

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ

имени А. Л. ШТИГЛИЦА

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

Кислицына А.Н./_____ /

«_____» _____ 2023 г.

Дополнительная профессиональная программа
профессиональной переподготовки
МОУШН-ДИЗАЙН

Санкт-Петербург, 2023

Общая характеристика образовательной программы дополнительного профессионального образования – программы переподготовки **Моушн-дизайн**

Разработчики:

Программа утверждена на заседании методического совета
протокол № _____ от «___» _____ 20____ г.

Председатель методического совета:
(ФИО, должность, степень, звание)

Согласовано:

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика образовательной программы дополнительного профессионального образования.....	4
2. Характеристика профессиональной деятельности выпускников	7
2.1 Требования к содержанию дисциплин (модулей), практик.....	10
3. Документы, определяющие содержание и организацию образовательного процесса	16
3.1. Учебный план	16
3.2. Календарный учебный график.....	17
3.2. Рабочие программы разделов (модулей)	20
4. Оценка качества освоения программы	47
5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	78

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Определение

Дополнительная профессиональная образовательная программа (ДПО) реализуемая отделом дополнительного образования и кафедрой анимации и медиа-дизайна «Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица» (далее - Академия) по профилю «Моушн-дизайн», является системой учебно-методических документов, разработанной и утвержденной с учетом требований рынка труда, а также с учетом рекомендованных примерных образовательных программ.

1.2. Нормативные документы для разработки ДПО

- Федеральный закон Российской Федерации: «Об образовании» (от 29.12.2012 г. № 273)
- Нормативно-методические документы Минобрнауки России;
- Устав Академии.

1.3. Цель реализации программы.

Основная цель ДПП по специальности «Моушн-дизайн», формирование общекультурных, универсальных и профессиональных компетенций, позволяющих выпускнику работать в избранной области и (или) сфере профессиональной деятельности и быть востребованным на рынке труда; создание условий для развития у слушателей способности к аналитике, умению проводить исследования; сформировать навыки, знание инструментов в специальных компьютерных программах; освоить умение проектировать различные виды цифровых продуктов. Слушатели будут иметь возможность познакомиться с новыми способами взаимодействия графики, видео и анимации в современной медийной индустрии.

1.3.1. Сроки освоения образовательной программы

Срок получения образования по программе профессиональной переподготовки в очной форме обучения, вне зависимости от применяемых образовательных технологий составляет 2 года для слушателей с высшим художественным образованием и 3 года для слушателей без высшего художественного образования.

1.3.2. Трудоёмкость программы:

936 академических часов 3 года обучения, и 480 часов 2 года обучения.

1.4. Программа разработана на основе:

- профессионального (ых) стандарта (ов).
- и квалификационных требований.

1.5. Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

1.6. Категория слушателей и требования к уровню подготовки поступающего на обучение: к освоению дополнительной профессиональной программы допускаются лица, успешно прошедшие собеседование и имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование любого профиля, или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

1.7. Требования к итоговому аттестационному проекту:

- Рекламный видеоролик, совмещающий 2D/3D графику;
- Образовательный видеоролик;
- Видео-арт.

1.8. Выдаваемый документ:

- лица, успешно усвоившие программу и успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают диплом установленного образца о профессиональной переподготовке.

2. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ

2.1. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы профессиональной переподготовки обучающийся должен приобрести знания, умения и навыки, необходимые для качественного изменения профессиональных компетенций в сфере дизайна, в соответствии с профессиональным стандартом "Дизайн" № 54.03.01, утвержденным приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015; профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н.

Основными объектами профессиональной деятельности выпускников являются:

- кинофильмы, видеофильмы, телевизионные программы;
- программное обеспечение (дизайн интерфейсов), видеоигры;
- реклама, маркетинг, брендинг.

Трудовые функции:

- Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- Воплощение художественного замысла в анимационном произведении путем создания, моделирования и визуализации характера, пластики и поведения анимационного персонажа
- Создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Знать:

- Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.
- Основы художественного конструирования и технического моделирования
- Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.
- Основы технологии производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимации, программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.
- Профессиональную терминологию в области дизайна, анимации.

Уметь:

- Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
- Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
- Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Владеть:

- Навыками выполнения художественно-графических работ.
- Техниками и технологиями в области полиграфии, упаковки, кино и

телевидения.

- Навыками использования компьютерного программного обеспечения, используемого в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимации, для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

2.2. Виды профессиональной деятельности выпускников:

-проектная

-информационно-технологическая

-исполнительская

Таблица 2.1. Требования к содержанию дисциплин (модулей), практик.

В результате освоения программы слушатели должны сформировать следующие профессиональные компетенции:

№ п/п	Индекс	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ					
4	ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями	историю и теорию искусств, историю и теорию дизайна	Рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими идеями конкретного исторического периода	Навыками рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с эстетическими идеями конкретного исторического периода
5	ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию	Способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе	Самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Навыками проведения научно-исследовательской работы
6	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;	Этапы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской	Навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим

		разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи		задачи	потребностям человека
7	ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, художественные предметно-пространственные комплексы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов	анализировать варианты применения линейно – конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов	умением анализировать варианты применения линейно – конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов
8	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	основные принципы работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии	современными базовыми и прикладными информационными технологиями
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ					
9	ПК-1	Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей	особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной	использовать инструменты управления анимационным	технологиями рисованной анимации, навыком выполнять

		<p>действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</p>	<p>анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики</p>	<p>персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа</p>	<p>расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением</p>
10	ПК-2	<p>Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических</p>	<p>историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать</p>	<p>программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий</p>

		решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии		программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике
11	ПК-3	Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики; разрабатывать образ и выполнять визуализацию движения анимационного персонажа с настройкой параметров компьютерной модели в соответствии со звуковым рядом, выбирать ключевые позы анимационного персонажа; заполнять экспозиционные листы	технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике	программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с

					рендер-сервером
12	ПК-4	Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	<p>-Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике. - Программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>-Программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером</p>	<p>-Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>-Находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>-Навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>
13	ПК-5	Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений	основы и принципы движения в пользовательском опыте; методы анимации пользовательского интерфейса.	создавать интуитивно понятный интерфейс с помощью моушн-дизайна.	приемами разработки моушн-дизайна в контексте пользовательских интерфейсов; создавать анимированные переходы и микроанимацию элементов пользовательского интерфейса.

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ		
16	ПСК-1.1	Осуществлять процесс кинетической типографики. Разрабатывать серии анимированных плакатов.
17	ПСК-1.2	Использовать основы 3D анимации: управлять светом, камерой, концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты. Осуществлять работу с персонажной анимацией
18	ПСК-1.3	Разрабатывать анимационный арт-проект с 2D и/или 3D элементами
19	ПСК-1.4	Работать с компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики

Программа направлена на освоение следующих профессиональных компетенций:

- Способность владеть навыками линейно-конструктивного построения и основами живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- способность приобретать новые научные и профессиональные знания, используя современные образовательные и информационные технологии;
- способность понимать, анализировать и применять в исследовательской и прикладной деятельности современные тенденции медиадизайна;
- способность в составе научно-исследовательского и производственного коллектива решать задачи профессиональной деятельности;
- способность критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости вид и характер своей профессиональной деятельности;
- проектная и производственно-технологическая деятельность: способностью осуществлять целенаправленный поиск информации о новейших научных и технологических достижениях в сети Интернет и из других источников.

3. ДОКУМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

3.1. Учебный план:

№ п/п	Наименование разделов (модулей)	Всего ак. часов	Аудиторные занятия, ак. час.		Самостоятельная/ проектная работа, час.	Консультации	Формы аттестации
			Лекционные занятия	Практические занятия			
Гуманитарный блок							
1	Рисунок	93	9	81		3	Экзамен
2	Живопись	93	9	81		3	Экзамен
3	История искусств	60	52		4	4	Зачет
4	Пластическая анатомия	22	4	18	-	-	Зачет
5	История кино	16	14	-	2	-	Зачет
6	Теория и история фотографии	8	8	-	-	-	Зачет
7	История анимации	6	6	-	-	-	Зачет
8	Язык новых медиа	12	10	-	2	-	Зачет
9	Пропедевтика (композиция)	64		62		2	Экзамен
Специализированный блок							
10	Композиция	216	12	180	18	6	Экзамен
11	Графическое сопровождение медиа-проекта	40	4	32	-	4	Экзамен
12	Комикс (графическая история)	21	3	15	-	3	Зачет
13	Скейтчинг, мультимедийное движение	21	3	15	-	3	Зачет
Компьютерный блок							
14	Растр, вектор	94	9	64	18	3	Экзамен
15	Adobe after effects	60	6	46	4	4	Зачет
16	Adobe inDesign	20	2	18			Зачет
17	4D Cinema	26	4	20		2	Зачет
18	Типографика	20	-	20			Зачет
19	3D Blender	24	-	24			Зачет
21	Adobe premiere	12	-	12			Зачет
Аттестация							
22	Защита итоговой аттестационной работы					8	Защита ИАР
Итого:		936	155	688	48	45	

3.3. Рабочие программы разделов (модулей)

3.2.1. Раздел 1. Пропедевтика

Цель освоения раздела:

- профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов графики, способных решать комплекс профессиональных задач;
- формирование у студента комплексного представления об основах профессиональной деятельности в графическом дизайне со специализацией в анимации и компьютерной графике;
- формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков основ композиции;
- формирование эстетического мировоззрения на основе примеров проектной творческой практики лидеров дизайна, добившихся выдающихся результатов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ:

- основы композиции;
- основные методы и средства создания современного графического произведения, методы стимуляции творческого процесса;
- основы психологии визуального восприятия.

УМЕТЬ:

- использовать знания об основах композиции;
- создавать гармоничную уравновешенную композицию, отвечающую требованиям современного стиля;
- критически анализировать стадии творческого процесса

ВЛАДЕТЬ:

- методиками использования знаний по основам композиции на практике,

- работы с изобразительным и текстовым материалом при создании графического произведения;
- создавать художественные образы на основе наблюдения, анализа и обобщения окружающего мира;
- техникой работы на современных электронных носителях информации.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Введение. Краткое содержание курса, цели, задачи. Основная терминология дисциплины.
2	Введение в композицию. Основные композиционные закономерности. Принципы и категории. Основы психологии визуального восприятия композиции.
3	Композиционная доминанта. Средства создания композиции с выраженной доминантой.
4	Понятие о масштабе в композиции. Соотношение величин. Соразмерность. Увеличение. Уменьшение.
5	Композиционное равновесие. Средства достижения зрительного равновесия.
6	Ритм и метр. Виды ритмов. Ритм в природе, искусстве и дизайне.
7	Симметрия и асимметрия. Виды симметрии. Симметричные структуры.
8	Контраст-нюанс-тождество. Теория контрастов. Виды контрастов. Нюанс. Тождество.
9	Пропорции. Соразмерность. Системы пропорционирования.
10	Композиционный центр. Методы и средства выделения композиционного центра. Композиционный центр и равновесие.
11	Гармония и стиль.
12	Динамика в композиции. Современные средства создания динамичной композиции.
13	Виды движения в композиции. Направленность движения.
14	Средства графической выразительности в разработке динамической композиции.
15	Выполнение заданий в соответствии с темой практики

Раздел 2. Рисунок

Цель освоения раздела:

- формирование и развитие художественного, дизайнерского мышления, декоративно-прикладного видения;

- формирование и развитие навыков конструктивного мышления; отражение окружающей реальности через художественные образы для последующего создания на высоком профессиональном уровне авторских художественных произведений в области графического дизайна;
- развитие навыков тонального видения и умения передавать тональные отношения в максимально глубоком диапазоне различными материалами;
- изучение студентами основных графических приемов и формирование понимания специфики графики, владения линией и пятном;
- формирование эффективных алгоритмов построения работы;
- развитие и закрепление композиционного мышления, изучение основных композиционных категорий на основе рисунка;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: основные виды рисунка (объемно-пространственный, живописно-экспрессивный, орнаментальный); связанные с объемно-пространственным рисунком понятия структуры, конструкции, закономерности распределения светотени как для выявления формы, так и для решения живописно-экспрессивных задач; основы пластической анатомии, линейной перспективы, воздушной перспективы.

УМЕТЬ: грамотно изобразить окружающую реальность как в объемно-пространственном ключе, так и в стилизации.

ВЛАДЕТЬ: объемно-пространственным конструктивным рисованием как основой всех последующих решений, различными графическими техниками (различные виды карандашей, мягкий материал, кисть, перо) и приемами – академического (объемно-пространственного, живописного, графического), и условно-декоративного рисования.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Практическое задание 1. Введение в курс аналитического рисунка, конструктивные зарисовки предметных форм (кубатура, тела вращения, технообъекты). Пластический анализ в заданной метрике (угловая перспектива), выявление тектонических связей через соединения. Структурное рисование насквозь. Формат: А2, А3 (1 лист). Материал: графитный карандаш.
2	Практическое задание 2. Натюрморт из нескольких предметов. Выявление пространственной среды с элементами тональности на основе пластического анализа, с учетом материальности объектов. Уделить внимание проекциям предметов и метрики. Формат: А2, А3 (1 лист). Материал: карандаш, мягкий - сангина, соус, сепия, уголь, ретушь.
3	Практическое задание 3. Графические переложения натюрморта из предыдущего задания (1.3). Линия, пятно, растр (фактура). Выстроить пошаговое переложение от 1-го до 3-х вариантов формирования композиционного пространства через изменения положения предметов. Формат: А2-А3 (1 лист). Материал: тушь, перо, маркер.
4	Практическое задание 4. Череп. Пластический анализ. Взаимосвязь внешней формы и внутренней конструкции. Конструктивные зарисовки черепа в разных ракурсах. Закрепление знаний о ракурсах черепа, выявление тектонических соединений. Формат: А2-А3 (1 лист). Материал: графитный карандаш.
5	Практическое задание 5. Конструктивные зарисовки головы в разных ракурсах. Закрепление знания черепа при рисовании головы в разных ракурсах. Формат: А4 (3-6 листов). Материал: карандаш, тушь, маркер.
6	Практическое задание 6. Графические переложения. Линия 3Д, силуэт (пятно), растр (фактура). Выявление изменений эмоционального состояния человека. Формат: А3 (не менее 10 листов). Материал: тушь, темпера, гуашь черная.
7	Практическое задание 7. Фигура человека с анатомическим разбором (вид спереди, вид сзади). Пластический анализ, выявление взаимосвязи внешних форм с анатомическим строением фигуры человека. Формат: А3 (2 листа). Материал: графитный карандаш.
8	Практическое задание 8. Графические переложения на основе постановки предыдущего задания (п.4.2). Выход на акцентированное движение с учетом концепции «Пластическая анатомия – часть дизайна». Линия, пятно, растр. Формат: А3 (4-8 листов). Материал: любой графический на выбор студента.
9	Практическое задание 9. Интерьер с лестницей. Выявление пространственной структуры. Взаимосвязь архитектурной детали с целым. Формат: А2 (1 лист). Материал: карандаш, мягкие материалы по выбору студента.

Раздел 3. Живопись.

Цель освоения раздела:

- формирование и развитие художественного видения;
- изучение основных законов живописи, в том числе объемно-пространственной;

- понимание логической связи изучаемой дисциплины с основными закономерностями композиционной работы;
- воспитание художественного вкуса и понятия стиля;
- формирование навыков восприятия окружающего мира через художественно-пластические образы.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ:

- основные элементы и виды живописной композиции.
- свойства красок,
- основы перспективы,
- основные элементы и виды живописной композиции..

УМЕТЬ:

- через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики
- моделировать форму,
- изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции.

ВЛАДЕТЬ:

- при воплощении своего творческого замысла использовать специфику выразительных средств в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики.
- способностью к созданию плоскостных и объемно-пространственных

произведений живописи.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Натюрморт, поставленный из предметов и драпировок с ярко выраженной силуэтностью светлого на темном и темного на светлом. Формат А1.
2	Натюрморт с сильно выраженным цветовым контрастом (красное-зеленое или желтое-синее-фиолетовое). Формат А1.
3	Сложный декоративный натюрморт, поставленный на низкой подставке (ниже уровня зрения). Формат А1.
4	Кратковременные этюды натюрмортов, поставленных в одной цветовой гамме (красный, черный, синий). 3 этюда. Формат А2.
5	Сложный декоративный натюрморт, поставленный в однородной, богато звучащей гамме. Формат А1.
6	Петербургский городской и парковый пейзаж. 4-5 этюдов на пленэре. Пейзажи с включением планов. Формат А2.
7	Голова человека. Гризайль. Изучение большой формы головы. Формат А1.
8	Голова человека на цветном фоне. Изучение формы головы и живописной связи ее с фоном. Формат А1.
9	Наброски одетой фигуры (в движении, костюмированная фигура). Формат А2-А3.
10	Одетая фигура человека на цветном фоне. Пространственное решение. Формат А1-А2
11	Фигура на светлом фоне (темный силуэт) или Фигура на темном фоне (светлый силуэт). Плоскостное решение. Формат А2.

Раздел 4. История искусств

Цель освоения раздела:

ознакомление с основными категориями истории искусств, творческое освоение мирового художественного наследия, усвоение понятия синтеза искусств в различные исторические эпохи, знакомство с принципами периодизации мировой художественной культуры.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: специфику и основные тенденции развития искусства, классификацию видов искусства.

УМЕТЬ: осуществлять семантический анализ художественных произведений в их связи с духовной жизнью эпохи, осмысленно воспринимать и анализировать художественные произведения различных эпох.

Владеть: критериями различения и систематизации произведений искусства отдельных эпох и народов, навыками поиска необходимой информации по тематике.

Виды занятий: лекция, беседа.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	Искусство и архитектура Древнего мира и Средних веков
2.	Искусство и архитектура эпохи Возрождения и маньеризма
3.	Искусство и архитектура Древней Руси
4.	Русское искусство и архитектура XVIII–XIX вв.
5.	Стили в искусстве и архитектуре XVII–XVIII вв.
6.	Искусство и архитектура XIX в.
7.	Искусство и архитектура XX в.

Раздел 5. Пластическая анатомия

Цель освоения раздела:

- Дать знания основ пластической анатомии для применения их в творческой деятельности.
- Обеспечить обучающихся фундаментальными художественными знаниями по «пластической анатомии».
- Овладеть приемами передачи формы модели с учетом знания пластической анатомии, способами работы с учебным материалом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: разделы анатомии, основные источники информации по анатомии.

УМЕТЬ: изображать и анализировать фигуру человека в статических и динамических положениях.

ВЛАДЕТЬ: анатомическими знаниями, аналитическими способностями в анатомическом изображении человека.

Виды занятий: практические задания, беседа

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	История пластической анатомии, анатомическая терминология
2.	Пропорции в пластической анатомии человека, гармоничное неравное разделение по принципу «золотого сечения», способы построения фигур по этому принципу, примеры в природе и в строении тела человека. Учение о пропорциях человеческого тела. Понятие о канонах и модулях.
3.	Пластическая анатомия костной основы, классификация костей, терминология. Скелет как жесткий остов, определяющий размеры тела человека и соотношения (пропорции) частей тела
4.	Пластическая анатомия мышечной системы. Классификация мышц, роль знаний о мышцах как о динамической части опорно-двигательного аппарата. Мышцы – основа в формировании рельефов тела в покое и в движении. Примеры системы рычагов в пластической анатомии.
5.	Наружные покровы, детали: волосы, глаза, нос, губы, ушная раковина и др.
6.	Связь строения человеческого тела и его функций. О центре тяжести, площади опоры, динамике движения тела: равновесии и неравновесии, контрапост.
7.	Пластические, пространственные характеристики человеческого тела. Понятие об осях и плоскостях для изучения тела человека, движения мышц. Использование законов анатомии в историческом контексте и в системе практических занятий анатомическим рисунком.

Раздел 6. Композиция.

Цель освоения раздела: профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики способных решать комплекс профессиональных задач прикладной направленности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ:

- основные эстетические концепции и современные тенденции в области анимации и компьютерной графики
- техники и технологии в сфере компьютерной графики и анимации, средства и техники изобразительного искусства

УМЕТЬ:

- работать с компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики.
- использовать знания современных направлений в рекламе и моушн-дизайне

ВЛАДЕТЬ:

- средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области графики, анимации и компьютерной графики.
- навыками восприятия и анализа информации в области анимации и компьютерной графики

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Создание комплексного информационно-графического произведения
2	Выбор актуальных для образовательной цели темы или предмета Сбор материала по теме или предмету
5	Анализ и структурирование, организация в соответствии с учебными целями и задачами, последовательностью изложения учебного материала, расстановки смысловых акцентов
6	Поиск оригинального сюжета анимационного или презентационного произведения
7	Написание нескольких синопсисов
8	Написание литературного сценария
9	Создание звукового сценария
10	Разработка кадрового визуального сценария для анимации
11	Поиск художественно-образного решения произведения в целом
12	Разработка персонажа и его анимации, разработка фонов
13	Создание анимации

Раздел 7. Графическое сопровождение медиа-проекта

Цель освоения раздела:

- практическое освоение основных приемов графики на примере работы над графическими объектами, используемыми в дальнейшем для создания 2d анимации, например, анимационных персонажей, фоновых изображений;
- выработка авторского графического стиля;
- последовательное донесение идеи проекта через подготовительную проектную графику;
- углубить знания законов композиции;
- усовершенствовать своё графическое мастерство;
- понять принципы создания концепции графического образа, выстраивая связь «замысел - графическое воплощение»;
- приобрести навык работы с разными композиционными схемами в рамках заданной темы

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: методику сбора подготовительного материала при создании графического произведения; теорию композиционного строя графического листа.

УМЕТЬ: целенаправленно, в соответствии с замыслом произведения, собрать натуральный материал в виде рисунков, набросков этюдов и студий; на практике применять теоретические знания, связанные со средствами, техниками и технологиями создания произведения в области графики.

ВЛАДЕТЬ: знанием теории построения композиции и зрительного восприятия изображения в картинной плоскости; методикой сбора, анализа и переработки натуральных наблюдений в виде этюдов, зарисовок и студий при создании серии

графических работ.

Виды занятий: практические занятия

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Полиграфические презентационные материалы, соответствующие теме проекта, выполняемого по дисциплине «Композиция».
2	Информационно-графическое обеспечение музыкального произведения. Концепция. - Информация об авторе, название альбома, название композиции, год выпуска - Описание выбранного музыкального стиля: история возникновения, в чем его отличие от других музыкальных стилей. - Описание графических образов, которые ассоциируются с выбранным музыкальным произведением - Составление Moodboard. Использовать авторскую графику, фотоколлаж, типографику
	Дизайн. На основе Moodboard разрабатывается: - Фирменная графика - Дизайн футболки - Дизайн печатной афиши. Возможная информация на афише: название произведения, автор, альбом, дата выступления/концерта. Дизайн-макет афиши подготавливается к печати.
3	Анимационный плакат

Раздел 8. Комикс (графическая история).

Цель освоения раздела: Формирование у студентов общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций и навыков их реализации в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс профессиональных задач и создавать авторские художественные произведения не только в анимации, но и смежных творческих областях (комиксы).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать техники и технологии в сфере компьютерной графики и анимации, средства и

техники изобразительного искусства, компьютерные технологии, необходимые графические программные пакеты, основы изобразительного мультидвижения.

УМЕТЬ: В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять техники и технологии традиционной и компьютерной графики для образного выражения своего творческого замысла, работать с компьютерными технологиями и программами в области компьютерной графики и анимации.

ВЛАДЕТЬ: В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения разнообразных художественных технологий для образного выражения своего творческого замысла через чувственное восприятие окружающей действительности средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области компьютерной графики и анимации.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	Графическая разработка авторского комикса на заданную тему
2.	Выбор темы, написание литературного сценария, текста комикса, диалогов, реплик, слов автора.
3.	Поиск стилистического и художественно-образного решения комикса -проработка идеи, продумывание всех деталей сценария, места действий, атмосферы, характера персонажей; -поиск художественного стиля, образов персонажей, фоновой среды; -разработка сториборда для комикса
4.	Графическая разработка комикса: -проработка композиции комикса постранично; -чистовая обводка и корректировка каждого листа комикса; -подготовка авторского текста (построчно); -выбор стиля шрифта, гарнитуры, кегля; -заполнение текстовых полей комикса; -окончательное оформление комикса
5.	Выполнение конечного варианта в печатной форме
6.	Разработка анимированного комикса на основе графической версии
7.	Разработка чернового варианта комикса: -разработка анимационного сценария -выполнение раскадровки с учётом требований анимации;

	<ul style="list-style-type: none"> -разработка мимики и характера движения персонажей комикса; -подбор музыкального сопровождения; -разработка фонов; -разработка подстрочного текста; -сборка анимационного произведения; -озвучивание (музыкальное сопровождение).
8.	<p>Конечная разработка чистового варианта анимированного комикса на основе графической версии:</p> <ul style="list-style-type: none"> - озвучивания анимационного произведения (диалоги); - разработка титров; - коррекция и доводка анимационного произведения (синхронизация звука, монтаж...); - разработка трейлера к анимационному произведению с таймингом 15-20 сек.

Раздел 9. Скетчинг, мультидвижение

Цель освоения раздела: формирование у студентов научно обоснованного подхода к изображению на плоскости трехмерных объектов реального мира и их взаиморасположения в пространстве (посредством изучения алгоритмов решения позиционных и метрических задач). Изучение предмета способствует формированию пространственных представлений, стимулирует логическое и аналитическое мышление, развивает способность к абстрагированию и пространственное воображение.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

УМЕТЬ: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать

ключевые позы анимационного персонажа.

ВЛАДЕТЬ: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	Введение. Формы и объекты. Базовые формы. Производные форм и виды трансформации.
2.	Восприятие окружающих объектов через простые формы. Конструктивное мышление и анализ. 3D-мышление.
3.	Техники и инструменты. Материалы для скетчинга и их особенности.
4.	Текстура и фактура различных объектов в рисунке. Реалистичность и методы повышения выразительности.
5.	Достоинства и недостатки различных материалов. Вспомогательные средства графики.
6.	Выбор инструментов для дальнейшей работы. Реалистичное изображение материалов и поверхностей.
7.	Формат изображения и техника взаимодействия объектов. Виды композиций и их особенности.
8.	Базовые принципы композиционных решений. Взаимодействие пространства и формы. Композиционные приемы передачи сюжета иллюстрации.
9.	Работа с движением и статикой. Организация объектов в пространстве
10.	Рисование без натуры. Методы и возможности.

Раздел 10. Растр, вектор.

Цель освоения раздела:.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: современные компьютерные технологии, пакет программ Adobe Photoshop, FontLab, Adobe InDesign CC, Adobe Illustrator.

УМЕТЬ: работать с компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики

ВЛАДЕТЬ: средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области графики, анимации и компьютерной графики.

Виды занятий: лекции, практическая работа, выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Раздел 1. Введение в компьютерные технологии
2	-Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. -Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. -Типы документов в Иллюстраторе. Создание нового документа. -Настройка программного интерфейса. Сохранение и редактирование рабочего пространства программы. -Рисование стандартных объектов. -Выделение и преобразование объектов. Инструменты выделения. -Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документов. -Перемещение объектов в стопке. Группировка. Выравнивание и распределение. -Использование Control Palette для быстрого редактирования объектов.
3	Раздел 2. Использование слоев для работы со сложными рисунками. Свободное рисование
4	-Размещение объектов на слоях. Настройка параметров слоя. Использование слоев для блокировки частей рисунка. -Перемещение объектов между слоями. Шаблонные слои. Слияние слоев. Изолированный режим. -Рисование и редактирование объектов произвольной формы. -Кривые Безье. -Редактирование формы объектов по точкам. Работа с точками из Control Palette.
	Раздел 3. Рисование сложных объектов. Использование разметки для точного планирования рисунка
	-Использование логических операций для рисования объектов сложной формы. -Соединение и разделение объектов. Фигурная обрезка. -Применение искажающих фильтров к элементам рисунка. -Перспективное, свободное и пропорциональное искажения с помощью виджетов инструмента Free Transform Tool. -Использование разметки документа для точного позиционирования рисунка. -Управление разметкой. Линейки. Направляющие. Сетка. -«Умные» направляющие. Создание направляющей из объекта. -Настройка элементов разметки
	Раздел 4. Работа с цветом. Способы окрашивания объектов
	-Цветовые модели. -Способы окрашивания объектов. Редактирование цвета. -Формирование собственного каталога цветов. Использование палитры Color Guide для выбора цвета. Создание групп цветов.

	<ul style="list-style-type: none"> -Создание, применение и редактирование узоров и градиентов. -Использование генератора узоров. -Использование группы команд Edit Colors для редактирования цветов в рисунке. -Копирование цвета. Способы выделения объектов с одинаковыми атрибутами. -Применение к объекту градиентной сетки. Ограничения при работе с сетками. -Система управления цветом в Иллюстраторе. Использование цветовых профилей.
	Раздел 5. Работа с текстом
	<ul style="list-style-type: none"> -Способы ввода текста. Инструменты и палитры для работы с текстом. -Touch Type tool - управление параметрами одной буквы текстового объекта. -Ввод, редактирование и форматирование текста. -Использование расширенного фильтра Font Search Illustrator CC для поиска подходящего шрифта - по стилю, семейству шрифта. -Размещение текста вдоль кривой. Редактирование кривой. -Создание текстовых блоков. Работа с блочным текстом. -Связанные блоки. Настройка параметров обтекания объекта текстом. -Импорт текста из других приложений. Перевод текста в контуры. -Роль текста в дизайне.
	Раздел 7. Эффекты программы. Работа с прозрачными объектами
	<ul style="list-style-type: none"> -Присвоение объекту нескольких обводок и заливок. Применение градиента к обводке объекта -Эффекты Иллюстратора. Графические стили. -Использование эффектов для рисования трехмерных объектов. Преобразование эффектов. -Параметры растривания эффектов. -Настройка прозрачности объекта. Режимы наложения цветов. Маска прозрачности. -Преобразование прозрачности. Предварительный просмотр результатов преобразования.
	Раздел 8. Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы
	<p>Использование кистей для создания сложных обводок. Создание собственной кисти. Редактирование кистей.</p> <p>Использование растровой графики форматов JPEG, PNG, TIFF или PSD для создания кистей в Adobe Illustrator.</p> <p>Создание угловой плитки для Pattern Brush.</p> <p>Использование графического планшета в Adobe Illustrator.</p> <p>Использование оболочек для деформации рисунка. Создание оболочки из 2объекта. Преобразование оболочки.</p> <p>Перетекание объектов. Размещение группы перетекания на траектории. Настройка параметров перетекания.</p> <p>Работа с символами. Создание и редактирование рисунка из символов.</p> <p>Применение масок для обрезки рисунка. Настройка маски.</p>
	Раздел 9. Работа с растровыми изображениями
	<ul style="list-style-type: none"> -Импортирование одновременно нескольких изображений с помощью Multiply File Place. -Форматы JPEG, PNG, TIFF, PSD. -Трассировка растрового изображения. -Маска обрезки.
	Раздел 10. Работа в Adobe Photoshop
	<ul style="list-style-type: none"> -Назначение и состав Adobe Creative Cloud. Варианты подписки Adobe PhotoShop. -Понятие «растровое изображение». Особенности, параметры и форматы растровых изображений -Порядок использования графического планшета: обзор планшетов (виды), отличия любительского и профессионального планшетов, особенности использования в программе Adobe PhotoShop -Настройка интерфейса программы. Понятие «рабочее пространство» (workspace). - Персонализация рабочего пространства -Создание нового изображения -Открытие и закрытие файлов. -Изменение основных параметров изображений -Обрез изображений -Сохранение для Web

Раздел 11. Adobe After Effects

Цель освоения раздела: профессиональная подготовка высококвалифицированных

специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных задач, связанных с созданием профессиональных объектов двумерной графики и дальнейшим использованием их в своей работе при выполнении проектов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: современные компьютерные технологии и программы в области анимации и компьютерной графики: Adobe After Effects.

УМЕТЬ: использовать полученные знания в практической работе над созданием анимационных произведений.

ВЛАДЕТЬ: навыком использования программного обеспечения, используемого для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Компьютерные программы и технологии. Анимация в программе Adobe After Effects
2	Анимационные возможности программы Adobe After Effects.
3	Анимация по ключевым кадрам.
4	Метод интерполяции.
5	Анимационные «пресеты».
6	Анимация текста.
7	Adobe After Effects. Файловые форматы
8	Особенности просчета проекта. Файловые форматы и программы сжатия с учетом назначения анимированного видео.

Раздел 12. **Adobe Premiere**

Цель освоения раздела: современные компьютерные технологии и программы в области монтажа и компьютерной графики: Adobe Premier.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: виды монтажа, монтажные приемы, эффекты и цветокоррекция в Adobe

Premiere.

УМЕТЬ: использовать полученные знания в области монтажа в практической работе над созданием анимационные произведений.

ВЛАДЕТЬ: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	Монтаж как метод, средство и набор приемов структурирования художественной информации. Монтаж как система специфической выразительности экранных средств, создающих кинематографическую образность; как избираемый принцип ритмического взаимодействия кадров. Интерфейс Adobe Premiere
2.	Монтаж в области производственно-технологической (постановочной) деятельности. Монтаж как технологический и творческий процесс. Монтаж как драматургическое средство.
3.	Основные принципы видеомонтажа. Принципы соединения кадров. Композиция кадра. Понятие кадра. Терминология и графический язык.
4.	Монтаж по крупности планов. Монтаж по движению. Параллельный монтаж. Ассоциативный монтаж. Последовательный монтаж.
5.	Типы монтажных склеек: прямая склейка, затемнение, наплыв, видеоэффекты
6.	Практика чернового монтажа
7.	Редактура чернового монтажа
8.	Создание чистового монтажа
9.	Практика создания видеоматериала

Раздел 13. **Adobe Indesign**

Цель освоения раздела:

- научить основам компьютерной верстки;
- познакомить с профессией дизайнер-верстальщик;
- дать практические навыки компьютерной верстки различных видов изданий.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: информационные технологии, применяемые в верстке.

УМЕТЬ: применять навыки работы с программами верстки для решения профессиональных задач.

ВЛАДЕТЬ: навыком использования программ верстки для решения профессиональных задач с учетом требований информационной безопасности.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Основы работы в программах верстки
2	-Основные сведения об издательских системах, история InDesign -Особенности Adobe InDesign: инсталляция и настройка системы, возможности новой версии системы -Настройка интерфейса системы Adobe InDesign. -Макетирование и верстка. Основные понятия -Понятие «дообрезного» и «послеобрезного» формата издания
3	-Создание нового документа, параметры документа -Операции со страницами -Особенности сохранения документа, экспорт документа -Создание макета. Использование направляющих для разметки -Использование мастер-шаблона -Импорт материала, поддерживаемые форматы графических и текстовых файлов -Предварительная обработка текста -Распределение текста между блоками. Связывание текстовых блоков
4	-Основные правила и приемы. Расстановка переносов и проверка орфографии -Использование встроенного текстового редактора -Использование «пипетки» для ускорения оформления текста
5	-Вёрстка списков и других типовых элементов -Использование спецсимволов и глифов -Верстка иллюстраций. Типы верстки. Операции с иллюстрациями

Раздел 14. История кино

Цель освоения раздела:

- знакомство с историей зарубежного киноискусства;
- знакомство с основными тенденциями развития кино на различных исторических этапах;

- знакомство с творчеством классиков западного кинематографа.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: источники информации по самообразованию в рамках изучаемой тематики по истории анимации и кино, историю использования и применения визуальных эффектов на разных этапах развития мирового кинематографа.

УМЕТЬ: анализировать использованные визуальные эффекты в изученных образцах мирового кино и анимации.

ВЛАДЕТЬ: навыком анализа технологических средств компьютерных визуальных эффектов в кино и анимации.

Виды занятий: лекция, беседа.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Возникновение кинематографа. Два направления развития кинематографа. Люмьеры, Ж.Мельес.
2	Кино аттракционов и развитие повествовательного кино. Брайтонская школа. «Фильм д'Ар». Рождение Голливуда. Творчество Д.У. Гриффита
3	Кино аттракционов и развитие повествовательного кино. Брайтонская школа. «Фильм д'Ар». Рождение Голливуда. Творчество Д.У. Гриффита
4	«Комическая» и комедия. М.Линдер, Ч.Чаплин, Б.Китон, Г.Ллойд. Немецкий экспрессионизм. Р. Вине, Ф. Мурнау, Ф. Ланг.
5	Французский авангард. Л. Деллюк, учение о фотогении. Импрессионизм и сюрреализм в кино. Л. Бунюэль
6	Итальянский неореализм. Р.Росселини, В.де Сика, Л.Висконти
7	Творчество Ф.Феллини, М. Антониони, П. П. Пазолини, Б. Бертолуччи
8	Французская «Новая волна». К.Шаброль, Ф.Трюффо, А.Рене
9	«Новый немецкий кинематограф». В.Вендерс, Ф.Шлөндорф, В.Херцог, Р.В.Фассбиндер.
10	Постмодернизм в современном кино. П. Гринуэй, Д. Линч, Л. Фон Триер

Раздел 15. История анимации

Цель освоения раздела:

- Изучение истории как отечественной, так и зарубежной мультипликации.

- Приобщение студентов к искусству анимации/мультипликации, к особенностям ее создания, ознакомить их с шедеврами мировой мультипликации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: историю использования и применения визуальных эффектов на разных этапах развития анимации.

УМЕТЬ: анализировать использованные визуальные эффекты в изученных образцах анимации.

ВЛАДЕТЬ: навыком анализа технологических средств компьютерных визуальных эффектов в анимации.

Виды занятий: лекция, практика, семинар.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1.	Предыстория анимации: Развитие технологий. От 70 гг. до н.э. – до н. 18 в.
2.	Пионеры анимации: Персоны: Э.Рейно, Э.Мейбридж, С.Блэктон, В.Бут, Э.Коль, У.Мак Кей, Д.Рэндольф, А.Ширяев и пр.
3.	Германская анимация, французская анимация, английская анимация, американская анимация, чешская и словацкая анимация, польская анимация, югославская анимация (загребская школа). Студии: Walt Disney, Warner Bros (Текс Эйвери), Universal Pictures, Paramount, United Productions of America (UPA), «Ханна Барбера», студия «Дона Блата»
4.	Отечественная мультипликация. Начало: Персоны: А.Ширяев, В.Старевич, М.Цехановский, М.Пащенко
5.	Социалистический реализм: Эпоха тотального эксперимента: Д.Вертов, Л.Кулешов, В.Пудовкин, С.Эйзенштейн и пр.
6.	Советская мультипликация в послевоенные годы. Время «Оттепели» (1950-1980 гг.)
7.	Персоны: Дзига Вертов, Иван Иванов-Вано, Федор Хитрук, Роман Качанов, Анатолий Каранович, Андрей Хржановский, Юрий Норштейн, Гарри Бардин, Эдуард Назаров, Александр Татарский
8.	Постсоветский период. Российская мультипликация сегодня: студии: Пилот, Мельница, кинокомпания Мастер-фильм
9.	Технологии создания анимации: Спрайтовая анимация Морфинг Цветовая анимация 3D-анимация Захват движения (Motion Capture)

Раздел 16. Теория и история фотографии

Цель освоения раздела: дать общее представление об истории развития

документальной и художественной фотографии, основных направлениях и школах, об индивидуальных достижениях наиболее значительных мастеров, а также познакомить слушателей с наиболее актуальными теоретическими проблемами фотографии как нового медиума, изменившего понимание визуальности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: особенности развития стилевых направлений и школ в истории фотографии.

УМЕТЬ: проанализировать специфику развития стилей и школ в области истории фотографии в контексте развития стилевых направлений в изобразительном искусстве.

ВЛАДЕТЬ: методологией сравнительного, формального и исторического анализа явлений искусства художественной фотографии.

Виды занятий: лекция.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
10.	Фотография 1840-1880-х: потенциальное искусство. Дагерротип и калотип. Фотография второй половины 19 века.
11.	Рождение нового видения: пикториализм и авангард Пикториализм в Европе и США в 1890-1910-е годы Модернизм в фотографии 1920-30-х годов
12.	Репортажная и жанровая фотография 1920-1990 гг.: между фактом и манипуляцией
13.	Фэшн-фотография 1920-1990-х гг
14.	Фотография и постмодерн

Раздел 17. **4D Cinema**

Цель освоения раздела: изучение основных теоретических и практических принципов графики и дизайна в медиаиндустрии, практическое освоение основ компьютерной анимации, приобретения навыков необходимых для работы в программе 4D Cinema. Изучение основных методов и средств 3D моделирования, научиться приемам 3D анимации персонажа и окружающей среды в

специализированных пакетах программ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: принципы выбора техники моделирования при создании компьютерной модели на основе рисунка; технологии и программы виртуального моделирования и автоматизированного проектирования.

УМЕТЬ: использовать средства моделирования при создании 3D модели на основе рисунка; работать со специальными программами для виртуального моделирования и автоматизированного проектирования

ВЛАДЕТЬ: навыками объемного моделирования на основе рисунка; опытом работы с программами для визуализации и моделирования в анимационном кино.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Возможности Cinema 4D
	Примитивы. Сплайновые примитивы. Интерполяция. Базовая терминология. Деформеры
	Базовая ключевая анимация в C4D
	Камера. Разбор функционала
2	Моделирование. Продвинутое моделирование
3	Симуляция. Твёрдые тела. Мягкие тела
4	Введение в MoGraph. Cloner. Базовые эффекторы . Основные MoGraph-генераторы
5	Материалы
6	Освещение
7	Риггинг
8	Анимация
9	Настройки рендера и композитинг
10	Разбор реальных проектов

Раздел 18. Типографика

Цель освоения раздела: Формирование комплекса знаний, умений и навыков создания, выбора и применения шрифтов, типографского набора и верстки для различных по своему назначению произведений печати.

Задачи дисциплины:

- изучение значения типографики в графическом дизайне;
- освоение искусства создания шрифта как средства образно-художественной выразительности в типографском процессе;
- формирование представлений о типографском наборе и верстке как о самостоятельных элементах композиции в произведениях печати.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: современные источники и современные шрифтовые сервисы (Паратайп и т.п.).

УМЕТЬ: использовать современные шрифтовые сервисы в проектировании многополосной печатной продукции.

ВЛАДЕТЬ: навыками профессионального применения и использования современных шрифтовых сервисов при создании макета печатного издания.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Введение. История развития типографики как формы коммуникации. Основные понятия шрифтовой графики и типографики в среде электронного проектирования, компьютерной графики и анимации.
2	Обзор фундаментальных принципов организации картинной плоскости и полосы набора – дуктальное и глиптальное формообразование
3	Типографика и образ. Синергетика изображения, слова и движения. Модульные сетки в типографике при создании веб-страниц. Наборный шрифт и рукописные формы как элементы корпоративного имиджа.
4	Влияние рисунка шрифта на эргономику восприятия текстовой информации. Функциональная и образная составляющие в конструировании полосы.
5	Динамическая типографика в художественной анимации. Титры к кинофильмам, созданные средствами типографики. Выдающиеся мастера типографики.
6	Понятие плана в типографике. Фактура серого. Внутрибуквенные просветы и межбуквенное пространство. Баланс белого и черного. Белое как элемент набора.
7	Технология и формообразование наборных элементов. Закономерности проектирования и использования текстовых и акцидентных рисунков. Влияние типоразмера и параметров носителя на восприятие и организацию набора.
8	Пропорции элементов полосы. Контраст. Тональная цветность и оптические иллюзии.

	Градации серого как структурообразующий фактор типографики.
9	Ритм как основа типографики. Формообразование текстового массива применительно к функции. Графическое структурирование текста как способ оптимизации текстовой информации. Эргономика восприятия текста.
10	Модульная система проектирования периодических печатных изданий. Фактура изображения и рисунок шрифта. Ритм в периодических изданиях. Элементы полосы. Функциональная нагрузка.

Раздел 19. 3D Blender

Цель освоения раздела:

- профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных задач, связанных с созданием профессиональных объектов трехмерной графики и дальнейшим использованием их в своей работе, при выполнении проектов;
- овладение культурой моделирования;
- приобретение практических навыков работы в трехмерной среде.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ: основные методики, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики.

УМЕТЬ: использовать полученные знания для достижения наибольшей выразительности авторских произведений.

ВЛАДЕТЬ: техниками и технологиями, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики.

Виды занятий: беседа; практическая работа; выполнение упражнений.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Первичная настройка блендера: <ul style="list-style-type: none"> • Навигация во вьюпорте

	<ul style="list-style-type: none"> • Горячие клавиши • Выделение объектов • Кастомизация интерфейса • Работа с примитивами • Работа с пивотом • Режимы редактирования • Выделение компонентов
2	<p>Работа с геометрией в Blender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Режимы редактирования • Кольца • Связанное выделение • Mirror • LoopCut • Bevel • Шейдинг (Flat/Smooth) • Center pivot • Пропорциональное редактирование • Transform Orientation • Knife • Loop Tools • Отсечение и перемещение вдоль граней
3	Моделирование
4	<p>Работа с материалами, текстурами и светом:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Материалы и текстуры • UV Развертка • Источники света • Финальные правки микрофона • Типы освещения • Первичная настройка света • Назначение материалов • Настройка освещения • Свечение в блендере • Вольюметрики • Финальный рендер • Цветовое пространство

Раздел 20. Язык новых медиа

Цель освоения раздела: сформировать у студентов системное представление о принципах организации новых медиа, особенностях коммуникации в данной среде, ознакомить студентов со спектром возможностей применения новых медиа в общественной жизни, сформировать знания о возможностях использования новых медиа в конкретных направлениях будущей профессиональной

деятельности студентов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

ЗНАТЬ:

- признаки новых медиа и ключевые отличия новых медиа и способов их функционирования от традиционных медиа;
- возможности и ограничения новых медиа как информационного ресурса;
- тактики использования социальных медиа в целях PR;
- место и роль новых медиа в структуре СМИ.

УМЕТЬ:

- ориентироваться в тенденциях развития современных медиа, социальных изменениях, вызванных развитием сетевой коммуникации, и уметь обосновать свою точку зрения по поводу перспектив развития новых медиа.

ВЛАДЕТЬ:

- понятием о ключевых признаках новых медиа и отличиях новых медиа от традиционных медиа.

Виды занятий: лекция, беседа.

Содержание раздела:

№ п/п	Наименование темы
1	Введение. Понятие и признаки новых медиа. Теория сетевого общества. Перспективы развития новых медиа
2	История и перспективы развития новых медиа.
3	Новые медиа и традиционные СМИ. Сравнительные характеристики, история развития.
4	Новые медиа в повседневной социальной коммуникации. Язык Интернета. Интерактивность как идеология
5	Новые медиа и политика
6	Новые медиа и PR
7	Правовое регулирование новых медиа. Интеллектуальная собственность в киберпространстве

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1. Формы промежуточной аттестации

№ п/п	Наименование разделов, для которых по программе предусмотрена промежуточная аттестация	Вид оценочной процедуры	Шкала оценки (баллы, «зачтено»/ «не зачтено»)
1.	Рисунок	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
2.	Живопись	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
3.	Пропедевтика	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
4.	Композиция	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
5.	Комикс	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
6.	Скетчинг	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
7.	Растр, вектор	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*
8.	Adobe after effects	текущий контроль, промежуточный просмотр	10*

* Дисциплина «зачтена» при наборе слушателем 5 баллов и выше.

Способы контроля освоения дисциплин – текущие и комплексные (промежуточные) просмотры.

4.2. Оценочные материалы

№ п/п	Контролируемые дисциплины	Оценочные средства промежуточной аттестации	Оценочные средства итоговой аттестации
1	История искусств	-	2-й семестр – устный дифференцированный зачет по билетам (2 вопроса)
2	Пластическая анатомия	Текущий контроль:	

		просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 2-й семестр, - выставочная презентация комплекта заданий	
3	Рисунок	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: комплексный просмотр 1 семестр, 16-я неделя обучения -выставочная презентация комплекта учебных;	2-й семестр, - выставочная презентация комплекта учебных работ
4	Живопись	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: комплексный просмотр 1 семестр, 16-я неделя обучения -выставочная презентация комплекта учебных работ;	2-й семестр, - выставочная презентация комплекта учебных работ
5	Пропедевтика	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: комплексный просмотр 1 семестр, 16-я неделя обучения -выставочная презентация комплекта учебных работ;	2-й семестр, - выставочная презентация комплекта заданий
6	Растр, вектор. Основы	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: комплексный просмотр 1 семестр, 16-я неделя обучения - комплект учебных работ	-
7	История кино	Текущий контроль: Устный опрос по темам курса	4-й семестр, 70 неделя Эссе на 1 тему
8	Теория и история фотографии	4-й семестр, 70 неделя Тестирование (10 вопросов с вариантами ответов)	-
9	Композиция	Текущий контроль:	6-й семестр, 103 неделя

		<p>просмотр работ преподавателями</p> <p>Промежуточная аттестация: комплексный просмотр</p> <p>3 семестр, 51-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p> <p>4 семестр, 70-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p> <p>5 семестр, 83-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p>	<p>в рамках защиты ИАР, - выставочная презентация комплекта подготовительных к выполнению ИАР)</p> <p>6-й семестр, 105 неделя - итоговая аттестационная работа</p>
	Графическое сопровождение медиа-проекта	<p>Текущий контроль: просмотр работ преподавателями</p> <p>3 семестр, 51-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p> <p>4 семестр, 70-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p> <p>5 семестр, 83-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p>	<p>6-й семестр, в рамках защиты ИАР, - выставочная презентация комплекта подготовительных к выполнению ИАР)</p>
	Комикс (графическая история)	<p>Текущий контроль: просмотр работ преподавателями</p>	<p>3 семестр, 51-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p>
	Скетчинг, мультидвижение	<p>Текущий контроль: просмотр работ преподавателями</p>	<p>3 семестр, 51-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p>
	Растр, вектор	<p>Текущий контроль: просмотр работ преподавателями</p> <p>Промежуточная аттестация: 3 семестр, 51-я неделя обучения - комплект учебных работ</p>	<p>4 семестр, 70-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ</p>
	Adobe after effects	<p>Текущий контроль: просмотр работ преподавателями</p>	<p>5 семестр, 83-я неделя обучения - выставочная презентация</p>

		Промежуточная аттестация: 4 семестр, 70-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ	комплекта учебных работ
	Adobe inDesign	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 4 семестр, 70-я неделя обучения - просмотр полного комплекта выполненных заданий	-
	История анимации	5-й семестр, 83-я неделя устная презентация доклада по выбранной теме курса	-
	Язык новых медиа	5-й семестр, 83-я неделя Семинар, устный опрос	-
	4D Cinema	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 6 семестр, 103-я неделя обучения - просмотр полного комплекта выполненных заданий	-
	Типографика	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 6 семестр, 103-я неделя обучения - просмотр полного комплекта выполненных заданий	-
	3D Blender	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 5 семестр, 83-я неделя обучения - выставочная презентация комплекта учебных работ	-
	Adobe premiere	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями Промежуточная аттестация: 6 семестр, 103-я неделя обучения - просмотр полного комплекта выполненных заданий	-

	Защита итоговой аттестационной работы	Текущий контроль: просмотр работ преподавателями	6 семестр, 105 неделя
--	---------------------------------------	--	-----------------------

4.2.1. Дисциплина «История искусств».

Проводится итоговая аттестация (конец 4-го семестра) знания слушателями содержания курса в объеме данной учебной программы. Форма аттестации - дифференцированный зачет. Оценочное средство – устный ответ по билетам на 2 вопроса.

Темы вопросов для зачета:

1. Фаюмский портрет.
2. Мозаики и росписи Помпей.
3. Скульптура романского периода.
4. Великие готические соборы Франции.
5. Проторенессанс. Джотто и мастера итальянской живописи XIV в.
6. Мастера итальянской живописи Раннего Возрождения.
7. Мифологические аллегории в творчестве Боттичелли.
8. «Мона Лиза» («Джоконда») в контексте понимания роли Леонардо да Винчи в истории искусства эпохи Возрождения.
9. Сикстинская капелла. Живописный ансамбль.
10. Архитектурный ордер у Виньолы и Палладио.
11. Ян ван Эйк и Золотой век нидерландской живописи.
12. Гравюры Альбрехта Дюрера.
13. Питер Брейгель и философская традиция европейского искусства.
14. Монументально-декоративная живопись барокко.
15. Портрет в творчестве Д. Веласкеса.
16. Классические образы и темы в живописи П.-П. Рубенса.
17. Голландский натюрморт.

18. Портреты Рембрандта.
19. Библейская тема в творчестве Рембрандта.
20. Стил ь рококо в архитектуре.
21. Стил ь рококо в декоративно-прикладном искусстве.
22. Рококо в западноевропейской живописи.
23. Специфика творчества Ф. Гойи.
24. Неоклассицизм конца XVIII — начала XIX в. и теории классицизма XVII в.
25. Эстетика романтизма и немецкая живопись конца XVIII — первой половины XIX века.
26. Этюд и картина в европейской пейзажной живописи первой половины XIX в.
16. Историческая картина первой половины XIX в.
27. Рождение импрессионизма: время, события, люди.
28. Понимание цвета в живописи Гогена и Ван Гога. Сравнительная характеристика.
29. Поль Сезанн. Творчество и взгляды художника на искусство.
30. Научные основания концепции неоимпрессионизма (дивизионизма).
31. Направления в архитектуре XIX века.
32. Экспериментальные и новаторские течения в искусстве начала XX века: фовизм, кубизм, футуризм.
33. Традиции романтизма в искусстве символизма и стилиа модерн.
34. Теософские основы неопластицизма Пита Мондриана.
35. Беспредметное искусство и дизайн.
36. Трансформация классических мотивов в живописи сюрреализма.
37. «Герника» Пабло Пикассо в истории искусства XX века.

4.2.2. Дисциплина «История кино».

Проводится итоговая аттестация (конец 4-го семестра) знания слушателями

содержания курса в объеме данной учебной программы. Форма аттестации - зачёт. Оценочное средство – письменное эссе на тему: "Мой любимый режиссер ", "Самый запомнившийся фильм последних лет".

Устный опрос для текущего контроля:

1. Возникновение кинематографа.
2. Два направления развития кинематографа. Люмьеры, Ж.Мельес.
3. Кино аттракционов и развитие повествовательного кино. Брайтонская школа. «Фильм д'Ар»
4. Рождение Голливуда.
5. Творчество Д.У. Гриффита
6. «Комическая» и комедия. М.Линдер, Ч.Чаплин, Б.Китон, Г.Ллойд
7. Немецкий экспрессионизм.
8. Р. Вине, Ф. Мурнау, Ф. Ланг.
9. Французский Авангард.
10. Импрессионизм и сюрреализм в кино. Л. Бунюэль
11. Кинематограф Дании и Швеции 1910-20 гг. В. Шестрем, М.Стиллер.
12. Развитие звукового кино
13. Кинематограф 30-40-х гг.
14. Итальянский неореализм.
15. Р.Росселини, В.де Сика, Л.Висконти
16. Творчество Ф.Феллини
17. Творчество М. Антониони
18. Творчество П. П. Пазолини
19. Творчество Б. Бертолуччи
20. Французская «Новая волна»
21. К.Шаброль, Ф.Трюффо, А.Рене

22. Творчество Ж.-Л. Годара
23. Творчество И. Бергмана
24. «Новый немецкий кинематограф» В. Вендерс, Ф. Шлөндорф, В. Херцог, Р. Фассбиндер.
25. Постмодернизм в современном кино. П. Гринуэй, Д. Линч, Л. Фон Триер

4.2.3. Дисциплина «Рисунок».

Проводятся промежуточная (конец 1-го семестра) и итоговая аттестации (конец 2-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 1-го семестра):

Комплект заданий – 4 листа.

Практическое задание 1. Введение в курс аналитического рисунка, конструктивные зарисовки предметных форм (кубатура, тела вращения, технообъекты). Пластический анализ в заданной метрике (угловая перспектива), выявление тектонических связей через соединения. Структурное рисование насквозь. Формат: А2, А3 (1 лист). Материал: графитный карандаш.

Практическое задание 2. Натюрморт из нескольких предметов. Выявление пространственной среды с элементами тональности на основе пластического анализа, с учетом материальности объектов. Уделить внимание проекциям

предметов и метрики. Формат: А2, А3 (1 лист). Материал: карандаш, мягкий - сангина, соус, сепия, уголь, ретушь.

Практическое задание 3. Графические переложения натюрморта из предыдущего задания (1.3). Линия, пятно, растр (фактура). Выстроить пошаговое переложение от 1-го до 3-х вариантов формирования композиционного пространства через изменения положения предметов. Формат: А2-А3 (1 лист). Материал: тушь, перо, маркер.

Практическое задание 4. Череп. Пластический анализ. Взаимосвязь внешней формы и внутренней конструкции. Конструктивные зарисовки черепа в разных ракурсах. Закрепление знаний о ракурсах черепа, выявление тектонических соединений. Формат: А2-А3 (1 лист). Материал: графитный карандаш.

Требования ко 2-му промежуточному контролю (в конце 2-го семестра):

Комплект заданий – от 20 листов.

Практическое задание 5. Конструктивные зарисовки головы в разных ракурсах. Закрепление знания черепа при рисовании головы в разных ракурсах. Формат: А4 (3-6 листов). Материал: карандаш, тушь, маркер.

Практическое задание 6. Графические переложения. Линия 3Д, силуэт (пятно), растр (фактура). Выявление изменений эмоционального состояния человека. Формат: А3 (не менее 10 листов). Материал: тушь, темпера, гуашь черная.

Практическое задание 7. Фигура человека с анатомическим разбором (вид спереди, вид сзади). Пластический анализ, выявление взаимосвязи внешних форм с анатомическим строением фигуры человека. Формат: А3 (2 листа). Материал: графитный карандаш.

Практическое задание 8. Графические переложения на основе постановки предыдущего задания (п.4.2). Выход на акцентированное движение с учетом

концепции «Пластическая анатомия – часть дизайна». Линия, пятно, растр.
Формат: А3 (4-8 листов). Материал: любой графический на выбор студента.

Практическое задание 9. Интерьер с лестницей. Выявление пространственной структуры. Взаимосвязь архитектурной детали с целым. Формат: А2 (1 лист).
Материал: карандаш, мягкие материалы по выбору студента.

4.2.4. Дисциплина «Живопись».

Проводятся промежуточная (конец 1-го семестра) и итоговая аттестации (конец 2-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных и экспозиционных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 1-го семестра):

Комплект заданий - 7 листов

1. Натюрморт, поставленный из предметов и драпировок с ярко выраженной силуэтностью светлого на темном и темного на светлом. Формат А1.
2. Натюрморт с сильно выраженным цветовым контрастом (красное-зеленое или желтое-синее-фиолетовое). Формат А1.
3. Сложный декоративный натюрморт, поставленный на низкой подставке (ниже уровня зрения). Формат А1.
4. Кратковременные этюды натюрмортов, поставленных в одной цветовой гамме (красный, черный, синий). 3 этюда. Формат А2.
5. Сложный декоративный натюрморт, поставленный в однородной, богато звучащей гамме. Формат А1.

Материалы:

Бумага (акварельная) формат А1, А2 белая;

Кисти плоская синтетика №2; 4;

Темпера ПВА/гуашь набор цветов

Требования ко 2-му промежуточному контролю (в конце 2-го семестра):

Комплект заданий – от 10 листов.

1. Петербургский городской и парковый пейзаж. 4-5 этюдов на пленэре. Пейзажи с включением планов. Формат А2.
2. Голова человека. Гризайль. Изучение большой формы головы. Формат А1.
3. Голова человека на цветном фоне. Изучение формы головы и живописной связи ее с фоном. Формат А1.
4. наброски одетой фигуры (в движении, костюмированная фигура). Формат А2-А3.
5. Одетая фигура человека на цветном фоне. Пространственное решение. Формат А1-А2
6. Фигура на светлом фоне (темный силуэт) или Фигура на темном фоне (светлый силуэт). Плоскостное решение. Формат А2.

Материалы:

Бумага (акварельная) формат А2, А3, А1 белая;

Кисти плоская синтетика №2; 4;

Темпера ПВА/гуашь набор цветов

4.2.5. Дисциплина «**Композиция**».

Проводятся три промежуточные аттестации (конец 1-го, 2-го и 3-го семестров) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – промежуточный комплексный просмотр работ. Оценочное средство –

выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы. Предусмотрена итоговая аттестация (4-й семестр) освоения слушателем дисциплины «Композиция» в рамках защиты им выпускной квалификационной работы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 3-го семестра):

Задание 1. Прогноз погоды

Разработка заставки прогноза погоды.

Формат кадра 1280×800 рix, тайминг не оговаривается ТЗ:

- Прогноз погоды для города N
- Прогноз погоды: утро, день, вечер, ночь
- Возможные параметры погоды: температура воздуха, давление, ветер, осадки, солнечно, пасмурно, дождь, дождь со снегом, снег
- Использование фотографий или видеоматериалов

Параметры погоды представить в виде анимированных пиктограмм.

Форма подачи:

- Ролик 1. Ч/б или Ч/б.+1 цвет. Использовать шрифт и элементы шрифта

Задание 2. Визуальный звук

1. Найти или записать дома 3-4 необычных звука. С какой геометрической формой, цветом и действием они ассоциируются? Нарисовать звуки.

Формат подачи: квадрат 150x150 мм

2. Необходимо разработать раскадровку на основе заданных звуковых семплов и сделать два видеоролика. Возможные средства выражения: линия, пятно, точка,

текстура, движение, изменение масштаба, вращение, изменение объема, превращение, освещение и т.д.

Форма подачи:

- Ролик 1. Ч/б или Ч/б.+1 цвет. Использовать простые геометрические формы
- Ролик 2. Ч/б или Ч/б.+1 цвет. Использовать типографику
- В каждом ролике по 1-2 семпла
- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра 800x600 pix
- Тайминг произвольный

Требования ко 2-му промежуточному контролю (в конце 4-го семестра):

Задание 3. Новая история

Выбрать ч/б фотографию. Что происходило до того момента, который изображен на фотографии? Придумать сюжет, сделать раскадровку и анимацию.

Форма подачи:

- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра 800x600 pix
- Тайминг 4-5 секунды

Задание 4. Превращение объекта

Задание: превращение одной геометрической фигуры в другую.

Примеры простых фигур: круг, квадрат, треугольник, линия точка, полоса.

Средства выражения: движение, ритм, изменение масштаба, вращение, объем,

освещение и т.д.

Сделать два ролика:

1. Ч/б. На основе двух простых фигур. Выполнить озвучку
2. Цвет. Даны два разных цветных объекта (например: желтый круг и синий треугольник), сделать между ними переход. Выполнить озвучку.

Форма подачи:

- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра 800x600 pix
- Тайминг 3-4 секунды

Задание 5. Звук времени

Выбрать архитектурное здание в определенном историческом стиле. С помощью коллажа сделать композицию кадра. Разработать сюжет и звуковой ряд, соответствующий историческому стилю, выполнить анимацию.

Форма подачи:

- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра произвольный
- Тайминг 4-5 секунд

Требования к 3-му промежуточному контролю (в конце 5-го семестра):

Задание 6. Шрифт

С помощью шрифта создать анимированную композицию

Этапы:

1. Разработать ключевой кадр. Это может быть либо пэксот (конечный кадр), либо нет
2. Раскадровка всего ролика
3. Анимация

Берем на выбор 5 понятий:

-Ветер, Выстрел, Общение, Холод, Объединение, Туман, Помощь, Смех..

Формат: 800x600 pix, тайминг 3-4 сек.

Задание 7. Стихотворение

Анимация стихотворения или четверостишья.

Средства выражения: шрифт, цветность ч/б

Форма подачи:

- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра 800x600 pix
- Тайминг произвольный

Требования к 4-му итоговому контролю (в конце 6-го семестра):

Задание 8. Анимация рекламной кампании

Выбрать рекламный принт.

Формат: произвольный, тайминг 4-6 сек.

Задание 9. ДП. Национальное блюдо

Выполнить анимацию рецепта национального блюда. Определить стилистику и разработать элементы инфографики, сделать раскадровку и анимацию.

Форма подачи:

- Раскадровка
- Аниматик с озвучкой
- Анимация
- Формат кадра 800x600 pix
- Тайминг: максимум 30 секунд

4.2.6. Дисциплина «Пропедевтика».

Проводится промежуточная аттестация (конец 1-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы. Предусмотрена итоговая аттестация освоения слушателем дисциплины «Пропедевтика» в форме дифференцированного зачёта. Оценочное средство – общий комплект работ, предусмотренных программой к выполнению на данном этапе.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 2-го семестра):

Задания:

1. Линейная композиция с использованием геометрических фигур
2. Композиция с использованием геометрических фигур и пятна
3. Линейная композиция с использованием нюанса
4. Создание средствами черно-белой графики коммуникации «Приготовился - готов»
5. Создание средствами черно-белой графики коммуникации «Мир - война»

6. Материалы: бумага формат А2, А3, А1 белая; тушь, перо.

Требования ко 2-му промежуточному контролю (в конце 3-го семестра):

Задания:

1. Создание персонажа в трех состояниях с использованием модульной сетки
2. Раскадровка ролика «Ритм»

Материалы: бумага формат А2, А3, А1 белая; тушь черная, перо.

4.2.7. Дисциплина «**Пластическая анатомия**».

Проводится промежуточная аттестация (конец 2-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 2-го семестра):

Комплект учебных заданий:

Практическое задание 1. История пластической анатомии. Зарисовки (3 листа)

Практическое задание 2. Пропорции в пластической анатомии человека, гармоничное неравное разделение по принципу «золотого сечения», способы построения фигур по этому принципу, примеры в природе и в строении тела человека. Зарисовки (3 листа)

Практическое задание 3. Скелет как жесткий остов, определяющий размеры тела человека и соотношения (пропорции) частей тела. Зарисовки (3 листа)

Практическое задание 4. Пластическая анатомия мышечной системы. Примеры системы рычагов в пластической анатомии. Зарисовки (4 листа)

Практическое задание 5. Наружные покровы, детали: волосы, глаза, нос, губы, ушная раковина и др. Зарисовки (4 листа)

Практическое задание 6. Центр тяжести, площадь опоры, динамика движения тела: равновесие и неравновесие, контрапост. Зарисовки (4 листа)

Практическое задание 7. Понятие об осях и плоскостях для изучения тела человека, движения мышц. Зарисовки (4 листа).

Материалы: бумага (белая, тонированная), карандаш, мягкие материалы.

4.2.8. Дисциплина «**Графическое сопровождение медиа-проекта**».

Проводится промежуточная аттестация (конец 4-го и 6-го семестров) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – промежуточный комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы. Предусмотрена итоговая аттестация освоения слушателем дисциплины «Графическое сопровождение медиа-проекта» в форме зачёта. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к 1-му промежуточному контролю (в конце 4-го семестра):

Комплект заданий:

Задание 1. Информационно-графическое обеспечение музыкального произведения

1 этап. Концепция

Выбрать понравившегося исполнителя и его музыкальную композицию.

- Информация об авторе, название альбома, название композиции, год выпуска
- Описание выбранного музыкального стиля: история возникновения, в чем его отличие от других музыкальных стилей.
- Описание графических образов, которые ассоциируются с выбранным музыкальным произведением
- Составление Moodboard. Использовать авторскую графику, фотоколлаж, типографику

Отчет по 1 этапу: презентация в **InDesign** файл предоставляется в формате ***.pdf**.

2 этап. Дизайн

На основе Moodboard разрабатывается:

- Фирменная графика
- Дизайн футболки
- Дизайн печатной афиши. Возможная информация на афише: название произведения, автор, альбом, дата выступления/концерта. Дизайн-макет афиши подготавливается к печати.

Требования ко 2-му промежуточному контролю (в конце 6-го семестра):

Задание 2. Анимационный плакат.

- Выбрать формат носителя (экран) в городской среде. Сделать фотофиксацию.
- Разработать видеоролик длительностью 5-7 секунд, без звука. Анимация должна быть зациклена.

Ролик разрабатывается на основе Moodboard и фирменной графики (2 этап.)

Размер и пропорции видеоролика (ширина x высота в пикс) должны соответствовать выбранному носителю в городской среде.

Состав отчетной презентации:

1. Название задания
 2. Концепция, 1 этап
 3. Дизайн, 2 этап
- Фирменная графика
 - Дизайн носителей: футболка, печатная реклама, афиша
 - Раскадровка видеоролика. Формат произвольный
 - Видеоролик. Тайминг 5-7 сек.
 - Скриншот видеоролика в городской среде

Общая презентация по двум этапам разрабатывается в **InDesign**, файл предоставляется в формате ***.pdf**.

Файл видеоролика предоставляется отдельно.

4.2.9. Дисциплина «Растр, вектор. Основы».

Проводятся две текущих и две промежуточных аттестации (конец 2-го и 4-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма промежуточной аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к текущему контролю (в конце 1-го семестра):

Устный опрос:

1. Дайте определение «компьютерной графике», объясните основные принципы представления изображений.
2. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
3. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
4. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике:.
5. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики.
6. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (JPG, GIF, PNG).
7. В чем заключается подготовка публикаций к изданию?
8. Что такое оригинал-макет?
9. Какая цветовая модель требуется для подготовки документа для типографии?

Требования к промежуточному контролю (в конце 2-го семестра):

Практическое задание. Ретуширование растрового изображения.

Форма подачи:

- рабочие файлы задания;
- файл (файлы) с выходными изображениями. Форматы: .tiff, .jpeg, .gif и пр.

Требования к текущему контролю (в конце 3-го семестра):

Устный опрос:

1. Использование эффектов Illustrator для рисования трехмерных объектов.
Преобразование эффектов.
2. Параметры растрирования эффектов.

3. Настройка прозрачности объекта в Photoshop. Режимы наложения цветов. Маска прозрачности.
4. Преобразование прозрачности. Предварительный просмотр результатов преобразования
5. Использование множественных пространств (artboards) для многоцелевого дизайна.
6. Применение символов для унификации
7. Оптимизация документа. Использование палитры Document Info для просмотра состава и параметров рисунка.
8. Преобразование сложных объектов.
9. "Чистка" документа. Уничтожение невидимых контуров и посторонних объектов.
10. Сохранение изображений для Web.

Требования к промежуточному контролю (в конце 4-го семестра):

Практическое задание. Векторное построение орнамента, копия (оригинал предоставляется педагогом), 2 листа.

Форма подачи:

- рабочие файлы задания;
- файл (файлы) с выходными изображениями. Форматы: ai., eps. и пр.

4.2.10. Дисциплина «Теория и история фотографии».

Проводится промежуточная аттестация (конец 4-го семестра) знания слушателями содержания курса в объеме данной учебной программы. Форма аттестации - зачёт.

Оценочное средство – подготовка доклада на выбранную тему:

1. Арт-фотография 1920-1960-х годов.
1. Уильям Эгглстон и «антропологическая фотография» 1970-х годов.

2. Нэн Голдин от 1970-х до 2000-х годов.
3. Андреас Гурски и Дюссельдорфская школа фотографии 1960-2000-х.
4. Мартин Парр и «Магнум».
5. Синди Шерман. Постмодернизм в фотографии 1980-90-х
6. Идеи и подход Ролана Барта к фотографии («Camera lucida: комментарий к фотографии»).
7. Стратегии отчуждения: фотографии Эгглстона и Гурски в контексте развития американской и немецкой фотографии .
8. Мир Других глазами фотографа. Дайана Арбус, Нэн Голдин и другие.
9. Реальность под вопросом: постмодерн и кризис документальности. Синди Шерман, Джефф Уолл, Жоан Фонткуберта.

4.2.11. Дисциплина «**Комикс (графическая история)**».

Проводится промежуточная аттестация (конец 3-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 3-го семестра):

Задание1: Графическая разработка авторского комикса на заданную тему.

- Поиск художественного замысла, написание текста комикса, диалогов, реплик, слов автора.
- Поиск стилистического и художественно-образного решения комикса.
- Графическая разработка комикса, выполнение конченого варианта в печатной форме

Задание 2: Разработка авторского анимированного комикса на основе его графической версии, выполненной ранее.

- Разработка режиссерского сценария, раскадровки и аниматика комикса.
- Поиск стилистического и художественно-образного решения, отрисовка персонажей и фонов, подбор звукового сопровождения.
- Конечная разработка анимированного комикса на основе графической версии

Вопросы для текущего контроля:

1. Сторителлинг. Структура истории и основных приёмов создания выразительного рассказа
2. Понятие и жанр «комикс» и его структурообразующие элементов.
3. Понятия «графический образ», «знак», «персонаж». Персонаж в кадре.
4. Шрифт и леттеринг в комиксе.
5. Сценаристика.
6. Понятия «раскадровки». Выявление связи между раскадровкой, комиксом и анимацией.
7. Озвучивание анимационного произведения.
8. Титры.
9. Музыкальное сопровождение
10. Комикс в контексте современного искусства.

4.2.12. Дисциплина «Скетчинг, мультидвижение»

Проводится промежуточная аттестация (конец 3-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – комплексный просмотр работ. Оценочное средство – выставочная презентация

комплекта учебно-тренировочных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 3-го семестра):

Комплект заданий:

Задание 1. Тщательная отрисовка животных (или птиц) с разных точек, с применением различных графических техник, инструментов и материалов.

Задание 2. Анализ и отрисовка (прочерчивание) конструктивных элементов животных (или птиц) в трехмерном объеме, с различных точек.

Задание 3. На основе выбранных зарисовок животных (или птиц), создание эскизного проекта промышленного изделия с использованием конструктивных элементов, изученных и проанализированных ранее.

4.2.13. Дисциплина «**Adobe After Effects**»

Проводятся текущая и промежуточная аттестации (конец 3-го и 4-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма промежуточной аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – комплект учебно-тренировочных заданий в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Контролируемые темы и учебные задания дисциплины, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:

Требования к промежуточному контролю (в конце 4-го семестра):

Примерные задания:

1. Анимация с помощью плагина Newton 3
2. Анимация в стиле коллаж
3. Анимация с применением перехода от 2D к 3D
4. Анимационный переход от сцены к сцене

5. Анимация с помощью Track Matte
6. Анимация текста с Track Matte
7. Анимация с помощью плагина Newton 3
8. Анимация с применением tracking в After Effects
9. Копия анимации раскрывающегося текстового блока
10. Анимационный переход от сцены к сцене
11. Анимация в стиле коллаж
12. Создание шоурила из работ студента

4.2.14. Дисциплина «**Adobe inDesign**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 4-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – полный комплект учебных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 4-го семестра):

Итоговые задания:

1. Верстка буклета
2. Верстка журнала (12 – 16 стр.)

4.2.15. Дисциплина «**История анимации**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 5-го семестра) знания слушателями содержания курса в объеме данной учебной программы. Форма аттестации - зачёт. Оценочное средство – устная презентация доклада по выбранной теме курса.

Темы докладов для зачета:

1. «Творчество и достижения Э.Рейно»
2. «Вклад У. Диснея в развитие мультипликации»

3. «Ожившие куклы В. Старевича»
4. «Предыстория Анимации: 70-е годы до н.э. – XV в.»
5. «Аппаратные «способы оживления» (волшебный фонарь, праксинтоскоп, зоотроп и пр.)» Эмиль Рейно
6. «Фотографии Эдварда Мейбриджа»
7. «Братья Люмьер».
8. «Том Эдисон»
9. «Поль Гримо»
10. «Оскар ишингер»
11. « Джозеф Барбера И Уильям Ханна»
12. «Игольчатый экран Александра Алексеева»
13. «Эксперименты Нормана Мак-Ларена»
14. «Неброский гений Александра Ширяева».
15. Технологии создания анимации: спрайтовая анимация, морфинг, цветовая анимация, 3D-анимация, захват движения (Motion Capture).

4.2.16. Дисциплина «**Язык новых медиа**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 5-го семестра) знания слушателями содержания курса в объеме данной учебной программы. Форма аттестации - зачёт. Оценочное средство – устная презентация доклада по выбранной теме курса.

Примерные темы докладов для зачета:

1. Трансформация средств массовых коммуникации под влиянием новых медиа.
2. Формирование личной идентичности пользователей посредством новых медиа.
3. Трансформация публичного и частного пространства в новых медиа.
4. Лоббирование интересов посредством новых медиа.
5. Взаимодействие с аудиторией в продвижении посредством новых медиа.
6. Регулирование Интернета и риски пользователей в Сети.

7. Блогерство как массовое явление. Влияние блогерства на социальную коммуникацию и масс-медиа

4.2.17. Дисциплина «**4D Cinema**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 6-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – презентация полного комплекта учебных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 6-го семестра):

Примерные задания:

1. Создание предметной композиции с использованием модификаторов Cinema4d
2. Композиция с использованием материалов и текстур Cinema 4d
3. Создание композиции с использованием рендера Sketch & Toon Cinema 4D

Форма подачи: рабочие файлы задания.

4.2.18. Дисциплина «**Типографика**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 6-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – презентация полного комплекта учебных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 6-го семестра):

Задания:

1. Служебная типографика.

Использование динамики текстового сообщения для оптимизации считывания информации.

Состав отчета: рекламное анимационное произведение на основе шрифтовых

форм без применения других графических средств.

Форма отчета:

- сопроводительная подготовительная графическая часть;
- информационный рекламный ролик, на основе кинетической типографики;

2. Рекламная типографика.

Выражение идеи сообщения средствами типографики.

Состав отчета: шрифтовое сопровождение проекта по основному курсу композиции.

Форма отчета: проект представляется в виде:

- анимационных шрифтовых заставок к ролику;
- сопроводительной подготовительной графической части;
- презентационного плаката

4.2.19. Дисциплина «**Adobe premiere**»

Проводится промежуточная аттестация (конец 6-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – презентация полного комплекта учебных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 6-го семестра):

Выполнение коротких заданий на темы:

1. Монтаж по крупности планов. Монтаж по движению. Параллельный монтаж. Ассоциативный монтаж. Последовательный монтаж.
2. Типы монтажных склеек: прямая склейка, затемнение, наплыв, видеоэффекты.
3. Практика чернового монтажа. Редактура чернового монтажа.
4. Создание чистового монтажа.

5. Практика создания видеоматериала.

4.2.20. Дисциплина «3D Blender»

Проводится промежуточная аттестация (конец 5-го семестра) знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, соответствующих стадии обучения и характеризующих этапы формирования компетенций. Форма аттестации – просмотр работ. Оценочное средство – презентация полного комплекта учебных работ в соответствии с осваиваемым этапом учебной программы.

Требования к промежуточному контролю (в конце 5-го семестра):

Примерные задания:

1. Моделирование деревянного ящика на основе референса, object, edit mode.
2. Моделирование Low-poly локации на основе референса.
3. Моделирование тел вращения на основе референса.
4. Разработка процедурных и PBR материалов.
5. Анимация прыгающего мяча.
6. Скульптинг. Автопортрет.
7. Моделирование локации с 3D объектом (с материалами, освещением и анимацией).

Форма подачи: рабочие файлы задания.

4.3 Формы аттестации

Форма промежуточной аттестации – комплексный просмотр выполненных работ, завершающий каждый учебный семестр.

Итоговая аттестация – защита выпускной квалификационной работы.

По каждой, представленной на контроль дисциплине слушатель получает отметки по системе:

- 0 – 4 баллов – неудовлетворительно
- 5 – 6 баллов – удовлетворительно;
- 7 – 8 баллов – хорошо;
- 9 – 10 баллов - отлично.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Изучение учебных дисциплин программы осуществляется в форме групповых занятий, с численностью группы от 4-х до 12-ти человек.

Аудиторные учебные занятия осуществляются регулярно по установленному расписанию и проходят в помещении СПГХПА им. А.Л. Штиглица. Внеаудиторные занятия используются для выполнения обучающимися самостоятельных работ, а также совместного группового посещения художественных и производственных мастерских, выставок, музеев, в соответствии с программными требованиями по соответствующим учебным дисциплинам.

5.1. Материально-технические условия реализации программы

Материально-технические условия реализации программы должны обеспечивать возможность достижения обучающимися результатов, установленных ФГОС ВО 54.02.05 Материально-техническая база должна соответствовать санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда.

Минимально необходимый перечень материально-технических условий реализации программы:

5.1.1. Вид ресурса, характеристика ресурса, количество:

- *Компьютерный класс* или аудитория площадью от 20 кв.м.– 1 единица.

Помещение для занятий по программе моушн-дизайна должно соответствовать организационным и психологическим требованиям к осуществлению процесса проектирования. Для реализации этих условий оно должно быть постоянно закреплено за группой обучающихся на весь период реализации программы. Также, данное помещение не может быть «проходным».

- *Стол, компьютерное кресло, компьютер, монитор, клавиатура, мышь*

(Процессор с частотой не менее 2.8ГГц и не менее 4 ядер/RAM 8 GB DDR4 2400 GHz/HDD 1Тб/Видеокарта не менее 1290 МГц и не менее 4 ядер (компьютер), не менее 19 дюймов (1280x1024) (монитор), мышь и клавиатура USB или проводные)
– от 5 ед. каждого наименования (в соответствии с количеством обучающихся и преподавателей);

- *Демонстрационные фанерно-реечные планшеты настенного крепления* для размещения наглядных учебно-методических материалов в учебном помещении, а также для проведения отчетных экспозиционных мероприятий по ходу реализации программы – 6 ед. (80x100 см.);

- *Картонные папки (формат А3)* для хранения методического фонда работ – 12 ед.;

- *Экран и проектор* для проведения лекционных и отчетных занятий – 1 комплект.

5.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки обеспечивается:

- учебно-методической документацией и материалами (методический фонд выполненных работ) по всем учебным дисциплинам (модулям);

- доступом каждого обучающегося к библиотечным фондам СПГХПА им. А.Л. Штиглица;

- доступом обучающихся к методическим фондам цифровой библиографии, репродукций-образцов и цифровых фотоматериалов, аудио- и видеозаписей, формируемым преподавателями программы по полному перечню предметов учебного плана.

Во время самостоятельной работы обучающиеся могут быть обеспечены доступом к сети Интернет СПГХПА им. А.Л. Штиглица.

Внеаудиторная (самостоятельная) работа обучающихся сопровождается методическим обеспечением и обоснованием времени, затрачиваемого на ее выполнение по каждой дисциплине.

Выполнение обучающимся самостоятельных заданий контролируется преподавателями и обеспечивается учебно-методическими пособиями, списками рекомендованной литературы и интернет-ресурсов, конспектами лекций, фото, аудио- и видеоматериалами в соответствии с программными требованиями по каждой учебной дисциплине.

Реализация Программы обеспечивается педагогическими работниками, имеющими высшее профессиональное художественное образование.