

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.14
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Скульптура анимационного персонажа

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очная

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 4 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	6	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	-	-
Лабораторные	-	-
Практические	64	64
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	64,25	64,25
Самостоятельная работа	79,75	79,75
Контроль	-	-
Итого	144	144

Рабочую программу составил (и):

доцент, Василик Е.С.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2030 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра современного искусства

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – создание персонажа для анимации в объеме методом трехмерного анализа формы через тактильное моделирование в режиме реального времени с передачей мимики и динамики.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Цифровая культура», «Цифровой рисунок», «Техники анимационного кинопроизводства», «3Д визуализация», «Рисование и моделирование в виртуальной реальности», «Создание и трансформация 3Д моделей», «Основы изобразительного искусства», «Анимированная графика», «Рисунок и живопись для цифровых художников».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Видеомонтаж и анимация», «Антология анимации», «Технологии цифровой иллюстрации», «Компьютерная графика в иллюстрации», «Компьютерная анимация», «Изобразительные средства в анимации», «Цифровая живопись», «Технологии виртуальной и дополненной реальности», «Компьютерная анимация», «Выразительные средства анимации», «Производственная практика (преддипломная практика)».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-5. Способен к познанию основных композиционных законов, приемов гармонизации сюжета и кадра, используемых в иллюстрации и анимации	ПК-5.1. Способен к познанию композиционных принципов на основе которых создается кадр	Знать: <ul style="list-style-type: none">- законы композиции, различные этапы создания, развития и гармонизации сюжета и кадра, используемых в иллюстрации и анимации;- сущность понятия «композиция» и основные виды композиции, законы и свойства композиции;- законы визуального восприятия и принципы (правила, приемы и средства) организации композиции;- принципы формирования профессиональной компетентности рабочего (специалиста) в сфере медиа-искусства
		Уметь: <ul style="list-style-type: none">- использовать многообразие композиционных законов, приемов гармонизации сюжета и кадра;- ставить и решать задачи композиционных построений;- использовать выразительные возможности средств композиции и их свойства в своей творческой деятельности;- разрабатывать композиции с помощью различных выразительных

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		художественно-графических средств, управляя их активностью
		Владеть: - закономерностями и принципами выявления композиции используя форму, цвет, светотень; - средствами художественной выразительности; - приемами построения композиций различной степени сложности; - методами анализа используемых композиционных средств и приемов в медиа искусстве
	ПК-5.2. Способен к определению основополагающих композиционных законов и приемов, характеризующих искусство иллюстрации и анимации и особенностях процесса, в котором оно создается	Знать: - основные закономерности создания композиционных решений в иллюстрации и анимации
		Уметь: - применять знания об особенностях создания иллюстрации и анимации для воплощения художественного замысла
		Владеть: - практическими навыками создания анимационного и иллюстративного продукта
	ПК-5.3. Способен демонстрировать стилистические особенности и выразительные средства в художественном творчестве анимации и иллюстрации	Знать: - о стилистических особенностях и выразительных средствах, используемых в анимации и иллюстрации
		Уметь: - применять знания о стилистических направлениях и средствах выразительности для воплощения художественного замысла
		Владеть: - практическими навыками создания эмоционального и выразительного художественного образа в анимации и иллюстрации

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 1. Общие понятия о скульптуре. Виды, материалы и технологические особенности скульптуры. Образы анимационных персонажей	Пр.	Специфические особенности скульптуры, как вида искусства. Виды и материалы скульптуры.	6	4	-	2	-
Модуль 2. Портрет человека анимационного персонажа (портрет человека, очеловеченного персонажа или животного) на основе принципов анатомического строения живых объектов природы	Пр.	Тема 1. Проанализировать внешние характеристики героя. Подобрать модель для создания персонажа. Отснять фото в различных проекциях в определенном состоянии мимики.	6	8		-	Творческое задание
		Тема 2. Выполнить серию эскизов натуры и к каждому сделать рисунок с применением пропорционального преувеличения для активизации образных характеристик.	6	8		-	Творческое задание
		Тема 3. Проанализировать костное и мышечное строение головы будущего персонажа на бумаге.	6	8		-	Творческое задание
		Тема 4. Выполнить несущий каркас с последующим нанесением на него объема в виде обрубков (из монтажной пены).	6	8		-	Творческое задание
		Тема 5. Нанести послойно мышечные блоки от глубоких до поверхностных.	6	8		-	Творческое задание
		Тема 6. Расставить конструктивные акценты, согласно полученному напряжению мимических мышц.	6	8		-	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 3. Фигура анимационного персонажа (контрапост, передача динамики, пропорций, конструкции и анатомии)	Пр.	Тема 7. Выявить эмоциональное состояние образа (героя), особенности и его характерные в процессе передвижения. 1. Определить психологию движения и эмоциональную траекторию тела. 2. Создать серию набросков и анатомических кратковременных рисунков по разбору структуры персонажа в конкретном движении. 3. Найти конструктивное равновесие в заданной динамике и центра тяжести, а также все имеющиеся опорные точки. 4. Сконструировать несущий каркас, по структуре фигуры, согласно заданной динамике. 5. Отмоделировать модель персонажа в конкретном движении из переходных материалов с выделением основных конструктивных акцептов.	6	12		-	Творческое задание
	СР	Самостоятельная работа	6	79,75	-	-	-
	Пр.	Итоговый тест	6	2	100	-	Тестовые задания
	ПСЦ	Посещаемость	-	-	10		
	ПА	Промежуточная аттестация	6	0,25	-	-	-
Итого:				144	100		

Схема расчета итогового балла: (сумма баллов за текущий контроль + результат итогового теста) / 2

5. Образовательные технологии

– **технологии традиционного обучения** (Формы: практическое занятие, самостоятельная работа, ИДЗ. Методы: наглядные, словесные, практические).

6. Методические указания по освоению дисциплины

В силу отсутствия в программном содержании лекционного курса информационные аспекты рассматриваются в процессе проведения мастер-классов, на которых теория технологий выполнения заданий совмещена с практическим показом преподавателем особо сложных элементов работы, требующих наглядного изучения.

Мастер-класс, как правило, сопровождается лекционными приемами изложения материала, которые студенты могут законспектировать, либо материал предоставляется преподавателем дополнительно в печатном варианте или в форме наглядно-методического пособия, для самостоятельного ознакомления. Наряду с технологией традиционного обучения в дисциплине

«Скульптура анимационного персонажа» применяется метод коллективной работы, как одна из разновидностей технологии обучения в сотрудничестве.

Формы организации учебного процесса зависят от общих методологических целей, поставленных в учебном задании.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
6	ПК-5.1	Вопросы к зачету № 1-21,45-50 Творческое задание 1
6	ПК-5.2-5.3	Вопросы к зачёту №22-44, 51-55 Творческое задание 2

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. _____ Создание объемного портрета персонажа (героя) _____ (наименование оценочного средства)

1. Проанализировать внешние характеристики героя. Подобрать модель для создания персонажа. Отснять фото в различных проекциях в определенном состоянии мимики
2. Выполнить серию эскизов натуры и к каждому сделать рисунок с применением пропорционального преувеличения для активизации образных характеристик.
3. Проанализировать костное и мышечное строение головы будущего персонажа на бумаге.
4. Выполнить несущий каркас с последующим нанесением на него объема в виде обрубков (из монтажной пены).
5. Нанести послойно мышечные блоки от глубоких до поверхностных.
6. Расставить конструктивные акценты, согласно полученному напряжению мимических мышц.

Краткое описание и регламент выполнения

Передать через мимику эмоциональное состояние персонажа (гнев, смех, улыбку, печаль, удивление и т.д.).

Критерии оценки:

оценка «зачет» выставляется студенту, если:

- хорошо знает и излагает материал;
- способен к творческому изложению и анализу искусствоведческого материала;
- грамотно излагает материал;
- знаком с историческим наследием прошлого в искусстве портрета.

оценка «не зачет» выставляется студенту, если:

- не принимал участия в собеседовании;
- владеет минимальными данными по теме;
- обладает поверхностными знаниями;
- ответ излагает «на угад» или не в недостаточном объеме.

7.2.2. _____ Создать этюд фигуры человека в движении (активном и пассивном) с передачей контраста, с передачей контраста, определением центра тяжести или точек опоры _____ (наименование оценочного средства)

1. Определить психологию движения и эмоциональную траекторию тела.
2. Создать серию набросков и анатомических кратковременных рисунков по разбору структуры персонажа в конкретном движении.

3. Найти конструктивное равновесие в заданной динамике и центра тяжести, а также все имеющиеся опорные точки.
4. Сконструировать несущий каркас, по структуре фигуры, согласно заданной динамике. Отмоделировать модель персонажа в конкретном движении из переходных материалов с выделением основных конструктивных акцептов.

Краткое описание и регламент выполнения

Создать этюд фигуры человека в движении (активном и пассивном) с передачей контраста, с передачей контраста, определением центра тяжести или точек опоры. Выявить эмоциональное состояние образа (героя), особенности и его характерные в процессе передвижения.

Критерии оценки:

оценка «зачет» выставляется студенту, если:

- учебное задание выполнено с учетом предъявленных требований на высоком методическом уровне и в указанные сроки;
- соответствие тематике;
- оригинальность технических решений;
- качество исполнения;
- художественно-образная выразительность и цветотонное оформление в форэскизе.
- наличие эскизного ряда в полном объеме;
- правильно выбран центр тяжести и пропорционально распределены массы композиции (по закону контрапоста);
- конструктивно-пластическая проработка модели выполнена на хорошем профессиональном уровне;
- уточнены технологические особенности конечного материала будущей модели.

оценка «не зачет» выставляется студенту, если:

- практические навыки работы не сформировались;
- задание не предоставлено на промежуточный просмотр не своевременно;
- учебное задание представлено частично или на низком профессиональном уровне.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 6

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Почему так важно знать анатомию при производстве рисованных мультфильмов приближенных к реалистическому восприятию?
2.	Существует ли понятие равновесия в беге?
3.	Как действует контраст при передаче динамики?
4.	Влияют ли пропорции тела при передаче динамики персонажа?
5.	Пропорции тела и передача характера персонажа
6.	Какие основные конструктивные блоки формирует костная и мышечная структура человека?
7.	Какие приемы декоративной стилизации могут использоваться в пластическом моделировании при выполнении академических постановок с натуры?
8.	Последовательность лепки фигуры человека с опорой на одну ногу.
9.	Мышцы головы человека.
10.	Какие части тела смотрятся контрастно по массе при передаче полноты героя?
11.	Что является основой пропорционального построения в анатомии живых существ?
12.	Какие мышечные блоки смотрятся наиболее выразительно при наличии спортивного тонуса фигуры человека?
13.	Какие мышечные блоки передают состояние гнева?
14.	Какие мышечные блоки передают состояние удивления?
15.	Какие мышечные блоки передают состояние печали?
16.	Какие мимические мышцы отвечают за улыбку на лице?
17.	При помощи каких мышц появляются прищур глаз?
18.	За какие функции отвечает сухожилие черепного шлема?
19.	За какие функции отвечает затылочная мышца?
20.	Какие функции осуществляют круговые мышцы глаз?
21.	Какие функции осуществляют височные мышцы черепного шлема?
22.	За что отвечает подкожная мышца шеи?
23.	Какие мышцы способствуют широкому сокращению рта?
24.	Какие мышечные блоки поддерживают ассиметричную мышцу на лице?
25.	Какие функции выполняет грудинно-ключично-сосцевидная мышца?
26.	Роль преувеличения в трактовке образа (портрета) героя.
27.	Гротеск и его особенности.
28.	В чем заключается понятия контрастности?
29.	Можно ли отследить контраст в пассивном движении стоящей фигуры?
30.	Элементы контраста ярко выраженной динамике и беге.
31.	Центр тяжести т особенности его определения в различных типах пассивного и активного движения.
32.	Поверхностные мышечные блоки тела человека.
33.	Пропорции скелета у разных возрастных групп.
34.	Функции мышечных блоков и изменение их объема в процессе движения.
35.	Кто является создателем мультфильма «Ну, погоди!» и на какой студии он был создан?
36.	Какой киностудии принадлежит создание мультфильма «Маугли»? Художники-мультипликаторы «Маугли».
37.	Виды скульптурных материалов и возможности их применения, согласно их физическим свойствам.
38.	Стилизация в скульптуре и ее связь со скульптурными материалами.
39.	Скульптура как вид изобразительного искусства. Общие сведения о скульптуре и ее связь с пластической анатомией.

№ п/п	Вопросы к зачету
40.	Особенности скульптуры как вида изобразительного искусства. Виды скульптуры. Скульптурные материалы для лепки и моделирования.
41.	Необходимые инструменты и рекомендации по их использованию.
42.	Соединение объемов (врезки одних тел в другие) на основе взаимодополнения, взаимопересечения и взаимопроникновения объемов.
43.	Какие принадлежности и инструменты необходимы скульптору?
44.	Приведите примеры монументальной скульптуры.
45.	Дайте определение круглой скульптуре.
46.	Место знаний анатомии в работе скульптора.
47.	Предназначение каркаса, его разновидности и материалы.
48.	Дать определение стилизации формы и ее значение в конструировании, моделировании и проектировании.
49.	Акцент в объемной композиции – это...
50.	Значение рисунка в работе скульптора.
51.	Каркас и его предназначение при моделировании из переходного материала.
52.	Зачем скульптору эскиз?
53.	Где применяют декоративную скульптуру?
54.	Назвать выдающиеся памятники монументальной скульптуры.
55.	Жанры скульптуры.
56.	Что такое станок для моделирования?
57.	Станки для скульптуры и их разновидности, в зависимости от характера скульптурной модели.
58.	Какой американский скульптор использовал в своем творческом методе зеркальную мозаику?
59.	Какие виды стилизации присутствуют в творческом методе швейцарского скульптора Альберто Джакометти?
60.	Какой английский скульптор применял в создании своих произведений принцип модульности из металлического прута?
61.	Какой тип стилизации использовал в своем творчестве российский скульптор Михаил Дронов?
62.	Какие типы стилизации использует скульптор Леонтий Усов?
63.	Какие виды стилизации объема применял в своем творчестве Генри Мур?
64.	Материалы, применяемые для исполнения объемных композиций дизайнерами.
65.	Какие виды керамических материалов могут использоваться в пластике малых форм?

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
6	Зачет (по накопительному рейтингу)	«зачтено»	55 – 100 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
		«не зачтено»	0 – 54 баллов в соответствии с накопительным рейтингом

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Матросова И. Г.	Академическая скульптура и пластическое моделирование: материалы и технологии	учебное пособие	2024	«IPR SMART»
2.	Башкатов И. А.	Скульптура и лепка	учебно-методическое пособие	2023	«IPR SMART»
3.	Василик Е. С.	Академическая скульптура	электронное учебно-методическое пособие	2020	Репозиторий ТГУ
4.	Курбатова Т. К.	Скульптура	учебно-методическое пособие по практическим занятиям	2022	«IPR SMART»
5.	Чаговец Т. П.	Словарь терминов по изобразительному искусству. Живопись. Графика. Скульптура	-	2024	ЭБС «Лань»
6.	Катунин Г. П.	Основы мультимедийных технологий	-	2023	ЭБС «Лань»
7.	Королева С. В.	3D-проектирование и анимация в дизайне. Часть 1	учебно-методическое пособие	20223	ЭБС «Лань»
8.	Королева С. В.	3D-проектирование и анимация в дизайне. Часть 2	учебно-методическое пособие	2024	ЭБС «Лань»
9.	Платонова Н. С.	Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional	учебное пособие	2024	«IPR SMART»
10.	Хохлов П. В.	Информационные технологии (анимация в 3ds Max)	учебно-методическое пособие	2023	«IPR SMART»
11.	Хохлов П. В.	Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max	учебное пособие	2023	«IPR SMART»

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Н. А. Саблина ; под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
2.	Лоцманов Е. В	Мышечная анимация	учебное пособие	2013	ЭБС «Лань»
12.	Рязань : РГРТУ	Настройка и анимация полёта трехмерного персонажа	учебное пособие	2010	«IPR SMART»
3.	Петров А. А	Классическая анимация. Нарисованное движение	учебное пособие	2010	«IPR SMART»
4.	Черокова А.В.	Скульптура и пластическая анатомия	учебно-методическое пособие	2024	статьи из ELIBRARY
13.	Салиш В.В.	Веб-сайты сети интернет в обучении студентов дисциплине "пластическая анатомия"	Современное образование Витебщины. 2022. № 1 (35). С. 22-24.	2022	статьи из ELIBRARY
14.	Парфенов А.С., Храмов А.И.	Использование программ компьютерного моделирования в процессе обучения пластической анатомии студентов художественных специальностей	Личность в пространстве и времени. 2023. № 12. С. 80-87.	2023	статьи из ELIBRARY
5.	Лоллини А.Д.	Инновационные методы и мультимедийная форма обучения в преподавании пластической анатомии	В сборнике: Искусство и педагогика в современном мире (к 65-летию художественно-графического факультета). Материалы международной научно-практической конференции. Витебск, 2024. С. 209-211.	2024	статьи из ELIBRARY

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
6.	Салиш В.В.	Возможности 3d-моделирования при изучении дисциплины «пластическая анатомия	В книге: Молодость. Интеллект. Инициатива. Материалы IX Международной научно-практической конференции студентов и магистрантов. Редколлегия: Е.Я. Аршанский (гл. ред.) [и др.]. Витебск, 2021. С. 452-454.	2024	статьи из ELIBRARY

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842– . – Режим доступа : link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	контракт № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Мастерская академической скульптуры. (У-316)	Станок скульптурный треножный, стеллаж металлический каркасный 125x160x55, парта ученическая, стулья

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	Столы, стулья, компьютеры с выходом в сеть Интернет.