

**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  
«ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ»**

**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

Автор: Н.Г.Кривуля, профессор кафедры режиссуры анимационного фильма

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

Протокол № 29/1 от « 24 » 06 20 18 г.

Заведующий кафедрой С.М.Соколов

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 Технологии анимации

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
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		34					34		
Практические занятия		34					34		
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		32					32		
Контроль		6					6		
Вид промежуточной аттестации –зачет с оценкой		ЗаО					ЗаО		
ИТОГО:	часов	72					72		
Общая трудоемкость	зач. ед.	2					2		

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. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 20.05.2019г. по 20.05.2020г.

Зав. кафедрой В.Н.Зуйков /В.Н.Зуйков/

«30» августа 2019г.

## **1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.**

### **1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.**

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

#### **Задачи** дисциплины «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ»:

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

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

### **1.2. Место дисциплины в структуре ООП ВО.**

Дисциплина «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ» входит в профессиональный дисциплин ФГОС ВПО по направлению режиссер анимации и компьютерной графики. Курс «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ» на отделении режиссер анимации высших учебных заведений играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов.

Развитие технологий анимации связано, прежде всего, с изменением образного мышления и поисками новых форм изображения и обобщения

материала, а техника лишь создает условия для дальнейшего освоения языка анимации.

Развитие у студентов, будущих режиссеров анимационного фильма, художественного мышления, фантазии, воображения и, как следствие, - вкуса к поиску вариативности технологических решений.

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

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

Наименование категории (группы) обязательных компетенций	Код и наименование обязательных компетенций выпускника	Индикаторы достижения обязательных компетенций
Руководство и организация технологического процесса создания анимационного фильма	<b>ПКО-6</b> Способен применять разнообразные выразительные средства и анимационные техники, в том числе с использованием компьютерных технологий	<i>Знает:</i> <b>ПКО-6.1.</b> возможности анимационных техник, используемых в работе над анимационным фильмом; <b>ПКО-6.2.</b> возможности компьютерных технологий для создания анимационного фильма (в том числе 2-D и 3-D анимации); <i>Умеет:</i> <b>ПКО-6.3.</b> выбирать приемлемую для воплощения творческого замысла технологию создания анимационного фильма; <b>ПКО- 6.4.</b> использовать при создании анимационного фильма современные компьютерные технологии; <i>Владеет:</i> <b>ПКО-6.5.</b> навыками организации творческого процесса создания анимационного фильма с применением выбранных для реализации творческих целей технологиями.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

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

Таблица №1

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины <u>2</u> зач. ед. 72 час.									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>						36			
Теоретический блок:									
Лекции									
Практический блок:						36			
Практические и семинарские занятия									
Лабораторные работы (лабораторный практикум)									
Индивидуальная работа									
<b>Самостоятельная работа:</b>						36			
Теоретический блок:									
Работа с информационными источниками									
Практический блок:									
Контрольная работа									
Курсовая работа									
Создание проект, эссе, реферата и др.									
<b>Формы текущего контроля успеваемости</b>									
<b>Форма промежуточной аттестации</b>						ЗаО			
<b>Всего часов</b>						72			

### 2.2. Содержание разделов дисциплины

#### 2.2.2. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой на 5 семестре.

#### 2.2.2. Тематический план курса

Семес тр	Название разделов дисциплины	Общая трудоемкост ь (в часах)	Виды учебных занятий			
			Аудиторные занятия, в том числе			
			Лекции	Практич еские	лаборат орные	Самос тоят. работа
1	Раздел 1. <b>Работа преподавателем</b>					
	<b>Тема 1 Специфика анимационных технологий. Принципы их классификации</b>	16		8		8
	<b>Тема 2 Двухмерные технологии.</b>	14		7		7
	<b>Тема 3 Трехмерные технологии.</b>	14		7		7
	<b>Тема 4 Синтетические технологии.</b>	14		7		7
	<b>Тема 5 Цифровые технологии.</b>	14		7		7
1	Раздел 2. (промежуточная аттестация зачет с оценкой)					
	<b>Итого по дисциплине: Часов Зач.единиц</b>	<b>72/2</b>		<b>36</b>		<b>36</b>

### 2.2.3. Содержание дисциплины

Курс «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ» включает лекции по теории и практике технологий анимации, просмотры, которые происходит параллельно с лекционными занятиями, и практические занятия. Во время лекций рассматриваются основные виды анимационных технологий. Материал лекций закрепляется в процессе выполнения практических заданий. Лекции и дополнительные объяснения сопровождаются демонстрацией наглядных методических пособий, иллюстративным материалом, таблицами и экранными произведениями.

Формирование компетенций: ПКО-6

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

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 2. ДВУХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 3. ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 4. СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 5. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## 2. Практический блок



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

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

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

## Тема 2. ДВУХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 3. ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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

Формирование компетенций: ПКО-6

## Тема 4. СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Этюды создаются с применением перекладки. Демонстрируется умение работать на ярусах, использовать различные материалы для

создания перекладок. Понятие плоской, полубъемной, пластилиновой перекладки закрепляется в экранном этюде.

Формирование компетенций: ПКО-6

#### Тема 5. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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

Формирование компетенций: ПКО-6

Содержание самостоятельной работы студента:

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

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

#### 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

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

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Вид занятий, количество часов				Активные и интерактивные формы обучения (описание)
		лекции	практические	лабораторные	СРС	
Раздел I						
Тема 1	Специфика анимационных технологий. Принципы их классификации		8		8	лекция-визуализация

Тема 2	<b>Двухмерные технологии.</b>		7		7	<i>мультимедиа лекция</i>
Тема 3	<b>Трехмерные технологии.</b>		7		7	<i>лекция-визуализация</i>
Тема 4	<b>Синтетические технологии.</b>		7		7	<i>лекция-визуализация</i>
Тема 5	<b>Цифровые технологии.</b>		7		7	<i>лекция-визуализация</i>
	Итого		36		36	

### **3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

#### **3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)**

В критерии оценки ответа при сдаче зачета по дисциплине, определяющие уровень и качество подготовки студента, входят:

Зачет ставится:

- 1) за полный грамотный ответ и наличие всех практических заданий;
  - 2) за правильный грамотный ответ, но:
    - требующий уточнения по одному из вопросов и наличие всех практических заданий,
    - при наличии одного-двух недочетов, и наличие всех практических заданий;
    - если допущена одна негрубая ошибка и наличие всех практических заданий.
  - 3) за правильный грамотный ответ, но:
    - требующий уточнения по всем вопросам билета и наличие всех практических заданий,
    - при допущенной грубой ошибке и наличие всех практических заданий;
    - при наличии более двух недочетов и наличие всех практических заданий.
- «Незачет» ставится за:
- неправильные ответы на два вопроса билета, но при наличии всех практических заданий,
  - когда число ошибок превосходит норму, при которой может быть поставлена положительная оценка, но имеются все практические задания;
  - когда число ошибок превосходит норму, при которой может быть поставлена положительная оценка и отсутствуют все практические задания;
  - за отсутствие практических заданий.

#### **Вопросы к зачету по курсу «Технологии анимации»**

1. Своеобразие анимационной образности.

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

### **3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ» осуществляется на каждой лекции с помощью вопросов на понимание материала лекционного курса и при выполнении практических заданий в мультипликационных павильонах.

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

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

### **3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине**

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачет с оценкой** на 5 семестре. Итоговая аттестация в виде зачета состоит из двух частей:

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

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

двух.

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

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

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

### **Технологическая карта дисциплины**

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

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

## **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Программа данного курса предполагает обязательное использование не только учебной и научной литературы, но и обширного визуального ряда, на основе которого выстраивается форма и содержание каждой лекции. Визуальный материал демонстрируется в форме авторских электронных презентаций по теме лекций, а также в формате показа специальных программ по искусству анимации. В процессе освоения курса студенты должны также обязательно самостоятельно работать с различным сетевыми ресурсами (см. библиографический список), с визуальными материалами (кино и видеоматериалами, мультимедийными программами), находящимися в фондах университета.

### **Основная литература**

1. *Кривуля Н.Г.* Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В.2-х частях – М. 2012

2. **Кривуля Н.Г.** Анимационный персонаж. — М. 2015.
3. **Солин А. И. , Пшеничная И.А.** Задумать и нарисовать мультфильм. — М. 2014.
4. История отечественной мультипликации [Электронный ресурс] // Мультик.Ру : все о мультиках, мультяшках и мультфильмах : [сайт]. — URL: <http://www.myltik.ru/>
5. Мультфильм : (история, рейтинг) [Электронный ресурс] // Планета Мультфильмов : [сайт]. — М., 2003-2007. — URL: <http://ulin.ru/whatshow.htm#soyuzmultfilm>.
6. <http://multlab.aerowave.ru>
7. [www. awn.com](http://www.awn.com)

### **дополнительная литература**

1. Аниматографические записки. Выпуск 1. М. "Пилот" 1991.
2. Аниматограф, фантомика. Сборник статей. Киев. Издательство первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов "Крок 89" 1989
3. Анимационное кино между съездами (1986–1990)// Сб. Союза кинематографистов СССР. — М.: «Б.и.» 1990. — 23 с.
4. Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 21-23 мая 2008 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2008. —360 с.
5. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 25-27 апреля 2005 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2005. —152 с.
6. Анимация как феномен культуры: Материалы второй международной научно-практической конференции. 26-28 апреля 2006 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2006. — 232 с.
7. **Арнольди Э.** Жизнь и сказки Уолта Диснея. — Л.:Искусство,1968. — 211 с.
8. **Асенин С.** Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. — М.: Искусство, 1974. — 289 с.
9. **Асенин С.** Иржи Трнка — мир кинокуклы. — М.: Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды и киноискусства, 1982. — 76 с.
10. **Асенин С.** Йон Попеску-Гопо: рисованный человек и реальный мир. — М. Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. — 127 с.
11. **Асенин С.** Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. — М.: Искусство, 1986. — 288 с.
12. **Асенин С.** Фантастический киномир Карла Земана. — М.: Искусство, 1979. —129 с.
13. **Асенин С.** Уолт Дисней: Тайны рисованного мира. — М.: Искусство, 1995 — 347 с.

14. **Бабиченко Д.** Искусство мультипликации. — М.: Искусство, 1964. — 114 с.
15. **Бартон К.** Как снимают мультфильмы — М.: Искусство, 1971. — 84 с.
16. **Боярский И.Я.** Литературные коллажи — М., 1998. — 350 с.
17. **Василькова А. Н.** Душа и тело куклы: Природа условности куклы в искусстве XX века: театр, кино, телевидение. — М.: Аниграф, 2003. — 208 с.
18. **Венжер Н.** Мультфильм вчера, сегодня и всегда. — М.: в/о «Союзинформкино», 1979. — 28 с.
19. **Волков А.А.** Художники советского мультфильма — М.: Сов. художник, 1978. — 128 с.
20. **Волков А.** Искусство мультипликации//Советское кино, 70-е годы: Основные тенденции развития. — М.: Искусство, 1984. — С.255-277.
21. **Волков А.** Мультипликация//Кино: Политика и литература (30-е годы). — М.: Материк, 1995. — С.110- 122.
22. **Волков А.** Мультипликационный фильм. — М.: Знание, 1974.
23. **Гамбург Е.А.** Тайны рисованного мира. — М.: Сов. художник, 1966. — 120 с.
24. **Гинзбург С.** Кинематография дореволюционной России. — М.:Искусство,1963. — 406 с.
25. **Гинзбург С.** Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. — М.: Искусство, 1957.— 286 с.
26. **Иванов-Вано И.П.** Очерки истории развития мультипликации (до второй мировой войны). —М.: ВГИК, 1967. — 55 с.
27. **Иванов-Вано И.П.** Кадр за кадром — М.: Искусство, 1980 — 240 с.
28. **Каранович А.** Мои друзья — куклы. — М.: Искусство, 1971. — 175 с.
29. Кино и время. Советская мультипликация. Приложение № 1 к бюллетеню Госфильмофонда «Кино и Время» — М.: Госфильмофонд, 1966.
30. **Константинович В.С.** Вселенная мультфильма : в 2 ч. / В.С. Константинович. — Омск : Весть, 1999-2006
31. **Кривуля Н.** Лабиринты анимации: Исследование основных тенденций российской анимации второй половины XX века. — М.: Издательский дом «Грааль», 2002. — 296 с.
32. **Кривуля Н.** Ожившие тени волшебного фонаря. — Краснодар: Аметист, 2006. — 504 с.
33. **Кривуля Н.** В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). — М.: Аметист, 2007 - 620 с.
34. **Кривуля Н.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий - М.: ВГИК. 2009, - 495 с.
35. **Курчевский В.** Детское мультипликационное кино. — М.: ВГИК, 1988.
36. **Курчевский В.** Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). — М.: ВГИК, 1986. — 69 с.

37. **Лотман Ю.** О языке мультипликационных фильмов// Об искусстве. — СПб.: «Искусство-СПб», 1998. — С. 671-674.
38. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. — М.: Искусство, 1972. — 192с.
39. Мудрость вымысла. — М.: Искусство, 1983.
40. Мультипликационный фильм. — М.: Кинофотоиздат, 1936.
41. Мультипликация, аниматограф, фантоматика...(сб. статей) — Киев: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989. — 150 с.
42. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие — М.:Едиториал УРСС , 2005. — 488 с.
43. Наши мультфильмы. М.: WAM, издательская программа «Интерроса» (2006).
44. **Норштейн Ю.** Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2005. — 254 с.
45. **Орлов А.** Аниматограф и его анима. Психологические аспекты экранных технологий. — М.: Импэто, 1995. — 384 с.
46. **Орлов А.** Виртуальный мир. — М.: Гео, 1998. — 336 с.
47. Проблемы синтеза в художественной культуре. — М.: Наука, 1985.
48. **Птушко А.** Мультипликация фильма. — М.-Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1931. — 64 с.
49. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино. — М.: Совинформкино, 1983.
50. **Сазонов А.П.** Персонажи рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — 29 с
51. **Смолянов Г.** Кукольный персонаж на съёмочной площадке. — М.:ВГИК, 1984. — 47 с.
52. **Смолянов Г. Г.** Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. — М.: ВГИК, 2005. — 112 с.
53. Сотворение фильма. — М.: ВТПО Киноцентр, 1990.
54. **Хитрук Ф.** Профессия — аниматор. В 2-х томах. — М.: Гаятри, 2007.
55. **Уайтекер Г., Халас Дж.** Тайминг в анимации —М.:Магазин искусств, 2001. — 142 с.

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

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



Используемые информационные технологии:

1. Использование слайд-презентаций при прочтении лекционного материала
2. Использование слайд-презентаций при проведении практических занятий
3. Использование мультимедийных материалов при прочтении лекционного материала
4. Использование видео- материалов при проведении практических занятий
5. Сбор, хранение, систематизация и выдача учебной и научной информации сбор, хранение, систематизация и выдача учебной и научной информации

При освоении данной дисциплины предусмотрено использование следующего специального программного обеспечения:

1. ОС Windows,
2. пакет программных средств офисного назначения MS Office
3. Пакет программ Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, 3D studio Max, Maya, CorelDraw, Sound Forge, Cakewalk, World Builder, Macromedia Flash MX, Soft IMAGE

#### **информационно-справочные системы**

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

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

№ п/п	Вид аудиторного фонда	Требования
1.	Лекционная аудитория	Оснащение специализированной учебной мебелью. Оснащение техническими средствами обучения: ноутбук, экран, мультимедийное оборудование, наглядные пособия, муляжи, гипсовые слепки.
2.	Кабинет для практических занятий	Список учебно-лабораторного оборудования. - Специализированная аудитория с кино- и видеопроекцией - Фильмотека - Ноутбук

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерактивная доска</li> <li>-мультипликационные павильоны</li> <li>-мультстанки</li> <li>-Мультмакеты</li> <li>-Цифровые камеры</li> <li>-Компьютеры</li> <li>-мониторы</li> <li>-графические планшеты</li> <li>-лайн-тесты</li> <li>-мультстоны с просветом</li> <li>-осветительное оборудование</li> </ul>
--	--	--

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

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

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

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

1. Проработать конспект лекций;
2. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную в данной РПД.;
3. Проработать вопросы занятия и дополнительно просмотреть экранные работы мастеров, выполненные в соответствующей технологии;
4. Выполнить домашнее задание;
5. Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно прорабатывать практические задания.

### **Методические рекомендации для студентов (выполнение практических занятий, самостоятельной работы и т.д.)**

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

Методические указания по выполнению теоретических по дисциплине «ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ» разработаны в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования в Российской Федерации к обязательному

минимуму содержания и уровню подготовки специалиста – режиссер анимационного фильма.

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

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

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