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»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАКТИКИ**

 **«Научно-исследовательская работа»**

Вид практики

производственная

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

# Введение

Практика «Научно-исследовательская работа» является обязательным этапом подготовки специалистов по направлению 54.05.03 «Графика» к следующим видам деятельности:

* художественно-творческая;
* научно-исследовательская.

Место практики в структуре образовательной программы:

* тип практики: научно-исследовательская;
* способ проведения: стационарная.

Целью научно-исследовательской работы является: проведение научных, творческих исследований и разработок по отдельным разделам, этапам, заданиям, связанным с профессиональной деятельностью художника анимации и компьютерной графики.

 Объектом исследования на практике являются анимационные фильмы и кинофильмы из фильмографии номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Предметом исследования анимационных фильмов являются такие аспекты как, целевая группа воздействия, технологии создания фильма, принципы анимации, сюжет фильма, дизайн и анатомия персонажей, этическая модель поведения и характер героев; художественно-изобразительного решения анимационного фильма

Задачами научно-исследовательской (творческой) работы являются:

1. умение воспринимать, собирать, обрабатывать, анализировать и обобщать информацию: передовой отечественный и зарубежный опыт художников анимации и CG-художников, включая аспекты анализа технологии создания фильма, сюжетного анализа, анализа дизайна и анатомии персонажей, анализа этической модели поведения и характера героев; анализа художественно-изобразительного решения анимационного фильма;
2. ведение библиографической и исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий;
3. умение представлять итоги проделанной работы в виде презентации результатов исследования предмета изучения, выводов в виде свободного эссе;
4. воспитание у студентов вкуса к творчеству, способности к самостоятельной творческой работе при реализации проекта.

# Содержание практики НИР

## Постановка задачи и индивидуальное задание

Во время практики НИР студенту необходимо:

* ознакомиться с фильмографией номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино с целью выбора произведения для научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;
* после просмотра фильмографии, написать прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции — эссе, выражающее индивидуальные впечатления и соображения от просмотра и обосновать выбор произведения для анализа;
* используя литературные источники, исследовать и проанализировать произведение по различным аспектам в профессиональной сфере производства и создания мультипликационных фильмов;
* используя информационные ресурсы сети Интернет, собирать необходимый материал о произведении;
* используя материальную базу университета, специально оборудованные для показа презентаций аудитории, разрабатывать, представлять и защищать презентации по теме,
* подготовить устный доклад и защитить презентацию «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Задание на практику НИР руководитель практики формирует согласно тематическому плану.

Задание содержит следующие пункты:

- обязательный просмотр предлагаемой фильмографии в соответствии с планом практики,

- обоснованное решение по просмотру самостоятельно выбранных произведений в области анимации и мультипликации (в дополнение к основной фильмографии);

- ведение дневника практики, в котором студент отображает содержание и характер работы по тематическому плану и часам;

- выполнение презентаций по темам практики, заданным и распределённым преподавателем среди студентов группы;

- написание эссе (по выбору студента).

Отчет по практике должен содержать краткую структурированную информацию по каждому тематическому разделу практики, в него также входят презентация (сдаётся в электронном виде) и эссе.

## Тематический план практики

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими разделами:

*Раздел 1 Установочная конференция*

 Инструктаж по работе с фильмографией анимационных фильмов и кинофильмов, научной литературой, библиотечным фондом и интернет-ресурсами.

Осознание цели, задач, логики и этапов научного познания, современных методов, средств и этапов планирования и организации научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Методы систематизации информации. Интерпретация информации. Способы представления информации.

*Раздел 2 Фильмография*

Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

*Раздел 3 Эссе*

Выбор анимационного фильма для научно-исследовательской творческой работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Эссе. Обоснование выбора анимационного фильма. Описание индивидуальных переживаний автора, отражение собственного мнения, впечатления и взгляда на фильмографию и выбор фильма. Структура эссе. Признаки эссе. Ошибки написания эссе.

*Раздел 4 Конференция. Определение аспектов исследовательской работы*

Определение аспектов научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Стадии творческого процесса. *Подготовка*. Исследование нового материала, обработка и планирование, обдумывание задач. Период осознанной концентрации над проблемой. *Инкубация*. Отвлечение от задачи, когда «ментальные события» начинают происходить непроизвольно, без контроля сознания. *Озарение*. Вспышка осознания, что решение проблемы найдено. Соединение случайных образов и ассоциаций. *Проверка*. Контроль сознания за найденным решением, отбор идей и проверка гипотез. Изначальная идея оценивается, дорабатывается и подкрепляется рациональными аргументами.

*Раздел 5 Формирование структуры исследования. Определение стадий теоретического исследования*

Цели и задачи научного исследования. Объект и предмет научного исследования. Проблема. Теория. Актуальность темы. Доказательство. Аспект. Этапы проведения научно-исследовательских работ. Применение в научном творческом исследовании методологических теорий, технологий и принципов современной науки с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

*Раздел 6 Исследование «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»*

Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». **Логлайн фильма — краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию.** Анализ технологии создания фильма. Анализ принципов анимации. Сюжетный анализ. Анализ дизайна и анатомии персонажей. Анализ этической модели поведения и характера героев. Анализ художественно-изобразительного решения анимационного фильма. Целевая аудитория анимационного фильма. Особенности восприятия для различных категорий воздействия.

*Раздел 7 Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы*

Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе. Аннотация. Правила оформления источников литературы.

*Раздел 8 Оформление теоретического и эмпирического материала*

Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.

*Раздел 9 Подготовка к защите результатов НИР*

Подготовка доклада к защите.

*Раздел 10 Защита презентации*

Представление презентации, эссе и отчета.

# Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Материалы для самостоятельной работы «НИР» <https://yadi.sk/d/2gcQbLlHgbW0aw>

# Методические указания для обучающихся по прохождению практики

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

* с содержанием рабочей программы практики;
* с целями и задачами практики «Научно-исследовательская работа», ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
* методическими разработками, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;
* с графиком конференций и консультаций преподавателя кафедры.

К прохождению практики «Научно-исследовательская работа» предъявляются следующие организационные требования:

* обязательное посещение студентом конференций;
* качественная активная, ритмичная самостоятельная научно-исследовательская работа;
* ежедневное заполнение дневника практики;
* предоставление преподавателю документов: эссе, презентации.

В процессе научно-исследовательской работы студенту, кроме основной и дополнительной литературы, необходимо опираться на электронные источники и интернет-ресурсы, список которых определяется преподавателем и входит в перечень литературы, рекомендуемой рабочей программой по практике «Научно-исследовательская работа».

Студентам следует:

* задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении в процессе научного творческого исследования.

Консультации проводятся по завершении каждого этапа прохождения практики, описанного в программе.

К прохождению практики предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Самостоятельная работа студента начинается с просмотра списка фильмографии, обязательной к просмотру, ежедневного заполнения дневника (название фильма просмотра, краткая аннотация фильма), изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома для дальнейшей научно-исследовательской работе по анализу выбранного материала из списка фильмографии.

Во время практики в дневнике практики студент обязан систематически фиксировать виды выполняемых работ. В случае необходимости руководитель практики от ВУЗа заносит в дневник свои замечания и указания по ходу практики.

В конце практики студент составляет отчет, который должен содержать 15-20 листов формата А4 в машинописной форме.

В отчете должны быть кратко описаны:

* цели, задачи НИР, определена тема исследования;
* определены и кратко изложены теоретические аспекты, которые в дальнейшем будут проанализированы в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;
* к отчету прилагаются презентация по теме исследования (сдаются в электронном виде), эссе.

Отчет по практике и дневник практики являются основными документами, подтверждающими выполнение программы практики.

По завершению прохождения практик сдается зачет. Основное в подготовке к сдаче зачета – это подготовка дневника практики, отчета, эссе в письменном виде; создание презентации в электронном виде по итогам исследования *«Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации*.

Подготовка студента к промежуточной аттестации включает в себя три этапа: систематическая самостоятельная работа; консультирование преподавателя в процессе прохождения практики на установочных и промежуточных конференциях; подготовка в дни, предшествующие защите; защите презентации выполненной научно-исследовательской работе (творческой)*.*

# Список фильмографии

В таблице (10) приведен список номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Таблица 10 — Фильмография номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название  | год | Режиссер | Анимация/CG эффекты | Время, мин. |
| 1.
 | Кубо. Легенда о самурае | 2016 | Трэвис Найт | кукольная, CG | 102 |
|  | Моана | 2016 | Рон Клементс и др. | 3D | 107 |
|  | Жизнь кабачка | 2016 | Клод Баррас | кукольная | 66 |
|  | Зверополис | 2016 | Рич Мур и др. | 3D | 108 |
|  | Красная черепаха | 2016 | Михаэль Дюдок де Вит | 2D | 80 |
|  | Головоломка | 2015 | Пит Доктер | 3D | 94 |
|  | Аномализа | 2015 | Дьюк Джонсон | кукольная | 90 |
|  | Барашек Шон | 2015 | Марк Бертон | 3D | 85 |
|  | Воспоминания о Марни | 2014 | Хиромаса Ёнэбаяси | 2D | 103 |
|  | Как приручить дракона 2 | 2014 | Дин Деблуа | 3D | 105 |
|  | Семейка монстров | 2014 | Грэм Эннэбл | кукольная | 96 |
|  | Город героев | 2014 | Дон Холл и др. | 3D | 105 |
|  | Сказание о принцессе Кагуя | 2014 | Исао Такахата | рисованная | 137 |
|  | Песнь моря | 2014 | Томм Мур | 2D | 94 |
|  | Медвежья история | 2014 | Габриель Осорио Варгас | 3D | 11 |
|  | Мир будущего | 2015 | Дон Херцфельд | рисованная | 17 |
|  | Мы не можем жить без космоса  | 2014 | Константин Бронзит | 2D | 15 |
|  | Пролог | 2015 | Ричард Уильямс | 2D | 6 |
|  | Супер команда Санджая | 2015 | Санджей Патель | 2D 3D | 7 |
|  | Семейка Крудс | 2013 | Крис Сандерс и др. | 3D | 98 |
|  | Гадкий я 2 | 2013 | Пьер Коффин и др. | 3D | 98 |
|  | Эрнест и Селестина | 2012 | Стефан Обье и др. | рисованная | 80 |
|  | Холодное сердце | 2013 | Крис Бак и др. | 3D | 102 |
|  | Ветер крепчает | 2013 | Хаяо Мияддзаки | рисованная | 126 |
|  | Франкенвини | 2012 | Тим Бёртон | 3D | 87 |
|  | **Храбрая сердцем** | 2012 | Бренда Чапман и др. | 3D | 93 |
|  | Пираты! Банда неудачников | 2012 | Питер Лорд | кукольная | 88 |
|  | Паранорман, или Как приручить зомби | 2012 | Крис Батлер | 3D + кукольная | 92 |
|  | Ральф | 2012 | Рич Мур | 3D | 102 |
|  | Тайна Коко | 2017 | Ли Анкрич | 3D | 105 |
|  | Ван Гог. С любовью, Винсент | 2017 | Хью Уэлшман и др. | 2D рисованная масляными красками | 94 |
|  | Фердинант | 2017 | Карлус Салданья | 3D | 106 |
|  | Босс-молокосос | 2017 | Том Макграт | 3D | 97 |
|  | Добытчица | 2017 | Нора Твоми | 2D | 94 |
|  | История игрушек-3 | 2010 | Ли Анкрич | 3D | 103 |
|  | Вверх | 2010 | Пит Доктер и др. | 3D | 96 |
|  | Принцесса и лягушка | 2009 | Рон Клементс | 2D | 97 |
|  | Валл-и | 2008 | Эндрю Стэнтон | 3D | 98 |
|  | Рататуй | 2007 | Бред Бёрд | 3D | 111 |
|  | Делай ноги | 2006 | Джордж Миллер | 3D *motion capture* | 106 |
|  | Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня | 2005 | Ник Парк | пластилиновая | 85 |
|  | Ходячий замок  | 2004 | Хаяо Миядзяки | 2D | 120 |
|  | Труп невесты | 2005 | Тим Бёртон | кукольная | 75 |
|  | Суперсемейка | 2004 | Бред Бёрд | 3D | 116 |
|  | В поисках Немо | 2003 | Эндрю Стэнтон | 3D | 104 |
|  | Братец медвежонок | 2003 | Аарон БлейзРоберт Уокер | рисованная | 81 |
|  | Трио из Бельвилля | 2003 | Сильвен Шоме | 2D | 80 |
|  | Унесенные призраками | 2001 | Хаяо Миядзаки | 2D | 124 |
|  | Планета сокровищ | 2002 | Рон Клементс | 2D | 95 |
|  | Спирит: Душа прерий | 2002 | Келли Эсбёри Лорна Кук | 2D | 83 |
|  | Ледниковый период | 2002 | Крис Уэдж | 3D | 81 |
|  | Шрек | 2001 | Эндрю Адамсон и др. | 3D | 92 |
|  | Корпорация монстров | 2001 | Пит Доктер | 3D | 92 |
|  | Джимми Нейтрон: мальчик-гений | 2001 | Джон Э. Дэвис | 3D | 82 |
|  | Тарзан | 1999 | Крис БакКевин Лима | 2D | 88 |
|  | История игрушек-2 | 1999 | Джон Лассетер и др. | 3D | 95 |
|  | Принц Египта | 1998 | Бренда Чапман и др. | рисованная | 100 |
|  | Покахонтас | 1995 | Марк ГабриелЭрик Голдберг | рисованная | 94 |
|  | Алиса в стране чудес | 2010 | Тим Бертон | CG | 109 |
|  | Мстители: Эра Альтрона (худ.фильм) | 2015 | Джосс Уидон | CG | 141 |
|  | Звездные войны: Пробуждение Силы (худ.фильм) | 2015 | Дж.Дж. Абрамс | CG | 136 |
|  | Человек-муравей (худ.фильм) | 2015 | Пейтон Рид | CG | 117 |
|  | Земля Будущего (худ.фильм) | 2015 | Брэд Бёрд | CG | 130 |
|  | Безумный Макс: Дорога ярости (худ.фильм) | 2015 | Джордж Миллер и др. | CG | 120 |
|  | Мир юрского периода (худ.фильм) | 2015 | Колин Треворроу | CG | 125 |
|  | Из машины (худ.фильм) | 2015 | Алекс Гарленд | CG | 108 |
|  | Доктор Стрэндж(худ.фильм) | 2016 | Скотт Дерриксон | CG | 115 |
|  | Матрица (худ.фильм) | 1999 | Эндрю и Лоуренс Вачовски | CG | 136 |
|  | Бегущий по лезвию 2049 (худ.фильм) | 2017 | Дени Вильнев | CG | 163 |
|  | Прометей (худ.фильм) | 2012 | Ридли Скотт | CG | 124 |
|  | **Итого минут (час):** |  |  |  | **6712****(112)** |

# Методические рекомендации по выполнению самостоятельной научно-исследовательской работы

Целью самостоятельной научно-исследовательской работы студента является укрепление теоретических знаний, профессиональных умений и овладение навыками научного анализа, опытом творческой деятельности, анализа, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи самостоятельной научно-исследовательской работы студентом:

* систематизация и закрепление полученных ранее теоретических знаний и практических умений студентов;
* развитие ассоциативного мышления;
* углубление и расширение теоретической и практической подготовки;
* развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
* формирование самостоятельности мышления;
* использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных изысканий;
* подготовки к зачету.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными формами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

* усвоение содержания материалов конференций на базе рекомендованной лектором основной, дополнительной литературы, включая информационные образовательные ресурсы, а также информационно–телекоммуникационной сети Интернет;
* выполнение самостоятельной работы.

## Методические рекомендации по выполнению научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»

Анализ — метод исследования, характеризующийся выделением и изучением отдельных частей объекта исследования.

Для получения желаемых результатов в процессе анализа, студент выполняет эскизы: пропорции, конструкция, линия действия и силуэта персонажа. С помощью тонового эскиза студент должен показать деление отдельных сцен на планы.

Результаты исследовательской работы выполняется на компьютере и оформляется в виде презентации. Теоретическое содержание разделов научно-исследовательской работы выполняется в виде отчета по практике со ссылками на слайды презентации.

Объем: 40-50 слайдов, в формате .ppt. Все примеры должны сопровождаться иллюстрациями – кадрами из фильмов, иллюстрациями, пояснениями и графическими зарисовками студента.

Содержание слайдов:

*титульный*, на котором прописывается тема работы, ФИО руководителя и студента, название учебного заведения;

*оглавление* с нумерованным перечислением глав (пунктов) работы;

*введение*, где студент должен раскрыть суть темы, назначение работы, указать цели и задачи своей работы;

*эссе;*

*анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации, в которой студент исследует различные аспекты, связанные с производством данного произведения:*

**1 Аннотация к фильму и общие характеристики**

**Цель:** научиться формулировать логлайн фильма, определять цели и задачи фильма, целевую аудиторию.

* режиссер, год создания, длительность фильма; формат (пропорции кадра).
* логлайн***[[1]](#footnote-1);***
* целевая аудитория;
* технология анимации мультипликационного фильма;
* ценности и антиценности фильма.

**2 Главный герой. Линейка развития персонажей**

**Цель:** определить типаж героя; конструктивные и анатомические особенности героя, связь с технологией создания мультипликационного фильма; изобразительные решения, принятые художником, в раскрытии образа персонажа.

*2.1 Типаж персонажа:*

* архетип[[2]](#footnote-2) героя;
* внутренний психологические характеристики персонажа: характер и эмоции;
* язык тела персонажа: анализ поз, определяющий характер персонажа;
* анализ конструкции персонажей *(зарисовки на фрагментах фильмов)* и актуальность выбора технологии анимации с точки зрения модели персонажа;
* антропоморфизм[[3]](#footnote-3);
* анализ пропорций, силуэта и линии действия героев *(зарисовки на фрагментах фильмов)*;

*2.2 Изобразительное решение персонажа, принятые художником для раскрытия образа:*

* внешние визуальные характеристики персонажа: внешний облик и взаимодействие персонажа с фоном (средой, окружением);
* костюм и детали в раскрытии образа героя;

*2.3 Линейка развития персонажей:*

* линейка персонажей, взаимосвязь или различие конструктивных особенной (например, какие основные геометрические формы (круг, овал, треугольник, прямоугольник) главного и других персонажей использует художник, происходят ли они из одной “среды или мира”);
* взаимодействие героев в раскрытии идеи фильма;

**3 Художественно-изобразительное решение фильма. Пространство анимационного фильма**

**Цель:** определить принадлежность к художественной эпохе; жанровые и стилистические особенности анимационного фильма; общую тональность истории и визуальный стиль.

*3.1 Анализ стилистического решения фильма*

* стиль анимационного фильма;
* изобразительные техники в CG-анимации;
* исторические интерпретации материальной культуры и быта;

*3.2 Художественный анализ изобразительных приемов*

* свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций;
* цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма;

*3.3 Анализ композиции отдельных сцен, управление вниманием зрителя*

* пространство кадра. Линейная, тональная, динамическая перспектива
* композиционный центр и фокальные точки,  линии управления вниманием зрителя;
* формы, линии и контрастирующие формы создания кадра;
* план и ракурс, как инструмент эмоционального воздействия на зрителя;
* взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа;
* движение камеры в раскрытии идеи фильма;

**4 Анализ звукового решения фильма**

**Цель:** *как фоновая музыка помогает решить проблемы и задачи, которые стоят перед* героями фильма.

**5 CG-технологии, спецэффекты фильма и их влияние на идею отдельных сцен и фильма в целом.**

*заключение*: выводы, подведение итога проделанной работы;

*перечень литературы* в строгой последовательности (по алфавиту).

## Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе — это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражение индивидуального впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу (просмотр фильмографии и выбор произведения для анализа) и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

Цель эссе — развитие таких навыков, как самостоятельное творческое мышление и письменное изложение собственных мыслей.

Тема эссе всегда конкретна. Оно не может содержать много тем или идей (мыслей), и отражает только один вариант, одну мысль. И развивает ее. Это ответ на один вопрос.

Структура (количество тезисов и аргументов зависит от темы, избранного плана, логики развития мысли):

* вступление;
* тезис, аргументы;
* тезис, аргументы;
* тезис, аргументы;
* заключение.

Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме.

Вступление — постановка проблемы. Заключение — резюме (мнение автора).

Стиль изложения: эмоциональность, экспрессивность, художественность. Это можно добиться с помощью коротких, простых, разнообразных по интонации предложений. Стиль отражает особенности личности.

Работа выполняется письменно.

Объем: 1-2 листа формата А4, в формате .doc.

## Методические рекомендации по заполнению дневника практики

Дневник практики заполняется по разделам. Кратко излагается содержание раздела, календарный срок и количество часов.

1. **Логлайн —** краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию  [↑](#footnote-ref-1)
2. **Архетип** — это основная модель поведения и характера в психологии. В кинематографе и мультипликации, архетип включает в себя элементы внешности или/и одежды.  [↑](#footnote-ref-2)
3. **Антропоморфизм** (греч. ανθρωπος *человек*, μορφή *вид*) — наделение животных, предметов и явлений человеческими чертами, например способностью говорить. В зависимости от контекста, «антропоморф» может означать только существо с человеческой анатомией — двуногое, прямоходящее. В таком случае антропомофность противопоставляется зооморфности: зооморфом называют существо с анатомией животного, даже если у него есть другие человеческие черты, такие как мимика и речь. Антропоморфизм как приём служит многим целям. Он позволяет сразу охарактеризовать персонажа по представлению о его биологическом виде. Тогда животное выступает как аллегория человеческих качеств, делающая их более очевидными, возможно, забавными вместо угрожающих.  [↑](#footnote-ref-3)