

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Двухмерная анимационная графика»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 324 академ. час. / 9 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 155,4 час.

самостоятельная работа: 168,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	7,8
практикум (выполнение практических заданий)	6,7,8
присутствие на занятиях	6,7,8
тест	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	3,5
зачет с оценкой	4

Рабочая программа дисциплины «Двухмерная анимационная графика» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Воронова А.В., доцент кафедры

Рецензент(ы):

Карпов А.В., доцент , доцент культурологии

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА
ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

умственное, нравственное и эмоциональное развитие личности, профессиональное совершенствование будущего специалиста анимации и компьютерной графики через освоение практических приемов реализации пластики движения анимационных персонажей в рамках законов классической анимации.

Задачи дисциплины:

умственное, нравственное и эмоциональное развитие личности, профессиональное совершенствование будущего специалиста анимации и компьютерной графики через освоение практических приемов реализации пластики движения анимационных персонажей в рамках законов классической анимации.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

нет предшествующих дисциплин

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Техники печатной графики

Общий курс мультипликации

Преддипломная практика. Часть 1

Рекламный дизайн

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-7 — Способность использовать в творческой деятельности знание произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства.

ПК-7.1 — Применяет знания произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности.

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-7 — Способность использовать в творческой деятельности знание произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства.

ПК-7.2 — Использует произведения киноискусства, анимации, произведения изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности.

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-7 — Способность использовать в творческой деятельности знание произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства.

ПК-7.3 — Осуществляет творческую деятельность на основе знаний в области киноискусства, анимации, изобразительного отечественного и мирового искусства.

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 324 академ. час. / 9 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 155,4 час.

самостоятельная работа: 168,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	3,5
зачет с оценкой	4

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	3	4	5	Итого
Лекции	16	16	0	32
Практические	32	32	36	100
Индивид. занятия	4	4	4	12
Консультации	2	2	2	6
Самостоятельная работа	18	45	30	93
Самостоятельная работа во время сессии	33,5	8,6	33,5	75,6
Итого	105,5	107,6	105,5	318,6

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Механическое движение в анимации	16	0	0	32	0	4	52
1.1	Феномен анимации. Связь с другими искусствами Уникальность и возможности анимации. Связь анимации с другими искусствам	2	0	0	4	0	0	6
1.2	Профессия аниматор. Эволюция функций, стиля и техники анимационного кинематографа. Специфика профессии аниматора в современном мире	2	0	0	4	0	0	6
1.3	Техника одушевления. Биомеханика движения. Рисованный «мультипликат»: «компоновки» и «промежуточные фазы». Расчет движения – «тайминг». «12 основных принципов анимации»	2	0	0	4	0	0	6
1.4	Механическое движение Специфика и особенности механического движения в анимации на примере маятника. Прием цикличности движения	2	0	0	4	0	0	6
1.5	Движение упругих предметов Действие и противодействие в анимационном движении. Остаточное движение. Деформация и преувеличение на примере движения мяча	2	0	0	8	0	0	10
1.6	Движение предметов разного веса Движение тяжелых предметов. Движение легких предметов. Принципы анимации для визуализации веса предметов	6	0	0	8	0	4	18
2	Особенности движения животных	16	0	0	32	0	4	52

2.1	Движение животных. Прыжок Деформация и подготовка прыжка на примере лягушки и зайца. Гипербола. Неизменность массы тела существа. Изменение распределения напряжений внутри массы	0	0	0	4	0	0	4
2.2	Движение птиц. Полет Аэродинамика полета птиц. Движение крыла и учет сопротивления воздуха. Зависимость длительности цикла движения крыльев от размера. Передача массы тела. Траектория полета	0	0	0	4	0	0	4
2.3	Ходьба собаки и кошки Амплитуда движения ног при походке. Циклы походки. Характерные особенности походок различных животных	0	0	0	8	0	0	8
2.4	Особенности движения лошади при ходьбе Конструкция и пластика. Траектория движения. Цикличность походки	0	0	0	8	0	0	8
2.5	Особенности движения бегущей лошади Конструкция и пластика. Траектория движения. Заострение характерного движения в зависимости от заданного характера персонажа	16	0	0	8	0	4	28
3	Особенности движения человека	0	0	0	36	0	4	40
3.1	Походки людей различного характера Особенности движения человека. Объективность и субъективность. Характер и пластика. Цикличность движения.	0	0	0	4	0	0	4
3.2	Бегущий персонаж Характер и ритмический рисунок бега. Движение и пластика. Цикличность движения.	0	0	0	4	0	0	4
3.3	Танец Особенности движения танцующего персонажа. Характер движения и пластика танца. Органичность и ритм.	0	0	0	8	0	0	8

3.4	Парный танец Характер и принципы взаимодействия партеров в танце. Движение и пластика. Гармония и ритм.	0	0	0	8	0	0	8
3.5	Пластическое выражение базовых эмоций Передача эмоций персонажа графическими средствами. Характер, конструкция и пластика. Артикуляция.	0	0	0	12	0	4	16
	ВСЕГО	32	0	0	100	0	12	144

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Двухмерная анимационная графика» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Механическое движение в анимации	3
2	Профессия аниматор	3
3	Техника одушевления. Биомеханика движения	3
4	Механическое движение	3
5	Движение упругих предметов	6
6	Движение предметов разного веса	6
7	Движение животных. Прыжок	3
8	Движение птиц. Полет	3
9	Ходьба собаки и кошки	6
10	Особенности движения лошади при ходьбе. Особенности движения бегущей лошади.	6
11	Походки людей различного характера	6
12	Бегущий персонаж	3
13	Танец	6
14	Парный танец	9

15	Пластическое выражение базовых эмоций	9
16	Мимика и эмоции. Передача эмоций графическими средствами.	9

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Двухмерная анимационная графика».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	7,8
практикум (выполнение практических заданий)	6,7,8
присутствие на занятиях	6,7,8
тест	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	3,5
зачет с оценкой	4

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест для входного контроля

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Феномен анимации до сих пор предметно совершенно не исследован.

=Неверно

~Верно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Связь анимации с другими искусствами неочевидна.

=Неверно

~Верно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Эволюция функций, стиля и техники завершилась в конце XX века.

=Неверно

~Верно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Профессия аниматор требует большого количества знаний, умений и навыков.

=Верно

~Неверно

тип тестового задания Верно/Неверно

Техника одушевления – это и есть анимация.

=Верно

~Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Знание биомеханики движения помогает выполнить рисованное движение более убедительным.

=Верно

~Неверно

6. тип тестового задания Верно/Неверно

Традиционный рисованный «мультипликат» включает в себя компоновки и промежуточные фазы.

=Верно

~Неверно

7. тип тестового задания Верно/Неверно

«Тайминг» относится к темпу и быстроте. Он определяет время, которое будет затрачено на перемещение данного объекта из одной точки в другую.

=Верно

~Неверно

8. тип тестового задания Верно/Неверно

«Спейсинг» не определяет расстояние между одной и той же фигурой в соседних кадрах.

=Неверно

~Верно

9. тип тестового задания Верно/Неверно

Чем больше объект находится на экране и чем меньше расстояния между кадрами, тем медленнее он двигается. Чем меньше объект находится на экране и чем больше расстояния между кадрами, тем быстрее он двигается.

=Верно

~Неверно

10. тип тестового задания Верно/Неверно

Цикличность движения не применима в классической анимации

=Неверно

~Верно

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий

6 семестр

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Движение животных напрямую зависит от особенностей скелетной конструкции.

Верно

Неверно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Деформация и подготовка прыжка на примере лягушки и Зайца во многом соответствует движению реальных существ.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Гипербола это мышца, отвечающая за сгибание верхних конечностей.

Неверно

Верно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Для живых существ помимо тех же внешних сил причиной движения может быть сокращение мышц, а еще важнее — воля, настроение и все то, что придает движению характер.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Изменение распределения напряжений внутри массы не происходит.

Неверно

Верно

7 семестр

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Движение животных напрямую зависит от особенностей скелетной конструкции.

Верно

Неверно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Деформация и подготовка прыжка на примере лягушки и зайца во многом соответствует движению реальных существ.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Гипербола это мышца, отвечающая за сгибание верхних конечностей.

Неверно

Верно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Для живых существ помимо тех же внешних сил причиной движения может быть сокращение мышц, а еще важнее — воля, настроение и все то, что придает движению характер.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Изменение распределения напряжений внутри массы не происходит.

Неверно

Верно

8 семестр

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Характер и пластика прыжка персонажей различных характеров всегда одинаковы.

Неверно

Верно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Схема движения персонажа тщательно продумывается заранее.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Гипербола и реализм в походке находятся в балансе, определенном режиссерской задачей.

Верно

Неверно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Походки людей различного характера значительно не отличаются.

Неверно

Верно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Объективность и субъективность – важные критерии в анимации.

Верно

Неверно

Примерные темы докладов:

Семестр 6

1. Движение и карикатура.
2. Артикуляция. Основные принципы.
3. Анимация неодушевленных предметов. Движение и карикатура.
4. Расчет движения неодушевленных предметов.
5. Движение мяча, подброшенного в воздух.
6. Движение маятника на подвеске. Ускорение движения.
7. Движение маятника с перышком. Остаточное движение.
8. Движение предметов, подброшенных в воздух. По вертикали.
9. Движение упругих предметов (мяча), подброшенных вверх и вперед.
10. Повторные и циклические движения. Явление стробоскопа.
11. Движение воды в анимации. Капля.
12. Движение воды в анимации. Всплеск. Брызги. Круги на воде.
13. Циклическое движение воды.
14. Изображение атмосферных явлений. Снег. Построение траекторий падающих снежинок.
15. Изображение атмосферных явлений. Передача настроения. Солнце и тучи.
16. Изображение атмосферных явлений. Дождь различной силы.
17. Изображение природных явлений. Листопад.
18. Поступательное движение упругой субстанции по твердой поверхности.

Семестр 7

1. Особенности движения животных в анимации.
2. Примеры особенностей скелетной конструкции животного и его движения.
3. Особенности прыжка животного в анимации
4. Сравнительный анализ примеров прыжков лягушки и зайца в анимации
5. Примеры учета особенностей мышц, отвечающих за сгибание верхних конечностей животных в анимации.
6. Факторы, влияющие на причины движения живых существ и на характер движения в анимации
7. Траектории полета птиц в анимации
8. Аэродинамические факторы, влияющие на характер движения птиц в анимации
9. Особенности движения крыла птицы в анимации
10. Цикл движения крыльев птицы в анимации

11. Особенности движения человекоподобных персонажей в анимации.
12. Примеры особенностей скелетной конструкции человекоподобных персонажей и их движения.
13. Особенности прыжка человекоподобного персонажа в анимации
14. Сравнительный анализ примеров прыжков человекоподобных персонажей в анимации
15. Примеры учета особенностей мышц, отвечающих за сгибание верхних конечностей человекоподобных персонажей в анимации.
16. Факторы, влияющие на причины движения человекоподобных персонажей и на характер движения в анимации
17. Траектории движения человекоподобных персонажей в анимации
18. Аэродинамические факторы, влияющие на характер движения человекоподобных персонажей в анимации
19. Особенности движения человекоподобных персонажей в анимации
20. Цикл движения человекоподобных персонажей в анимации

Семестр 8

1. Особенности характер и пластики прыжка персонажей различных характеров
2. Схемы движения персонажа
3. Гипербола и реализм в походке персонажа
4. Походки персонажей различного характера Объективность и субъективность – важные критерии в анимации.
5. Влияние эмоционального состояния героя на характер движений
6. Влияние эмоционального состояния героя на пластику движений
7. Характер и пластика крадущейся походки
8. Влияние веса и характера персонажа на походку.
9. Траектория движения корпуса персонажа при ходьбе
10. Траектория движения корпуса персонажа при беге
11. Типы походок персонажей в мультфильмах.
12. Язык жеста в анимации.
13. Виды и функции жеста в анимации.
14. Гипербола и реализм в анимации.
15. Цикличность движения в анимации
16. Характер и пластика персонажа
17. Движение и пластика персонажа
18. Смысл и особенности походок.
19. Мимика и артикуляция персонажа.
20. Приемы передачи выражений различных эмоций.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету (6 семестр):

1. Анимация неодушевленных предметов. Движение и карикатура. Гипербола
2. Двенадцать принципов анимация Диснея
3. Биомеханика движения и анимационная графика.
4. Как связана анимация с другими искусствами.
5. Что такое «тайминг» и «спейсинг»?
6. Как осуществляется расчет схемы движения.
7. Что такое «мультипликат»?

Практические вопросы к зачету (6 семестр):

1. Назначение экспозиционных листов в анимации.
2. В чем специфика движения легких и упругих предметов?

3. В чем специфика движения живых существ?
4. Как изобразить подготовку прыжка?
5. Что такое гипербола?

Теоретические вопросы к зачету с оценкой (7 семестр):

1. Как изобразить полет весоного существа?
2. В чем особенности движения животных разных отрядов?
3. Что такое амплитуда движения ног?
4. Форма записи цикла походки персонажа.
5. В чем характерные особенности движения лошади?
6. Что такое траектория движения.

Практические вопросы к зачету с оценкой (7 семестр):

1. В чем особенности движения человека?
2. В чем особенности движения в прыжке.
3. Что такое пластика прыжка персонажей ?
4. Зависимость пластики от характера персонажей
5. Назовите мимические мышцы, отвечающие за выражения лица персонажа.
6. Что такое эмоциональные состояния персонажа?
7. Эмоциональное состояние персонажа. Передача через мимику и пластику.
8. Мышцы, отвечающие за движения персонажа.
9. Артикуляция в анимации. Основные принципы.

Теоретические вопросы к экзамену (8 семестр):

1. Анимация, как самостоятельный вид искусства. Техника одушевления.
2. Особенности языка анимации. Связь с другими искусствами.
3. Профессия аниматор. Принципы и методы одушевления.
4. Что должен знать и уметь аниматор. Отличие натурального и анимационного движения.
5. Рабочее место. Инструментарий, материалы одушевления в классической анимации.
6. Мультипликат: компоновки, фазы. Принципы построения экспозиционного листа.
7. Расчет движения. «Тайминг» и «спейсинг».
8. Механическое движение. Источники и воздействующие силы.
9. Движение в анимации, как совокупность действия и реакции.
10. Остаточное движение, как естественный закон и как художественный прием.
11. Мультипликат (выбор компоновок и промежуточных фаз) Экспозиционные листы.
12. Движение упругих предметов. Резиновый мяч. Действие и противодействие.
13. Деформация движения. Преувеличение. Остаточное движение.
14. Движение легких и упругих предметов. Воздушный шарик.
15. Движение животных. Лягушка. Деформация и подготовка прыжка. Гипербола.
16. Летящая птица. Аэродинамика полета птиц. Движение крыла и учет сопротивления воздуха. Принципы движения и схема.
17. Полет весоного существа. Гипербола. Передача массы тела. Траектория полета.
18. Отличие натурального и анимационного движения. Двенадцать принципов Диснея.
19. Характерные особенности походок различных животных.
20. Особенности походок персонажей разных характеров. Гипербола.
21. Природа движения. Движение инертных тел. Правила построения сложного анимационного действия.

Практические вопросы к экзамену (8 семестр):

1. Заострение характерного движения в зависимости от заданного характера персонажа. Работа с деталями.
2. Язык жеста в анимации. Виды и функции жеста. Гипербола и реализм.

3. Характер и пластика прыжка персонажей различных характеров. Гипербола и реализм.
4. Походки людей различного характера. Цикличность движения
5. Характер и пластика. Смысл и особенности походок. Гипербола и реализм.
6. Бегущий персонаж. Характер и пластика бега. Цикличность движения.
7. Смысл и особенности походок. Гипербола и реализм. Движение и пластика.
8. Мимика и артикуляция персонажа. Приемы передачи выражений различных эмоций.
9. Различные эмоциональные состояния персонажа. Мимика и пластика.
10. Движение и пластика. Мышцы, отвечающие за движения персонажа. Гипербола.
11. Артикуляция. Графическое изображение выражения лица и характерный рисунок губ персонажа при произнесении различных звуков.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	9	4	36
Присутствие на занятиях	2	12	24
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	8	5	40
Присутствие на занятиях	1	12	12
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
Доклад	8	1	8
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
Присутствие на занятиях	1	24	24
Практикум (Выполнение практических заданий)	6	5	30
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	6	1	6
Тест	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Коновалов, М. В. Двухмерная анимационная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / М. В. Коновалов ; С.-Петербург. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 121 с. Электрон. версия печ. публикации.

http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Dvuhmernaja_animacionnaja_grafika_UP_2018.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection
Adobe Photoshop CS6
Adobe Premiere Pro
Dragon Frame
Toon Boom Harmony Essentials
TVPaint Animation Professional
Microsoft Office

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы.

Самостоятельная работа - планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

В образовательном процессе выделяется два вида самостоятельной работы – аудиторная, под руководством преподавателя, и внеаудиторная. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются: формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.); подготовка докладов, сообщений; выполнение контрольной работы.

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на занятиях. Подготовка докладов и выступлений направлена на развитие и закрепление у студентов навыков самостоятельного глубокого, творческого и всестороннего анализа научной, методической и другой литературы по актуальным проблемам дисциплины; на выработку навыков и умений грамотно и убедительно излагать материал, четко формулировать теоретические обобщения, выводы и практические рекомендации.

К выполнению практических заданий следует приступать после ознакомления с теоретической частью соответствующего раздела и рекомендациями, приведенными к работе. Практические задания рекомендуется выполнять в строгом порядке их нумерации и в аудиторное время.