

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

Кафедра художественной анимации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства
Профиль – Художественная анимация
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 года

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 разработала Е.С. Сыч, 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

Дисциплина «Специальный рисунок» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресована студентам 1 курса (I семестр) направления подготовки 50.03.02 – «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Курс для студентов специализации «Специальный рисунок» проводится для обеспечения качественного уровня художественного образования, которое даст возможность подготовить студентов к активной творческой деятельности. Программа разработана в соответствии с принципами от простого к сложному, от эмоционального к аналитическо-логическому, от общего к деталям и к обобщению. В приоритете развитие способностей студентов видеть главное и уметь воплотить увиденное в художественные образы. Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

выполнение и защита практических работ.

И итоговый контроль в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 з. е., 108 часов. Программой дисциплины предусмотрены:

-в I семестре лекционные занятия (10 часов), практические занятия (20 часов), самостоятельная работа (42 часа), контроль (36 часов).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: предоставить студентам глубокие знания по дисциплине и ознакомить будущих специалистов с анатомией персонажа, мимики, эмоций и основными техниками рисования мультипликационного персонажа.

Задачи изучения дисциплины:

включаются в практическом овладении студентами основами рисунка мультипликационного персонажа на профессиональном уровне. Для этого предлагается необходимый объем лекционных и практических, аудиторных занятий и творческих заданий для самостоятельной работы. Отдельное внимание отводится самостоятельной практической работе студентов, включающей выполнение аудиторных и домашних практических работ. В рамках самостоятельной работы студентам предлагается работа со специализированной литературой, визуальной информацией.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресован студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

Основывается на базе дисциплин: История русского искусства», «История зарубежного искусства», «История анимации».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Специальная живопись», «Цифровая живопись», «Компьютерная графика».

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: пленэрной, художественно-творческой, творческой, подготовка к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация: ПК-2

Профессиональные компетенции (ПК):

| № компетенции | Содержание компетенции | Результат обучения |
|---------------|--|---|
| ПК-2 | Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выразить свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области художественной анимации | <p>знать: основные материалы и методы рисунка; основные 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;</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>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;</p> <p>владеть художественными навыками, такими как наброски, изучение пропорций и форм, рисование натюрмортов и пейзажей;</p> <p>живописными материалами</p> |
|--|---|

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

| Названия смысловых модулей и тем | Количество часов | | | | |
|-------------------------------------|------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|
| | очная форма | | | | |
| | всего | в том числе | | | |
| л | | п | кон | с.р. | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Раздел I Специальный рисунок | | | | | |
| Тема 1. Теория рисунка | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 2. Зарисовки природы с натуры | 6 | - | 1 | 2 | 3 |
| Тема 3. Стилизация природной среды | 5 | - | 1 | 2 | 2 |
| Тема 4. Человеческие пропорции | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 5. Зарисовки людей с натуры | 6 | - | 1 | 2 | 3 |
| Тема 6. Статика и динамика | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 7. Скелет человека | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 8. Глаза, нос, рот | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 9. Эмоции. Мимика | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 10. Прически | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 11. Руки | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 12. Ноги, обувь | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 13. Преувеличение форм | 6 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Тема 14. Возраст | 5 | - | 1 | 2 | 2 |
| Тема 15. Шарж. Известная личность | 5 | - | 1 | 2 | 2 |
| Тема 16. Презентация персонажа | 21 | - | 5 | 6 | 10 |
| Всего часов | 108 | 10 | 20 | 36 | 42 |

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Темы для лекционных занятий

Тема 1. Теория рисунка

Данная тема является вводной, поскольку для правильного изображения персонажей и локаций студентам необходимо научиться разбивать видимое на базовые геометрические фигуры и изображать их объёмную форму на плоскости листа бумаги с помощью простого и цветных карандашей, линеров, маркеров, угля. Студенты узнают о таких понятиях как объём, форма, конструкция, перспектива, пропорции, композиция, воздушная перспектива, тон, контраст, свет, тень, рефлекс. Научатся изображать простые бытовые предметы.

Литература: [\[12, 13, 20\]](#)

Тема 4. Человеческие пропорции

Рисуя анимационного героя, как и в академическом рисунке, студенту необходимо понимать не только как разбить объект на простые формы, но и как сложить из них привлекательного персонажа, которого можно изобразить в различных ракурсах. Студенты узнают о пропорциях реального человека и как они меняются при изображении мультипликационного героя. Студенты узнают об универсальной фигуре, которая поможет приступить к рисованию набросков и черновой анимации.

Литература: [\[1, 2, 3\]](#)

Тема 6. Статика и динамика

Статика и динамика играют важную роль в анимации персонажей, и обе концепции должны быть учтены при создании живых и убедительных мультипликаций.

Статика в анимации персонажей означает сохранение изображения в статическом состоянии, то есть когда персонаж не движется. Важно создать убедительное и привлекательное изображение персонажа, даже когда он находится в покое. Это включает в себя хорошо проработанную анатомию, выражение лица и постоянное выражение характера персонажа.

Динамика в анимации персонажей относится к движению и изменению позы персонажа. Важно сделать движения персонажа естественными, плавными и реалистичными, чтобы дать персонажу жизнь. Это может включать в себя такие элементы, как ходьба, бег, прыжки, различные жесты, реакции на окружение и другие действия.

Обе концепции, статика и динамика, являются важными элементами в создании убедительной и привлекательной анимации персонажей. Вместе они помогают создать живых и интересных персонажей, которые ощущаются реальными и захватывающими для зрителей.

Литература: [\[25, 26, 24\]](#)

Тема 7. Скелет человека

Основу человеческого тела составляет скелет. Скелет рассматривается как каркас и является конструктивной основой всего тела. Понимание как правильно вращать подвижные соединения скелета позволит студенту построить правильную позу в рисунке, а в анимации грамотно изобразить движение персонажа. Студенты научатся рисовать упрощённый человеческий скелет и отдельные его части.

Литература: [\[1, 2, 3\]](#)

Тема 8. Глаза, нос, рот

Они помогают передать эмоции, выразить характер и личность персонажа. Глаза могут быть выразительными, яркими, грустными или шаловливыми. Нос может быть крошечным или большим, прямым или кривым, добавляя своеобразие персонажу. Рот тоже является ключевой частью, он может быть улыбчивым, серьезным, грустным или строгим. При создании персонажа важно уделить внимание каждой детали лица, чтобы сделать его живым и запоминающимся.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 9. Эмоции. Мимика

Данная тема призвана рассказать о различных эмоциональных состояниях, которые сопровождаются изменениями лица, так называемой мимикой. Мимические движения являются выражением эмоциональных состояний человека и поэтому очень важны для анимации. Знание этих движений позволяет аниматору точно подойти к характеристике человека, которого он пытается изобразить. Однако мимика не ограничивается одним лицом, она охватывает все тело: поза и жест могут подчеркивать эмоциональное состояние.

Литература: [[14](#), [17](#), [3](#)]

Тема 10. Прическа для анимационного персонажа

Сначала нужно определиться со стилем анимационного персонажа. Например, если это мультяшный персонаж, то прическа должна быть яркой, заметной и соответствовать общему стилю.

Нужно обратить внимание на особенности лица персонажа. Некоторые персонажи могут иметь большие уши, рога, рыжие волосы и т.д. Эти особенности нужно учитывать при разработке прически.

Студентам необходимо исследовать различные варианты причесок, которые могли бы подходить к персонажу. Это могут быть косички, хвосты, кудри, небрежные прически и т.д.

Обязательно нужно учитывать функциональность прически. Если персонажу нужно много двигаться или делать резкие повороты головы, прическа должна быть удобной и не мешать.

Литература: [[14](#)]

Тема 11. Руки

Руки играют очень важную роль в анимационном персонаже, поскольку они помогают выразить эмоции и действия. Хорошо нарисованные руки могут добавить реализма и живость персонажу.

Изучая анатомию рук, у студентов возникнет понимание, как это важно для создания реалистичных персонажей. Изучая структуру кисти, костяшек и мышц руки, чтобы правильно изобразить их в анимации.

Нужно сохранять пропорции рук в соответствии с общими пропорциями персонажа. Убеждаясь, что длина пальцев, ладони и предплечья соотносится правильно. Также студентам необходимо использовать референсы и наблюдать: смотреть на руки в реальном мире, изучать фотографии или видео рук, чтобы получить представление о различных формах.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 12. Ноги, обувь

Обучение студентов в области создания ног и обуви для анимационных персонажей включает следующие аспекты:

- Основы анатомии ног: студенты должны изучить анатомическую структуру ног, включая кости, мышцы, суставы и связки. Это позволит им создавать реалистичные модели ног для персонажей.

- Изучение различных стилей и типов обуви: студенты должны изучить различные стили и типы обуви, включая спортивную обувь, повседневную обувь, высокие каблуки, ботинки и т. д. Это поможет им создавать разнообразные модели обуви для персонажей в зависимости от задачи и сценария.

Все эти аспекты включены в учебную программу по созданию ног и обуви для анимационных персонажей, чтобы обеспечить студентам необходимые знания и навыки для успешной работы в этой области.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 13. Преувеличение форм

Преувеличение формы тела персонажа - это прием в искусстве, при котором пропорции и формы тела персонажа усиливаются или преувеличиваются с целью создания сильного визуального эффекта или выражения определенных эмоций.

Преувеличение формы тела может быть использовано для:

- Подчеркивания силы и физической мощи персонажа. Например, мускулистый герой может изображаться с огромными мышцами, чтобы показать его силу и возможности.

- Выражения комического эффекта. Преувеличение формы тела может использоваться для создания комического эффекта и вызывания смеха у зрителей. Например, персонаж с непропорционально большой головой может выглядеть смешно и неловко.

Однако, важно понимать, что преувеличение формы тела персонажа не всегда является реалистичным или приемлемым представлением реального человеческого тела. Это стилистический выбор и может быть использован для достижения определенного эффекта или выражения идей художника или создателя персонажа.

Литература: [[14](#)]

6.2. Темы и задания для практических занятий

Тема 1. Теория рисунка

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Найти и законспектировать: художественные материалы для рисунка.

Литература: [[12](#), [13](#), [20](#)]

Тема 2. Зарисовки природы с натуры

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Найти и зарисовать цветы, деревья, архитектуру, животных.

Литература: [\[12, 13\]](#)

Тема 3. Стилизация природной среды

Выполнить:

1. Выполнить на листе А4 наброски стилизованных растений.
2. Создать фантастический пейзаж, сказочный лес.

Литература: [\[5, 18, 19\]](#)

Тема 4. Человеческие пропорции

Выполнить:

1. Разобрать и зарисовать анатомические пропорции людей.

Литература: [\[1, 2, 3\]](#)

Тема 5. Зарисовки людей с натуры

Выполнить:

1. Выполнить на листе А4 наброски людей в разных позах и положениях.
2. Нужно ввести в практику ежедневные быстрые рисунки. Собирать референсы интересных фотографий или работ других художников в необычных позах и тренироваться по 3–5 минут в моменте. Пусть такое занятие длится около часа каждый день.

Литература: [\[1, 2, 3\]](#)

Тема 6. Статика и динамика

Выполнить:

1. Выполнить на листе А4 наброски людей в движении.
2. Нужно ввести в практику ежедневные быстрые рисунки. Собирать референсы интересных фотографий или работ других художников в необычных позах и тренироваться по 3–5 минут в моменте. Пусть такое занятие длится около часа каждый день.

Литература: [\[25, 26, 24\]](#)

Тема 7. Скелет человека

Выполнить:

1. Выполнить на листе А4 зарисовки скелета человека.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 8. Глаза, нос, рот

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 зарисовки глаз, носов, ртов.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 9. Эмоции. Мимика

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 зарисовки эмоций: злость, гнев, радость, счастье, влюбленность, страх, ужас.

Литература: [[14](#), [17](#), [3](#)]

Тема 10. Прическа для анимационного персонажа

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 зарисовки причёсок: косы, стрижка, кудри, завивка, хвосты.

Литература: [[14](#)]

Тема 11. Руки

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 зарисовки рук в различных положениях и ракурсах.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 12. Ноги, обувь

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 зарисовки ног в различных положениях.

2. Зарисовать на листах А4 различные виды обуви: сандали, туфли, сапоги, ботинки.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#)]

Тема 13. Преувеличение форм

Выполнить:

1. Выполнить на листах А4 персонажей с преувеличенными формами тела. Можно использовать простые геометрические фигуры в основе: квадрат, круг, прямоугольник.

Литература: [[14](#)]

Тема 14. Возраст

Выполнить: 1. Выполнить на листе А3 персонажа на разных этапах взросления, учитывая его характеристики, окружение и сюжетные моменты.

Литература: [[14](#)]

Тема 15. Шарж. Известная личность

Выполнить:

1. Выполнить портрет – шарж на известного человека.
2. Прорисовать на листе известную личность в полный рост, чтобы узнавался.

Литература: [[7](#), [8](#)]

Тема 16. Презентация персонажа

Выполнить:

1. Итоговая работа, где необходимо на планшете выполнить презентацию персонажа. Идет разработка стиля и супер-способностей, эмоции, характеристика, окружение, разворот персонажа, динамика, атрибуты.

2. Необходимо выполнить работу и уметь ее защитить.

Литература: [[26](#), [27](#)]

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая просмотр видеоуроков, ознакомление с учебной литературой;
- доработка практического аудиторного задания;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к зачету и защите курсовой работы.

7.1 Темы и задания для самостоятельных занятий

Тема 1. Теория рисунка

Изучить литературу по пройденной теме. Найти и законспектировать: художественные материалы для рисунка.

Тема 2. Зарисовки природы с натуры

Изучить литературу по пройденной теме. Найти и зарисовать цветы, деревья, архитектуру, животных.

Тема 3. Стилизация природной среды

Выполнить на листе А4 наброски стилизованных растений. Создать фантастический пейзаж, сказочный лес.

Тема 4. Человеческие пропорции

Разобрать и зарисовать анатомические пропорции людей.

Тема 5. Зарисовки людей с натуры

Выполнить на листе А4 наброски людей в разных позах и положениях.

Тема 6. Статика и динамика

Выполнить на листе А4 наброски людей в движении.

Тема 7. Скелет человека

Выполнить на листе А4 зарисовки скелета человека.

Тема 8. Глаза, нос, рот

Выполнить на листах А4 зарисовки глаз, носов, ртов.

Тема 9. Эмоции. Мимика

Выполнить на листах А4 зарисовки эмоций: злость, гнев, радость, счастье, влюбленность, страх, ужас.

Тема 10. Прическа для анимационного персонажа

Выполнить на листах А4 зарисовки причёсок: косы, стрижка, кудри, завивка, хвосты.

Тема 11. Руки

Выполнить на листах А4 зарисовки рук в различных положениях и ракурсах.

Тема 12. Ноги, обувь

Выполнить на листах А4 зарисовки ног в различных положениях. Зарисовать на листах А4 различные виды обуви: кеды, туфли, сапоги, ботинки.

Тема 13. Преувеличение форм

Выполнить на листах А4 персонажей с преувеличенными формами тела. Можно использовать простые геометрические фигуры в основе: квадрат, круг, прямоугольник.

Тема 14. Возраст

Выполнить на листе А3 персонажа на разных этапах взросления, учитывая его характеристики, окружение и сюжетные моменты.

Тема 15. Шарж. Известная личность

Выполнить портрет – шарж на известного человека. Прорисовать на листе известную личность в полный рост, чтобы узнавался.

Тема 16. Презентация персонажа

Итоговая работа, где необходимо на планшете выполнить презентацию персонажа. Идет разработка стиля и супер-способностей, эмоции, характеристика, окружение, разворот персонажа, динамика, атрибуты. Необходимо выполнить работу и уметь ее защитить.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

8.1. Требования к зачету

Для получения зачета по предмету «Специальный рисунок», студент должен посещать занятия и выполнять все поставленные задачи преподавателем в течение всего семестра.

8.2. Тестовые задания

Задания с выбором ответа

| | |
|---|---|
| 1 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое рисунок?</p> <p>а) образовательная дисциплина, где изучают краски б) это изображение, выполненное от руки на плоскости графическими материалами в) изображение, выполненное на компьютере</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Рисунок — это изображение, созданное с помощью линий, тонов и пятен на поверхности, обычно используя инструменты, такие как карандаш, ручка, уголь, маркер и т.д. Это может быть, как схематичное изображение, так и реалистическое отображение объекта или идеи.</p> |
| 2 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Компоновка – это</p> <p>а) выбор размера и расположения предмета на листе бумаги б) форма объекта, передающая его характерные очертания в) определение цветовых и тональных соотношений в рисунке</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Компоновка – это расположение элементов внутри произведения искусства (например, картины, фотографии, фильма, дизайна) так, чтобы создать гармоничное и визуально привлекательное целое. Это включает в себя выбор позиции, размера и взаимоотношений различных элементов.</p> |
| 3 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Линия горизонта в перспективе находится...</p> <p>а) ниже уровня глаз наблюдателя б) на уровне глаз наблюдателя в) выше уровня глаз наблюдателя</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Линия горизонта в перспективе представляет собой воображаемую линию, которая отделяет небо от земли в изображении. Она существует на уровне глаз наблюдателя, поскольку всё, что находится выше или ниже этой линии, воспринимается нами с определённой точки зрения. Предметы, расположенные на уровне глаз, будут проецироваться на линии горизонта. Это принципиальный элемент линейной перспективы, позволяющий создать ощущение глубины и пространства на</p> |

| | |
|---|---|
| | плоском изображении. |
| 4 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Выразительные средства рисунка –</p> <p>а) колорит, цвет, мазок, насыщенность цвета, тона б) техника отмывки, лессировка, размывка в) штрих, линия, пятно, ритм, контраст, светотень</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Линия – основное средство создания контура и формы объектов. Пятно – заполнение больших областей цветом или тоном. Штрих – короткие линии, используемые для передачи объёма и текстуры. Светотень – создание объёмности и глубины изображения с помощью игры света и тени. Контраст – это противопоставление цветов, светлоты, насыщенности и других качеств для создания композиции и визуальной иерархии изображения. Ритм – это расположение повторяющихся элементов, таких как цвета, узоры или тона.</p> |
| 5 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Светотень – это</p> <p>а) передача формы, объёма, фактуры, положение в пространстве б) изображение объектов на разном удалении в) расположения предметов на плоскости г) изображение в технике «по-сырому»</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Светотень – это наблюдаемое на поверхности объекта распределение светлых и тёмных зон, обусловленное формой и фактурой поверхности, освещением. Она позволяет зрительно воспринимать объём и рельеф. Светотень важна в изобразительном искусстве, так как служит важным средством эмоциональной выразительности.</p> |
| 6 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Натюрморт – это</p> <p>а) многофигурное изображение в интерьере б) изображение объектов неодушевлённой и природной формы в) портрет человека в сложном ракурсе г) рисунок интерьера в угловой перспективе</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Натюрморт – это жанр изобразительного искусства, который представляет собой изображение окружающих человека предметов, таких как посуда, книги, цветы, овощи и фрукты. Этот жанр возник в Европе в XVII веке и достиг своего расцвета в творчестве голландских мастеров.</p> |

| | |
|---|--|
| 7 | <p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Произведение графики, живописи или скульптуры небольших размеров, бегло и быстро исполненное называется:</p> <p>а) рисунок б) набросок в) пейзаж г) этюд</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Набросок – это лаконичный рисунок предмета или человека, сделанный от руки. Главная задача наброска — показать концепт, форму, общую схему композиции и экспериментировать с ними. Набросок используется для сбора фактуры, визуализации впечатлений и идей, а также для развития навыков рисования.</p> |
|---|--|

Задания на установление соответствия

| 8 | <p>Поставьте в соответствие между понятием и его определением:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Понятие</th> <th colspan="2">Определение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Тень</td> <td style="text-align: center;">а</td> <td>самая светлая часть рисунка</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Свет</td> <td style="text-align: center;">б</td> <td>отражение того, что окружает предмет на рисунке</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Блик</td> <td style="text-align: center;">в</td> <td>светлая часть зеркального объекта</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Рефлекс</td> <td style="text-align: center;">г</td> <td>неосвещенная часть предмета</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">1</td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">3</td> <td style="width: 25%;">4</td> </tr> <tr> <td>г</td> <td>а</td> <td>в</td> <td>б</td> </tr> </table> | Понятие | | Определение | | 1 | Тень | а | самая светлая часть рисунка | 2 | Свет | б | отражение того, что окружает предмет на рисунке | 3 | Блик | в | светлая часть зеркального объекта | 4 | Рефлекс | г | неосвещенная часть предмета | 1 | 2 | 3 | 4 | г | а | в | б |
|---------|--|-------------|---|-------------|--|---|------|---|-----------------------------|---|------|---|---|---|------|---|-----------------------------------|---|---------|---|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Понятие | | Определение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Тень | а | самая светлая часть рисунка | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Свет | б | отражение того, что окружает предмет на рисунке | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Блик | в | светлая часть зеркального объекта | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Рефлекс | г | неосвещенная часть предмета | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| г | а | в | б | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 9 | <p>Поставьте в соответствие название художника и жанровую направленность:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Художник</th> <th colspan="2">Направленность</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Анималист</td> <td style="text-align: center;">а</td> <td>природа</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Портретист</td> <td style="text-align: center;">б</td> <td>море</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Маринист</td> <td style="text-align: center;">в</td> <td>животные</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Пейзажист</td> <td style="text-align: center;">г</td> <td>человек</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">1</td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">3</td> <td style="width: 25%;">4</td> </tr> <tr> <td>в</td> <td>г</td> <td>б</td> <td>а</td> </tr> </table> | Художник | | Направленность | | 1 | Анималист | а | природа | 2 | Портретист | б | море | 3 | Маринист | в | животные | 4 | Пейзажист | г | человек | 1 | 2 | 3 | 4 | в | г | б | а |
|----------|--|----------------|----------|----------------|--|---|-----------|---|---------|---|------------|---|------|---|----------|---|----------|---|-----------|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Художник | | Направленность | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Анималист | а | природа | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Портретист | б | море | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Маринист | в | животные | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Пейзажист | г | человек | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| в | г | б | а | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 10 | <p>Поставьте в соответствие ракурс и его определение:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Ракурс</th> <th colspan="2">Определение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Профиль</td> <td style="text-align: center;">а</td> <td>вид сбоку</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Анфас</td> <td style="text-align: center;">б</td> <td>вид спереди</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Фас</td> <td style="text-align: center;">в</td> <td>3/4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Полупрофиль</td> <td style="text-align: center;">г</td> <td>перед лицом, спереди, в лицо</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">1</td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">3</td> <td style="width: 25%;">4</td> </tr> <tr> <td>а</td> <td>б</td> <td>г</td> <td>в</td> </tr> </table> | Ракурс | | Определение | | 1 | Профиль | а | вид сбоку | 2 | Анфас | б | вид спереди | 3 | Фас | в | 3/4 | 4 | Полупрофиль | г | перед лицом, спереди, в лицо | 1 | 2 | 3 | 4 | а | б | г | в |
|--------|--|-------------|------------------------------|-------------|--|---|---------|---|-----------|---|-------|---|-------------|---|-----|---|-----|---|-------------|---|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ракурс | | Определение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Профиль | а | вид сбоку | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Анфас | б | вид спереди | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Фас | в | 3/4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Полупрофиль | г | перед лицом, спереди, в лицо | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| а | б | г | в | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | |
|----|--|---|--|---|
| 11 | Поставьте в соответствие кость и часть тела, на которой она находится: | | | |
| | Кость | | Часть тела | |
| 1 | Череп | а | тело | |
| 2 | Рёбра | б | рука | |
| 3 | Пястные кости | в | голова | |
| 4 | Плюсневые кости | г | нога | |
| | Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами: | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | в | а | б | г |
| 12 | Поставьте в соответствие материал для рисования и его характеристику: | | | |
| | Материал | | Характеристика | |
| 1 | Соус | а | Мягкий материал для рисования, выпускающийся в брусочках круглого или квадратного сечения. Бывает различных оттенков красновато-коричневого цвета. | |
| 2 | Сангина | б | Материал для выполнения графических произведений, рисования, изготавливающийся из палочек или веток различных пород деревьев. | |
| 3 | Пастель | в | Это чистый пудрообразный пигмент, смешанный с небольшим количеством связующего вещества. Цвета варьируется от мягких оттенков до очень ярких и прекрасно подходит для создания больших или маленьких картин дома или на улице. | |
| 4 | Уголь | г | Материал для рисования в виде толстого карандаша, изготовленного из спрессованного порошка сажи с примесью клея. | |
| | Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами: | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | г | а | в | б |
| 13 | Поставьте в соответствие жанр и его определение: | | | |
| | Жанр | | Определение | |
| 1 | Пейзаж | а | быстро выполненный свободный рисунок | |
| 2 | Эскиз | б | это небольшие рисунки, которые выполнены достаточно быстро, а художественная информация передана на них довольно лаконично | |
| 3 | Набросок | в | оригинальный рисунок, выполненный в любой технике по определенной теме | |
| 4 | Арт | г | изображение природы, которое является одним из основных жанров изобразительного искусства | |
| | Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами: | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | г | а | б | в |

| Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа | |
|--|---|
| 14 | <p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какие из утверждений о «воздушной перспективе» верны?</p> <p>а) по мере отдаления все объекты сходятся в одной точке б) по мере отдаления все объекты становятся менее яркими в) «воздушную перспективу» используют только для изображения природы г) объекты на переднем плане более детализированные, чем на заднем</p> <p>Ответ: б, г Обоснование: Одним из главных принципов «воздушной перспективы» является детализированное изображение объектов на переднем плане и обобщение на заднем плане. Чем дальше объекты находятся от зрителя, тем более приглушенные тона используются для их изображения.</p> |
| 15 | <p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Чтобы показать объём предмета необходимо:</p> <p>а) делать штриховку по форме предмета б) использовать толстые линии по контуру предмета в) пользоваться принципом светотени г) закрасить предмет цветом</p> <p>Ответ: а, в Обоснование: чтобы показать объём предмета необходимо уметь правильно располагать источник света. От его расположения зависит как будет падать тень и отражаться рефлекс. Многое зависит от тонирования: различные степени штриховки могут придать эффект глубины.</p> |
| Задание с развернутым ответом | |
| 16 | <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Опишите основные средства специального рисунка:</p> <p>Ответ: Линия — это непрерывный ряд точек, который может быть расположен в определённом направлении. Это основа любого рисунка, она определяет форму предмета и его границы. Штрих – это короткая линия или группа линий, используемая для создания текстуры, тона и объёма в изображении. Штриховое пятно – это участок рисунка, созданный множеством пересекающихся или параллельных штрихов, которые объединяются, чтобы образовать плотную, тёмную область.</p> |

| | |
|----|---|
| 17 | <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что называют воздушной перспективой?</p> <p>Ответ: Воздушная перспектива – это художественный приём, использующий изменение цвета и чёткости объектов, чтобы создать иллюзию глубины и объема на двухмерной поверхности. Этот метод основан на наблюдении за тем, как атмосфера влияет на видимость объектов на расстоянии.</p> |
| 18 | <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что называют полутоном в рисунке?</p> <p>Ответ: это светотеневой тон, имеющий значение переходного тона между двумя соседними тонами. В графике и в живописи полутоном помогает передать объём, текстуру и глубину объектов, делая изображение более реалистичным.</p> |
| 19 | <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Расскажите об истории развития рисунка у разных народов.</p> <p>Ответ: история развития рисунка у разных народов включает следующие этапы: Пещерное искусство: первые рисунки животных эпохи палеолита. Древний Египет: монументальное искусство с использованием симметрии и ярких цветов. Античная Греция: развитие станковой живописи, скульптуры и архитектуры. Римская империя: синтез культур и стилей Средиземноморья. Средневековье: религиозная живопись и скульптура, архитектура соборов и монастырей. Ренессанс: возрождение античности, появление новых жанров и техник. Барокко и рококо: пышность и роскошь в архитектуре и живописи. Классицизм и романтизм: возвращение к античным идеалам и новым темам. Модернизм и современность: поиск новых форм и выразительных средств, использование новых материалов и технологий.</p> |
| 20 | <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Перечислите художественные материалы, применяемые для рисунка.</p> <p>Ответ: Художественные материалы, используемые для рисунка:</p> <ul style="list-style-type: none"> • простые или чернографитные карандаши разной твёрдости; • цветные карандаши; • акварельные карандаши; • уголь; • мел; • пастель (сухая, масляная, восковая); • бумага для пастели (тонирующая, шероховатая). |

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.
- наглядные методы (видеоматериалы, явления, наглядные пособия);
- практические методы (практические занятия, творческие работы);

Изучение дисциплины «Специальный рисунок» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работе на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с графическими редакторами и рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения практических занятий студенты работают над творческими заданиями в мастерской, выполняют комплекс упражнений. Занятия приближены к студийным условиям, где каждое упражнение вносит вклад в будущие проекты.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

| Занятия | Используемые интерактивные образовательные технологии |
|----------------------|--|
| Лекционные занятия | Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов, мультфильмов. |
| Практические занятия | Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений. Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач. |

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

| Оценка | Характеристика знания предмета и ответов |
|-------------------------|---|
| Зачет | |
| зачтено | Оценка "зачтено" выставляется студентам, проявившим творческие способности в понимании и умении выполнять все поставленные задачи преподавателем. Студент активно включался в работу, выполнял требования преподавателя, выполнил работы в полном объеме и в срок. |
| не зачтено | Обучающийся не выполнил работы в срок и полном объеме или выполнил меньше половины работ на низком художественном уровне. |
| Тестовые задания | |
| отлично (5) | Для оценки «отлично» студент должен набрать необходимое количество баллов (85-100% от общего количества баллов в тестах). Закрытые задания оцениваются по 2 балла за ответ, комбинированные задания оцениваются по 2 балла за ответ (1 балл за неполный правильный ответ, где указана буква, но не приведены аргументы), открытые задания оцениваются в 3 балла (1 балл за недостаточно раскрытый верный ответ, ограниченный 1-2 предложениями). Неверный или отсутствующий ответ оценивается в 0 баллов. |
| хорошо (4) | Для оценки «хорошо» студент должен набрать необходимое количество баллов (84-55% от общего количества баллов в тестах). |
| удовлетворительно (3) | Для оценки «удовлетворительно» студент должен набрать необходимое количество баллов (54-30% от общего количества баллов в тестах). |
| неудовлетворительно (2) | Студент набрал меньше 0-29% от общего количества баллов в тестах. |

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Баммес Г. Альбом / Готфрид Баммес. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 234 с.](#)
2. [Баммес Г. Изображение фигуры человека / Готфрид Баммес. — М. : Сварог и К, 1999. — 39 с.](#)
3. [Баммес Г. Изображение человека. Основы рисунка с натуры. — М. : Дитон, 2012. — 311 с.](#)
4. [Баммес Г. Образ человека : учеб. и практ. руковод. по пластической анатомии для художников. — М. : Дитон, 2010. — 513 с.](#)
5. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
6. [Кальнинг А. К. Акварельная живопись : краткое руководство. — М. : Искусство, 1968. — 73 с.](#)
7. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
8. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
9. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
10. [Объемно-пространственная композиция : учеб. / под ред. А. В. Степанова. — 3-е изд., стереот. — М. : Архитектура-С, 2007. — 256 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Рисунок и живопись : руководство для самодеятельных художников. Т. 1. — М. : Искусство, 1961. — 290 с.](#)
13. [Рисунок : учеб. пособ. для студ. худож.-граф. фак. пед. ин-тов / под ред. А. М. Серова. — М. : Просвещение, 1975. — 269, \[2\] с.](#)
14. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
15. [Стародуб К. И. Рисунок и живопись: от реалистического изображения к условно-стилизованному : учеб. пособие / К.И. Стародуб, Н.А. Евдокимова. — Ростов н/Д : Феникс, 2009. — 190 с.](#)
16. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
17. [Унковский А. А. Живопись фигуры : Работа над этюдами головы и фигуры человека. Портрет : пособие / А. А. Унковский. — М. : Просвещение, 1968. — 66 с.](#)
18. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
19. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)

Дополнительная литература

20. [Беляева С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник / С. Е. Беляева. — 4-е изд., стер. — М. : Академия, 2009. — 240 с.](#)
21. [Гаррисон Х. Рисунок и живопись. Полный курс. — М. : Эксмо, 2007. — 256 с.](#)
22. [Рисунок. Живопись. Композиция: хрестоматия / сост. Н. Н. Ростовцев. — М. : Просвещение, 1989. — 207 с.](#)
23. [Сафарлиева Д. А. Учебный рисунок в Академии художеств / авт.-сост. Д. А. Сафарлиева. — М. : Изобразительное искусство, 1990. — 138 с.](#)
24. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)

Интернет-источники

25. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgtarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
26. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
27. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
28. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UspIRHA9AI7ZaIQ0-&index=1

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.