

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

СОГЛАСОВАНО
Зав. выпускающей кафедры

УТВЕРЖДАЮ

История специальности
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Информационных технологий в графике и дизайне**

Учебный план v54.05.03_25_00.plx
54.05.03 Графика

Квалификация **художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очно-заочная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
Неделя	16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	8	8	8	8
Иная контактная работа	0,25	0,25	0,25	0,25
Итого ауд.	16,25	16,25	16,25	16,25
Контактная работа	16,25	16,25	16,25	16,25
Сам. работа	83	83	83	83
Часы на контроль	8,75	8,75	8,75	8,75
Итого	108	108	108	108

г. Рязань

Программу составил(и):

к.иск., проф., Царев Николай Николаевич

Рабочая программа дисциплины

История специальности

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

ФГОС ВО - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 28.02.2025 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от 13.05.2025 г. № 9

Срок действия программы: 20252032 уч.г.

Зав. кафедрой Наумов Дмитрий Анатольевич

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры
Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры
Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от _____ 2027 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры
Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от _____ 2028 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2029-2030 учебном году на заседании кафедры

Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от _____ 2029 г. № ____

Зав. кафедрой _____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	– формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области истории появления и становления анимационного искусства, и дальнейшего его развития с применением компьютерной графики;
1.2	– 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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Основы профессии художника по костюмам
2.2.2	Основы профессии художника-постановщика
2.2.3	Основы профессии режиссера монтажа
2.2.4	Скульптура
2.2.5	Музейная практика
2.2.6	Производственная практика
2.2.7	История и технология кино
2.2.8	Научно-производственная практика
2.2.9	Научно-исследовательская работа
2.2.10	Преддипломная практика
2.2.11	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	
УК-6.1. Определяет и реализовывает приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования	
Знать основные пути самообразования в профессии художника-аниматора	
Уметь реализовывать приоритеты собственной деятельности в области анимации и компьютерной графики	
Владеть навыками самооценки и самообразования	
УК-6.2. Планирует траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по ее реализации	
Знать основные требования к знаниям, умениям и навыкам, предъявляемым к художниками-аниматорам	
Уметь планировать траекторию своего профессионального развития как художника-аниматора	
Владеть навыками планирования траектории своего профессионального развития	

ОПК-5: Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах	
ОПК-5.1. Использует терминологию, позволяющую рассуждать о художественных особенностях различных стилей и направлений в изобразительном искусстве и архитектуре, скульптуре, кино и анимации	
Знать об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе	
Уметь анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике	
Владеть навыками использования терминологии при рассуждениях об анимации	
ОПК-5.2. Использует в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта, кино и анимации	

Знать основные этапы становления искусства анимации
Уметь различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства
Владеть навыками использования в творческой практике знаний основных произведений анимации

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть:

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Форма контроля
	Раздел 1. Введение в историю специальности					
1.1	Понятия "анимация" и "мультипликация", их тождество и различие /Тема/	1	0			
1.2	Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений /Ср/	1	2	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
1.3	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее, как вид синтетического искусства /Тема/	1	0			
1.4	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. /Лек/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
1.5	Анимация как искусство превращения. /Ср/	1	2	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
	Раздел 2. Предыстория анимации					
2.1	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни /Тема/	1	0			

2.2	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. /Ср/	1	2	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
2.3	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато /Тема/	1	0			
2.4	Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о перестенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации /Лек/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
2.5	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато. /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
2.6	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений /Тема/	1	0			
2.7	Стробоскоп Симона фон Штампфера. Зоотроп сконструированный английским математиком Уильямом Джорджем Хорнером. Кинематоскоп американца Колмана Селлерса /Лек/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
2.8	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений. /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет

2.9	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения /Пр/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
2.10	Зарождение анимации как вида искусства /Тема/	1	0			
2.11	Светящиеся пантомимы "Оптического театра" Эмиля Рейно. Рисунки на целлулоидной ленте (35 мм). Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации /Ср/	1	2	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
	Раздел 3. "Пионерский" этап в развитии анимации					
3.1	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации /Тема/	1	0			
3.2	Стюарт Блектон и его студия "Вайтограф". Покадровая мультипликационная съемка. Метод комбинированной съёмки. Жорж Мельес /Ср/	1	4	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.3	Зарождение Объемной (кукольной) анимации в России /Тема/	1	0			
3.4	Анимационные опыты Александра Ширяева. Творчество Владислава Старевича. Особенности творчества Владислава Старевича в эмиграции /Лек/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.5	Эмиль Кольт — зачинатель графической киноанимации /Тема/	1	0			

3.6	Трансформация линий рисунков. Рисованные анимационные фильмы /Ср/	1	4	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.7	Механизация аниматорского труда /Тема/	1	0			
3.8	Первые анимационные студии. Дж.Р.Брей. Р.Барр, Отто Мессмер и Пат Салливан их роль и значение в становлении искусства анимации /Ср/	1	4	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.9	Механизация аниматорского труда. /Пр/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.10	Поиски выразительности анимационного языка /Тема/	1	0			
3.11	Творчество Уинзора Мак-Кея. Приемы «экстравагантной» киноклоунады. Опыты документальной киноанимации /Лек/	1	0	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.12	Поиски анимационного правдоподобия /Тема/	1	0			
3.13	Братья Флейшер и их изобретение ротоскопии. Роль братьев Флейшер в создании просветительских и научно-популярных анимационных фильмов /Лек/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет

3.14	Поиски выразительности анимационного языка. /Пр/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.15	Поиски анимационного правдоподобия /Ср/	1	8	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.16	Творчество У. Диснея /Тема/	1	0			
3.17	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 /Лек/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.18	Творчество У. Диснея. /Пр/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.19	Творчество У. Диснея. /Ср/	1	6	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.20	Советская анимация 20-30-х годов /Тема/	1	0			

3.21	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 /Лек/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
3.22	Советская анимация 20-30-х годов /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
	Раздел 4. Хроника развития анимационных технологий					
4.1	Зарождение абстракционизма в анимационном кино /Тема/	1	0			
4.2	Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты французских и немецких художников и режиссеров в области авангардной анимации /Пр/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.3	Зарождение абстракционизма в анимационном кино. /Ср/	1	2	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.4	Творчество Александра Алексеева /Тема/	1	0			
4.5	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. /Лек/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет

4.6	Творчество Александра Алексеева /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.7	Творчество Нормана Мак-Ларена /Тема/	1	0			
4.8	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 /Пр/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.9	Творчество Нормана Мак-Ларена /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.10	Послевоенная советская анимация /Тема/	1	0			
4.11	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 /Пр/	1	1	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.12	Послевоенная советская анимация /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.13	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века /Тема/	1	0			

4.14	Творчество Д. Халаса. (Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Италия), Поль Гримо (Франция). /Ср/	1	4	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
4.15	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы /Тема/	1	0			
4.16	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 /Ср/	1	7	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
	Раздел 5. Зарождение компьютерных технологий в анимации					
5.1	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации /Тема/	1	0			
5.2	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением Первые электронные спецэффекты в анимации. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные техноло-гии Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возмозж-ности анимации в компьютерных технологиях /Пр/	1	1	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
5.3	Эксперименты с компьютер-но-генерированным изобра-жением. /Ср/	1	4	УК-6.1-З УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-З УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-З ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-З ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет

5.4	Компьютерная графика как выход на компьютерные ани-мационные технологии /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	Контрольные вопросы Зачет
5.5	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. /Ср/	1	4	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	
	Раздел 6. Подготовка и прохождение промежуточной аттестации					
6.1	Подготовка и сдача зачета /Тема/	1	0			
6.2	Подготовка к зачету /Зачёт/	1	8,75	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	
6.3	Сдача зачета /ИКР/	1	0,25	УК-6.1-3 УК-6.1-У УК-6.1-В УК-6.2-3 УК-6.2-У УК-6.2-В ОПК-5.1-3 ОПК-5.1-У ОПК-5.1-В ОПК-5.2-3 ОПК-5.2-У ОПК-5.2-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Оценочные материалы приведены в Приложении к рабочей программе. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине»).

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/ название ЭБС
---	---------------------	----------	----------------------	--------------------------------

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л1.1	Кривуля Н. Г.	История анимации : учебно-методическое пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011, 34 с.	2227-8397, http://www.iprbookshop.ru/30616.html
Л1.2	Петров А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010, 197 с.	978-5-87149-121-8, http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л1.3	Хорева А.А.	Анимация персонажа в технике перекладки в Adobe After Effects. Наследование слоев и анимация рассыпной марионетки : Методические указания	Рязань: РИЦ РГРТУ, 2020,	, https://elibrsr.eu.ru/ebs/download/2471

6.1.2. Дополнительная литература

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л2.1	Эйзенштейн С.	Дисней	Москва: Ад-Маргинем Пресс, 2014, 124 с.	978-5-91103-211-1, http://www.iprbookshop.ru/51370.html
Л2.2	Фрейлих С. И.	Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского : учебник для вузов	Москва: Академический Проект, 2015, 511 с.	978-5-8291-1721-4, http://www.iprbookshop.ru/60096.html
Л2.3	Кириллова Н. Б.	Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества	Москва: Академический проект, 2016, 157 с.	978-5-8291-1973-7, http://www.iprbookshop.ru/60126.html
Л2.4	Куркова Н. С.	Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото-, видеотворчества»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016, 235 с.	978-5-8154-0356-7, http://www.iprbookshop.ru/66341.html
Л2.5	Саймон М.	Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей : пер. с англ.	М.: НТ Пресс, 2006, 336с.; CD-ROM	5-477-00121-6, 1

6.1.3. Методические разработки

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
---	---------------------	----------	-------------------	-------------------------

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
ЛЗ.1	Наумов Д.А., Уварова Е.А., Хорева А.А., Шилина О.И.	Разработка мультимедийных проектов в Adobe Flash : Методические указания	Рязань: РИЦ РГРТУ, 2017,	, https://elib.rsreu.ru/ebs/download/1795

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Электронный фонд правовой и нормативно-технической информации [электронный ресурс] - http://docs.cntd.ru/document
Э2	Официальный интернет портал РГРТУ [электронный ресурс] - http://www.rsreu.ru
Э3	Образовательный портал РГРТУ [электронный ресурс]. - Режим доступа: по паролю. - https://edu.rsreu.ru
Э4	Электронная библиотека РГРТУ [электронный ресурс]. - Режим доступа : доступ из корпоративной сети РГРТУ - по паролю. - http://elib.rsreu.ru/
Э5	Электронно-библиотечная система IRPbooks [электронный ресурс]. - Режим доступа: доступ из корпоративной сети РГРТУ - свободный, доступ из сети интернет- по паролю. - https://www.iprbookshop.ru/
Э6	Электронно-библиотечная система «Лань» [электронный ресурс]. - Режим доступа: доступ из корпоративной сети РГРТУ - свободный, доступ из сети интернет- по паролю. - https://e.lanbook.com

6.3 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

Наименование	Описание
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1	203а учебно-административный корпус. 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, для самостоятельной работы Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду, специализированная мебель (столы ученические, стулья), фотоаппараты, фотообъективы, фоны, источники света, комплект студийного оборудования HENSEL SUMMER DUO 500 PRO KIT, светоотражатель, осветитель HENSEL EXPERT PRO 500, софтбокс HENSEL ULTRA-SOFT BOX III 60*120 FOR, штативы, графические планшеты Wacom Intuos 3, калибратор
2	116 первый учебный корпус. 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 Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

МЕтодическое обеспечение приведено в Приложении к рабочей программе.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ПОДПИСАНО
ЗАВЕДУЮЩИМ
КАФЕДРЫ

ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ, Наумов Дмитрий
Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД

05.11.25 10:01 (MSK)

Простая подпись

ПОДПИСАНО
ЗАВЕДУЮЩИМ
ВЫПУСКАЮЩЕЙ
КАФЕДРЫ

ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ, Наумов Дмитрий
Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД

05.11.25 10:01 (MSK)

Простая подпись