

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный университет
кинематографии
имени С.А. Герасимова» (ВГИК)



УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебно-методической,
научной и воспитательной работе**

М.А. Сакварелидзе

М.А. Сакварелидзе

« *08* » *ноября* 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«АНИМАЦИЯ (МУЛЬТДВИЖЕНИЕ)»

Специальность:	55.09.01 Режиссура аудиовизуальных искусств
Вид:	Режиссура мультимедиа
Уровень высшего образования:	Подготовка кадров высшей квалификации
Квалификация выпускника:	Режиссер аудиовизуальных искусств высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе
Форма обучения:	Очная
Нормативный срок обучения	2 года

Название дисциплины (модуля) **«АНИМАЦИЯ (МУЛЬТДВИЖЕНИЕ)»**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО подготовки кадров высшей квалификации по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», утвержденного приказом Министерства образования и науки 22 марта 2016 г. N 274.

Руководитель: С.М. Соколов профессор ВГИК, заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики, руководитель мастерской.

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на объединенном заседании кафедры анимации и компьютерной графики и кафедры режиссуры анимационного фильма

Протокол № 9/А от «7» июня 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	с.4
1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	с.4
1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	с.4
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).....	с.4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.5
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.5
2.2. Содержание разделов дисциплин.....	с.6
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.6
2.2.2. Тематический план курс.....	с.6
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.7
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.10
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.10
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.10
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.10
3.3. Самостоятельная работа обучающихся.....	с.12
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.12
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.12
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	с.12
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.14

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель данной дисциплины - изучение классических анимационных технологий и принципов анимации.

Задачи дисциплины:

- подготовка ассистентов-стажеров, вооруженных знанием законов анимационного движения, умеющих выполнять анимационные сцены с учетом знаний различных анимационных технологий и методик одушевления персонажей.
- освоение и профессиональное использование традиционных техник анимационного кино для достижения высоких творческих результатов.

Особое внимание уделяется изучению средств художественной выразительности в работе над анимационным персонажем и его движением. В процессе обучения ассистент-стажер приобретает необходимые знания и мастерство для творческой работы в составе съемочной группы и самостоятельно.

Процесс обучения по дисциплине предусматривает:

- овладение спецификой искусства анимации;
- выполнение практических заданий по основным принципам анимации и законам мультдвижения;
- самостоятельную работу по освоению мультдвижения персонажа.

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Анимация (мультдвижение)» относится к разделу ОПОП по выбору, её изучение осуществляется на 1 курсе семестрах. Освоение дисциплины имеет большое значение в подготовке ассистентов-стажеров, обеспечивая их способностью применять анимационные технологии и принципы анимации в творческой профессиональной деятельности. Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 академических часов. Одна зачетная единица эквивалентна 36 академическим часам (при продолжительности академического часа 45 минут) или 27 астрономическим часам при недельной нагрузке 54 академических часа.

Дисциплина «Анимация (мультдвижение)» тесно связана с дисциплинами: «Современное аудиовизуальное искусство», «Создание мультимедийных произведений».

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

ПК-11 способностью уметь работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств;

ПК-12 готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества;

ПК-14 способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование.

Планируемые результаты обучения	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций		
	знать	уметь	владеть
Содержание компетенции			
ПК-11 способность уметь работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.	Формы аудиовизуальных искусств.	работать в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.	Навыками работы в соответствующих видах и формах аудиовизуальных искусств.
ПК-12 готовность	Современные	Использовать в	Способами работы

использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	с современными разработками в области аудиовизуального искусства.
ПК-14 способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование.	Технологии современного производства аудиовизуальных продуктов.	Использовать в работе современные приемы и оборудование.	Современными приемами работы в области производства аудиовизуальных продуктов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины <u>3</u> зачетных единиц, <u>108</u> часов									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по курсам							
		1	2						
Практический блок:	40	40							
Практические и семинарские занятия		40							
Самостоятельная работа:	32	68							
Практический блок:		68							
Контроль		3аО							
Всего часов	108	108							

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

3 зачетных единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом - экзамен.

2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				Самост. работа
			лек.	практ.		контр оль	
I курс							
Раздел I.							
1	Введение.. Типаж персонажа в анимационном фильме. Биомеханика движения. Типология движения. Взаимосвязь движения и характера персонажа.	12		4			8
2	Законы анимации. Анализ и синтез движения. Жесты и характер персонажа.	12		4			8
3	Работа с компоновками. Композиция кадра.	12		4			6
Раздел II.							
4	Экспозиционные листы	10		4			6
5	Одушевление характера.	10		4			6
6	Походка персонажа. Характерные походки. Движение под действием внешних сил.	10		4			6
7	Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода.	10		4			6
8	Специальные приёмы в анимации персонажей. Панорама и движение.	12		4			8
Раздел III							
9	Комбинированное движение персонажа.	10		4			6
10	Игровые сцены с анимационным движением	12		4			8
	Зачет с оценкой						
Итого:				40			68
Всего:		108					

2.2.3. Содержание дисциплины

Код компетенции (й)	Наименование разделов и тем дисциплины	Краткое содержание разделов и тем
ПК-11	Типология движения. Типаж персонажа в анимационном фильме. Взаимосвязь движения и характера персонажа.	Типы движений, импульс к которым находится вне движущегося объекта. - Механика движения. - Психология движения. - Драматургия движения. - Режиссура движения. Разработка типажа. Работа аниматора с типажом.
ПК-12	Анализ и синтез движения. Пространство времени.	Темп и ритм в анимационном движении. Расчёт по времени протяженности движения. Пространство кадра, время в экранном повествовании.
	Жесты и характер персонажа. Символические жесты.	Работа над символическими жестами в анимации: - приветствие - прощание - одобрение - отрицание и т.д.
	Одушевление характера. Мимика, эмоции, реплики. Характерные жесты.	В работе над одушевлением персонажа создаются выразительные образы, взаимоотношение характеров персонажей их пластический рисунок и темпо-ритм каждой сцены.
ПК-14	Экспозиционные листы.	Значение экспозиционных листов. Экспозиционные листы дают мультипликатору ориентиры, визуальное представление о длительности каждого момента движения, изображенного в серии рисунков.
	Игровые сцены с анимационным движением Логика и эстетика движения персонажа. Итоговая работа.	Работа над выразительными жестами персонажей. Зарисовка отдельных жестов. Поиск выразительных поз персонажа. Биомеханика движения. Типология движения. Взаимосвязь движения и характера персонажа.

Тема 1. Введение.

Типаж персонажа в анимационном фильме. Биомеханика движения.

Взаимосвязь движения и характера персонажа. Что такое движение в анимации. Движение как смена состояний, начиная от простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа. Изучение основных форм движения и их источников. Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения в кинематографе особенности рисованного движения.

Прямолинейное и равномерное перемещение предмета на плоскости. Криволинейное и неравномерное перемещение. Смена физических состояний.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.

Тема 2. Типология движения. Движения видимые и невидимые.

Импульс внутри движущегося объекта.

Импульс, который находится вне движущегося объекта. Типы движений:

- Механика движения.
- Психология движения.
- Драматургия движения.
- Режиссура движения.

Взаимосвязь движения персонажа и окружающего пространства.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12, ПК-14.

Тема 3. Анализ и синтез движения.

Что собой представляет процесс киносъемки. Главное отличие анимации от других видов кино.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.

Тема 4. Жесты и характер персонажа. Выбор компоновки. Композиция кадра.

Разработка характера персонажа. Работа аниматора с типажом.

Ознакомление студентов с работой фазовщика и разделением труда в анимации: черновая фазовка, прорисовка.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-11.

Тема 5. Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода.

Принципы механического одушевления предметной среды.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-12.

Тема 6. Пространство времени.

Темп игры аниматора и темп игры персонажа. Расчет по времени протяженности движения.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.

Тема 7. Экспозиционные листы.

Значение экспозиционных листов. Экспозиционные листы дают мультипликатору ориентиры, визуальное представление о длительности каждого момента движения, изображенного в серии рисунков.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.

Тема 8. Задуманная произвольность.

Индивидуальные черты в поведении анимационного героя. «Иррациональные» детали поведения. «Достоверность в подробностях». Реакция персонажа.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.

Тема 9. Законы анимации: деформация.

Разбор примеров:

- ✓ прыжок лягушки;
- ✓ бег зайца;
- ✓ бокс;
- ✓ эластичность персонажа.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-12.

Тема 10. Жест в анимации.

Выполнение заданий на анимацию жестов персонажей.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-11.

Тема 11. Одушевление характера.

Рассмотрение различных типов темпераментов героев: флегматик, сангвиник, холерик. Практические упражнения на ситуации, в которых проявляются характеры героев.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12, ПК-14.

Тема 12. Логика и эстетика движения персонажа.

Предмет исследования в анимации - эстетика движения. Аниматор - это художник и актер. Реакция персонажа. Упражнения перед зеркалом: мимика, пластика героев. Статика персонажа. «Живая» статика. Выразительная статика как акцент.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12, ПК-14.

Тема 13. Выбор компоновок и красота движения.

Складки и одежда персонажа. Движение волос персонажа. Выразительность взгляда персонажа.

В данной теме раскрыта следующая компетенция: ПК-14.

Тема 14. Походка персонажа. Характерные походки.

Рассмотрение различных типов походок. Выполнение упражнений «походка персонажа».

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12.

Тема 15. Мимика персонажа. Реплики и артикуляция.

Работа аниматора перед зеркалом. Запись артикуляции в экспозиционных листах. Тайминг артикуляции.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-14.

Тема 16. Специальные приёмы: Панорама.

Рассмотрение ситуации, когда герой на протяжении сцены остаётся в кадре, а декорации, интерьер, улица города, или пейзаж движутся мимо него, ему навстречу.

Панорамы по направлению движения: горизонтальные, вертикальные, диагональные, круговые, кривые и смешанные.

Многослойные съемки с использованием компьютерных программ. Съемка в одной сцене нескольких программ, движущихся по разным шкалам с разными делениями, т.е. с разной скоростью. Расчет скорости в соответствии с перспективным удалением.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12, ПК-14.

Тема 17. Крупность плана.

Рассмотрение планов: крупный, средний, общий. Возможность и ситуации использования различных планов.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12.

Тема 18. Тотальная рисованная анимация.

Знакомство студентов с «тотальной» анимацией. Показ фрагментов анимационных фильмов с использованием этого приема.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-12, ПК-14.

Тема 19. Биомеханика четвероногих.

Рассмотрение движения животного, как систему из двух двуногих. В ходьбе четвероногих на каждой компоновке основного положения сочетаются положения двуногих персонажей.

Цикл ходьбы:

- медведя,
- слона.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-12, ПК-14.

Тема 20. Специальные приёмы: Цикл.

В анимационном движении часто используется повтор движения (цикл). Запись цикла движения персонажа как повторная запись номеров рисунков.

Примеры работы с циклом. Выполнение упражнений.

В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-11, ПК-12, ПК-14.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- практическое применение современных компьютерных технологий при выполнении анимационных сцен;

При выполнении практических заданий по анимации сцен и мультдвижению персонажей ассистенты-стажеры используют для реализации своего творческого замысла компьютерные технологии и специальные программы. Аудитории компьютерных технологий и компьютерной графики оснащены соответствующим программным обеспечением. Аудитории для практических занятий по мультдвижению оборудованы компьютерами с соответствующим программным обеспечением для покадровой съемки.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль

Текущий контроль знаний по дисциплине заключается в просмотрах сцен, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий с последующим обсуждением, развернутом анализе сцен.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Целью промежуточной аттестации является оценка качества освоения ассистентами-стажерами данной дисциплины в течение всего периода ее изучения. К главной задаче промежуточной аттестации относится повышение мотивации ассистентов-стажеров к регулярной учебной работе, самостоятельной работе, углублению знаний, дифференциации итоговой оценки знаний.

Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине заключается в просмотрах сцен, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий и их оценкой.

Критерии оценки сцены

Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готовой сцены.
Качество изобразительного ряда готовой сцены. Наличие грамотно заполненных экспозиционных листов.	Есть замечания по качеству готовой сцены. Есть замечания к заполнению экспозиционных листов.	Несоответствие требованиям к выполнению сцены. В экспозиционных листах допущены ошибки.	
Грамотное использование новейших технических средств экранной	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		

выразительности.			
Высокое качество технического выполнения творческой работы.	Приемлемое качество технического выполнения творческой работы.	Низкое качество технического выполнения творческой работы.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

Компоненты контроля

Планируемые уровни сформированности компетенции у выпускников:

	Уровни сформированности компетенции	Содержательное описание уровня	Основные признаки уровня
1	2	3	4
1	Пороговый уровень	способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> • определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития; • организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта; • перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение; • знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы • применяет образовательные и информационные технологии на практике.
2	Продвинутый уровень (относительно порогового уровня)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии	<ul style="list-style-type: none"> • анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта • анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;
3	Высокий уровень (Максимально возможная)	-способен приобретать с большой степенью	<ul style="list-style-type: none"> • высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении

	выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	самостоятельности новые знания, творческий опыт; -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	новых знаний и творческого опыта; • дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.
--	--	--	---

3.3. Самостоятельная работа ассистентов-стажеров

Самостоятельная работа подразумевает выполнение коротких анимационных сцен и тестов с анимационным движением по пройденным темам.

В рамках самостоятельной работы анимационные тесты выполняются в различных технологиях по согласованию с руководителем курса. Ассистенты-стажеры также выполняют следующие самостоятельные задания:

- съемка, сборка анимационных сцен;
- разыгрывание сцен;
- изготовление и съемка проб анимационного движения.

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

4.1. Основная литература:

1. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009.
2. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.: ВГИК, 2005.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. В 2-х томах. М., Красная площадь, 2008.

4.2. Дополнительная литература:

1. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л., Искусство, 1968 (2-е изд. – 1994).
2. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
3. Сазонов А.П. Персонаж рисованных фильмов. М.: ВГИК, 1959.
4. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор. (В 2 тт.) -М.: Гаятри, 2007.
5. Асенин С. В. Волшебники экрана». М. Искусство. 1974 г.
6. Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своём искусстве. М., Искусство, 1980.
7. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
8. Кривуля Н. Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М., Аметист, 2006.
9. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма /О природе гротеска и метафоры/. М. ВГИК, 1986.
10. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М., ВГИК, 1960.
11. Смолянов Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке, М., ВГИК, 1984.
12. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2.М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Электронные библиотеки:

ЭБС «Юрайт» договор №4888/185-21-У от 19.11.2021г. https://biblio-online.ru/
ЭБС «Лань» договор № Э596/01-10.21 193-21-У от 25.11.2021г. договор №933/01-10.21 192-21-У от 25.11.2021г. https://e.lanbook.com/
ЭБС «Айсбукс» контракт №25-03/21К/186-21-У от 19.11.20-21г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
1015	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe CC 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров - Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров 	1 8 8 8 8 7 1
1021	<ul style="list-style-type: none"> - Станок для съёмки компьютерной перекладки - Компьютер для съёмки - Компьютерный монитор - Видеокамера Sony - Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV - Тележка для камеры Sachtler DollyDV75 - Кабель FireWire <p><u>Программное обеспечение</u></p> <p>STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации</p> <p>Номера лицензий: 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p>	4 4 4 4 3 1 4 5

2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2	
3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0	
4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0	
5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6	
<u>Освещение и оборудование для съёмок:</u>	
-Fluo Lyte 110 Dmx	24
-Fluo Lyte 330 Dmx	3
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	6
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	3
-GRIP HEAD - D200B	6
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	1
-Затемнение окон	
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	2
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	15

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, ассистент-стажер использует анимационные технологии в реализации собственного замысла по созданию анимационных сцен и тестов. Ассистент-стажер самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Готовясь к экзамену по пройденному курсу дисциплины «Анимация (мультдвижение)» ассистент-стажер самостоятельно выполняет творческое задание (сцену).