

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

«СОГЛАСОВАНО»

Декан факультета АИТУ

С.И. / С.И. Холопов

«27» 06 20 19 г

Заведующий кафедрой ИТГД

Р.М. / Р.М. Гансеев

«27» 06 20 19 г

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор РОПиМД

А.В. / А.В. Корячко

«28» 06 20 19 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Б1.В.02 «История специальности»**

Специальность  
54.05.03 Графика

Специализация  
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки  
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

## ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа по дисциплине «История специальности» является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.05.03 Графика, утвержденным приказом Минобрнауки России № 1428 от 16.11.2016.

Разработчики

к.и., профессор кафедры ИТГД



Н.Н. Царев

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «27» 06 20 19 г., протокол № 11

Заведующий кафедрой ИТГД,

д.т.н., профессор



Р.М. Ганеев

## **1 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Целью освоения дисциплины является:

– 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.

– Предметом изучения дисциплины являются анализ произведений, созданных наиболее яркими представителями этого вида искусства с точки зрения их художественных особенностей и технологических принципов.

Основные задачи освоения учебной дисциплины:

1) получение знаний о различных течениях в анимационном искусстве прошлого и настоящего;

2) получение знаний о способах достижения художественных результатов в этом виде творчества;

3) использование полученных знаний в профессиональной деятельности художника компьютерной графики и анимации.

В таблице (Таблица 1) приведены коды компетенций, содержание компетенций и перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

**Таблица 1 — Компетенции дисциплины**

<b>Коды компетенции</b>	<b>Содержание компетенций</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</b>
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	<b>Знать:</b> – причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений (31); – об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе (32); – основные этапы становления искусства анимации (33); – различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства (34);
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	<b>Уметь:</b> – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике (У1);

## 2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «История специальности» является обязательной, относится к вариативной части блока № 1 основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) по направлению подготовки 54.05.03 «Графика» ФГБОУ ВО «РГРТУ».

Дисциплина изучается на очной и очно-заочной формах обучения на первом курсе в первом семестре.

*Постреквизиты дисциплины.* Компетенции, полученные в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении следующих дисциплин: «Введение в технологию анимации», «Сценарное мастерство», «Основы режиссуры», «Теория и практика создания фильма» и при подготовке выпускной квалификационной работы.

## 3 ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

В разделе указан объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3,00 зачетных единиц (ЗЕ):

Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся приведен в таблице.

Таблица 2 — Трудоемкость дисциплины

№	Вид учебной работы	Часов
1	Общая трудоемкость дисциплины, в том числе:	108
1.1	контактная работа обучающихся с преподавателем (всего), в том числе:	16
1.1.1	– лекции:	8
1.1.2	– лабораторные работы:	–
1.1.3	– практические занятия:	8
1.2	Самостоятельная работа обучающихся	92
1.2.1	– подготовка к экзамену, консультации:	–
1.2.2	– курсовая работа / курсовой проект	–
1.2.3	– консультации в семестре	–
1.2.4	– иные виды самостоятельной работы:	92
1.3	Подготовка к промежуточному контролю	–
	Вид промежуточной аттестации обучающихся	Зачет

## 4 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

В разделе приведено содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

## **4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам**

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими разделами:

### **Раздел I. Введение в историю специальности**

*Тема 1. Понятия "анимация" и "мультипликация", их тождество и различие*

Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений.

*Тема 2. Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее, как вид синтетического искусства*

Анимация: мобильная живопись, графика, скульптура. Анимация: искусство видеть обыкновенное в необыкновенном и наоборот. Анимация и комикс.

Искусство анимация близко к поэзии: краткость метафоричность к пародии.

Анимация как искусство превращения.

### **Раздел II. Предыстория анимации**

*Тема 3. Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.*

Наскальные рисунки первобытных людей в разных частях света. Передача движения в искусстве древнего Египта, Греции. Типы зрелища X-XI вв. визуально близкие будущему анимационному фильму. Китайский театр теней.

*Тема 4. Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.*

Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о персе-стенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации.

*Тема 5. Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.*

Стробоскоп Симона фон Штампефера. Зоотроп сконструированный английским математиком Уильямом Джорджем Хорнером. Кинематоскоп американца Колмана Селлера.

*Тема 6. Эксперименты Эдварда Мюйбриджа по съемке последовательных фаз движения*

*Тема 7. Зарождение анимации как вида искусства*

Светящиеся пантомимы "Оптического театра" Эмиля Рейно. Рисунки на целлулоидной ленте (35 мм). Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации

### **Раздел III. "Пионерский" этап в развитии анимации**

*Тема 8. Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.*

Стюарт Блектон и его студия "Вайтограф". Покадровая мультипликационная съемка. Метод комбинированной съёмки. Жорж Мельес.

*Тема 9. Зарождение Объемной (кукольной) анимации в России*

Анимационные опыты Александра Ширяева. Творчество Владислава Старевича. Особенности творчества Владислава Старевича в эмиграции.

*Тема 10. Эмиль Коль — зачинатель графической киноанимации.*

Трансформация линий рисунков. Рисованные анимационные фильмы.

*Тема 11. Механизация аниматорского труда*

Первые анимационные студии. Дж.Р.Брей. Р.Барр, Отто Мессмер и Пат Салливан их роль и значение в становлении искусства анимации.

*Тема 12. Поиски выразительности анимационного языка*

Творчество Уинзора Мак-Кея. Приемы «экстравагантной» киноклоунады. Опыты документальной киноанимации.

*Тема 13. Поиски анимационного правдоподобия*

Братья Флейшер и их изобретение ротоскопии. Роль братьев Флейшер в создании просветительских и научно-популярных анимационных фильмов.

*Тема 14. Творчества У. Диснея*

Первый мультфильм с синхронным звуком. Мультфильм в цвете. Первый полнометражный анимационный фильм. Разделение труда в создании анимационных фильмов. Школа У. Диснея и методы обучения в ней. Значение и роль У Диснея в искусстве анимации, кино и телевидения 20 -го века. Уроки Диснея.

*Тема 15. Советская анимация 20-30-х годов*

Анимация и социальный запрос: функции пропаганды и просвещения. Творчество Дзиги Вертова. Художники и режиссеры первой волны советской анимации.

Характер основных жанров советской анимации.

Создание студии «Союзмультфильм»: внедрение в российскую анимацию американских эстетических и технологических стандартов. Первые детские мультфильмы.

**Раздел IV. Хроника развития анимационных технологий**

*Тема 16. Зарождение абстракционизма в анимационном кино*

Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты французских и немецких художников и режиссеров в области авангардной анимации.

*Тема 17. Творчество Александра Алексеева*

Технология "игольчатого экрана" А. Алексеева — предвестник 3D-технологий современной анимации. Другие изыскания А. Алексеева области создания анимации — техника «тотализации»: изобретенная и применяемая А. Алексеевым в анимационных рекламных роликах.

*Тема 18. Творчество Нормана Мак-Ларена*

Эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения.

Заимствование и развитие Н. Мак-Лареном «Рисованного звука», изобретенного советскими художниками и инженерами Н. Воиновым и А. Абрамовым.

*Тема 19. Послевоенная советская анимация*

Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов. Использование традиций народного прикладного и изобразительного искусства.

Творчество Л. Атаманова, И. Иванова-Вано. А. Птушко.

Преодоление американских эстетических стандартов и устремления к поискам новых выразительных средств и техник в 60-70-х годах.

Творчество Ф. Хитрука, А.Хржановского, Ю. Норштейна, Э. Назарова, Г. Бардина.

*Тема 20. Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века*

Творчество Д. Халаса. (Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Италия), Поль Гримо (Франция).

*Тема 21. Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы*

Формирование новых принципов и эстетики в анимации.

Чехословацкая школа кукольной анимации. Творчество Иржи Трнки и Карела Земана.

Загребская школа рисованного фильма. Основные эстетические принципы школы. Направление в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации. Автоматизированная анимация — упрощение художественной формы. Творчество Душана Вукотича и др.

Польская школа анимации. Творчество Збигнева Рыбчинского — авангардные поиски в области овладения компьютерных технологий.

## **Раздел V. Зарождение компьютерных технологий в анимации**

*Тема 22. Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением*

Первые электронные спецэффекты в анимации.

*Тема 23. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии*

*Тема 24. Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации*

*Тема 25. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр*

*Тема 26. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возможности анимации в компьютерных технологиях*

### **4.2 Тематический план дисциплины**

Тематический план дисциплины включает следующие формы учебного процесса:

- лекции (ЛК);
- практические занятия (ПЗ);
- самостоятельную работу (СР).
- экзамен.

**Таблица 3 — Тематический план**

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
1	Понятия «анимация» и «мультипликация». Их тождество и различие.	2	0	0	0	0	2	
2	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее; как вид синтетического искусства	3	1	1	0	0	2	
3	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.	2	0	0	0	0	2	

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
4	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.	5	1	0	1	0	4	
5	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.	3	1	1	0	0	2	
6	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.	3	1	0	1	0	2	
7	Зарождение анимации как вида искусства.	2	0	0	0	0	2	
8	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.	2	0	0	0	0	2	
9	Зарождение объемной (кукольной) анимации в России	3	1	1	0	0	2	
10	Эмиль Коль - зачинатель графической киноанимации.	4	0	0	0	0	4	
11	Механизация аниматорского труда.	5	1	0	1	0	4	
12	Поиски выразительности анимационного языка.	10	2	1	1	0	8	
13	Поиски анимационного правдоподобия.	2	0	0	0	0	2	
14	Творчество У. Диснея.	10	2	1	1	0	8	
15	Советская анимация 20-30-х годов	5	1	1	0	0	4	
16	Зарождение абстракционизма в анимационном кино.	3	1	0	1	0	2	
17	Творчество Александра Алексеева	5	1	1	0	0	4	
18	Творчество Нормана Мак-Ларена.	5	1	0	1	0	4	
19	Послевоенная советская анимация	5	1	0	1	0	4	
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века .	4	0	0	0	0	4	
21	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы.	8	0	0	0	0	8	
22	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением.	4	0	0	0	0	4	
23	Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии	5	1	1	0	0	4	

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
24	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации.	2	0	0	0	0	2	
25	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	2	0	0	0	0	2	
26	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.	4	0	0	0	0	4	
Всего:		<b>108</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>90</b>	<b>0</b>

В таблице (Таблица 4) приведены виды практических работ по дисциплине. В таблице (Таблица 5) приведены виды самостоятельных работ по дисциплине.

**Таблица 4 — Виды и содержание практических работ**

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
1	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато	Семинар	Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о персе-стенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации.
2	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения	Семинар	Стробоскоп Симона фон Штампефера. Зоотроп Уильямома Джорджем Хорнера. Кинематоскоп Колмана Селлера. Различные и виды и модификации этих устройств
3	Механизация аниматорского труда	Просмотр фильмов и их обсуждение	Первые анимационные студии. Дж.Р.Брей. Р.Барра
4	Поиски выразительности анимационного языка	Семинар	Творчество Отто Мессмера, Пата Салливана, Уинзора Мак-Кея и их роль и значение в становлении искусства анимации.
5	Творчество У. Диснея	Просмотр фильмов и их обсуждение	Первый мультфильм с синхронным звуком. Мультфильм в цвете. Первый полнометражный анимационный фильм. Значение и роль У Диснея в искусстве анимации, кино и телевидения 20 -го века
6	Зарождение абстракционизма в анимационном кино	Просмотр фильмов и их обсуждение	Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты французских и немецких художников и режиссеров в области авангардной анимации
7	Творчество Нормана Мак-Ларена	Просмотр фильмов и их обсуждение	Эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
8	Послевоенная советская анимация	Просмотр фильмов и их обсуждение	Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов. Использование традиций народного прикладного и изобразительного искусства.

Таблица 5 — Виды и содержание самостоятельных работ

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
1	Понятия «анимация» и «мультипликация». Их тождество и различие.		Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений
2	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее; как вид синтетического искусства		Анимация: мобильная живопись, графика, скульптура. Анимация: искусство видеть обыкновенное в необыкновенном и наоборот. Анимация и комикс
3	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.	Доработка конспекта лекций	Наскальные рисунки первобытных людей в разных частях света. Типы зрелища X-XI вв визуально близкие будущему анимационному фильму
4	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.	Доработка конспекта лекций	Понятия о персестенции и стробоскопическом эффекте
5	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.	Презентация	Различные и виды и модификации устройств для получения мультипликационного эффекта
6	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.	Доработка конспекта лекций	Способы съемки последовательных фаз движения Эдварда Мьюбриджа
7	Зарождение анимации как вида искусства.	Презентация	Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации
8	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.	Доработка конспекта лекций	Значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
9	Зарождение объемной (кукольной) анимации в России	Презентация	Анимационные опыты Александра Ширяева. Творчество Владислава Старевича.
10	Эмиль Коль - зачинатель графической киноанимации.	Презентация	Значение эффекта трансформация рисунка в графической киноанимации.
11	Механизация аниматорского труда.	Доработка конспекта лекций	Первые анимационные студии.
12	Поиски выразительности анимационного языка.	Доработка конспекта лекций	Приемы «экстравагантной» киноклоунады Уинзора Мак-Кея
13	Поиски анимационного правдоподобия.	Доработка конспекта лекций	Братья Флейшер и значение изобретения ими ротоскопии.
14	Творчество У. Диснея.	Презентация	Этапы творчества У. Диснея от первых проб в анимации до новаторских работ в кино и телевидение 20 -го века. Школа У Диснея
15	Советская анимация 20-30-х годов	Доработка конспекта лекций	Творчество Дзиги Вертова. Художники и режиссеры первой волны советской анимации.
16	Зарождение абстракционизма в анимационном кино.	Доработка конспекта лекций	Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию
17	Творчество Александра Алексеева	Презентация	Технология "игольчатого экрана" А. Алексеева — предвестник 3D-технологий современной анимации.
18	Творчество Нормана Мак-Ларена.	Презентация	Заимствование и развитие Н. Мак-Лареном «Рисованного звука»,
19	Послевоенная советская анимация	Доработка конспекта лекций	Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов.
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века .	Доработка конспекта лекций	Творчество Д. Халаса.(Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Италия), Поль Гримо (Франция).
21	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы.	Доработка	Направление в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации. Автоматизированная анимация — упрощение художественной формы.

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
		кон-спекта лекций	
22	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением.	Доработка кон-спекта лекций	Первые электронные спецэффекты в анимации
23	Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии	Доработка кон-спекта лекций	Компьютерная графика как основа компьютерных анимационных технологий.
24	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации.	Презентация	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации
25	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	Доработка кон-спекта лекций	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр
26	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.	Доработка кон-спекта лекций	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.

## 5 ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Самостоятельное изучение тем учебной дисциплины способствует закреплению знаний, умений и навыков, полученных в ходе аудиторных занятий; углублению и расширению знаний по отдельным вопросам и темам дисциплины; освоению умений прикладного и практического использования полученных знаний.

Основными видами самостоятельной работы по дисциплине являются:

- доработка конспекта лекции с применением основной, методической и дополнительной литературы;
- изучение и конспектирование первоисточников;
- подбор и просмотр анимационных фильмов в качестве подготовки к занятиям;
- самостоятельное изучение отдельных вопросов и тем курса;
- подготовка к зачету.

Для самостоятельной работы студентов по дисциплине сформированы следующие виды учебно-методических материалов:

- основная и дополнительная литература;
- перечень вопросов семинарских занятий;
- перечень анимационных фильмов для самостоятельного изучения.

Список фильмов:

- «Фантазмагория» Эмиль Коль,
- «Динозавр Герти», «Гибель Луизитании» Уинзор Мак-Кей, США,

- «Кот Феликс» Пат Селиван. Дж. Месмер, США
- «Коко из чернильницы», «Бетти Буп», «Моряк Попай» М. и Д. Флейшеры, США
- «Фантазия», «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней, США
- "Игра света. Опус 1" Вальтер Рутман. Германия
- "Возвращение к разуму", Ман Рэй. Франция
- «Движущаяся живопись» («Движение кадра № 1»), Оскар Фишингер, Германия
- "Приключения принца Ахмеда", Лотта Райнигер, Франция,
- «Соседи», «Мерцающая пустота», Норман Мак-Ларен, Канада.
- «Ночь на Лысой горе», «Нос», Александр Алексеев, Франция
- «Идея», Бертольд Бартош, Франция,
- «Маленький солдат», Поль Гримо, Франция
- «Замок Дожожи», Кихатио Кавамото, Япония
- «Зфероферма», Джон Халас, Великобритания
- «Эрзац», «Пиколла», Душан Вукотич, Югославия
- «Рука», Иржи Трнка, Чехословакия.
- «Желтая подводная лодка», Джордж Даннинг, Великобритания
- «Танго», «Суп», Збигнев Рыбчинский, Польша.
- «Голод», «Метадата», Петер Фёльдеш, Канада
- «Конек-Горбунок» Иван Иванов-Вано,
- «Почта» - М. Цехановский.
- «Сказка о рыбаке и рыбке», А. Птушко.
- «Большие неприятности» - В. и З. Брумберг.
- «Золотая Антилопа» - Л. Атаманов
- «Варежка» Роман Качанов
- «Жил-был пес» Эдуард Назаров
- «Каникулы Бонифация», «Топтыжка», «Остров», Федор Хитрук
- «Конфликт», «Одажио», «Выкрутасы», Гарри Бардин»
- «Сказка сказок», «Ежик в тумане», «Журавль и Цапля», Юрий Норштейн.

## **6 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине представлен в виде оценочных материалов и приведен в Приложении А «Оценочные материалы по дисциплине «История специальности».

## **7 ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1 Основная учебная литература**

1. Кривуля Н.Г. История анимации [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>.
2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.А. Петров. — Электрон. текстовые данные. — М. :

Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — 978-5-87149-121-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>

## 7.2 Дополнительная учебная литература

3. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей : пер. с англ. - М. : НТ Пресс, 2006. - 336с.; CD-ROM. - ISBN 5-477-00121-6 : 248-50.
4. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации [Электронный ресурс] : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н.С. Куркова. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — 978-5-8154-0356-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66341.html>
5. Эйзенштейн С. Дисней [Электронный ресурс] / С. Эйзенштейн. — Электрон. текстовые данные. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. — 124 с. — 978-5-91103-211-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/51370.html>
6. Фрейлих С.И. Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского [Электронный ресурс] : учебник для вузов / С.И. Фрейлих. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический Проект, 2015. — 511 с. — 978-5-8291-1721-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60096.html>
7. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс] / Н.Б. Кириллова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический проект, 2016 — 157 с. — 978-5-8291-1973-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60126.html>

## 8 ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО–ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- Электронно-библиотечная система IPRBookShop (<http://www.iprbookshop.ru>).
- Электронно-библиотечная система "Лань" (<https://e.lanbook.com>).
- Электронная библиотечная система РГРТУ (<http://elib.rsreu.ru/ebs>).
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. – URL: <http://window.edu.ru>.
- Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.garant.ru>.
- Справочная правовая система КонсультантПлюс [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.consultant.ru/online/>.
- <http://www animator.ru>
- <http://www.pilot-film.com>
- <http://www.pixar.com>
- <http://www.animaccord.ru>
- [http://www.3d-master.org/volshebniki/ll.htm](http://www.3d-master.org/volshebники/ll.htm)
- <http://www.mults.info/>
- <http://www.animalife.ru/library/iskusstvo-animacii/>.

## **9 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

- с содержанием рабочей программы дисциплины;
- с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
- методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;
- с графиком консультаций преподавателей кафедры.

К изучению дисциплины предъявляются следующие организационные требования:

- обязательное посещение студентом всех видов контактных занятий;
- качественная самостоятельная подготовка к практическим занятиям, активная работа на них;
- активная, ритмичная самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа студента в соответствии с планом-графиком;
- своевременная сдача преподавателю отчетных документов по контактным видам работ;
- в случае наличия пропущенных студентом занятий, необходимо получить консультацию по подготовке и оформлению отдельных видов заданий.

При подготовке к практическим занятиям студентам следует:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем материалы (конспекты лекций, литературу) к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия по конспектам лекций и рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин), рекомендуется обратиться к преподавателю в день консультаций и получить индивидуальное задание.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Любая форма самостоятельной работы студента (подготовка к семинарскому занятию, написание эссе, курсовой работы, доклада и т.п.) начинается с изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома.

Для выполнения практической работы обучающийся должен предварительно изучить необходимые темы теоретического курса и получить конкретные рекомендации от преподавателя о порядке и составе выполняемой работы.

По завершению изучения дисциплины сдается зачет.

При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рабочую программу дисциплины, учебную и рекомендуемую литературу. Основное в подготовке к

сдаче зачета – это проработка контрольных вопросов и систематизация теоретических знаний, подтверждение практическими примерами и выкладками.

Подготовка студента к промежуточной аттестации по дисциплине включает в себя три этапа: систематическая работа в течение семестра; непосредственная подготовка в дни, предшествующие зачету по темам курса.

Возможные формы проведения зачета: устный (в виде собеседования),

Зачет проводится по вопросам, для успешной сдачи которого студенты должны понимать сущность вопроса, его смысл и уметь аргументировать структурные составляющие и подтверждать практическими примерами, что должно соответствовать компетенциям освоения дисциплины, указанным в рабочей программе.

Во время испытаний промежуточной аттестации студенты могут пользоваться рабочими программами учебных дисциплин, а также справочниками и прочими источниками информации, разрешенными преподавателем.

На зачете нельзя пользоваться электронными средствами связи и материалами, неразрешенными преподавателем. Также не разрешается общение с другими студентами и несанкционированные перемещения по аудитории. Указанные нарушения являются основанием для удаления студента из аудитории с последующим проставлением в ведомости оценки «не удовлетворительно».

## **10 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

К числу информационных технологий, программ и программного обеспечения, наличие которых необходимо для успешного изучения студентами учебной дисциплины «История специальности», следует отнести:

– операционную систему Windows XP (Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, (бессрочно)

– антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security (Коммерческая лицензия на 1000 компьютеров № 2304-180222-115814-600-1595, срок действия с 25.02.2018 по 05.03.2019)

– Apache OpenOffice 4.1.5 (лицензия: Apache License 2.0)

– GIMP 2.10.4 (лицензия: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4 International License)

– Krita 4.1.0 (лицензия: GNU GPL 2)

**Таблица 6 — Перечень информационных технологий (лицензионное программное обеспечение, информационно-справочные системы).**

<b>Название ПО</b>	<b>№ лицензии</b>	<b>Количество мест</b>
Операционная система Windows XP	Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, бессрочно	не ограничено
Kaspersky Endpoint Security	№ 2304-180222-115814-600-1595, срок действия с 25.02.2018 по 05.03.2019	1000
Apache OpenOffice 4.1.5	Apache License 2.0	не ограничено
GIMP 2.10.4	Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License	не ограничено

Название ПО	№ лицензии	Количество мест
Krita 4.1.0	GNU GPL 2	не ограничено

## 11 ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Для освоения дисциплины необходимы:

– учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащение: специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером и мультимедийным проектором, экран, комплект звукового оборудования;

– аудитория для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду РГРТУ.

**Таблица 7 — Материально-техническое оснащение учебного процесса**

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 203а главного учебного корпуса	Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 116 первого учебного корпуса	Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»**

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
Б1.В.02 «История специальности»**

Специальность  
54.05.03 Графика

Специализация  
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки  
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

## 12 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

*Оценочные средства* (ОС) – это совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины.

*Цель фонда оценочных средств* (ФОС) – предоставить объективный механизм оценивания соответствия знаний, умений и владений, приобретенных обучающимся в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП в ходе проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

*Основная задача ФОС* – обеспечить оценку уровня сформированности общекультурных, общепрофессиональных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций.

## 13 ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В таблице (Таблица 8) представлен перечень компетенций, формируемых дисциплиной.

Таблица 8 — Компетенции дисциплины

Коды компетенции	Содержание компетенций
<b>ПК</b>	<b>Профессиональные компетенции</b>
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
<b>ПСК</b>	<b>Профессионально-специализированные компетенции</b>
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

В таблице (Таблица 9) представлены этапы формирования компетенций в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы.

Таблица 9 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП

Дисциплина	Код	Наименование	Семестр												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	А	В	С	Д
		ПК-2	способностью демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности												
Б1.Б.29		Введение в технологию анимации			+										
Б1.В.02		История специальности	+												
Б2.Б.04(П)		Научно-производственная практика											+		

Дисциплина	Код	Наименование	Семестр														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	А	В	С	Д		
Б2.Б.05(П)		Научно-исследовательская работа														+	
Б2.Б.07(П)		Преддипломная практика														+	+
Б3.Б.01		Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы															+
ПСК-111 способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве																	
Б1.В.02		История специальности	+														
Б1.В.03		Основы режиссуры					+										
Б1.В.06		История и технология кино										+					
Б2.Б.05(П)		Научно-исследовательская работа												+			
Б2.Б.07(П)		Преддипломная практика														+	+
Б3.Б.01		Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы															+

В таблице (Таблица 10) приведен перечень этапов обучения дисциплины.

В таблице (Таблица 11) представлены этапы формирования компетенций и их частей в процессе освоения дисциплины.

**Таблица 10 — Этапы обучения дисциплины**

№ п/п	Этап обучения (разделы дисциплины)
1	Введение в историю специальности
2	Предыстория анимации
3	"Пионерский" этап в развитии анимации
4	Хроника развития анимационных технологий
5	Зарождение компьютерных технологий в анимации

**Таблица 11 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины**

№	Код компетенции	Планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций		Этапы обучения				
		Код	Результат обучения	1	2	3	4	5
1	ПК-2	31	знать причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений	+	+			
2	ПК-2	32	понимать историческое место анимации в художественно-историческом процессе	+	+	+	+	+
3	ПК-2	33	разбираться в основных этапах становления искусства анимации	+	+	+	+	+
4	ПК-2	34	различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства				+	+
5	ПСК-111	У1	анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике			+	+	+

Перечень видов оценочных средств, используемых в ФОС дисциплины, представлен в таблице (Таблица 12).

**Таблица 12 — Перечень видов оценочных средств, используемых в процессе освоения дисциплины**

№	Наименование вида оценочного средства	Характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Устный опрос	Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п	Контрольные вопросы по темам/разделам дисциплины
2	Практическое задание	Средство оценки умения применять полученные теоретические знания в практической ситуации. Задача должна быть направлена на оценивание тех компетенций, которые подлежат освоению в данной дисциплине, должна содержать четкую инструкцию по выполнению или алгоритм действий	Комплект задач и заданий

В паспорте фонда оценочных материалов (Таблица 13) приведено соответствие между контролируемыми компетенциями и оценочными средствами контроля компетенции.

Таблица 13 — Паспорт фонда оценочных средств дисциплины

№	Код компетенции	Планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций		Наименование оценочного средства
		Код	Результат обучения	
1	ПК-2	31	понимать причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений	Устный опрос
2	ПК-2	32	иметь представление об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе	Устный опрос
3	ПК-2	33	анализировать основные этапы становления искусства анимации	Устный опрос
4	ПК-2	34	различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства	Устный опрос
5	ПСК-111	У1	анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике	Практическое задание

#### **14 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП, применяются:

- типовые задания к практическим работам (см. подраздел 14.1);
- теоретические вопросы и практические задания для промежуточной аттестации (см. подраздел 0);
- типовые задания для самостоятельной работы (см. подраздел 14.3).

##### **14.1 Перечень заданий к практическим работам**

Практические занятия (упражнения) по дисциплине «История анимации» предполагают просмотр анимационных фильмов по тематическому плану в аудитории под руководством и с комментариями преподавателя.

**Контролируемые компетенции (или их части):** ПК-2, ПСК-111.

**Темы семинарских занятий и докладов по истории анимации:**

1. Анимация как вид экранного искусства.
2. Предыстория анимации.
3. «Пионерский» период анимации.
4. Значение творчества У. Диснея в становлении и развитии анимационного искусства.
5. Хроника развития анимационных технологий в постдиснеевский период.
6. Зарождение кукольной (объемной) анимации в России.
7. Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века

8. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии.
9. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возможности анимации в компьютерных технологиях.
10. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.

Критерием выполнения работ является активное участие студентов в обсуждении:

- тематических и идейных особенностей конкретного фильма;
- характерных, отличительных признаков данного направления;
- особенностей авторского подхода к изобразительному решению характеров и среды.

Шкала для оценивания результатов выполнения практических задач приведены в таблице (Таблица 19).

#### 14.2 Перечень вопросов текущей и промежуточной аттестации

Перечень вопросов включает теоретические вопросы текущей аттестации (Таблица 14) и промежуточной аттестации (Таблица 15).

**Таблица 14 — Перечень теоретических вопросов текущей аттестации**

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
1	В чем заключается принципиальное различие между понятием мультипликация и анимация	ПК-2
2	Перечислить несколько мест в мире, связанных с попытками человечества запечатлеть движение	ПК-2
3	Назвать типы зрелища X-XI в. визуально близкие будущему анимационному фильму	ПК-2
4	Охарактеризовать основные моменты экспериментов бельгийского профессора Жозефа Плато и значение изобретения фенакстископа для понимания мультипликации	ПК-2
5	Дать название основным устройствам для получения эффекта видимого движения. Перечислить имена изобретателей, внесший вклад в получение такого эффекта	ПК-2
6	В чем заключается роль и заслуга Эмиля Рейно в появления нового искусства	ПК-2
7	Перечислить важнейшие принципы его приспособлений, ставших основными в технологии анимации	ПК-2
8	Каким образом изобретение братьев Люмьер дало импульс развитию анимации	ПК-2
9	Назвать имя зачинателя графической киноанимации. Его роль в становлении искусства анимации и принципиальные эстетические устремления	ПК-2
10	Характеризовать деятельность Блектона и Уинзора Мак-Кея. Их роль в развитие анимации	ПК-2
11	В чем заключается значение и роль России в становлении искусства анимации. Какой вид анимации и кого можно назвать первыми российскими аниматорами	ПК-2
12	В чем причина появления анимационных студий и функционального разделения труда в производстве мультфильмов	ПК-2
13	В чем заключается роль братьев Флейшер в технологическом и эстетическом аспекте искусства анимации	ПК-2
14	Назвать основные черты деятельности У. Диснея. Что привнес У. Дисней нового в анимацию	ПК-2

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
15	Охарактеризовать принципы работы студии У. Диснея и его школы	ПК-2
16	Назвать основные черты советской анимации 20-х годов	ПК-2
17	Причины зарождение абстракционизма в анимационном кино	ПК-2
18	В чем заключено новаторство А. Алексеева и его изобретения	ПК-2
19	Перечислить основные эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения	ПК-2
20	Назвать основные тенденции в советской анимации 50-х годов. Охарактеризовать выразительных средств и техник в 60-70-х годах в советской анимации 50-х годов	ПК-2
21	Перечислить ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века	ПК-2
22	В чем заключены новые принципы и эстетика в анимации стран восточной Европы 60-х годов, в частности, Загребской школы	ПК-2
23	Кто и где осуществил первые опыты по компьютерной графике и анимации	ПК-2
24	Перечислить основные компьютерные системы и программы для компьютерной анимации	ПК-2
25	Перечислить первые фильмы на темы виртуальной реальности	ПК-2
26	Назвать традиционные жанры в системах компьютерной анимации	ПК-2

**Таблица 15 — Перечень вопросов промежуточной аттестации**

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
1	Первые исторические сведения о мультипликации (прообраз мультипликации). Изобретения и приспособления.	ПК-2
2	Оптический театр Эмиля Рейно. Изобретение братьев Люмьер и его влияние на мультипликацию.	ПК-2
3	Эмиль Коль – зачинатель графической анимации.	ПК-2
4	Стюарт Блектон и Уинзор Мак-Кей. Их роль в становлении мультипликации.	ПК-2
5	Абстрактная анимация и ее представители в мультипликационном искусстве.	ПК-2
6	Первые анимационные студии. Функциональное разделение труда в производстве мультфильмов.	ПК-2
7	Приход звука в анимацию. Эксперименты в области рисованного звука.	ПК-2
8	Основные черты первого этапа деятельности У. Диснея.	ПК-2
9	У. Дисней и полнометражный анимационный фильм. Принцип работы У. Диснея. Школа У. Диснея.	ПК-2
10	Н. Мак-Ларен. Технологические особенности его метода.	ПК-2
11	Творчество Александра Алексеева. «Игольчатый экран» - оригинальный метод работы над анимационным фильмом.	ПК-2
12	Ладислав Старевич – пионер отечественной анимации.	ПК-2
13	Мультипликационное искусство 20-х годов в России.	ПК-2
14	Революционный переворот в подходе к искусству анимации в Советском Союзе. Анимация рубежа 50-60 годов	ПК-2

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
15	Отечественная мультипликация 70-90-х годов. Основные черты и жанры. Наиболее яркие представители анимационного искусства этого времени.	ПК-2
16	Автоматизированная анимация, ее представители и их фильмы. Первые фильмы на тему виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	ПК-2
17	Просветительские и инструкторские фильмы в мультипликационном искусстве.	ПК-2
18	Основные компьютерные системы и программы для компьютерной анимации.	ПК-2
19	Значение «Загребской школы» анимации. Направления в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации.	ПК-2
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века.	ПК-2

При оценке студента на зачете используется шкала оценивания устных ответов, приведенная в таблице (Таблица 17).

### 14.3 Типовые задачи для самостоятельной работы

#### 14.3.1 Задачи для оценки компетенции ПК-2, ПСК-111

1. Провести анализ изображений первобытных художников в пещерах Испании, Алтая и т.д.
2. Разобраться в принципах работы фенакистископа Жозефа Плато и в его опытах и экспериментах.
3. Проанализировать эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.
4. Изучить сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.
5. Исследовать значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации
6. Ознакомится с деятельностью А. Ширяева и Владислава Старевича по созданию объемной (кукольной) анимации в России.
7. Изучить вопрос, на чем основывалась механизация аниматорского труда в начале 20 века.
8. Обобщить опыт работы У.Диснея и его эстетических взглядов на анимационное искусство.
9. Проанализировать состояние и принципиальные устремления отечественной анимации 20-х годов.
10. Значение экспериментов Н. Мак-Ларена в области анимационных техник.
11. Основные тенденции в отечественной анимации 50-х годов.
12. Значение творчество Ф. Хитрука, А.Хржановского, Ю. Норштейна, Э. Назарова, Г. Бардина для отечественной и мировой анимации.
13. Роль новых школ анимации в странах восточной и западной Европы для анимационного процесса.
14. Роль компьютерной графики в появлении компьютерной анимации.
15. Оценить качество первых фильмов на темы виртуальной реальности с точки зрения их тематического и жанрового направления.

При оценке студента на зачете используется шкала оценивания устных ответов, приведенная в таблице (Таблица 17).

## **15 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**

Контроль сформированности компетенций по дисциплине проводится:

– в форме текущего контроля успеваемости (практические работы, самостоятельная работа);

– в форме промежуточной аттестации (зачет).

Текущий контроль успеваемости проводится с целью:

– определения степени усвоения учебного материала;  
– своевременного выявления и устранения недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания учебной дисциплины;

– организации работы обучающихся в ходе учебных занятий и самостоятельной работы;

– оказания обучающимся индивидуальной помощи (консультаций).

К контролю текущей успеваемости относится проверка обучающихся:

– по результатам выполнения заданий на практических занятиях;

– по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы.

Текущая успеваемость студента оценивается **положительно**, если студент полностью выполнил все практические работы согласно графику текущего контроля, в противном случае текущая успеваемость студента оценивается **отрицательно**.

Результаты текущего контроля успеваемости учитываются преподавателем при проведении промежуточной аттестации. Отставание студента от графика текущего контроля успеваемости по изучаемой дисциплине приводит к образованию **текущей задолженности**.

Промежуточная аттестация проводится в форме **зачета**.

Форма проведения зачета – устный ответ по утвержденным экзаменационным билетам, сформулированным с учетом содержания учебной дисциплины. В экзаменационный билет включается два теоретических вопроса. В процессе подготовки к устному ответу обучаемый может составить в письменном виде план ответа, включающий в себя определения, формулы, рисунки и т.п.

## **16 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ**

Основными этапами формирования компетенций при изучении студентами дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает овладение студентами необходимыми компетенциями.

### **16.1 Критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования по видам оценочных средств**

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

– пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;

– продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;

– эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Критерии и шкалы для интегрированной оценки уровня сформированности компетенций приведены в таблице (Таблица 16).

**Таблица 16 — Критерии оценивания компетенций**

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
Полнота знаний	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки, без ошибок
Наличие умений	Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме.
Наличие навыков (владение опытом)	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов.
Мотивация (личностное отношение)	Учебная активность и мотивация низкие, слабо выражены, стремление решать задачи качественно	Учебная активность и мотивация проявляются на среднем уровне, демонстрируется готовность выполнять поставленные задачи на среднем уровне качества	Учебная активность и мотивация проявляются на высоком уровне, демонстрируется готовность выполнять все поставленные задачи на высоком уровне качества
Характеристика сформированности компетенции	Сформированность компетенции соответствует минимальным требованиям.	Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям, но есть недочеты.	Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
	Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач	Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по некоторым профессиональным задачам.	мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач.

Критерии и шкалы для оценивания ответов на устные вопросы приведены в таблице (Таблица 17).

**Таблица 17 — Критерии и шкала оценивания устных ответов**

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	1) полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; 3) излагает материал последовательно и правильно.	Отлично
2	студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет	Хорошо
3	ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: 1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; 2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; 3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки	Удовлетворительно
4	студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал; отмечаются такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов тестирования приведены в таблице (Таблица 18).

**Таблица 18 — Критерии и шкала оценивания результатов тестирования**

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	Процент правильных ответов более 80%	Отлично
2	Процент правильных ответов от 70% до 79%	Хорошо

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
3	Процент правильных ответов от 60% до 69%	Удовлетворительно
4	Процент правильных ответов менее 60%	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов выполнения практических задач приведены в таблице (Таблица 19).

**Таблица 19 — Критерии и шкала оценивания результатов выполнения практических задач**

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	Студентом выполнены все этапы практического задания, обосновано применены требуемые методы, техники, технологии, инструменты. Результат выполнения задания корректен. Результаты полно и грамотно оформлены в виде отчета.	Отлично
2	Студентом выполнены все этапы практического задания с несущественными ошибками, обосновано применены требуемые методы, техники, технологии, инструменты. Результат выполнения задания корректен. Результаты полно и грамотно оформлены в виде отчета.	Хорошо
3	Студентом выполнены все этапы практического задания с несущественными ошибками, часть методов, техник, технологий, инструментов применена необоснованно или некорректно. Результат выполнения задания в целом корректен. Результаты оформлены в виде отчета с несущественными ошибками.	Удовлетворительно
4	Студентом не выполнена часть этапов практического задания, либо выполнена с существенными ошибками, либо требуемые методы, техники, технологии, инструменты не применены, либо результат выполнения задания не корректен, либо результаты не оформлены в виде отчета или оформлены с существенными ошибками.	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов выполнения творческих задач приведены в таблице (Таблица 20).

**Таблица 20 — Критерии и шкала оценивания результатов выполнения творческих задач**

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	В творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема раскрыта интересным, необычным способом, при этом студент может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.	Отлично
2	Оценка «хорошо» выставляется студенту, если в творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема достаточно интересным, необычным способом, но при этом студент не в полной мере может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.	Хорошо

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
3	Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если в творческой форме представлена точка зрения (позиция, отношение, идея) какого-либо ученого, практика; студент делает попытку теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт	Удовлетворительно
4	Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная точка зрения (позиция, отношение) при раскрытии проблемы; аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием проблемы или работа не сдана.	Не удовлетворительно