

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе

*М. А. Сакварелидзе*  
М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Направление подготовки, 54.05.03 «ГРАФИКА»  
специальность**

**Специализация «Художник анимации и компьютерной  
графики»**

**Форма обучения очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»


Автор: Н.Г.Кривуля, профессор кафедры анимации и компьютерной графики

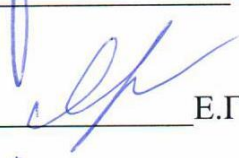
Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры  
Анимации и компьютерной графики  
(название кафедры)

Протокол № 22/1 от « 18 » 05 20 18 г.

Заведующий кафедрой  В.Н.Зуйков

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман  
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко  
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой  В.М. Шипулина  
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета  
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова  
(ВГИК), 20 18

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
  - 2.2.1. Структура дисциплины
  - 2.2.2. Тематический план курс
  - 2.2.3. Содержание дисциплины
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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

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

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель** дисциплины «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» - формирование системных знаний в области технологий анимации, их выразительных и образных возможностей; получение представлений о развитии технологий анимации, знакомство с творчеством выдающихся мастеров мировой анимации; получение навыков практического применения анимационных технологий при создании произведения анимации. Полученные студентами знания по технологиям анимации могут применять на практике во время занятия по изобразительному решению фильма, по мультдвижению, а так же в профессиональной деятельности.

**Задачи** дисциплины «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»:

- Изучить основные технологии анимации и их эволюцию, сформировать художественное мышление и, как результат, приобрести знания и навыки, необходимых для творческой работы;
- Сформировать представление о процессе создания анимационного произведения, являющегося специфической формой отражения объективной действительности;
- Дать глубокие теоретические знания и сформулировать практические навыки;
- Привить умение применять те или иные технологии создания аудиовизуального продукта;
- Познакомить учащихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства
- Дать представления о современных и инновационных формах и направлениях в аудиовизуальном искусстве, новых его арт-практиках.

Развиваемое на занятиях по технологии анимации творческое мышление, система эстетических взглядов, методики анализа экранных произведений, знания анимационных технологий и форм производства - все это помогает в овладении профессиональными навыками. Программа рассчитана на один семестровый срок обучения.

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

*Дисциплина «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» изучается на 9 семестре  
Общее количество академических часов - 72 (54 астрономических), 3  
зачетных единицы. Форма промежуточной аттестации-зачет с оценкой в 9  
семестре.*

Развитие технологий анимации связано, прежде всего, с изменением образного мышления и поисками новых форм изображения и обобщения материала, а техника лишь создает условия для дальнейшего освоения языка анимации.

Дисциплина «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» тесно связана с

такими дисциплинами как «История отечественного кино», «История зарубежного кино», «История и теория анимации», «Основы изобразительного мультдвижения», «Мастерство художника анимации и компьютерной графики», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе их освоения. При этом все положения дисциплины «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными дисциплинами в системе профессионального образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки создания произведений аудиовизуальной культуры, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

### **1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплин**

#### Общекультурные компетенции:

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);
- готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

#### ***Выпускник программы специалитета должен обладать общепрофессиональными компетенциями ОПК:***

- способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления (ОПК-1);
- способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения (ОПК-2);
- способностью к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий (ОПК-4);
- способностью на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы (ОПК-5);

***Выпускник, освоивший программу специалитета, должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими виду (видам) профессиональной деятельности, на который (которые) ориентирована программа специалитета ПК:***

*художественно-творческая деятельность:*

- способностью к осмыслению процесса развития материальной культуры и изобразительного искусства в историческом контексте и в связи с общим развитием гуманитарных знаний, с религиозными, философскими, эстетическими идеями конкретных исторических периодов (ПК-3);
- способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта (ПК-4);
- способностью использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры, знанием истории создания и художественных особенностей выдающихся произведений мировой и отечественной архитектуры, живописи, графики, скульптуры, процессов формирования и развития основных течений в области искусства (ПК-7);

*научно-исследовательская деятельность:*

- владением основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией (ПК-8);
- владением основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика (ПК-9);
- способностью критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости профиль своей профессиональной деятельности (ПК-12);

***Выпускник, освоивший программу специалитета, должен обладать профессионально-специализированными компетенциями, соответствующими специализации программы специалитета:***

- свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств (ПСК-135);
- способностью профессионально применять художественные

материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики (ПСК-137);

- способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мультипликационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве (ПСК-139);
- способностью применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения (ПСК-140);
- способностью анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства (ПСК-141);
- способностью использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии (ПСК-145);
- способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики (ПСК-146);
- способностью использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке (ПСК-147);

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

#### Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины <u>2</u> зач. ед. 72 час.									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам							
		9							
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>	<b>36</b>	<b>36</b>							
Теоретический блок:									
Лекции	36	36							
Практический блок:									
Практические и семинарские занятия									
Лабораторные работы (лабораторный практикум)									
Индивидуальная работа									
<b>Самостоятельная работа:</b>									
Теоретический блок:									
Работа с									

информационными источниками									
Практический блок:	36	36							
Контрольная работа									
Курсовая работа									
Создание проект, эссе, реферата и др.									
<b>Формы текущего контроля успеваемости</b>									
<b>Форма промежуточной аттестации</b>		ЗаО							
<b>Всего часов</b>	<b>72</b>	<b>72</b>							

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1 Структура дисциплины

Дисциплина «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» изучается на 9 семестре. Общее количество академических часов - 72 (54 астрономических), 3 зачетных единицы. Форма промежуточной аттестации-зачет с оценкой в 9 семестре.

### 2.2.2. Тематический план курса

Семестр	Название разделов дисциплины	Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий			
			Аудиторные занятия, в том числе			
			Лекции	Практические	лабораторные	Самостоятельная работа
1	Введение	2	2			
2	Тема 1 Специфика анимационных технологий. Принципы их классификации	14	7	7		
3	Тема 2 Двухмерные технологии.	13	6	7		
4	Тема 3 Трехмерные технологии.	13	6	7		
5	Тема 4 Синтетические технологии.	13	6	7		
6	Тема 5 Цифровые технологии.	15	7	8		
7	Промежуточная аттестация	ЗаО				
	Итого по дисциплине: Часов Зач.единиц	72	36	36		

### 2.2.3. Содержание дисциплины

Курс «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» включает лекции по теории и практике технологий анимации, просмотры, которые происходят



параллельно с лекционными занятиями, и практические занятия. Во время лекций рассматриваются основные виды анимационных технологий. Материал лекций закрепляется в процессе выполнения практических заданий. Лекции и дополнительные объяснения сопровождаются демонстрацией наглядных методических пособий, иллюстративным материалом, таблицами и экранными произведениями.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

## Тема 1. СПЕЦИФИКА АНИМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. ПРИНЦИПЫ ИХ КЛАССИФИКАЦИИ.

Особенности анимационных технологий, их изменение в связи с развитием технических возможностей кинематографа. Виды и типы технологий. Принятые в мировой практике принципы классификации анимационных технологий.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

## Тема 2. ДВУХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Особенности двухмерных технологий. Эволюция двухмерных технологий в связи с развитием кинопроизводства, появлением новых материалов. Изменение экранного образа в зависимости от применения различных видов двухмерных технологий. Развитие авторских двухмерных технологий. Изменение выразительных возможностей анимационного фильма в зависимости от смены художественных материалов при работе в двухмерных технологиях.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

## Тема 3. ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Особенности трехмерных технологий. Эволюция трехмерных технологий в связи с развитием кинопроизводства и появлением новых материалов. Изменение экранного образа в зависимости от применения различных видов трехмерных технологий. Своеобразие авторской работы в области 3-D анимации. Изменение выразительных возможностей анимационного фильма в зависимости от смены художественных материалов при работе в трехмерных технологиях.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

## Тема 4. СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Особенности синтетических технологий. Принципы формирования синтеза и его влияние на структуру экранного образа, образно-выразительные возможности при создании экранного произведения. Пути развития синтетических технологий в связи с развитием кинопроизводства и появлением новых технологий. Роль авторского начала в создании синтетических технологий.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

## Тема 5. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Особенности цифровых технологий. Принципы их классификации. Эволюция цифровых технологий в связи с развитием кинопроизводства, появлением новых технических средств, цифровой аппаратуры и способов создания, хранения и передачи цифровой информации. Изменение экранного образа в зависимости от применения различных видов цифровых технологий. Возможности реализации авторского потенциала при использовании цифровых технологий. Изменение выразительных возможностей анимационного фильма в зависимости от смены или совмещения различных видов цифровых технологий.

### 2. Практический блок

Примерные темы для выполнения практических заданий – серия экранных этюдов, выполненных с использованием отдельных видов анимационных технологий. Все экранные этюды собираются в единый визуальный блок. Он сопровождается соответствующим музыкальным рядом, подобранным самостоятельно или по согласованию с преподавателем, но обязательно согласующимся по темпо-ритму со снятыми экранными работами. Продолжительность каждого экранного этюда не должна быть менее 10-20 сек. Общий блок не должен быть менее 1,5 минут. Экранный блок сопровождается титрами, указывающими ФИО студента название дисциплины, в рамках которой он выполнен, ФИО преподавателя, ФИО мастера, руководителя мастерской, курс и год. Работы представляются в цифровом формате AVI или DVD. Работа по созданию проектов предполагает умение пользоваться и работать в программах графического пакета ADOBE, Adobe Premier, Adobe After Effect и др. Для выполнения экранных работ предлагается студентам использовать базовое циклическое движение – танец, походка, бег и снимать его с учетом специфики выбранных технологий.

Рекомендуется начинать работу с рисованных технологий, позволяющих понять специфику анимационного движения.

Предлагаемые темы для создания экранных этюдов должны основываться на циклических движениях: походки, бег, танцевальные номера.

## Тема 2. ДВУХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Этюды должны быть созданы с использованием рисованных технологий с применением таких графических материалов как графитный карандаш, цветные карандаши, тушь, маркеры, сепия, сангина, пастель, мел, уголь. Вторую часть темы составляют экранные этюды, созданные с использованием живописных материалов – акварель, масляные или акриловые краски.

Третьей частью темы являются экранные этюды, созданные с использованием сыпучих материалов – песок, черный кофе, чай, цветные соли и т.д.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

### Тема 3. ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Этюды должны быть созданы с использованием реальных предметов, представляя предметную анимацию, с применением кукольных образов на основе проволоочной или шарнирной конструкции, а также этюды по пикселизации.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

### Тема 4. СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Этюды создаются с применением перекладки. Демонстрируется умение работать на ярусах, использовать различные материалы для создания перекладок. Понятие плоской, полуобъемной, пластилиновой перекладки закрепляется в экранном этюде.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

### Тема 5. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Выполнение работ с применением цифровых программ, создание синтетического изображения, обработка изображения, тайпографика и инфографика.

*Формируемые компетенции: ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147*

Содержание самостоятельной работы студента:

Полученные на теоретических и практических занятиях знания закрепляются и развиваются в процессе самостоятельной работы студентов, связанной с выполнением серий рисунков для анатомического альбома, анализа рисунков мастеров и изучением дополнительной литературы. Задача кафедры организовать и направить эту работу (создать условия для занятий,

осуществить методическое руководство и т.д.).

Задания для самостоятельной работы соответствуют темам аудиторных и являются их продолжением и развитием. Самостоятельная работа проходит под непосредственным руководством преподавателя. Индивидуальная работа перекликается с практической аудиторной и самостоятельной работой студентов и содержит задания, отличающиеся большей свободой для студента. Индивидуальные занятия периодически контролируются по итогам.

#### 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

Реализация компетентного подхода предусматривает применение активных и интерактивных (инновационных) форм проведения занятий, развивающих у обучающихся навыки командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерские качества с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Вид занятий, количество часов				Активные и интерактивные формы обучения (описание)
		лекции	практические	лабораторные	Индивидуальные	
Раздел I						
Тема 1	Специфика анимационных технологий. Принципы их классификации	2				лекция-визуализация
Тема 2	Двухмерные технологии.	2	12			мультимедиа лекция
Тема 3	Трехмерные технологии.	2	8			лекция-визуализация
Тема 4	Синтетические технологии.	2	4			лекция-визуализация
Тема 5	Цифровые технологии.	2	2			лекция-визуализация
	Итого	20	26			

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

#### 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине «АНИМАЦИОННЫЕ

ТЕХНОЛОГИИ» осуществляется на каждой лекции с помощью вопросов на понимание материала лекционного курса и при выполнении практических заданий в мультипликационных павильонах.

Осуществляется в ходе учебного процесса и консультаций студентов, по результатам выполнения практических заданий, упражнений и учебных работ в рамках практических занятий и как самостоятельная работа:

Исполнение элементарных упражнений по технологиям, хронометраж от 5-10 секунд.

### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Итоговая аттестация в виде зачета состоит из двух частей:

1. Устный ответ по теоретическому курсу дисциплины.
2. Показ учебной работы.

В билеты включается наиболее значимый учебный материал по курсу дисциплины. Количество вопросов и заданий в билете не должно превышать двух.

При компоновке каждого билета вопросы, включенные в него, должны отражать различные разделы курса. Комплект билетов может корректироваться исходя из особенностей образовательной программы и учебно-методического комплекта, по которому проводилось обучение.

Зачет проводится в устной форме путем подготовки ответов на два вопроса, представленных в билете или в форме итогового теста.

Неотъемлемой частью для итогового контроля является наличие анатомической папки с графическими работами по темам пройденных занятий.

#### Технологическая карта дисциплины

Технологическая карта используется при организации учебного процесса на основе модульно-рейтинговой системы.

Форма контроля	Минимальное количество баллов для аттестации	Максимальное количество баллов для аттестации
Присутствие на лекциях	15	25
Активное участие в занятиях	5	15
Практическое выполнение экранных заданий по выбору	25	46
Устное выступление на занятии (сообщение по теме)	5	14
	50	100

**Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине**

№ п.п.	<b>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</b>	
1.	<i>ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147</i>	
2.	<b>Этапы формирования компетенций</b>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практическая работа - обсуждения тем.	<i>ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147</i>
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка самостоятельных заданий по темам.	<i>ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147</i>
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение самостоятельного задания.	<i>ОК-1, ОК-7, ОПК-1, РПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135, ПСК-137, ПСК-139, ПСК-140, ПСК-141, ПСК-145, ПСК-146, ПСК-147</i>
3.	<b>Показатели оценивания компетенций</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на занятиях; - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение самостоятельных заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения самостоятельных заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- степень готовности к участию в творческом занятии; - успешное выполнение творческих заданий.

4.	<b>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</b>	
	Этап 1: Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении заданий; - самостоятельные задания выполнены своевременно.
	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить творческое задание по пройденной теме.
	Этап 3: Проверка усвоения материала	- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - самостоятельные задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <b>-ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ</b>

### **Шкалы оценивания результатов обучения**

#### **• Оценивание результатов обсуждения**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу.

Оценка **«хорошо»** - студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

#### **• Оценивание выполненных творческих (практических) заданий**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного

материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности при выполнении практического задания или при ответах на теоретические вопросы.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать, отсутствие выполненного практического задания.

- **Оценивание результатов экзамена**

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения упражнений. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень и качество его реализации.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения упражнений. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений и иных заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

**Экзаменационные вопросы по курсу «Анимационные технологии»:**



1. Своеобразие анимационной образности.
2. Условность анимационного изображения.
3. Виды анимации.
4. Особенности двухмерных технологий.
5. Виды двухмерных технологий.
6. Изменение экранного образа в зависимости от применения различных видов двухмерных технологий.
7. Авторские двухмерные технологии.
8. Особенности трехмерных технологий.
9. Изменение экранного образа в зависимости от применения различных видов трехмерных технологий.
10. Особенности авторской работы в области 3-D анимации.
11. Виды трехмерных технологий.
12. Особенности синтетических технологий.
13. Основные виды и формы синтеза.
14. Синтетические технологии в связи с развитием кинопроизводства и появлением новых технологий.
15. Роль авторского начала в создании синтетических технологий.
16. Особенности цифровых технологий.
17. Принципы классификации цифровых технологий.
18. Возможности реализации авторского потенциала при использовании цифровых технологий.
19. Изменение выразительных возможностей анимационного фильма в зависимости от смены или совмещения различных видов цифровых технологий.

### **3.3. Самостоятельная работа студентов**

Самостоятельная работа студентов заключается в выполнении упражнений, закрепляющих полученные знания.

### **3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:  
в печатной форме увеличенным шрифтом,  
в форме электронного документа,  
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:  
в печатной форме,

в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно **Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

**Технологии активизации речевой деятельности:** обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

**Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование.** Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

**Технологии индивидуализации обучения:** обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

**Технологии визуализации:** обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

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

***Основная литература:***

1. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
2. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
3. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
4. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
5. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и
6. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
7. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.

### ***Дополнительная литература:***

1. Аниматографические записки. Выпуск 1. М. "Пилот" 1991.
2. Аниматограф, фантомика. Сборник статей. Киев. Издательство первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов "Крок 89" 1989
3. Анимационное кино между съездами (1986–1990)// Сб. Союза кинематографистов СССР. — М.: «Б.и.» 1990. — 23 с.
4. Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 21-23 мая 2008 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2008. —360 с.
5. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 25-27 апреля 2005 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2005. —152 с.
6. Анимация как феномен культуры: Материалы второй международной научно-практической конференции. 26-28 апреля 2006 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2006. — 232 с.
7. **Арнольди Э.** Жизнь и сказки Уолта Диснея. — Л.:Искусство,1968. — 211 с.
8. **Асенин С.** Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. — М.: Искусство, 1974. — 289 с.

9. **Асенин С.** Иржи Трнка — мир кинокуклы. — М.: Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды и киноискусства, 1982. — 76 с.
10. **Асенин С.** Йон Попеску-Гопо: рисованный человек и реальный мир. — М. Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. — 127 с.
11. **Асенин С.** Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. — М.: Искусство, 1986. — 288 с.
12. **Асенин С.** Фантастический киномир Карла Земана. — М.: Искусство, 1979. — 129 с.
13. **Асенин С.** Уолт Дисней: Тайны рисованного мира. — М.: Искусство, 1995 — 347 с.
14. **Бабиченко Д.** Искусство мультипликации. — М.: Искусство, 1964. — 114 с.
15. **Бартон К.** Как снимают мультфильмы — М.: Искусство, 1971. — 84 с.
16. **Боярский И.Я.** Литературные коллажи — М., 1998. — 350 с.
17. **Василькова А. Н.** Душа и тело куклы: Природа условности куклы в искусстве XX века: театр, кино, телевидение. — М.: Аниграф, 2003. — 208 с.
18. **Венжер Н.** Мультфильм вчера, сегодня и всегда. — М.: в/о «Союзинформкино», 1979. — 28 с.
19. **Волков А.А.** Художники советского мультфильма — М.: Сов. художник, 1978. — 128 с.
20. **Волков А.** Искусство мультипликации//Советское кино, 70-е годы: Основные тенденции развития. — М.: Искусство, 1984. — С.255-277.
21. **Волков А.** Мультипликация//Кино: Политика и литература (30-е годы). — М.: Материк, 1995. — С.110- 122.
22. **Волков А.** Мультипликационный фильм. — М.: Знание, 1974.
23. **Гамбург Е.А.** Тайны рисованного мира. — М.: Сов. художник, 1966. — 120 с.
24. **Гинзбург С.** Кинематография дореволюционной России. — М.:Искусство,1963. — 406 с.
25. **Гинзбург С.** Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. — М.: Искусство, 1957.— 286 с.
26. **Иванов-Вано И.П.** Очерки истории развития мультипликации (до второй мировой войны). —М.: ВГИК, 1967. — 55 с.
27. **Иванов-Вано И.П.** Кадр за кадром — М.: Искусство, 1980 — 240 с.
28. **Каранович А.** Мои друзья — куклы. — М.: Искусство, 1971. — 175 с.
29. Кино и время. Советская мультипликация. Приложение № 1 к бюллетеню Госфильмофонда «Кино и Время» — М.: Госфильмофонд, 1966.
30. **Константинович В.С.** Вселенная мультфильма : в 2 ч. / В.С. Константинович. — Омск : Весть, 1999-2006

31. **Кривуля Н.** Лабиринты анимации: Исследование основных тенденций российской анимации второй половины XX века. — М.: Издательский дом «Грааль», 2002. — 296 с.
32. **Кривуля Н.** Ожившие тени волшебного фонаря. — Краснодар: Аметист, 2006. — 504 с.
33. **Кривуля Н.** В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). — М.: Аметист, 2007 - 620 с.
34. **Кривуля Н.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий - М.: ВГИК. 2009, - 495 с.
35. **Курчевский В.** Детское мультипликационное кино. — М.: ВГИК, 1988.
36. **Курчевский В.** Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). — М.: ВГИК, 1986. — 69 с.
37. **Лотман Ю.** О языке мультипликационных фильмов// Об искусстве. — СПб.: «Искусство-СПб», 1998. — С. 671-674.
38. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. — М.: Искусство, 1972. — 192с.
39. Мудрость вымысла. — М.: Искусство, 1983.
40. Мультипликационный фильм. — М.: Кинофотоиздат, 1936.
41. Мультипликация, аниматограф, фантоматика...(сб. статей) — Киев: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989. — 150 с.
42. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие — М.:Едиториал УРСС , 2005. — 488 с.
43. Наши мультфильмы. М.: WAM, издательская программа «Интерроса» (2006).
44. **Норштейн Ю.** Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2005. — 254 с.
45. **Орлов А.** Аниматограф и его анима. Психологические аспекты экранных технологий. — М.: Импэто, 1995. — 384 с.
46. **Орлов А.** Виртуальный мир. — М.: Гео, 1998. — 336 с.
47. Проблемы синтеза в художественной культуре. — М.: Наука, 1985.
48. **Птушко А.** Мультипликация фильма. — М.-Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1931. — 64 с.
49. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино. — М.: Совинформкино, 1983.
50. **Сазонов А.П.** Персонажи рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — 29 с
51. **Смолянов Г.** Кукольный персонаж на съёмочной площадке. — М.:ВГИК, 1984. — 47 с.
52. **Смолянов Г. Г.** Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. — М.: ВГИК, 2005. — 112 с.
53. Сотворение фильма. — М.: ВТПО Киноцентр, 1990.
54. **Хитрук Ф.** Профессия — аниматор. В 2-х томах. — М.: Гаятри, 2007.
55. **Уайтекер Г., Халас Дж.** Тайминг в анимации —М.:Магазин искусств, 2001. — 142 с.

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

### **а) информационные технологии, программное обеспечение**

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSCB WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ).

### **б) информационно-справочные системы**

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

При чтении курса лекций используется компьютерная техника для демонстрации презентационных мультимедийных материалов, видео-материалов и/или других электронных изданий (чтение лекций с использованием слайд-презентаций, видео- материалов).

Используемые информационные технологии:

1. Использование слайд-презентаций при прочтении лекционного материала
2. Использование слайд-презентаций при проведении практических занятий
3. Использование мультимедийных материалов при прочтении лекционного материала

4. Использование видео- материалов при проведении практических занятий
5. Сбор, хранение, систематизация и выдача учебной и научной информации  
сбор, хранение, систематизация и выдача учебной и научной информации

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
	<b>Конфигурация системного блока:</b>	12
	- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b> -Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	12
1015	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
	- Системный блок HP Z440 №:	8
	41012400000086	
	41012400000087	
	41012400000088	
	41012400000089	
	41012400000090	
	41012400000091	
	41012400000092	
	41012400000093	
	- Монитор BENQ BL2420/T	8
	- Клавиатура Genius KB-220E	8
	- Манипулятор мышь HP Optical	8
	- Наушники Sennheiser HD215	7
	- HDMI Switcher VS-161H	1
	<b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b>	

	<b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров <b>-Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров <b>-Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров <b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров <b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
<b>1017</b>	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)  - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. <b>Конфигурация системного блока:</b> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit  - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215  <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> <b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров <b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	1   12   12 12

## 7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При подготовке к занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке.

На занятиях приветствуется активное участие при создании экранных этюдов, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

1. Проработать конспект лекций;



2. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную в данной РПД.;

3. Проработать вопросы занятия и дополнительно просмотреть экранные работы мастеров, выполненные в соответствующей технологии;

4. Выполнить домашнее задание;

5. Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно прорабатывать практические задания.

При подготовке и выполнению практической работ первым и наиболее важным шагом является внимательное изучение тех аспектов, которые могут возникнуть в ходе выполнения работы. Составление съемочного графика с учетом последовательной, логически и творчески продуманной смены экранных работ, выполненных в различных технологиях. Подбора соответствующего циклического движения, создания качественного исходного мультипликата, который возможно использовать при работе в той или иной выбранной технологии.

Методические указания по выполнению теоретических по дисциплине «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» разработаны в соответствие с требованиями Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования в Российской Федерации к обязательному минимуму содержания и уровню подготовки специалиста – режиссер анимационного фильма.

Требования к организации подготовки к экзамену те же, что и при занятиях в течение семестра, но соблюдаться они должны более строго. Вначале следует просмотреть весь материал по сдаваемой дисциплине, отметить для себя трудные вопросы. Обязательно в них разобраться. В заключение еще раз целесообразно повторить основные положения, используя при этом опорные конспекты лекций.

Систематическая подготовка к занятиям в течение семестра позволит использовать время экзаменационной сессии для систематизации знаний.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением теоретического материала или при решении задач у студента возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах студент должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения. За консультацией следует обращаться и в случае, если возникнут сомнения в правильности ответов на вопросы самопроверки.