

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

и. о. декана факультета изобразительного
и декоративно-прикладного искусства

И. Н. Цой

26.08.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

Уровень высшего образования – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства

Профиль – Художественная анимация

Форма обучения – очная

Год набора – 2024 года

Луганск 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Художественная анимация», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработали В.И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации, А.С. Березина, преподаватель кафедры художественной анимации

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации Академия Матусовского
Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Зав. кафедрой

А.А.Сыч

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа художественно-творческой практики является составляющей блока дисциплин «Практика», обязательная часть (уровень бакалавриата) и адресована студентам 2 курса (IV семестр) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация Академии Матусовского. Она представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

На специальности «Художественная анимация» практика решает сразу несколько задач: закрепление навыков, полученных во время работы в мастерской двумерной анимации; выполнение сбора материала для дальнейшей его переработки; получение опыта в поиске подходящего выразительного языка; подбор референсов; развитие образного мышления.

Программой дисциплины предусмотрен итоговый контроль успеваемости в форме зачета с оценкой.

Общая трудоемкость составляет 3 з. е., 108 часов.

2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Художественно-творческая практика входит в блок «Практика», обязательная часть и адресована студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

3. ОРГАНИЗАЦИЯ И РУКОВОДСТВО ПРАКТИКОЙ

Художественно-творческая практика практика осуществляются на базе академии Матусовского, учреждений культуры и студий, а также в специализированных учебных заведениях.

Упомянутые организации должны иметь штат высококвалифицированных специалистов, способных оказать помощь студентам в закреплении теоретических знаний и приобретении практических профессиональных умений и навыков.

Базы практики должны иметь возможность предоставить студентам-практикантам необходимую материальную базу, творческие условия для выполнения программ практики в полном объеме.

Распределение студентов по базам практики и назначения руководителей от академии осуществляется кафедрой художественной анимации и подтверждается приказом ректора.

Общий контроль за подготовкой и проведением практики осуществляется заведующим кафедры художественной анимации, непосредственное руководство практикой на отдельных базах практики полагается на закрепленных за группами практикантов преподавателей академии, а также на руководителей организаций-баз практики.

3.1. обязанности руководителя практики от вуза:

- контроль за подготовкой баз практики до принятия студентов-практикантов;
- проведение совместно с заведующим кафедры художественной анимации собраний студентов, которые отбывают на практику, с целью конкретного инструктажа;
- обеспечение студентов рабочими программами практики, дневниками практики в электронном виде и другой методической документацией;
- консультирование студентов непосредственно на месте прохождения практики;
- осуществление контроля за выполнением рабочих программ практики, ведения учета посещения студентами баз практики;

3.2. обязанности руководителя практики от предприятия:

- организация рабочего места практиканта и создание необходимых условий для прохождения практики;
- привлечение студентов к участию в текущей работе структурного подразделения организации, которая является непосредственным местом прохождения практики;
- помощь в исполнении отдельных заданий и контроль за реализацией программы практики;
- предоставление студентам помощи в сборе материалов для подготовки практических работ;
- оценка работы студентов-практикантов.

3.3. обязанности студентов-практикантов во время практики:

- к началу практики получить инструкции руководителя практики от академии относительно выполнения рабочей программы практики, порядка оформления всех необходимых документов;
- своевременно прибыть на место прохождения практики;
- выполнять все задания, предвиденные рабочей программой практики, с учетом указаний руководителей практики от вуза и организации;
- придерживаться правил внутреннего распорядка предприятия и техники безопасности;
- своевременно оформлять дневник и отчет из практики;
- защита отчета по практике;
- проведение профориентационной работы.

4. СОДЕРЖАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Студенты проходят практику в Академии Матусовского, в аудитории, оснащенной компьютерами. Индивидуальные задания зависят от целей и задач, которые являются уникальными для каждого курса. Студенты могут работать над профориентационным роликом для кафедры анимации, могут создавать заставки для демонстрации на сцене во время концертов в академии, рисовать мультфильм для участия в международных анимационных фестивалях.

Руководитель практики оказывает организационную помощь и проводит консультации при выполнении программы практики.

Студенты работают с компьютерами, принадлежащими академии, или пользуются собственными ноутбуками и графическими планшетами.

Цель творческой практики – углубление и закрепление теоретических и практических знаний по художественным дисциплинам, полученным в процессе обучения; воспитание у студентов вкуса к творчеству, способности к самостоятельной творческой работе; выработка профессионального мнения и осознанного отношения к искусству;

Задачи практики:

- развивать способность воспринимать натуру в трехмерном пространстве;
- собирать подготовительный материал к текущим учебным заданиям по различным дисциплинам, а в дальнейшем - к созданию собственных мультфильмов;
- разрабатывать фоны и панорамы для анимационных проектов;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой анимационного проекта;

- создавать рисованные образы с помощью программных средств векторной и растровой графики;

Практика нацелена на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	содержание компетенции	Результат обучения
ПК-1	Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений в области мультипликации	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -технологические и специфические особенности работы в различных анимационных техниках; -основные законы анимации; -общие принципы покадровой анимации; -основные принципы работы с плоской и объемной анимацией; -особенности работы в индивидуальном и коллективном проекте; -особенности установки источников света и другого оборудования при съемке анимационного проекта; -основы драматургии, сценического действия; -технологическую последовательность изготовления анимационного проекта; -профессиональную терминологию. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -правильно устанавливать камеру и освещение; -применять знания в процессе видео- и фотосъемки, обрабатывать кадры, монтировать кадры со звуковым сопровождением; -грамотно и гармонично компоновать объекты внутри кадра; -находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа; -пользоваться знаниями монтажных планов; -применять различные графические и живописные материалы с учетом их свойств; -планировать собственную деятельность; -разрабатывать фоны, панорамы и декорации для анимационных проектов; -осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации; -использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции; -проводить проектный анализ анимационного проекта; -самостоятельно работать над анимационным проектом на всех этапах производства. -работать в команде, осознавать свою роль для достижения поставленной цели; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -профессиональной терминологией; -основными знаниями и навыками создания стопкадрового мультфильма; -опытом разработки стопкадровых анимационных проектов; -опытом работы над мультипликационным фильмом в команде.
ПК-2	Способен владеть	знать: основные материалы и методы рисунка; основные

	<p>средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен 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 художественной анимации</p>	<p>понятия о перспективе и ее применение на плоскости листа белой бумаги; основы рисунка частей человеческого тела, особенности пропорций элементов головы человека; основные законы композиции и их практическое применение. основные принципы и фундаментальные техники живописи, такие как композиция, цветовая гамма, светотень и др.; исторические и современные тенденции в искусстве живописи, включая важных художников и их произведения; техники работы с различными материалами и инструментами, такими как масляные краски, акриловые краски, акварель, гравюра и другие; принципы и методы микширования и смешивания красок для создания определенных оттенков и насыщенности; различные подходы и методы создания текстур, объема, глубины и реалистического изображения; различные способы представления сюжетов, идей и эмоций через живопись; принципы художественного выражения и творческого процесса в живописи;</p> <p>уметь: □ изображать графическими средствами различные предметы, классические слепки гипсовых голов и фигур; □ рисовать голову и фигуру натурщика; выполнять наброски и зарисовки; размещать изображение на листе бумаги (композиционное решение рисунка), отношение основных масс по вертикали и горизонтали; определять пропорции – соотношение размеров отдельных частей к целому; □ строить форму предметов в трехмерном пространстве; □ прорабатывать форму предметов в деталях, ее характеристика средствами линейной штриховки, света, тени и тона; □ обобщать форму предметов; □ подчинять детали целому; □ передавать характер постановки; □ владеть графическим материалом (техника рисунка).</p> <p>правильно подбирать краски и инструменты для работы; работать с различными живописными техниками, такими как акварель, масло, акрил, гуашь и др.; смешивать цвета и создавать градиенты; создавать оригинальные художественные произведения собственного стиля;</p> <p>применять принципы композиции и перспективы при создании работ;</p> <p>создавать различные эффекты с использованием текстур и различных инструментов;</p> <p>выразить свои мысли, эмоции и идеи через живопись;</p> <p>Владеть: навыками использования всего спектра выразительных возможностей рисунка: тональные отношения, освещение, ракурс, воздушная и линейная перспектива, особенности конструкции и анатомии человека, психологическая характеристика, мимика; владеть художественными навыками, такими как наброски, изучение пропорций и форм, рисование натюрморта и пейзажей;</p> <p>живописными материалами</p>
ПК-3	Способен работать с современными компьютерными технологиями имитаций	<p>Знать:</p> <p>-основы рисунка, компьютерной графики, композиции, цвета и света;</p> <p>-наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных художественных задач;</p>

	<p>традиционных техник рисования с помощью цифровых инструментов, свободно владеть ими проявлять креативность мышления в области анимации</p>	<p>-технологию цифровой живописи и живописных материалов; Уметь: -применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств; -использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции; -выполнять цифровые эскизы в соответствии с тематикой проекта; -импортировать и экспортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ; Владеть: -навыками работы с цветом на компьютере и планшете; -Знаниями о возможностях современных программ для цифровой живописи и рисунка;</p>
ПК-4	<p>Способен работать с современными компьютерными технологиями в области компьютерной графики, применять современные программные комплексы для создания анимации</p>	<p>Знать: -особенности создания векторной графики; -особенности создания растровой графики; -особенности создания трехмерной графики; -особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном; -общие приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия; -личной ответственности, планируемые результаты командной работы; -современные тенденции развития двухмерной графики; -современные тенденции развития трёхмерной графики; -области использования двухмерной и трёхмерной графики; -технические и программные средства двухмерной и трёхмерной графики; -функциональные возможности и особенности ряда двухмерных и трёхмерных редакторов; -теоретические основы строения трёхмерных моделей; Уметь: -составлять конкретные задания для реализации коллективного проекта; -создавать персонажей и фоны с учетом эталонных изображений в коллективном проекте; -вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в коллективном проекте; -строить социальные отношения в профессиональном коллективе; -работать в команде, осознавать свою роль для достижения поставленной цели; Владеть: -Знаниями о всех этапах мульт производства; -знаниями о возможностях современных программ для двухмерной, трехмерной графики и анимации; -навыками работы в двухмерных и трехмерных редакторах; -опытом работы над проектом в команде; -эффективно использовать двухмерные и трёхмерные редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности; -применять средства двухмерной и трёхмерной графики</p>

		<p>в процессе создания анимационного фильма;</p> <ul style="list-style-type: none"> -подготовить двухмерные и трёхмерные модели для дальнейшей работы в анимационном и игровом проекте.
ПК-5	<p>Способен передавать чувства, мысли, эмоции, действия через форму и движение, освоить актёрское ремесло, одно из важнейших составляющих художественной анимации</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Технику безопасности при работе с партнёром; -Технику безопасности при работе с элементами сценического движения; -Правила поведения на сценической площадке; -Самые главные элементы актёрского мастерства; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Передавать свои чувства и эмоции через пластику своего тела; -Воплощать здесь и сейчас образы характерных персонажей; -Находить и избавляться от физических и психологических зажимов; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Знаниями об основных элементах актёрского мастерства; -Своим телом и эмоциями; Навыками пластической выразительности;
ПК-6	<p>Способен сформировать умения и навыки в области анализа произведений аудиовизуальной культуры, полученные знания при изучении русской и мировой анимации, современных аудиовизуальных практик умело применять на практических занятиях, анализу фильма и редакторской работе</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы и методы подхода к анализу истории анимации; - специфику периодов развития мировой анимации, своеобразием художественных языков различных техник и жанров анимации; - особенности творчества выдающихся мастеров мировой анимации; - информацию об основных и значимых памятниках мировой анимации; - способы проведения стилистического и художественного анализа мультфильма и определения его принадлежности к тому или иному стилю, школе, автору; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать наглядные образы с целью обобщения, систематизации, моделирования и представления любых явлений и связей между ними; - приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии; - собирать, обрабатывать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий данные, необходимые для формирования суждений по предмету «история анимации»; - выстраивать и реализовывать перспективные линии интеллектуального, культурного, нравственного и профессионального саморазвития и самосовершенствования; - критически переосмыслить накопленный опыт, изменять при необходимости направления своей профессиональной деятельности; - культуры социальных отношений, умение критически переосмысливать свой социальный опыт; - использовать навыки работы с информацией из различных источников, включая древние, классические и современные источники, для решения социальных и профессиональных задач; - работать с произведением искусства как с источником визуальной информации для успешной коммуникации в

		<p>социальной и профессиональной сферах; - использовать ресурсы ИНТЕРНЕТ по истории анимации в научных и образовательных целях; - ориентироваться в художественном, в т. ч. в аудиовизуальном процессе, в художественных направлениях, в стилевых и жанровых особенностях анимации; - ориентироваться в явлениях мировой анимации, определять технику исполнения, стилей, мастеров в истории мировой анимации;</p> <p>Владеть: -Знаниями основных этапов развития анимации; -Знаниями ключевых фигур истории анимации: Студент должен быть знаком с важными режиссерами, художниками и другими творческими личностями, которые оказали значительное влияние на развитие анимации; -Пониманием различных техник анимации: Студент должен быть знаком с различными техниками анимации, такими как рисованная анимация, кукольная анимация, компьютерная анимация, стоп-моушн и др. Они должны знать, как эти техники использовались на разных этапах истории и как они формировали разные стили и жанры; -Анализом и критическим мышлением: Студент должен быть способен анализировать анимационные работы, искать в них смысл и понимать, какие техники и стили используются для достижения определенных эффектов; -Способностью объяснять исторический контекст: Студент должен иметь представление о социальном, культурном и техническом контексте, в котором развивалась анимация на определенном этапе истории. Это поможет им понять, почему определенные техники и стили стали популярными в то время; -Знаниями основных жанров и стилей: Студент должен быть знаком с разными жанрами и стилями анимации, такими как мультфильм, аниме, экспериментальная анимация и т. д. Они должны понимать, какие элементы отличают каждый жанр и стиль. -Широким кругозором и глубоким пониманием процесса развития анимации, чтобы уметь анализировать и оценивать анимационные работы в их контексте.</p>
ПК-7	Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области анимации, компьютерной графики, графического	<p>Знать: -особенности 12 принципов анимации; -принципы создания перекладки, твин-анимации и покадровой анимации; -назначения, возможности и область применения программ для работы с двумерной анимацией; -особенности создания мультфильмов в разных техниках; -особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном; -общие приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия; - особенности работы в команде, личной ответственности, планируемые результаты командной работы; -способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом; -перечень необходимых программ для каждого этапа</p>

	искусства	<p>анимационного производства;</p> <ul style="list-style-type: none"> -наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных типов анимационных проектов; -технологическую последовательность изготовления анимационного проекта; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата; -рисовать персонажей и фоны с учетом эталонных изображений в коллективном проекте; -вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в коллективном анимационном проекте; -работать в команде, осознавать свою роль для достижения поставленной цели; -планировать собственную творческую деятельность; -выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; -использовать программы записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона; -импортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; -применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Знаниями о всех этапах мульт производства; -знаниями о возможностях современных программ для 2D графики и анимации; -навыками работы в программах для 2D графики и анимации; <p>-опытом работы над мультипликационным фильмом в команде;</p>
ПК-8	Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области трехмерной анимации и компьютерной графики в творческом процессе художника-аниматора	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -основные принципы анимации; -особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном; -общие приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия; -личной ответственности, планируемые результаты командной работы; -способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом; -современные тенденции развития трёхмерной графики; -области использования трёхмерной графики; -технические и программные средства трёхмерной графики; -функциональные возможности и особенности ряда трёхмерных редакторов; -теоретические основы строения трёхмерных моделей; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев; -создавать персонажей и фоны с учетом эталонных изображений в коллективном проекте; -вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в коллективном анимационном проекте; -строить социальные отношения в профессиональном коллективе;

		-работать в команде, осознавать свою роль для достижения поставленной цели; Владеть: -Знаниями о всех этапах мульт производства;
ПК-9	Способен создавать анимационный фильм путем организации и компоновки визуальных и звуковых составляющих на основе анализа целостностью сюжета, драматургической и зрелищной ценностью с использованием программ для создания анимации и технологий видеомонтажа	Владеть: -Знаниями о всех этапах производства мультипликационного проекта; -Знаниями о возможностях современных программ для создания анимационного проекта; -Навыками работы в программе Adobe Premiere -Навыками работы над анимационным проектам согласно заданному алгоритму; -Эффективно использовать инструменты режиссерского мастерства и визуального отображения идеи при решении задач в сфере профессиональной деятельности; -применять средства режиссуры в процессе создания анимационного фильма;

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

	Наименование и содержание этапов	Неделя	Кол-во часов
1	Вводная беседа о цели и задачах практики. Инструктаж по технике безопасности.	1	4
2	Выполнение утвержденных заданий по практике.	1-2	97
3	Составление отчета и заполнение дневника практики.	2	4
4	Отчетная выставка работ, защита практики.	2	3
Всего:			108

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ПРАКТИКИ

По результатам практики студентом составляется отчет. Защита практики проводится на заседании кафедры. При этом осуществляется оценка результатов практики с учетом оценки представителя базы практики.

Оценка за прохождение практики вносится в экзаменационную ведомость и зачетную книжку студента.

По результатам практики студент составляет письменный отчет, который удостоверяет выполнение им программы практики. По завершению практики отчет вместе с дневником передается представителю базы практики. Им изучаются и подписываются эти документы, составляется характеристика на студента-практиканта. Все эти документы передаются на кафедру.

5.1. указания по составлению и оформлению отчета по результатам прохождения практики

Объем отчета (текстовая часть) – 1-4 страницы.

Отчет о практике может быть набран на компьютере или написан от руки.

В отчете должны быть отображены результаты практической деятельности студента с соответствующими выводами и предложениями.

Рекомендуется такая структура отчета:

- Титульная страница отчета (Приложение 1).
- Дневник практики (Приложение 2).

Дневник практики является главным отчетным документом студента, который свидетельствует о выполнении запланированных заданий практики.

Во время прохождения практики студент ежедневно записывает то, что он сделал. Все фактические данные, полученные в ходе практики, записываются студентом в дневник, форма которого прилагается.

Во время прохождения практики за пределами города, в котором находится вуз, дневник является также удостоверением о командировке, которое подтверждает длительность пребывания студента на практике.

Не реже одного раза в неделю студент обязан подавать дневник на контроль руководителю практики от вуза и от предприятия.

По завершению практики дневник должен быть подписан руководителями практики, которые составляют отзыв о работе студента.

Оформленный дневник вместе с отчетом студент должен сдать на кафедру.

Без заполненного дневника практика не засчитывается.

5.2. Требования к зачету с оценкой

Для успешной сдачи зачета с оценкой студент должен выполнить весь объем работы, запланированный в программе прохождения художественно-творческой практики в срок. Все работы демонстрируются на защите практики, сдаются вместе с отчетом и дневником на кафедру.

6. КРИТЕРИИ И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ ПО ОЦЕНОЧНОМ СРЕДСТВАМ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Зачет с оценкой	
отлично (5)	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные практикой. Оценка "отлично" выставляется студентам, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)	Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные практикой задания. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
удовлетворительно (3)	Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных практикой.
неудовлетворительно (2)	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных практикой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

7. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.](#)
4. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
5. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
6. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
7. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард – М : Эксмо, 2016. – 392 с.](#)
8. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб : Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
9. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
10. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
11. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
12. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
13. [Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — \[б. м.\] : \[б. и.\], 1981. — 548 с.](#)

Дополнительная литература

14. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
15. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
16. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. – 78 с.](#)
17. [Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.](#)
18. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра _____

ОТЧЕТ

по _____ практике

Выполнил: студент _____ курса
группы _____

(фамилия, инициалы)

Руководитель:

(должность, инициалы, фамилия)

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ
ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

ДНЕВНИК ПРАКТИКИ

_____ (вид и название практики)

студента _____

_____ (фамилия, имя, отчество)

Факультет _____

Кафедра _____

Образовательно-квалификационный уровень _____

Направление подготовки _____

_____ (шифр и название)

Специальность _____

_____ (шифр и название)

_____ курс, группа _____

20__ год

Примечания:

1. Форма предназначена для определения заданий на практику, проведения текущих записей о приобретенных умениях при выполнении работ, оценки результатов практики.

Заполняется студентом лично, кроме разделов отзыва о работе студента на практике

2. Высшими учебными заведениями могут вноситься изменения в формы и смысловое наполнение «Дневника практики» в зависимости от специфики и профиля высшего учебного заведения.

3. Формат бланка – А5 (148 x 210 мм), брошюра 8 страниц

Отзыв и оценка работы студента на практике

В _____

(название предприятия, организации, учреждения)

Руководитель практики

от предприятия, организации,
учреждения

(подпись)_____
(инициалы, фамилия)

Печать предприятия,
организации, учреждения

« _____ » _____ 20__ г.

Календарный график прохождения практики

№ п/п	Наименования работ	Недели прохождения практики								Отметка о выполнении
		1	2	3	4	5	6	7	8	

Руководители практики:

От высшего учебного заведения

(подпись)_____
(инициалы, фамилия)

От предприятия, организации,
учреждения

(подпись)_____
(инициалы, фамилия)

Студент _____

(фамилия, имя, отчество)

прибыл на предприятие, в организацию (учреждение).

Печать предприятия,
организации, учреждения

«_____» _____ 20__ г.

(подпись)_____
(должность, инициалы и фамилия должностного лица)

Выбыл из предприятия, организации (учреждения).

Печать предприятия,
организации, учреждения

«_____» _____ 20__ г.

(подпись)_____
(должность, инициалы и фамилия должностного лица)**Отзыв лиц, которые проверяли прохождение практики**

Вывод руководителя практики от ВУЗ о прохождении практики

Дата сдачи зачета: « ____ » _____ 20__ года

Оценка по национальной шкале: _____

(словами)

Руководитель практики от ВУЗ _____

(подпись)

(инициалы, фамилия)

