

**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

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО МУЛЬТДВИЖЕНИЯ»**

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

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

Авторы: А.Я.Зайцев, старший преподаватель, А.А. Штыхин, старший преподаватель.

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

Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой  С.М.Соколов
(Ф.И.О. подпись)

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

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

Основная цель дисциплины «Основы изобразительного мультдвижения» - изучение классической анимации в различных техниках.

Задачи дисциплины:

- ✓ подготовка высокопрофессиональных художников анимационного кино, вооруженных знанием законов мультипликационного движения и умеющих выполнять анимационные сцены с учетом знаний классической анимации.
- ✓ освоение и профессиональное использование студентами традиционных техник и новых компьютерных технологий для достижения высоких творческих результатов.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы изобразительного мультдвижения» относится к базовой части основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 1, 2, 3, 4 курсах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: рисунок, теория компьютерной графики, пластическая анатомия.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

1. Мастерство художника анимации и компьютерной графики.
2. Компьютерная графика.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетные единицы, 540 академических (405 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации – зачет 3, 5 семестры. Зачет с оценкой - 4, 6, 7, 8 семестры.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

- способность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-7);
- способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления (ОПК-1);

- способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики (ПСК-108);
- способность 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-109);
- способность владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой (ПСК-115);
- способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики (ПСК-118).

В результате изучения дисциплины студент должен

Знать:

- анализ и синтез движения в рисованной анимации;
- отличительные признаки рисованного анимационного кино;
- покадровую съемку, её принцип и возможности;
- принцип работы с экспозиционными листами;
- анимационное производство.

Уметь:

- эффективно сотрудничать со сценаристом, оператором, звукорежиссером, и художниками, приобрести опыт и умение работы с актерами;
- выполнять анимацию сцен;
- владеть методами одушевления, рассчитывать движение (тайминг);
- выполнять сложные сцены в технике рисованной анимации.

Иметь представление:

- о современных изобразительных средствах и возможностях создания рисованной анимации.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов								
	Все го	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	328	36	38	45	38	45	53	43	30
Аудиторные занятия всего	328	36	38	45	38	45	53	43	30
Практический блок:	277	36	30	36	30	36	45	34	30

Практические занятия		277	36	30	36	30	36	45	34	30
Индивидуальная работа		57	-	8	9	8	9	8	9	6
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		206	-	34	27	34	27	55	29	-
Выполнение творческого задания		206	-	34	27	34	27	55	29	-
Вид промежуточной аттестации – экзамен			-	-	За	За О	За	За О	За О	За О
ИТОГО:	часов	540	36	72	72	72	72	108	72	36
Общая трудоемкость	зач. ед.	15	1	2	2	2	2	3	2	1

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетные единицы, 540 академических (405 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации – зачет 3, 5 семестры. Зачет с оценкой - 4, 6, 7, 8 семестры.

2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
1	Введение. Анатомия движения.	5		2	1	2
2	Типология движения. Движения видимые и невидимые.	16		9	1	6
3	Анализ и синтез движения.	16		9	1	6
4	Работа художника-аниматора. Выбор компоновок. Композиция кадра.	16		9	1	6
5	Принципы анимации.	16		9	1	6
6	Законы анимации: деформация. Волнообразные формы движения «Кораблик на волне».	16		9	1	6
7	Анимация удара. Маятник и цепочка.	16		9	1	6
8	Работа с экспозиционными листами	16		9	1	6
9	Понимание перспективы и конструкции персонажа.	16		9	1	6
10	Поворачивание мультперсонажа вокруг себя по	16		9	1	6

	фазам.					
11	Поднятие тяжести персонажем.	16		9	1	6
12	Логика и эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации.	16		9	1	6
13	Походка персонажа. Характерные походки.	16		9	1	6
14	Разработка жеста в рисованной анимации. Логика и эстетика движения персонажа.	22		9	1	12
15	Символические жесты. Акцентирующие жесты.	16		9	1	6
16	Движение под действием внешних сил.	16		9	1	6
17	Одушевление характера.	16		9	1	6
18	Мимика персонажа. Реплики и артикуляция.	22		9	1	12
19	Бросок. Аплодисменты.	16		9	1	6
20	Специальные приёмы: Панорама.	16		9	1	6
21	Биомеханика для четвероногих.	16		9	1	6
22	Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода.	16		9	1	6
23	Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым	16		9	1	6
24	Тотальная рисованная анимация.	16		9	1	6
25	Музыка и нарисованное движение.	16		9	1	6
26	Создание сцен в различных анимационных техниках.	22		9	1	12
27	Сотрудничество с художником-прорисовщиком и художником-фазовщиком.	16		9	1	6
28	Анимация животных.	16		9	1	6
29	Специальные приемы: панорама	16		9	1	6
30	Специальные приёмы: Цикл.	16		9	1	6
31	Выполнение творческого задания	53		14	27	12
	Промежуточная аттестация					
	ИТОГО	540		277	57	206

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение.

Анатомия движения. 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. Просмотр фрагментов из анимационных фильмов с нормальной скоростью, затем покадровым способом. 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.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 2. Типология движения. Движения видимые и невидимые.

Типы движений, импульс к которым находится вне движущегося объекта.

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

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 3. Анализ и синтез движения.

Что собой представляет процесс киносъемки. Главное отличие анимации от других видов кино. Зоотроп У.Хорнера. Диск фенакистископа. Праксиноскоп Э.Рейно.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 4. Работа художника-аниматора. Выбор компоновок. Композиция кадра.

Ознакомление студентов с работой художника-аниматора, художника - фазовщика и разделением труда в рисованной анимации: черновая фазовка, прорисовка. Выбор компоновок с точки зрения выразительности кадра. Работа режиссера и аниматора.

Художник по персонажам (мультипликация) — художник, создающий уникальный образ героя мультфильма, осуществляющий его последующую

разработку и сопровождение на производстве мультипликационного фильма. Это включает этапы:

- поиск («нахождение») образа героя — режиссёрский (предподготовительный) период;
- разработка персонажа (подготовительный период);
- сопровождение на производстве (производственный период).

Художник по персонажам должен уметь рисовать, пользоваться трехмерной графикой, кукольной мультипликацией. Эта профессия довольно кропотливая, поэтому у художника должна быть масса терпения, чтобы закончить образ персонажа.

Художник-фазовщик — профессия художника в области мультипликации, связанная с созданием промежуточных фаз движения героя мультфильма между компоновками. Художник-фазовщик при создании фаз должен учитывать характер движения, заданный художником-мультипликатором в ключевых кадрах (компоновках). Фазовка подразделяется на черновую и чистовую.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 5 Принципы анимации

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 6. Законы анимации: деформация.

Разбор примеров:

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

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 7. Анимация удара. Маятник и цепочка.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 8. Экспозиционные листы.

Значение экспозиционных листов. Ознакомление студентов с работой над экспозиционными листами. Эксполисты дают мультипликатору ориентиры, визуальное представление о длительности каждого момента движения, изображенного в серии рисунков.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 9. Понимание перспективы и конструкции персонажа.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 10. Поворачивание мультперсонажа вокруг себя по фазам.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 11. Поднятие тяжести персонажем.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 12. Логика и эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации.

Предмет исследования работы и художника и режиссера в анимации - это эстетика движения. Аниматор - это актер. Предмет игры для аниматора - реакция персонажа. Упражнения перед зеркалом: мимика, пластика героев. Повторение на бумаге. Статика персонажа. «Живая» статика. Выразительная статика как акцент. Складки. Движения волос персонажа. Мигание глаз персонажа. «Спидлайны».

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 13. Походка персонажа. Характерные походки.

Рассмотрение различных типов походок: перевалку, на цыпочках, стремительная, хромая. Выполнение упражнений «походка персонажа».

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 14. Разработка жеста в рисованной анимации. Логика и эстетика движения персонажа.

Выполнение заданий на анимацию жестов персонажей.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 15. Символические жесты. Акцентирующие жесты.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 16. Движение под действием внешних сил.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 17. Одушевление характера.

Рассмотрение различных типов темпераментов героев: флегматик, сангвиник, холерик. Практические упражнения на разыгрывание ситуаций, в которых проявляются характеры героев. Индивидуальные черты в поведении анимационного героя. «Иррациональные» детали поведения. «Достоверность в подробностях». Запоздавшая реакция персонажа.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 18. Мимика персонажа. Реплики и артикуляция.

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

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 19. Бросок. Аплодисменты.

Выполнение заданий на бросок персонажем предметов различной тяжести. Особенности изображения аплодисментов. Аплодисменты в «массовке».

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 20. Специальные приёмы: Панорама.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 21. Биомеханика для четвероногих.

Рассмотрение ч е т в е р о н о г о (животного) как систему из двух двуногих. В ходьбе четвероногих на каждой компоновке основного положения сочетаются положения двуногих персонажей.

Цикл ходьбы:

- ✓ медведя,
- ✓ слона;
- ✓ верблюда;
- ✓ лошади.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 22. Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 23. Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 24. Тотальная рисованная анимация.

Тотальная рисованная анимация — визуальный приём в рисованной анимации, заключающийся в том, что по ходу сцены изменяются рисунки не только персонажей, но и заднего плана. Этот довольно затратный приём позволяет передать любые движения воображаемой камеры, через которую смотрит зритель. В некоторых случаях часть слоёв не требуется изменять, а достаточно двигать или вращать (например, небо). Отдельную сложность представляет размещение персонажей в кадре, поскольку при движении камеры точки пространства перемещаются в кадре по сложным законам. Поэтому на этапе раскадровки персонажей для получения правдоподобного их размещения, ракурса и масштаба требуется раскадрованный задний план, либо персонажи не должны перемещаться по кадру, либо должны рисоваться вместе с задним планом, либо не должны касаться поверхности.

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

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 25. Музыка и нарисованное движение.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 26. Создание сцен в различных анимационных техниках.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 27. Сотрудничество с художником-прорисовщиком и художником-фазовщиком.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 28. Анимация животных и птиц.

Полет гуся, анимация различных животных.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 29. 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.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Тема 30. Специальные приёмы: Цикл.

В рисованном движении при необходимости повторить действие достаточно часто использование **ц и к л а**. Как и другие случаи записи в экспозиционные листы, запись цикла показана простым примером повторной записи номеров рисунков.

Примеры работы с циклом. Выполнение упражнений.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

Практические задания (по два длительных задания на каждый семестр и блиц задание на каждом занятии).

1-е задание. Выполнение упражнения «маятник» и «мячик» в двух сценах.

2-е задание. Создание серии сцен (4-6), объединенных общей темой. Запись сцен в экспозиционных листах.

1-е задание. Создание сцены с участием двух персонажей. Запись сцены в экспозиционных листах.

2-е задание. Создание серии заданий на артикуляцию и выразительные жесты персонажа.

Блиц задания (на 30 мин.) на каждом занятии выполняются в виде набросков движения персонажа в контексте темы занятия.

Итоговое задание, способное выявить знания, умения и навыки студента, полученные за время обучения по предмету «Анимация (мультидвижение)» на выбор:

1. Создание собственного рисованного анимационного фильма на свободную тему с обязательными элементами актерской игры персонажей и использованием пройденных приемов классической рисованной анимации.
2. Небольшой анимационный фильм, выполненный в технике «чернового» мультипликата на тему: «Сказочное превращение».

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов анимации и выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

Также при обучении по данной программе используются следующие интерактивные формы проведения практических и лабораторных занятий:

- выполнение творческих проектов,
- мастер-класс.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118	
2.	<i>Этапы формирования компетенций</i>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем.	ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание сцен.	ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118
3.	<i>Показатели оценивания компетенций</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций); - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков	- правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения;

	практического использования знаний	- участие в обсуждении выполнения практических заданий.
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия - успешное выполнение творческих заданий
4.	Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации	
	Этап 1: Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> - посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.
	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить практическое задание.
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> - творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ; - представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <p>-ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ</p>

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОК-7	Обсуждения Творческое (практическое) задание

		Зачет с оценкой
2	ОПК-1	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
3	ПСК-108	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
4	ПСК-109	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
5	ПСК-115	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
6	ПСК-118	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Основы изобразительного мультдвижения» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет с оценкой.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера анимационного фильма.

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является формирование практических навыков работы над созданием сцены.

В ходе занятий студент должен получить представление и навыки работы над анимацией сцены, изучить работу художника-аниматора, одушевляющего персонажа.

Основными видами творческой работы является создание анимационной сцены (фрагмента).

Блиц задания (на 30 мин.) на каждом занятии выполняются в виде набросков движения персонажа в контексте темы занятия.

Практические задания (по два длительных задания на каждый семестр и блиц задание на каждом занятии).

1-е задание. Выполнение упражнения «маятник» и «мячик» в двух сценах.

2-е задание. Создание серии сцен (4-6), объединенных общей темой. Запись сцен в экспозиционных листах.

1-е задание. Создание сцены с участием двух персонажей. Запись сцены в экспозиционных листах.

2-е задание. Создание серии заданий на артикуляцию и выразительные жесты персонажа.

Зачет с оценкой

Проходит в форме защиты практической работы (итогового задания).

Итоговое задание, способное выявить знания, умения и навыки студента, полученные за время обучения по предмету «Основы изобразительного мультдвижения» на выбор:

1. Создание собственного рисованного анимационного фильма на свободную тему с обязательными элементами актерской игры персонажей и использованием пройденных приемов классической рисованной анимации.

2. Небольшой анимационный фильм, выполненный в технике «чернового» мультипликата на выбранную студентом тему.

Формирование компетенций: ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118.

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. 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. 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.

Примерный перечень вопросов и заданий для текущего контроля и промежуточной аттестации.

Примеры тем для обсуждений:

1. Традиционная анимация разных стран и народов.
2. Сравнительный анализ анимации разных стран.
3. Ранняя советская анимация (И. П. Иванов-Вано, Дзига Вертов, М. Цехановский, Н. Ходатаев, А. Птушко, В. Старевич, А. Алексеев, Б. Дежкин).
4. Американская анимация до Диснея.
5. "Анимация от Диснея": история, технология и эстетика.
6. 12 принципов диснеевской анимации как ядро классической анимации.
Влияние диснеевской анимации на мировые анимационные традиции.
7. Советская анимация под влиянием Диснея.
8. Авторская анимация в мире после Диснея: диалектический отход.
9. Персонажи и сюжет.
10. Визуализация сюжета. Актерское исполнение и анимация.
11. Актерские приемы: сопереживание, воодушевление, движение, ясность, простота, объект внимания, предшествующий момент.
12. Скелетная анимация персонажей.
13. Анимация ритмичного движения и танца.
14. Анимация животных. Способы передвижения четвероногих животных.
15. Особенности движения пресмыкающихся, динозавров, насекомых.
16. Антропоморфная анимация. Анимация предметов, деформация персонажей. Степень реалистичности анимации.
17. Принципы расчета времени в анимации.
18. Методы расчета времени в анимации.

Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).

1. Диалог персонажей
2. Походка.
3. Анимация стихий
4. Анимация четвероногих.
5. Анимация полета птицы

Задание для экзамена

1. Анимация персонажа под музыку.
2. Игровая анимация персонажа. Монолог.
3. Игровая анимация персонажа. Диалог.
4. Реплика персонажа.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине заключается в просмотрах сцен, созданных студентами 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 выразительности.	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		
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	Пропуски занятий по неуважительной

		причине.	ой 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;	<ul style="list-style-type: none"> • анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта • анализирует, сравнивает и подбирает для практики

		-умеет использовать современные образовательные и информационные технологии	необходимые образовательные и информационные технологии;
3	Высокий уровень (Максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> • высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта; • дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.

3.3. Самостоятельная работа студентов

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. Студенты также выполняют следующие самостоятельные задания:

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

3.4. 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

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

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.

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.

Фильмография:

Бабка Ежка и другие. (реж.В.Угаров, «Союзмультфильм», 2003)
Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)

Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)
 Возвращение блудного попугая. (реж. А.Давыдов «Союзмультфильм», 1987)
 Волшебная флейта (реж.В.Угаров, «Кристмас-филмз», 1997)
 Волшебная кисточка (реж.В.Угаров, «Кристмас-филмз», 1997)
 Геракл у Адмета (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1986)
 Дафна (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1990)
 Ежик в тумане (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
 Ездоки в бездну (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгебель)
 Жил-был пес (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1982)
 Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм», 1955)
 И мама меня простит. (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1977)
 Иона (реж.В.Угаров, «Кристмас-филмз», 1996)
 Как стать человеком? (худож. В. Олышванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
 Колыбельная (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
 Конек-горбунок (худож. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
 Корова (худож. и реж. А. Петров, 1989)
 Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
 Мартышко (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
 Мореплавание Солнышкина ((реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1980)
 На задней парте (реж.В.Угаров, «Союзмультфильм», 1978)
 Ночь (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
 Ночь на Лысой Горе (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
 Рождение Эраста (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1989)
 Пастух Тумур. (реж.В.Угаров, «Кристмас-филмз», 2001)
 Племянник кукушки (худож. В. Олышванг, реж. О. Черкасова, 1992)
 Полигон ((реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1977)
 Полифем, Акид и Галатея. (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1996)
 Путешествие муравья (реж. Э.Назаров, «Союзмультфильм», 1983)
 Ну, погоди! (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)
 Нимфа Салмака (реж.А.Петров, «Союзмультфильм», 1990)
 Ньюкина баня (худож. и реж. О. Черкасова, 1995)
 Моя любовь (реж. Александр Петров, 2008)
 Полигон (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм, 1974)
 Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм, 1986)
 Русалка (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
 78 оборотов (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгебель)
 Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм)
 Сказ хотанского ковра (реж. Н. Березовая «Пилот» 2012)
 Сон смешного человека (худож. и реж. А. Петров)
 Соседи (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)
 Старик и море (худож. и реж. А. Петров, 2000)

Танец скелетов (худож. и реж. У. Дисней, 1929)
 Унесенные призраками (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)
 Халиф-аист (реж. В. Угаров, «Союзмультфильм», 1981)
 Фантазия (США, реж. Уолт Дисней, 1944)
 Фантазия 2000 (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)

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

5. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео	1 1 1

	файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
1014	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
1015	<p>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</p> <p>- Системный блок HP Z440 №:</p> <p>41012400000086</p> <p>41012400000087</p> <p>41012400000088</p> <p>41012400000089</p> <p>41012400000090</p> <p>41012400000091</p> <p>41012400000092</p> <p>41012400000093</p> <p>- Монитор BENQ BL2420/T</p> <p>- Клавиатура Genius KB-220E</p> <p>- Манипулятор мышь HP Optical</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p>- HDMI Switcher VS-161H</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</p> <p>-Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018</p>	<p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p>

	года)- на 8 компьютеров -The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
1017	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
1021	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</p> <p>- Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819</p> <p>- Компьютерный монитор</p> <p>- Видеокамера Sony</p> <p>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</p> <p>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</p> <p>- Кабель FireWire</p> <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</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>5</p>

unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5	
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>	24
-Fluo Lyte 110 Dmx	3
-Fluo Lyte 330 Dmx	6
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэдрик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	3
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	6
-GRIP HEAD - D200B	1
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	
-Затемнение окон	2
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	15
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Готовясь к зачету по пройденному курсу дисциплины «Основы изобразительного мультдвижения» студент самостоятельно выполняет творческое задание (сцену).