ключевым позам.
ПСК-118	Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Знать: базовые технологии компьютерной графики и анимации. Уметь: совершенствовать и расширять функциональные возможности инструментальных средств компьютерной графики и анимации. Владеть: способами настройки проектов компьютерной графики и анимации.

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 и 8 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 11 ЗЕ (396 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа, курсовой проект.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет, курсовой проект.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.В.02 «Основы художественно-просветительской деятельности»

Цель освоения дисциплины: формирование у будущих специалистов формирование профессиональной потребности художника-аниматора в процесс проектирования, управления и осуществления художественно-просветительской деятельности.

Задачи дисциплины:

- сформировать у студентов способность к проектированию художественно-просветительской деятельности и организации художественно-просветительской среды;
- подготовить студентов к осуществлению историко-культурных функций по сохранению, изучению, пропаганде в профессиональной сфере художника анимации и компьютерной графики;
- сформировать у студентов способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

Содержание дисциплины

Тема 1 Методологические основы художественно-просветительской деятельности

Методологические основы художественно-просветительской деятельности. Цели, задачи и основные проблемы дисциплины. Понятия метода методологии, методики, технологии. Многообразие путей и аспектов изучения художественно-просветительской деятельности.

Философские, психологические, культурологические, социологические и педагогические проблемы изучения искусства и художественной деятельности. Философские идеи и представления о просветительстве и его роли в духовном развитии человека и общества (Аристотель, Платон и др.).

Развитие анимационного искусства в культурологическом контексте, во взаимосвязи со смежными видами искусства, литературы, общим развитием гуманитарного знания и эстетической мысли в различные исторические периоды.

Тема 2 Основные формы и средства художественно-просветительской деятельности

Художественно-просветительская деятельность: становление и развитие. Идеи просвещения и его традиции в западно-европейской культуре. Развитие художественно-просветительской деятельности в России.

Классификация форм художественно-просветительской деятельности. Характеристика форм по целевой аудитории.

Средства — основные инструменты социально-культурной деятельности. Последовательность изложения материала в просветительской деятельности в различных областях культуры, искусства, в

частности — анимационного искусства. Характеристика особенностей художественной деятельности, личностный тип отражения, свобода выбора цели, принципы художественной деятельности, принципы единства отражения и выражения, принципы единства отражения и преобразования.

Средства, методы и формы художественной деятельности. Средства, методы и формы художественной деятельности. Средства: материально-технические, информационные, языковые, логические, математические. Методы: с учетом иерархии образного мышления (наглядно-действенное, наглядно-образное, визуальное); с учетом стиля. Формы: индивидуальные; коллективные.

Организация процесса художественной деятельности. Художественный образ: выявление противоречия, постановка проблемы, определение цели, выбор критериев.

Тема 3 Проектирование художественно-просветительской деятельности в профессиональной деятельности художника анимации и компьютерной графики.

Образное мышление и зрительное восприятие в процессе проектирования художественно-просветительской деятельности. Возрастные особенности аудитории.

Планирование работы по художественно-просветительской деятельности с учетом возрастных особенностей аудитории. Разработка сценариев, организация и проведение мероприятий с учетом возрастных особенностей аудитории. Анализ и самоанализ проведенных мероприятий.

Современные тенденции в организации художественно-просветительской деятельности, методологические подходы. Новые экономические и коммуникативные условия, современные формы организации художественно-просветительской деятельности. Виртуальные выставки.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК 5	Способность различать художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений (ренессанс, классицизм, барокко, рококо, готика) в архитектуре, театре, изобразительном искусстве	Знать: стили и направления в зарубежном и отечественном изобразительном искусстве и архитектуре, чётко определять их временные рамки; Уметь: – характеризовать особенности каждого направления и стиля; Владеть: – терминологией, позволяющей рассуждать о художественных особенностях различных стилей и направлений в изобразительном искусстве, архитектуре.
ПК 6	Способность формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли	Знать: особенности философского мировоззрения и его взаимосвязь с культурой; уметь: формировать собственное мировоззрение, духовную ориентацию, свой взгляд на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве; владеть: навыками философского мышления;
ПК 7	Способность использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры, знанием истории создания и художественных особенностей выдающихся произведений мировой и отечественной архитектуры, живописи,	Знать: – памятники мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры; творчество выдающихся мастеров живописи, графики, скульптуры, архитектуры; Уметь: – применять эти знания при анализе различных произведений искусств; Владеть: терминологией, позволяющей анализировать

	графики, скульптуры, процессов формирования и развития основных течений в области искусства	творческий процесс формирования и развитие основных течений в области искусства.
ПК 22	Способность владеть в письменной и устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области искусства и культуры	Знать: понятия коммуникативной и языковой грамотности; понятия и структуру общения; правила и нормы эффективного общения; уметь: применить их в любой коммуникативной ситуации; владеть: навыкам владения диалога, речевого этикета; опытом публичного выступления и ведения дискуссии;
ПК 23	Способность использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, культуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции	Знать: – памятники изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества; Уметь: – грамотно проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции; Владеть: искусствоведческой терминологией, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему;
ПК 24	Способность через работу в творческих союзах и объединениях влиять на формирование эстетических взглядов в обществе и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников-графиков	Знать: основные задачи и цели творческих союзов и художественных объединений; современные ориентиры развития образования художников анимации и компьютерной графики; уметь: формировать культурные потребности и повышать культурно-образовательный уровень молодого поколения художников анимации и компьютерной графики; владеть: коммуникативными навыками работы с коллективом;
ПСК 130	Способность владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства	Знать: методику формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства; средства, методы и формы художественно-просветительской деятельности; уметь: четко и ясно формулировать мысли; владеть: навыками разработки стратегий просветительской деятельности и формирования художественно-просветительской среды в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства;
ПСК 131	Способность использовать приобретенные знания для популяризации художественного творчества в сфере кино и телевидения, проводить экскурсии, выступать с лекциями и сообщениями	Знать: методикой построения и проведения лекций; принципы использования современных информационных технологий в профессиональной деятельности; уметь: воздействовать не только на разум, но и на чувства слушателей;

	об истории изобразительного искусства, кино и телевидения, художественной деятельности в сфере анимации	владеть: навыками последовательного изложения материала; навыками красноречия; навыками использования современных информационных технологий в профессиональной деятельности;
ПСК 132	Способность дать профессиональную консультацию в сфере художественной деятельности, в сфере киноискусства и телевидения, провести художественно-эстетический анализ и оценку работ художников кино и телевидения	Знать: этапы проведения художественно-эстетического анализа и критерии оценки работ художников кино, телевидения и анимации; уметь: аргументировано представлять собственное отношение к дискуссионным вопросам в сфере художественной деятельности, в сфере киноискусства, телевидения и анимации; владеть: профессиональной терминологией в сфере киноискусства, телевидения и производства анимационного фильма, позволяющей грамотно строить свою речь на заданную тему.
ПСК 133	Способность взаимодействовать с многонациональным академическим профессиональным сообществом художников кино и телевидения в интересах освещения фундаментальных и прикладных исследований в этой области	Знать: этнические особенности межнационального общения в многонациональном коллективе; выдающихся личностей, прославленных деятелей культуры, науки, государства и религии и профессиональные сообщества художников кино, телевидения; уметь: воспитать ценностные профессиональные качества, понимание своей роли в выбранной профессии; владеть: профессиональной терминологией;
ПСК 134	Способность через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения	Знать: особенности зрительного восприятия в процессе проектирования художественно-просветительской деятельности с учетом возрастных особенностей аудитории; гуманистические, традиционные для России нравственные, религиозные, семейные и общественные ценности; уметь: через творческие союзы пропагандировать и содействовать преумножению ценностей отечественной и мировой культуры в области кино и анимации; способствовать воспитанию в зрителях патриотизма, любви к Родине и уважение к человеку; пропагандировать уважение к своему и чужому авторскому праву; владеть: навыками разработки стратегий просветительской деятельности; навыками планирования работы по художественно-просветительской деятельности с учетом возрастных особенностей аудитории.

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 ЗЕ (108 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.В.03 «История и технология кино»

Цель освоения дисциплины:

- формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области истории киноискусства,
- изучение особенностей кинематографа на разных этапах его существования,
- изучение особенностей творчества крупнейших режиссеров мирового кино и их влияния на формирование кинематографического языка.

Задачи дисциплины:

- формирование систематизированного представления о возникновении, становлении и развитии кинематографа;
- развитие у студентов интуитивных способностей к художественно-образному и абстрактному мышлению.

Содержание дисциплины

Раздел I. История возникновения и становления киноискусства.

Синтетический характер киноискусства. Социально-экономические и технические предпосылки кинематографа. Этапы развития технического обеспечения кинематографа. Классификация кинематографа. Видовые и жанровые образования киноискусства. Выразительные средства киноискусства. Творческий процесс создания фильма.

Раздел II. Экранная культура немого кино.

Предтечи и пионеры кинематографа. Ранний европейский и американский кинематограф. Рождение национального российского кинематографа. Основные жанры и разновидности ранних фильмов. Первые кинематографисты мира. Освоение языка кинематографа в период 1900 – 1914 г.г. Американский и европейский немой кинематограф послевоенного периода. Советское немое кино 20-х годов.

Раздел III. Формирование классического звукового кино

Американский и европейский кинематограф 30-х – 40-х годов. Советский кинематограф 30-х – 40-х годов

Раздел IV. Кинематограф в социальном контексте 50-х – 60-х годов

Новые направления жанрово-стилевых поисков в кинематографе 50-х – 60-х годов. Творчество великих кинорежиссеров XX века. «Открытие» азиатского кино. Молодое поколение кинематографистов 60-х годов.

Раздел V. Кинематограф 70-х – 80-х годов и проблемы массовой культуры.

Рождение и развитие новых зрелищных форм кинематографа. Исследование проблем современности в кинематографе 70-х – 80-х годов

Раздел VI. Технология кино

Теория и история кино. Эстетические границы кино и телевидения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Жанр как меняющаяся структура. Смешное и трагическое. Структура фильма. Предрасположенность мультипликации к сюрреализму. Стиль как кинематографическая проблема. Пародия как прием. Стиль и современное мышление. Метод как кинематографическая проблема..

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-3	Способность к осмыслению процесса развития материальной культуры и изобразительного искусства в историческом контексте и в связи с	Знать: Основные этапы истории кинематографа и их связь с общеисторическим процессом; Уметь: Определить степень взаимовлияния кинематографа и исторического периода. Владеть:

	общим развитием гуманитарных знаний, с религиозными, философскими, эстетическими идеями конкретных исторических периодов	Аналитическими способностями.
ПК-4	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта	Знать: Основные этапы общей истории и истории культуры Наиболее значительные явления в культуре того или иного периода истории. Уметь: Определять связь кинопроизведения и современных ему культурных явлений; Владеть: Знаниями литературы и изобразительного искусства.
ПК-11	Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино	Знать: Особенности творческого метода крупнейших мастеров кино. Уметь: Вычленять характерные творческие и технологические приёмы из ткани фильма. Владеть: Основами технологии кинопроцесса.
ПК-15	Способность дать профессиональную консультацию, провести художественно-эстетический анализ и оценку явлений изобразительного и прикладных видов искусств	Знать: Особенности киноязыка; его использование ведущими кинематографистами. Уметь: Проводить сопоставление творческих и технологических приёмов. Владеть: Аналитическими способностями применительно к кинопроизведению.
ПСК 110	Способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении	Знать: Особенности киноязыка; его использование ведущими кинематографистами. Уметь: Проводить сопоставление творческих и технологических приёмов. Владеть: – Аналитическими способностями применительно к кинопроизведению.
ПСК 111	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве;	Знать: Особенности киноязыка; его использование ведущими кинематографистами. Уметь: Проводить сопоставление творческих и технологических приёмов. Владеть: – Аналитическими способностями применительно к кинопроизведению.
ПСК 112	Способность применять на практике методики	Знать: Особенности киноязыка; его использование

	проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения	ведущими кинематографистами. Уметь: Проводить сопоставление творческих и технологических приёмов. Владеть: Аналитическими способностями применительно к кинопроизведению
ПСК 113	способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства.	Знать: Особенности киноязыка; его использование ведущими кинематографистами. Уметь: Проводить сопоставление творческих и технологических приёмов. Владеть: Аналитическими способностями применительно к кинопроизведению
ПСК 114	Способность использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: Основные принципы работы с архивными кино-фото материалами. – Реставрационно-монтажные компьютерные программы
ПСК 117	Способность использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии	Знать: Основные принципы кинопроизводства.
ПСК 119	способность использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке (ПСК-119);	Знать: Основные правила техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке
ПСК 126	способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения	Знать: Историю киноискусства.
ПСК 132	Способность дать профессиональную консультацию в сфере художественной деятельности, в сфере киноискусства и телевидения, провести художественно-эстетический анализ и	Знать: Историю киноискусства.

Дисциплина является обязательной, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 и 8 семестрах.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 ЗЕ (144 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен, зачет.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.В.01а «Цифровая обработка изображений»

Цель освоения дисциплины — формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части аппаратных и программных средств создания и обработки изображений, изучение способов представления растровых и векторных изображений, изучение методов обработки, редактирования и преобразования различных типов изображений; изучение технологии создания и подготовки комбинированных изображений для различных технологий воспроизведения; рассмотрение современных технических средств работы с изображениями.

Задачи дисциплины:

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерной обработки растровых и векторных изображений;
- получение практической подготовки в области создания изображений для анимации и печати;
- развитие у студентов интуитивных способностей к художественно-образному и абстрактному мышлению.

Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в цифровую обработку изображений.

Обзор графических редакторов создания и редактирования растровых изображений и их композиций, коррекции фотографий. Достоинства и недостатки. Возможности графических редакторов. Основные функции и принципы работы. Принципы эффективной работы в графических редакторах.

Тема 2. Основные понятия растровой и векторной графики.

Основные сведения об изображениях. Основы цифрового представления изображения. Элементы зрительного восприятия. Процесс регистрации цифрового изображения.

Сведения о растровых и векторных изображениях. Графические форматы. Сжатие данных. Битовая глубина. Преобразование битовой глубины. Описание форматов BMP, JPEG, PSD, TIFF, GIF, PNG. Размер изображения и разрешение. Разрешение для различных технологий репродуцирования. Ресамплинг. Методы интерполяции.

Тема 3. Основы теории цвета.

Основные сведения о цвете. Цвет, как ощущение наблюдателя. Модели цветового восприятия. Феномены цветового восприятия. Первичные цвета. Цветовые модели, пространства и режимы: RGB, CMYK, LAB, режим градаций серого, режим «дуплекс», режим «индексированные цвета», многоканальный режим. Цветовая модель HSB. Каналы изображения. Цветовые рабочие пространства. Преобразования между цветовыми режимами. Выбор цветов. Система цветосовмещения PANTONE. Каналы плашечных цветов. Сохранение графических документов с каналами плашечных цветов.

Сведения о системе управления цветом. Цветовые рабочие пространства. Профиль изображения.

Цифровая обработка изображений

Тема 4. Реализация принципов обратимого редактирования.

Слой, каналы, маски — инструменты для создания сложных графических композиций. Концепция создания выделенной области. Принципы локального редактирования. Типы выделений. Маскирование. Альфа-каналы.

Основы создания фотомонтажных работ.

Тема 5. Технологии восстанавливающей коррекции изображений.

Методы и инструменты преобразования, трансформации, деформации изображений.

Методы и инструменты технической и художественной ретуши изображений.

Подавление шума на изображении и различные подходы к ее решению. Сведения о шумах в цифровых изображениях. Шумы и каналы. Преимущества цветовых пространств в процессе

устранения шумов. Снижение шума изображения и артефактов JPEG – сжатия. Сведения об оптических искажениях. Коррекция оптических искажений.

Технологии коррекции резкости изображения и устранения шумов. Принципы повышения резкости. Методы и инструменты повышения четкости изображения. Резкость и каналы. Цветовые пространства и увеличение четкости изображения. Ошибки некорректного повышения резкости. Методы коррекции резкости изображения. Повышение резкости под различные способы воспроизведения.

Тема 6. Технологии компенсирующей, улучшающей и упреждающей коррекции изображений.

Этапы коррекции изображения. Идентификация проблемы. Определение инструментальных средств. Определение параметров и степени коррекции. Оценка качества результата.

Тоновая коррекция изображений. Принципы тоновой коррекции. Принципы перераспределения контраста. Инструменты тоновой коррекции. Коррекция контраста изображения. Гамма коррекция. Нацеливание изображений для печати. Исправление ошибочной экспозиции.

Цветовая коррекция. Причины смещения баланса белого. Принципы устранения цветового сдвига. Преимущества цветowych моделей в процессе коррекции изображения. Каналы изображения. Хроматический баланс. Проблемы репродуцирования изображений. Технология коррекции изображений по ахроматической точке.

Выборочная коррекция. Коррекция цветового баланса. Селективная коррекция. Коррекция цветовой насыщенности.

Технология HDR. Расширение динамического диапазона. Коррекция экспозиции для HDR изображений.

Подготовка изображений для различных технологий воспроизведения. Технические требования для подготовки изображений для печати, видео, Internet: размер и разрешение, формат файла, глубина цвета, цветовая модель, цветовой профиль.

Тема 7. Спецэффекты

Технологии смешивания изображений. Методы смешивания пикселей. Режимы наложения и практическое применение в коррекции изображения и создании композитных изображений. Нейтральность и режимы наложения. Реальные фотопроцессы и режимы наложения.

Способы перевода изображений в WB-изображение, режим градаций серого, дуплексные изображения. Идеология перевода в WB. Тонирование изображений.

Практическое применение фильтров. Система встроенных и подключаемых Plugin's графического редактора. Приемы стилизации, имитации и эффекты.

Тема 8. Графический редактор для художника-графика

Реализация живописных техник средствами графического редактора. Инструменты рисования и живописи. Техники цифрового рисования и живописи. Графический планшет для цифрового художника.

Возможности графического редактора работы с текстом.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-9	Владение основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика.	Знать: физические основы и феномены цветового восприятия; физические принципы формирования цвета; свойства и назначение цветовой модели, пространства, режима в процессе коррекции и создания изображения; принципы преобразования между цветовыми режимами; критерии визуального восприятия и повышения качества изображения; технологии компьютерной обработки растровых изображений для различных способов воспроизведения; области применения компьютерной обработки и создания изображений; Уметь:

		<p>выполнить восстанавливающую, улучшающую и компенсирующую коррекцию изображения;</p> <p>делать выбор цветового рабочего пространства и преобразование цветовых режимов в процессе создания или коррекции изображения для различных технологий воспроизведения;</p> <p>Владеть:</p> <p>инструментальными и программными средствами коррекции, модификации и создания изображений.</p>
ПСК-109	<p>Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики.</p>	<p>Знать:</p> <p>процессы преобразования графической информации из аналоговой формы в цифровую;</p> <p>технические средства компьютерной графики;</p> <p>особенности графической информации и способы её кодирования;</p> <p>методы и алгоритмы двумерной компьютерной графики;</p> <p>форматы графических и геометрических файлов;</p> <p>теоретические основы оцифровки;</p> <p>Уметь:</p> <p>применить цветовые модели и режимы для различных способов воспроизведения изображения;</p> <p>правильно применить форматы графических файлов в процессе создания и хранения для различных способов воспроизведения изображения;</p> <p>Владеть:</p> <p>аппаратными средствами создания, хранения и переработки данных графических файлов.</p> <p>Знать:</p> <p>способы создания изображений посредством использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника;</p> <p>способы компьютерных имитации красящих веществ, фактур и текстур;</p> <p>Уметь:</p> <p>применять имитационные техники посредством компьютерных технологий</p> <p>Владеть:</p> <p>инструментами и средствами создания текстур и имитаций фактурных материалов.</p>
ПСК-118	<p>Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики.</p>	<p>Знать:</p> <p>принципы и методы обратимого редактирования изображений в процессе коррекции и создания изображений;</p> <p>методики раскраски, рисования и ретуширования;</p> <p>технологии маскирования части изображений;</p> <p>способы повышения эффективности работы;</p> <p>Уметь:</p> <p>применять инструментальные средства неразрушающего воздействия на изображение;</p> <p>применять инструментальные средства для создания художественных эффектов и имитаций;</p> <p>Владеть:</p> <p>инструментальными и программными средствами открытия, хранения и импорта изображений;</p> <p>набором инструментов для коррекции цветности и тональности изображения;</p> <p>инструментальными средствами ретуширования и трансформирования;</p>

		инструментами создания выделения; инструментами раскраски, рисования и ретуши изображения; навыками использования инструментов выделения и маскирования части изображений; инструментальными возможностями фильтров для решения типичных задач редактирования и создания специальных эффектов; инструментами верстки и работы с текстовыми слоями; программными средствами автоматизации рутинных операций.
--	--	--

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*

Аннотация дисциплины

Б1.3.В.016 «Теория анимации»

Цель освоения дисциплины — сформировать у студентов понимание сущности компьютерной анимации и движения объектов по законам физики.

Задачи дисциплины:

- изучить основы анимации по ключевым кадрам.
- сформировать у студентов представление об основных проблемах компьютерного моделирования движения объектов по законам физики.
- изучить базовые методы компьютерного моделирования физических процессов.

Содержание дисциплины

Настройка сцены. Единицы описания движения объектов природы. Воздействие среды на объекты природы. Пример анимации по ключевым кадрам.

Твердые тела. Создание твердых тел. Активные и пассивные твердые тела. Падение твердого тела на поверхность. Столкновение твердых тел. Ткани. Поля.

Ограничители. Типы ограничителей движения.

Мягкие тела. Создание мягкого тела. Параметры мягких тел. Столкновение мягких тел.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Коды компетенций	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-8	Владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией	Знать: методы описания движения объектов природы по законам физики. Уметь: собирать и интерпретировать данные о движении объектов природы по законам физики. Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о движении объектов по законам физики.
ПК-10	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	Знать: понятия и терминологию описания движения объектов природы по законам физики. Уметь: применять параметры движения объектов природы по законам физики к объектам компьютерной графики. Владеть: навыками настройки параметров движения объектов компьютерной графики по законам физики.
ПСК-115	Способность владеть	Знать: способы описания геометрических и

	<p>техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой</p>	<p>физических свойств объектов сцены. Уметь: формулировать и систематизировать геометрические и физические свойства объектов сцены. Владеть: навыками настройки движения объектов по ключевым кадрам и по законам физики.</p>
--	---	---

Дисциплина является дисциплиной по выбору студента, относится к вариативной части блока №1 дисциплин ОПОП.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 5 ЗЕ (180 час.).

Виды учебных занятий: *лекции, практические занятия, самостоятельная работа.*

Вид промежуточной аттестации обучающихся: *экзамен.*