

**Министерство культуры Российской Федерации**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«Всероссийский государственный институт кинематографии имени  
С.А.Герасимова» (ВГИК)**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической,  
научной и воспитательной работе



М. А. Сакварелидзе

« 18 » 10 20 21 г.

**ПРОГРАММА**

**ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**Основы компьютерного монтажа и технологий анимации  
(практический курс).**

Москва – 2021

Программа повышения квалификации: Основы компьютерного монтажа и технологий анимации (практический курс).

Составители \_\_\_\_\_ / Яременко Е.Г.

\_\_\_\_\_ / Соколов С.М.

СОГЛАСОВАНО:

Проректор по техническим вопросам \_\_\_\_\_ / Попеску В.Г.

Декан факультета анимации и мультимедиа \_\_\_\_\_ / Яременко Е.Г.

Начальник методического отдела \_\_\_\_\_ / Атаман В.В.

Руководитель высших курсов

кино и телевидения \_\_\_\_\_ / Зуйков В.С.

1. **Цель программы** – совершенствование практических умений и навыков в области компьютерного монтажа, ознакомление с широким диапазоном анимационных технологий и возможностью применения анимации в современных цифровых программах.

### **Задачи образовательной программы:**

- ознакомление слушателей с основами классической и современной цифровой анимации;
- изучение основных принципов монтажа и создание цифровых эффектов в компьютерных программах;
- формирование профессиональных навыков, обеспечивающих самостоятельное выполнение слушателями анимационных упражнений в различных технологиях;
- знакомство с опытом ведущих мастеров в области прикладной анимации;

## **2. Требования к результатам обучения**

### **Планируемые результаты обучения**

В результате освоения программы слушатель должен:

#### ***знать:***

- способы использования различных анимационных техник в процессе создания анимационных фильмов;
- технологическую последовательность создания анимационных проектов;
- методику компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах;
- технологические особенности традиционных и современных материалов для реализации анимационных проектов.

#### ***уметь:***

- создать целостную концепцию монтажа проекта прикладной анимации с применением современных инструментов;
- связать воедино идею и ее анимационное воплощение с применением цифровых компьютерных технологий;
- пользоваться широким диапазоном средств классической и современной компьютерной анимации с учетом авторской позиции, и трактовки темы;

- использовать разнообразные цифровые технологические приемы в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах.

**Проектируемые результаты обучения:**

Совершенствование знаний и навыков в рамках следующих профессиональных компетенций:

ПК	Способность применять различные техники искусства анимации и анимационные материалы в процессе создания анимационных фильмов с учетом последовательного обновления технико-технологических средств аудиовизуальной индустрии
ПК	Способность использования современных технологий компьютерного монтажа для достижения художественных задач при производстве произведений анимационного искусства

**3. Содержание программы**

**Учебный план**

Программы повышения квалификации

**«Основы компьютерного монтажа и технологий анимации  
(практический курс)»**

**Категория слушателей:** специалисты в области аудиовизуального производства, преподаватели профильных образовательных организаций и специалисты в области анимации.

Образование: высшее, среднее профессиональное.

**Срок обучения** – 36 часов.

**Форма обучения:** очная, очная с применением дистанционных образовательных технологий.

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
1.	Теория и практика монтажа. Специфика работы в компьютерных монтажных программах.	16	8	8

2.	Изучение различных анимационных технологий и методик создания прикладных анимационных проектов.	18	9	9
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>18</b>
	Итоговая аттестация:	<b>2</b>	<b>зачет</b>	

**Учебно-тематический план**  
 программы повышения квалификации  
**«Основы компьютерного монтажа и технологий анимации**  
**(практический курс)»**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
1	2	3	4	5
<b>1.</b>	<b>Теория и практика монтажа. Специфика работы в компьютерных монтажных программах. Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro.</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
1.1.	Монтажные теории и принципы построения в аудиовизуальных произведениях.	4	2	2
1.2.	Изучение методики компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах. Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro.	4	2	2
1.3	Специальные эффекты и их соединение с программами «Захвата движения» (MoCap)	8	4	4
<b>2.</b>	<b>Изучение различных анимационных технологий и методик создания прикладных анимационных проектов.</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>9</b>
2.1.	Использования различных анимационных техник в	6	3	3

	процессе создания анимационных роликов.			
2.2.	Работа по созданию специальных эффектов в рекламной и промышленной анимации.	6	3	3
2.3	Игровая сцена с анимационным движением. Анимационные специальные эффекты и компьютерная графика.	6	3	3

**Учебная программа**  
повышения квалификации  
**«Основы компьютерного монтажа и технологий анимации**  
**(практический курс)»**

**Раздел 1. Теория и практика монтажа.**

**Специфика работы в компьютерных монтажных программах.**  
**(16 час.)**

**Тема 1.1. Монтажные теории и принципы построения в аудиовизуальных произведениях. (4 час.)**

Основные монтажные теории и принципы монтажного повествования в аудиовизуальных произведениях с применением анимационных технологий.

**Тема 1.2. Изучение методики компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах. (4 час.)**

Принципы создания проектов и их монтажа в различных компьютерных программах. Работа со специальными эффектами при создании прикладной, рекламной и промышленной анимации.

**Тема 1.3. Специальные эффекты и их соединение с программами «Захвата движения» (MoCap) (8 час.)**

Овладение принципами создания виртуального персонажа, моделирования виртуального пространства, технологией съемки актера в виртуальном пространстве и методами соединения, отснятого реального и виртуального персонажей. В процессе обучения слушатели получают практические навыки работы по созданию 3-D эффектов, принципов моделирования и корректировке цвета.

**Раздел 2. Изучение различных анимационных технологий и методик создания прикладных анимационных проектов. (18 час.)**

**Тема 2.1 Использование различных анимационных техник в процессе создания анимационных роликов (6 час.)**

Многослойные съемки сцены с несколькими персонажами в различных технологиях. Пространство кадра, время в экранном повествовании. Рассмотрение различных техник анимации.

**Тема 2.2. Работа по созданию специальных эффектов в рекламной и промышленной анимации. (6 час.)**

Знакомство с классическими и современными технологиями в анимационном производстве и применение их в прикладной анимации, рекламных роликах и промышленной анимации.

**Тема 2.3. Игровая сцена с анимационным движением. Анимационные специальные эффекты и компьютерная графика. (6 час.)**

Упражнение на многослойные съемки сцены с несколькими персонажами. Построение пространства кадра и композиции на экране. Практические упражнения. Создание анимационных специальных эффектов.

**Перечень практических занятий**

**Раздел 1. Теория и практика монтажа.**

**Специфика работы в компьютерных монтажных программах. (16 час.)**

Номер темы	Наименование практических занятий
1.1.	Выполнение упражнений по различным принципам построения в соответствии с основными монтажными теориями. Разработка на практике различных вариантов экранного повествования. Анализ ошибок. (4 час.)
1.2.	Изучение принципов создания проектов и их монтажа в различных компьютерных программах. Работа со специальными эффектами при создании прикладной, рекламной и промышленной анимации. Разбор упражнений. (4 час.)
1.3.	Упражнения на пластическое движение. Графические разработки и принципы создания виртуального персонажа, моделирования виртуального пространства. Практическая съемка актера в виртуальном пространстве методами соединения реального и виртуального персонажей.

	Практическая работа по созданию 3-D эффектов, принципов моделирования персонажа. Разбор. (8 час.)
--	---

### Перечень практических работ

#### Раздел 2. Изучение различных анимационных технологий и методик создания прикладных анимационных проектов. (18 час.)

Номер темы	Наименование практических работ
2.1.	Практическое построение сцены с несколькими персонажами в различных технологиях. Моделирование пространства кадра в экранном повествовании. Рассмотрение различных техник прикладной анимации. (6 час.)
2.2.	Работа по созданию специальных эффектов в рекламной и промышленной анимации. Знакомство с классическими и современными технологиями. (6 час.)
2.3.	Упражнение на многослойные съемки сцены с несколькими персонажами. Построение пространства кадра и композиции на экране. Создание анимационных специальных эффектов в компьютерных программах. (6 час.)

#### 4. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
1014	лекция	Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb - системный диск – SSD 254Gb - дата диск – SATA 1Tb

		<p>-графическая карта MSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - МониторLG25UM58-P - НаушникиSennheiserHD215 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DSMax, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)</p>
1015	практические занятия	<p>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HPZ440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQBL2420/T - Клавиатура GeniusKB-220E - Манипулятор мышь HPOptical - Наушники SennheiserHD215 - HDMISwitcherVS-161H <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018(лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров -Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров</p>
1017	практические работы	<p>Компьютеры, компьютерные программы. Плазменная панельLGLEDTV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p>

		<p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память – 32 Gb</li> <li>-системный диск – SSD 254Gb</li> <li>-дата диск – SATA 1Tb</li> <li>-графическая картаMSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5)</li> <li>-операционная система – Windows 10 64Bit</li> <li>- МониторLG25UM58-P</li> <li>- НаушникиSennheiserHD215</li> </ul> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</li> <li>-Autodesk 3DSMax, Maya 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года)</li> <li>- Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro.</li> </ul>
С применением дистанционных образовательных технологий	Лекция, практические занятия	<p>Оборудование для дистанционного обучения в специализированных лабораториях, обеспечивающее проведение занятий с включением показа (фрагментов фильмов, мультимедийных материалов), предоставление слушателям методических материалов, включая видеозаписи лекций.</p> <p>Съемка лекционных и практических занятий.</p>

## 5. Учебно-методическое обеспечение программы

### 5.1. Основная литература:

1. Иван Иванов-Вано «Кадр за кадром» М. 1980
- Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор. Т.1. М., 2007
2. Анатолий Солин и Инна Пшеничная «Как нарисовать мультфильм» Изд. ВГИК. 2010.
3. Светлакова Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст]: учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова;

Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово. КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».

4. Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор Т. 2. М. 2007
5. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст]: учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.
6. Анатолий Петров. Классическая анимация. Изд. ВГИК. М. 1997

## **5.2. Дополнительная литература:**

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., 1972
2. Балаш Б. Становление и сущность нового искусства, М., 1968
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966
4. Выготский Л. Психология искусства. М., 1968
5. Довженко А. Собрание сочинений в 4-х томах. М., 1964
6. Клер Р. Размышления о кино. М., 1958
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974
8. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры. М., 1999
9. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. Сб., М., 1999
10. Листов В. От архитектуры и кино. Сб., М., 1985
11. Лотман Ю. Структура художественного текста. М., 1960
12. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
13. Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1965
14. Ромм М. Монтажная структура фильма. М., 1981
15. Ромм М. Вопросы киномонтажа. М., 1969
16. Ромм М. Лекции о кинорежиссуре. М., 1973
17. Журнал «Цифровое видео».

## **5.3 Список фильмов, рекомендованных к просмотру**

1. Азур и Азмар (Франция, 2006, реж. Мишель Осело)
2. Аватар, США, 2009, реж. Дж. Камерон
3. Аменция (худож. и реж. С. Айнутдинов, 1990)
4. Аниматрица (США, реж. Братья Вачовские, 2001)
5. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)
6. Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)
7. Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)

8. **Бемби-2**, США, 2006
9. **Бог** (Россия, реж. К. Бронзит, 2004)
10. **Ветер** (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)
11. **Ветер** (Венгрия, реж. Варга Чабо, 1988)
12. **Вороньё** (1961, Швейцария, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
13. **Время Ибларда** (Iblard Jikan) (Япония, 2007)
14. **Две сестры** (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)
15. **Дневник** (Югославия, 1971, реж. Н. Драгич)
16. **Добро пожаловать** (худож. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)
17. **Дом, который построил Джек** (реж. К. Бронзит, 2002)
18. **Ежик в тумане** (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
19. **Ездоки в бездну** (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгебель)
20. **Жильцы старого дома** (реж. А. Караев, 1990)
21. **Зародыш** (Eggu, Япония, 1992, реж. Ионхиро Кавагучи)
22. **Золотая антилопа** (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм, 1955)
23. **Изначальный танец** (Primordial Dance) (США, реж. Karl Sims, 1991)
24. **Испорченный фильм** (Broken Film) (Япония, реж. Осаму Тезука, 1986)
25. **Как стать человеком?** (худож. В. Ольшванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
26. **Колыбельная** (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
27. **Конек-горбунок** (худ. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
28. **Корова** (худож. и реж. А. Петров, 1989)
29. **Левша** (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
30. **Ляпис** (Lapis) (США, реж. Джон и Джеймс Уитни, 1961)
31. **Мартышко** (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
32. **Мерцающая пустота** (1963, Канада, реж. Норманн Мак-Ларен)
33. **Ночь** (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
34. **Ночь на Лысой Горе** (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
35. **Племянник кукушки** (реж. О. Черкасова, 1992)
36. **Последняя фантазия 7** (Япония, 2008)
37. **Призрак в доспехах** (Япония, 1984)
38. **Ну, погоди!** (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)

39. **Нюркина баня** (реж. О. Черкасова, 1995)
40. **Моя любовь** (реж. Александр Петров, 2008)
41. **Колыбельные мира** (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004-9).
42. **Кирику и колдунья** (реж. М. Осело, Франция, 1998)
43. **Оркестр** (США, 1993, реж. Збигнев Рыбчинский)
44. **Полигон** (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм», 1974)
45. **Празднование** (Festival, 1990, Япония, реж. Иоихиро Кавагучи)
46. **Пробуждение жизни** (США, 2001, реж. Ричард Линклэйтер)
47. **Прогулка** (Walking, Канада, реж. Райан Ларкин)
48. **Путешествие муравья** (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1986)
49. **Рай** (Канада, 1980, реж. Ишу Патель)
50. **Райан** (Канада, 2006)
51. **Рыбка Поньо на утесе** (2009, Япония, реж. Хаяо Миядзаки)
52. **Русалка** (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
53. **Сатимания** (Югославия, 1978, реж. Зденко Гаспарович)
54. **78 оборотов** (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгемель)
55. **Сказочка про козявочку** (реж. Владимир Петкевич, 1985, Екатеринбург)
56. **Скамейка** (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм»)
57. **Сон смешного человека** (худож. и реж. А. Петров)
58. **Соседи** (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)
58. **Старик и море** (худож. и реж. А. Петров, 2000)
60. **Сын Белой Лошади** (1980, реж. Марцелл Янкович, Венгрия)
61. **Сюжет картины** (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгемель)
62. **Танец скелетов** (худож. и реж. У. Дисней, 1929)
63. **Тайные приключения Тома Тамба** (Англия, 1993, реж. Дейв Бортвик)
64. **Танго** (Польша, реж. Збигнев Рыбчинский, 1979)
65. **Текущие сущности** (Liquid Selves) (США, 1992, реж. Karl Sims)
66. **Уличная музыка 1971**, Канада, реж. Райан Ларкин
67. **Унесенные призраками** (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)
68. **Фантазия** (США, реж. Уолт Дисней, 1944)
69. **Фантазия 2000** (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)
70. **Фантасматик** (Швейцария, 1961, реж. Эрнст и Жизель Арнсдорж)

71. **Шабаш** (Sabbat) (Швейцария, 1988, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
72. **Шагающий замок Хоула** (Япония, 2006, реж. Х. Миядзаки)
73. **Янтра** (Yantra) (США, реж. John & James Witney, 1966)

### 5.3. Интернет-источники

- [http:// www.625-net.ru](http://www.625-net.ru)
- <http://www.osp.ru/pcworld/1996/09/138.htm>
- <http://www.digitalvideo.ru/various.htm>
- <http://nle.ixbt.com/>
- <http://videodesign.narod.ru/>
- <http://library.thinkquest.org/C001464/>
- <http://www.yorku.ca/eye/intro.htm>

### 6. Перечень информационных технологий.

#### *Электронные библиотеки:*

1. ЭБС «Айбукс» - контракт № 20-10/1-К/22-18-У  
<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>
2. ЭБС «Лань»-контракт № 80-17-У от 23.05.2017 <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС «Юрайт»-контракт №68-17-У от 23.05.2017 <https://biblio-online.ru/>

### 7. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением об итоговой аттестации по программам дополнительного профессионального образования (утверждено Ученым советом ВГИК от 30.12.2018, протокол № 1, пункты 2.10, 2.11) и проводится в форме зачета на основе двухбалльной системы (зачтено/не зачтено).

Слушатель считается аттестованным, если имеет положительную оценку (зачтено) по основным разделам программы, выносимым на зачет.

#### Оценочные средства

Компетенции	Результаты освоения Программы	Темы
Способность применять различные техники искусства анимации и анимационные материалы в процессе создания анимационных фильмов с	<b>Знает:</b> - способы использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов; - технологию проведения подготовительного процесса при создании анимационных сцен и	Темы: 1.1.  Темы: 1.1.,1.2.

<p>учетом последовательного обновления технико-технологических средств аудиовизуальной индустрии</p>	<p>эпизодов мультфильма и методику сбора подготовительного материала; - технологические особенности традиционных и современных материалов; - наиболее распространенные методы одушевления анимационных персонажей и движущихся элементов окружающей среды (волны, облака, огонь и т.д.) графическими и живописными методами.</p>	<p>Темы: 1.1., 1.3.  Темы: 1.3.</p>
<p>Способность использования современных технологий мультдвижения для достижения художественных задач при производстве произведений анимационного искусства</p>	<p><b>Умеет:</b> - создать целостную концепцию, связать воедино идею и ее анимационное воплощение, свести к минимуму элемент случайности в выполнении работы; - изображать персонаж во взаимосвязи с фоновой средой, освещением и с учетом его стилистических и графических особенностей; - использовать разнообразные технологические приемы в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме.</p>	<p>Темы: 1.3.  Темы: 1.2., 2.1.  Темы: 2.2., 2.3.</p>

### Критерии оценки полученных знаний, умений

Индикаторы освоения Программы	Уровень освоения Программы	
	не зачтено	зачтено
<p><b>Знает:</b> - способы использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов; (Тема: 1.1.)</p>	<p><i>Не знает или имеет слабое представление о способах использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов;</i></p>	<p><i>Знает способы использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов;</i></p>
<p><b>Знает:</b> - технологию проведения подготовительного процесса при создании анимационных сцен и эпизодов мультфильма и методику сбора подготовительного материала; (Темы: 1.1., 1.2.)</p>	<p><i>Не знает или имеет слабое представление о технологии проведения подготовительного процесса при создании анимационных сцен и эпизодов мультфильма и методику сбора подготовительного материала</i></p>	<p><i>Знает технологию проведения подготовительного процесса при создании анимационных сцен и эпизодов мультфильма и методику сбора подготовительного материала;</i></p>
<p><b>Знает:</b> - технологические особенности</p>	<p><i>Не знает или имеет слабое представление о</i></p>	<p><i>Знает технологические особенности</i></p>

традиционных и современных материалов; (Темы: 1.1., 1.3.)	<i>технологических особенностях традиционных и современных материалов;</i>	<i>традиционных и современных материалов;</i>
<b>Знает:</b> - наиболее распространенные методы одушевления анимационных персонажей и движущихся элементов окружающей среды (волны, облака, огонь и т.д.) графическими и живописными методами; (Тема: 1.3.)	<i>Не знает или имеет слабое представление о наиболее распространенных методах одушевления анимационных персонажей и движущихся элементов окружающей среды (волны, облака, огонь и т.д.) графическими и живописными методами;</i>	<i>Знает наиболее распространенные методы одушевления анимационных персонажей и движущихся элементов окружающей среды (волны, облака, огонь и т.д.) графическими и живописными методами;</i>
<b>Умеет:</b> - создать целостную концепцию, связать воедино идею и ее анимационное воплощение, свести к минимуму элемент случайности в выполнении работы; (Тема: 1.3.)	<i>Не умеет создать целостную концепцию, связать воедино идею и ее анимационное воплощение, свести к минимуму элемент случайности в выполнении работы;</i>	<i>Умеет создать целостную концепцию, связать воедино идею и ее анимационное воплощение, свести к минимуму элемент случайности в выполнении работы;</i>
<b>Умеет:</b> - изображать персонаж во взаимосвязи с фоновой средой, освещением и с учетом его стилистических и графических особенностей; (Тема 1.2., 2.1.)	<i>Не умеет изобразить персонаж во взаимосвязи с фоновой средой, освещением и с учетом его стилистических и графических особенностей;</i>	<i>Умеет изобразить персонаж во взаимосвязи с фоновой средой, освещением и с учетом его стилистических и графических особенностей;</i>
<b>Умеет:</b> - использовать разнообразные технологические приемы в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме. (Тема: 2.2., 2.3.)	<i>Не умеет использовать разнообразные технологические приемы в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме.</i>	<i>Умеет использовать разнообразные технологические приемы в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме.</i>

### Оцениваемые компоненты аттестации и диапазон баллов оценивания компонентов компетенций

Оцениваемые компоненты аттестации	Баллы	
	не зачтено	зачтено
Посещаемость занятий	6 и более 6 час. – 0	менее 6 час. – 10
Лекционные и практические занятия	1 - 14	15 – 24
Практические работы	15 - 35	36 – 66

## 8. Составители программы:

**С.М. Соколов**, художник, режиссер, Засл деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК.

**Е.Г. Ярёмко**, режиссёр, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК.

## 9. Преподаватели, реализующие программу:

№ п/п	Ф.И.О., должность, звание преподавателя	Номера реализуемых разделов, тем
1.	Яременко Е.Г., режиссер, художник, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК	Тема 1.1. (4 часа)
2.	Соколов С.М., художник, режиссер, засл. деятель искусств, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК	Тема 2.1. (6 часов) Тема 2.3. (3 часа)
5.	Дабижа Н.Б., режиссер, художник, Засл. деятель искусств, доцент кафедры анимационного фильма	Тема 2. 2 (3 часа)
6.	Ветюков А.В., доцент кафедры анимации и компьютерной графики	Тема 1.3. (4 часа) Тема 2. 2. (3 часа) Итоговая аттестация 2 часа.
7.	Южалов В.В. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 1.3. (4 часа) Тема 2.3. (3 часа)
8.	Гусарова А.А. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 1.2. (2 часа)
9.	Ерофеева В.С. педагог кафедры анимации и компьютерной графики.	Тема 1.2. (2 часа)

Составители программы:

\_\_\_\_\_ С.М. Соколов  
подпись

\_\_\_\_\_ Е.Г. Ярёмко  
подпись