

**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

«АНИМАЦИЯ (МУЛЬТДВИЖЕНИЕ)»

Направление подготовки, специальность **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

Специализация **«Режиссер 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 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация программы специалитета – Режиссер анимации и компьютерной графики


Авторы: А.Я.Зайцев, 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

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины Анимация (мультдвижение)

по направлению подготовки Режиссер анимации и компьютерной графики

на 2019/2020 учебный год

1. В раздел 2.1. «Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы» вносятся следующие изменения:

Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	275	34	38	43	38	43	36	43	
Практический блок:	275	34	30	34	30	34	28	34	
Практические занятия	275	34	30	34	30	34	28	34	
Индивидуальная работа	51		8	9	8	9	8	9	
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	253	2	28	29	34	23	36	101	
Контроль	192	36	6	36	36	6	36	36	
Вид промежуточной аттестации – экзамен	ЗаО Экз	Экз	ЗаО	Экз	Экз	ЗаО	Экз	Экз	
ИТОГО:	часов	720	72	72	108	108	72	108	180
Общая трудоемкость	зач. ед.	20	2	2	3	3	2	3	5

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по 20.05.2020г.

Зав. кафедрой  /С.М.Соколов/

«30» августа 2019г.

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

Основная цель дисциплины «Анимация (мультдвижение)» - изучение классической анимации в различных техниках.

Задачи дисциплины:

- ✓ подготовка высокопрофессиональных режиссеров, 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 «Анимация (мультдвижение)» 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, композиция, технологии анимации, теория и практика компьютерной графики, пластическая анатомия.

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

1. Режиссура анимационного фильма
2. Теория и практика компьютерной графики
3. Изобразительное решение анимационного фильма.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 20 зачетные единицы, 720 академических (540 астрономических) часов. Форма промежуточной аттестации – экзамен 1,2,3,6,7 семестры. Зачет с оценкой - 4, 5 семестры.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

- ❖ **ОПК-5.** Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Индикаторы достижений:

Знает:

ОПК-5.1. технологию создания аудиовизуального произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового аудиовизуального

продукта;

ОПК- 2. художественные и технические средства создания аудиовизуальных произведений;

Умеет:

ОПК-5.3. генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;

ОПК-5.4. использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания аудиовизуального произведения;

Владеет:

ОПК-5.5. владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания аудиовизуального произведения.

❖ **ПКО-1** Способен придумать и точно сформулировать идею анимационного проекта. Аргументировать смысл и способ реализации разработанного режиссёром анимационного проекта.

Индикаторы достижений:

Знает:

ПКО-1.1. современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного кино;

Умеет:

ПКО-1.2. генерировать новые идеи анимационных проектов; реализовывать актуальные идеи в искусстве анимации;

Владеет:

ПКО-1.3. классическими и новейшими инструментами искусства анимации мастерством организации творческого процесса, а также, средствами противостояния своим оппонентам.

❖ **ПКО-3** Способен разработать режиссерский сценарий, установить хронометраж сцен, руководить графической раскадровкой сценария по мизансценам, разработать типажи действующих персонажей и основных эскизов декораций.

Индикаторы достижений:

Знает:

ПКО-3.1. специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма на основе литературного сценария, особенности работы художника-постановщика анимационного кино.

Умеет:

ПКО-3.2. создавать режиссёрскую экспликацию анимационного проекта;

ПКО-3.3. грамотно ставить задачу техническим службам;

ПКО-3.4. применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, сценариев, выбранных для постановки анимационного фильма, совместно с художником-постановщиком и монтажером создавать аниматик будущего фильма;

- ❖ **ПКО-4** Способен создавать совместно с художником-постановщиком, художником-графиком и монтажером изобразительный стиль фильма и с композитором разрабатывать музыкальный сценарий.

Индикаторы достижений:

Знает:

ПКО-4.1. основы мастерства режиссера кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;

Умеет:

ПКО-4.2. осмысливать и анализировать, критически оценивать творческие идеи, а также обосновывать и защищать свою точку зрения, понимать проблему и находить пути ее решения;

Владеет:

ПКО-4.3. художественными и техническими средствами для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции анимационного фильма.

- ❖ **ПКО-6** Способен применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники, в том числе с использованием компьютерных технологий.

Индикаторы достижений:

Знает:

ПКО-6.1. возможности анимационных техник, используемых в работе над анимационным фильмом;

ПКО-6.2. возможности компьютерных технологий для создания анимационного фильма (в том числе 2-D и 3-D анимации);

Умеет:

ПКО-6.3. выбирать приемлемую для воплощения творческого замысла технологию создания анимационного фильма;

ПКО- 6.4. использовать при создании анимационного фильма современные компьютерные технологии;

Владеет:

ПКО-6.5. навыками организации творческого процесса создания анимационного фильма с применением выбранных для реализации творческих целей технологиями.

В результате изучения дисциплины студент должен

Знать:

- анализ и синтез движения в анимации;
- отличительные признаки 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 различных анимационных техниках.

Иметь представление:

- о современных изобразительных средствах и возможностях создания 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								
		Всего	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		720	72	108	108	72	72	108	180	
Аудиторные занятия всего, в том числе:		291	36	40	45	40	45	40	45	
Лекции		36	36							
Практический блок:		240	36	32	36	32	36	32	36	
Практические занятия		240	36	32	36	32	36	32	36	
Семинарские занятия										
Индивидуальная работа		51		8	9	8	9	8	9	
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		285	36	32	27	32	27	32	99	
Выполнение творческого задания		285	36	32	27	32	27	32	99	
Вид промежуточной аттестации –экзамен		144		36	36	ЗаО	ЗаО	36	36	
ИТОГО:	часов	720	72	108	108	72	72	108	180	
Общая трудоемкость	зач. ед.	20	2	3	3	2	2	3	5	

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 20 зачетные единицы, 720 академических (540 астрономических) часов.

2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоем- кость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
1	Введение. Анатомия движения.	17	1	7		9
2	Типология движения. Движения видимые и невидимые.	20	1	7	3	9
3	Анализ и синтез движения.	20	1	7	3	9
4	Работа художника-аниматора. Выбор компоновок. Композиция кадра.	20	1	7	3	9
5	Принципы анимации.	22	3	7	3	9
6	Законы анимации: деформация. Волнообразные формы движения «Кораблик на волне».	20	1	7	3	9
7	Анимация удара. Маятник и цепочка.	20	1	7	3	9
8	Работа с экспозиционными листами	22	3	7	3	9
9	Понимание перспективы и конструкции персонажа.	20	1	7	3	9
10	Поворачивание мультперсонажа вокруг себя по фазам.	19	1	7	2	9
11	Поднятие тяжести персонажем.	19	1	7	2	9
12	Логика и эстетика движения персонажа. Жест в рисованной анимации.	19	1	7	2	9
13	Походка персонажа. Характерные походки.	19	1	7	2	9
14	Разработка жеста в рисованной анимации. Логика и эстетика движения персонажа.	19	1	7	2	9
15	Символические жесты. Акцентирующие жесты.	19	1	7	2	9
16	Движение под действием внешних сил.	20	1	7	3	9
17	Одушевление характера.	20	1	7	3	9
18	Мимика персонажа. Реплики и артикуляция.	20	1	7	3	9
19	Бросок. Аплодисменты.	20	1	7	3	9
20	Специальные приёмы: Панорама.	20	1	7	3	9
21	Биомеханика для четвероногих.	20	1	7	3	9

22	Анимация неодушевленных предметов и стихий: огонь, вода.	20	1	7	3	9
23	Анимация персонажей в разных стилях. Игра видимого персонажа с невидимым	20	1	7	3	9
24	Тотальная рисованная анимация.	20	1	7	3	9
25	Музыка и нарисованное движение.	20	1	7	3	9
26	Создание сцен в различных анимационных техниках.	20	1	7	3	9
27	Сотрудничество с художником-прорисовщиком и художником-фазовщиком.	20	1	7	3	9
28	Анимация животных.	21	2	7	3	9
29	Специальные приемы: панорама	20	1	7	3	9
30	Специальные приёмы: Цикл.	20	1	7	3	9
31	Выполнение творческого задания	15				15
	Экзамен	144				
	ИТОГО	720	36	240	51	285

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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:* ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 5 Принципы анимации

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

№	Принцип	Описание
1	Сжатие и растяжение	Сжатие и растяжение (англ. <i>Squash and stretch</i>) — важнейший принцип, его задачей является создание иллюзии веса и эластичности формы анимируемых объектов. Он может быть применен как к простым объектам (прыгающий мяч), так и к более сложным конструкциям, например мускулатуре человеческого лица. Взятая в крайней точке, сжатая и растянутая в преувеличенной степени фигура может дать выразительный комический эффект. В реалистичной анимации, однако, наиболее важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма. Если длина мяча растянута по вертикали, то ширина (и глубина в трёхмерном изображении) должна соответственно сокращаться горизонтально.
2	Подготовка, или упреждение	Подготовительное действие (англ. <i>anticipation</i>) способствует восприятию движения как более реалистического, так как визуализирует предваряющую его фазу: танцор перед прыжком сгибает колени; игрок в гольф перед ударом делает замах клюшкой, футбольный судья перед свистком набирает в грудь воздух. Этот метод может наполняться не только физическим содержанием: например, взгляд персонажа за пределы экрана может свидетельствовать о том, что ожидается чье-то появление; фокусировка на объекте может говорить о том, что собирается его взять. Особый эффект неожиданности возникает, если упреждающее действие отсутствует. В результате зритель получает ощущение разрядки напряжения, что может добавить в действие комедийный момент. Этот эффект часто обозначается «шутка-сюрприз».
3	Сценичность	Этот принцип сродни постановке в театре или кино. Его целью является привлечение внимания публики и пояснение, что имеет самое большее значение в сцене, что происходит, и что должно произойти. Джонстон и Томас определили его как «абсолютно ясную и безошибочную подачу мысли», независимо от того, заключается ли мысль в действии, личности, выражении или настроении. Такая ясность может быть достигнута различными средствами, такими как размещение символов в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры. Суть этого принципа заключается в поддержании внимания на том, что важно, и избегании излишней детализации.
4	Использование компоновок и прямого фазованного движения	Первые аниматоры просто фазовали движение «прямо вперёд» начиная с первого движения персонажа в сцене, последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения. Второй подход — использование компоновок: сначала создаются ключевые кадры, а затем заполняются интервалы между ними. Прямая фазовка создает более плавную, динамическую иллюзию движения, и лучше подходит для анимации огня, воды и текучих предметов. С другой стороны этим методом трудно сохранять пропорции, а также создавать точные, убедительные позы. Использование компоновок работает лучше для драматических или эмоциональных сцен, где композиция и отношение к окружающей среде имеет большее значение. Часто эти методы комбинируются. Компьютерная анимация устранила проблемы, связанные с сохранением пропорций при «использовании компоновок», однако «фазованное движение» по-прежнему используется для компьютерной анимации из-за преимуществ, которые она приносит в композицию. Использование компьютерных технологий заметно облегчило этот метод, поскольку заполнение пробелов между основными кадрами стало автоматическим. Однако все ещё важно наблюдать и контролировать процесс в соотношении с основными принципами.
5	Сквозное движение (или доводка) и захлест действия	Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным, и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут продолжать движение после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третьей техникой является «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. Эти части могут быть неодушевленными предметами, такими как одежда или антенна автомобиля, или частями тела, например оружие или волосы. В человеческом теле движение как правило начинается с туловища, а конечности и голова повторяют и развивают его вектор. Части тела с большим количеством тканей, таких как большие животы и грудь, или дряблая кожа на собаке, более склонны к самостоятельному движению, чем части тела, обладающие костями. Опять же, преувеличенное использование техники может произвести комический эффект, а более реалистичная анимация должна рассчитывать время точно для получения убедительного результата.
6	Смягчение начала и	Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы

	завершения движения	ускориться и замедлиться. По этой причине, анимация выглядит более реалистичной, если содержит больше рисунков в начале и конце действия, подчёркивающих крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип касается как перемещения персонажей между крайними позами, такими как сидение и стояние, так и к движению неодушевлённых предметов.
7	Дуги	Наиболее естественные движения имеют тенденцию следовать дуговой траектории, и анимация должна придерживаться этого принципа. Это может относиться к конечности, перемещаемой поворотом сустава, или брошенному объекту, движущемуся по параболической траектории. Исключением являются механические движения, обычно следующие по прямой.
8	Дополнительное действие	Добавление вторичных действий к основному действию придает сцене больше жизни, и может помочь поддержать основные действия. Идущий человек одновременно покачивает руками или держит их в карманах, он может говорить или свистеть, или выражать эмоции с помощью мимики. Важным моментом во вторичных действиях является то, что они подчеркивают, а не отвлекают внимание от основного действия. В противном случае эти действия лучше опустить. В случае с мимикой, во время резкого движения они скорее всего будут оставаться незамеченными. В таких случаях лучше включать их в начале и в конце движения, а не во время.
9	Расчёт времени	Расчёт времени относится к числу рисунков или кадров для каждого действия, что влияет на скорость их подачи на плёнку. На чисто физическом уровне, правильный расчёт времени делает объекты более реалистичными. Например, вес объекта решает, как он реагирует на импульс или толчок. Расчёт времени имеет решающее значение для создания настроения персонажа, эмоции и реакции. Он также может быть средством донесения аспектов характера героя.
10	Преувеличение, утрирование	Преувеличение особенно полезно для анимации, так как идеальная имитация реальности может выглядеть статической и скучной в мультфильмах. Уровень преувеличения зависит от того, стремится ли художник выразить реализм или определённый стиль. Классическое понимание утрирования, принятое в «Диснее», подразумевало оставаться верным действительности, но преподнести её в более дикой, экстремальной форме. Другие формы преувеличения могут включать в себя сверхъестественные или сюрреалистические изменения в физических особенностях персонажа, или даже сюжете. Важно использовать определённый уровень ограничения при использовании утрирования; если сцена содержит несколько преувеличений, необходимо сохранять баланс между тем, как эти части соотносятся друг с другом, избегать смущения и путаницы на экране.
11	«Цельный» (профессиональный) рисунок	Принцип цельности означает, что объект изображается с учётом его формы в трёхмерном пространстве и веса. Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы трёхмерного моделирования, анатомии, веса, баланса, света и тени и т. д. Для классического аниматора это включает посещения художественных классов и зарисовки из реальной жизни.
12	Привлекательность	Привлекательность мультипликационного персонажа соответствует тому, что называется актёрской харизмой. Привлекательный персонаж не обязательно является положительным — злодеи и монстры также могут быть привлекательными — важно то, что зритель ощущает реальность и интересность персонажа. Есть несколько приёмов для налаживания отношения между зрителем и персонажем; для симпатичных персонажей симметричные или подчёркнуто детские лица как правило эффективны. Сложные для чтения лица также можно сделать привлекательными через выразительные позы или дизайн персонажей.

Тема 6. Законы анимации: деформация.

Разбор примеров:

- ✓ прыжок лягушки;
- ✓ бег зайца;
- ✓ боксирование;
- ✓ эластичность персонажа.
- ✓ *Формирование компетенций:* ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 7. Анимация удара. Маятник и цепочка.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 8. Экспозиционные листы.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 9. Понимание перспективы и конструкции персонажа.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 10. Поворачивание мультперсонажа вокруг себя по фазам.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 11. Поднятие тяжести персонажем.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 13. Походка персонажа. Характерные походки.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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

Выполнение заданий на анимацию жестов персонажей.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 15. Символические жесты. Акцентирующие жесты.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 16. Движение под действием внешних сил.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 18. Мимика персонажа. Реплики и артикуляция.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 19. Бросок. Аплодисменты.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 20. Специальные приёмы: Панорама.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 25. Музыка и нарисованное движение.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 26. Создание сцен в различных анимационных техниках.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

Тема 28. Анимация животных и птиц.

Полет гуся, анимация различных животных.

Формирование компетенций: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

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: ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция,

Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной 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,

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль

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.	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной	
1.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6	
2.	Этапы формирования компетенций	
	<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.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание сцен.	ОПК-5, ПКО-1, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-6
3.	Показатели оценивания компетенций	
	<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 практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения практических заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- 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	

	<u>Этап 1:</u> 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.
	<u>Этап 2:</u> 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.
	<u>Этап 3:</u> 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>-ЭКЗАМЕН</p>

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОПК-5	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
2	ПКО-1	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
3	ПКО-3	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
4	ПКО-4	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
5	ПКО-6	Обсуждения Творческое (практическое) задание

	Экзамен
--	---------

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

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Анимация (мультдвижение)» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Экзамен.

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).

Экзамен

Проходит в форме защиты практической работы (короткой сцены, фрагмента).

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. Опишите принцип «сжатие и растяжение».
2. Опишите принцип «сквозное движение (или доводка) и захлест действия».
3. Что означает «преувеличение, утрирование» при создании анимационного движения.
4. Принципы 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 причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

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

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)

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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 радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
5. Маэстри Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб. : Питер, 2001. - 327 с.
6. 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.

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

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ДИСЦИПЛИНЫ**

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
1014	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: <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 - Монитор LG25UM58-P 	1 12 12 12

	<p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	
1015	<p>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</p> <p>- Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 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 -Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров -The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	<p>1 8</p> <p>8 8 8 7 1</p>
1017	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb</p>	<p>1</p> <p>12</p>

	-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -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 12
1021	- Станок для съёмки компьютерной перекладки - Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819 - Компьютерный монитор - Видеокамера Sony - Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV - Тележка для камеры Sachtler DollyDV75 - Кабель FireWire <u>Программное обеспечение</u> STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации Номера лицензий: 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 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	4 4 4 4 3 1 4 5

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 – мэджик 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 экзамену по пройденному курсу дисциплины «Анимация (мультдвижение)» студент самостоятельно выполняет творческое задание (сцену).