

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ярошенко Николай Николаевич

Должность: проректор по учебно-методической деятельности

Дата подписания: 05.08.2026 10:09:03

Уникальный программный ключ:

25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО

Председатель УМС

факультета Медиакоммуникаций и

аудиовизуальных искусств

Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОИЗВОДСТВА

Направление подготовки: 51.03.02 Народная художественная культура

**Профиль подготовки: Руководство студией анимационного
видеотворчества. Преподаватель**

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: Очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цели освоения дисциплины:

Сформировать у студентов необходимый комплекс теоретических и практических знаний и навыков в области создания анимационных аудиовизуальных произведений, ознакомить студентов с основными технологиями производства анимационных фильмов, закрепить полученные знания на практических примерах при создании учебных работ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Техника и технология анимационного производства» относится к обязательной части структуры ОПОП по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Дисциплина изучается с 3 по 5 семестр.

Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как: «Съемочное мастерство», «Киновидеомонтаж», «Объемно-кукольная анимация».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для завершающей стадией изучения таких дисциплин как: «Специальные технологии 3D», «Компьютерная графика», «Мастерство режиссера анимационного фильма».

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций ПК-3, ПК-5, ПК-8 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенции	Результаты обучения. Выпускник должен:
ПК-3 Способен использовать приемы режиссуры анимационного произведения, осуществлять актерскую и дикторскую функции в процессе создания	ПК-3.1. Ознакомлен с базовыми правилами режиссуры мультфильмов, актерского и дикторского мастерства. ПК-3.2. Способен оперировать инструментарием	Знать: Основные термины законы, виды и жанры драматургии. Специфику работы над различными произведениями драматургического искусства. Основы режиссерского мастерства в разных видах и жанрах анимационного искусства.

анимационного производства.	режиссёра, ПК-3.3. Владеет приемами режиссуры и актерского и дикторского мастерства	Основы актерского и дикторского мастерства, специфику работы актера и диктора в кино и на телевидении, творческие возможности данных профессий, роль и место художественного слова и актерской игры в анимационном производстве. Создать съёмочную группу, осуществить съёмочный и монтажно-тонировочный периоды. Работать над разноплановыми и разнохарактерными ролями, разбирать характерные особенности различных ролей, разработать «рисунок» роли. Владеть: Методами режиссерской работы с автором сценария, актерами, оператором, техническим персоналом; руководить съёмочным процессом, приемами и технологиями монтажа мультфильма. Приемами художественного слова, основными принципами системы Станиславского, приемами взаимодействия на съёмочной площадке с другими актерами, методами работы с непрофессиональными актерами и неактерами.
ПК-5 Способен осуществлять продвижение проекта на рынке («постпродакшн»).	ПК-5.1. Ознакомлен с принципами рыночных отношений. ПК-5.2. Умеет анализировать потребности потребителей на рынке. ПК-5.3. Владеет навыками продвижения проекта на рынке.	Знать: Основные законы, приемы и виды арт-менеджмента, роль продвижения аудио-визуальной продукции в процессе функционирования анимационной студии, особенности рынка аудиовизуальной продукции. Уметь: Разработать концепцию продвижения аудиовизуального произведения, разработать смету расходов на рекламную кампанию, выбрать стратегию продвижения аудиовизуального продукта на рынке. Владеть: Методами и технологиями арт-менеджмент, основами рекламной деятельности в области анимационного искусства, основными принципами маркетинга в области культуры и искусства.

ПК-8 Применяет в своей профессиональной педагогической деятельности этические нормы поведения	ПК 8.1 – Ознакомлен и способен осуществлять ценностно-ориентирующую, познавательную, воспитательную функции в отношении обучающихся, а также не выходить за рамки субординации.	Знать: Этические аспекты ведения преподавательской деятельности. Уметь: Применять знания о служебной этике на практике, не выходить за рамки субординации с обучающимися. Владеть: Умением соблюдать этические рамки.
---	---	---

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать основные технологии анимационного производства: классическая перекладка, сыпучая, предметная и объёмно-кукольная анимация, 2D и 3D-анимация, живопись маслом по стеклу, анимадок.

Уметь ориентироваться в тенденциях развития анимационного кино в контексте общеисторических, культурных и национальных факторов различных стран.

Владеть профессиональными навыками и использовать основные технологии анимационного производства при создании учебных, курсовых и дипломных проектов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 6 зе (216 акад. ч.), из них контактных - 90 акад.ч.; СРС - 92 акад.ч., форма контроля- 34 ак.ч. (зачет с оценкой в 3м семестре, экзамен в 5м семестре).

4.2. Структура дисциплины

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	Пр, Сем	С/р	
ПОДРАЗДЕЛ 1 Технологии анимационного производства.							
1.	Классическая перекладка.	3			2	2	
2.	Сыпучая анимация.	3			2	2	

3.	Предметная анимация.	3			2	2	
4.	Объёмно-кукольная анимация.	3			2	2	Рубежный контроль
5.	2D-анимация.	3			2	2	
6.	3D-анимация.	3			2	2	Зачет с оценкой
7.	Живопись маслом по стеклу.	3			2	2	
8.	Анимадок.	3			2	2	
9.	Технические приспособления.	3			4	2	
10.	Работа с камерой, светом.	3			2	2	Рубежный контроль.
11.	Художественно-постановочная часть.	3			6	2	
12.	Композитинг	3			2	2	
	Всего, 1й раздел: 54 ак.ч.				30	24	

ПОДРАЗДЕЛ 2 Режиссура анимационного производства.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	Пр, Сем	С/р	
13.	От идеи к воплощению.	4			5	10	
14.	Особенности подготовительного периода.	4			5	10	
15.	Репличное озвучивание.	4			5	10	
16.	Организация съёмочного периода.	4			5	10	Рубежный контроль
17.	Режиссёрский сценарий.	4			5	10	
18.	Оборудование и тех. приспособления.	4			5	10	Рубежный контроль.
19.	Визуальный ряд фильма.	5			5	2	Зачет с

							оценкой
20.	Музыкальное оформление.	5			5	2	
21.	Синхронные шумы.	5			5	1	
22.	Фоновые шумы	5			5	1	Рубежный контроль
23.	Монтажно-тонировочный период.	5			5	1	
24.	Спецэффекты и цветокоррекция.	5			5	1	Экзамен (34 ак.ч.)
	Всего, 2й раздел: 162 ак.ч.				60	68	34

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Тема 1.

Ритмическая связь графических форм с формами различного движения. Ритм в формах растительного и животного мира. Анимация в Древнем Египте , Греции , Персии. Экскурс в Историю. Факты и гипотезы.

Тема 2.

Работы и изобретения Ж. Плато (G. PLATEAU). Праксиноскоп.

“Оптический театр” Эмиля Рейно (E . REYNAUD). Превращение аттракциона в искусство.

“Фантоши” Эмиля Коля (E.COLH). Рождение рисованной анимации. Работы Стюарта Блектон (S. BLACTON) и Уинзора

Мак – Кея (W. Mc. CAY).

Тема 3.

Самый первый в мире объемный анимационный фильм. Владислав Старевич (V. STAREWICH) , его вклад в становление и развитие русской и мировой анимации. Первые в истории русского кинематографа фильмы , проданные за рубеж и получившие там признание и призы на киносмотрках.

Тема 4 .

“ КОТ ФЕЛИКС “ Пата Салливана (P. SULLIVANS). Творчество

Братьев Макса и Дейва Флейшер (M and D. FLEISHER).

Уолт Дисней (W. DISNEY), его школа и фильмы. Целлулоидный метод производства анимационного кино.

Тема 5.

“Русский стиль“. Михаил Цехановский (М. СЕKHANOVSKY) и его “ПОЧТА“. Творчество Александра Птушко (А. PTUSCHKO) Самый первый в мире полнометражный кукольный анимационный фильм.

Тема 6.

Киностудия “Союзмультфильм “ (SOYUZMULTFILM). История ее создания. Значение в деле становления и развития советского многонационального мультипликационного кино. Первые мастера . Иван Петрович Иванов-Вано (I.P. IWANOV-VANO) и его творчество.

Тема 7.

Мультипликация УКРАИНЫ , БЕЛОРУССИИ , МОЛДАВИИ. История и сегодняшний день. Ведущие мастера и их фильмы.

Ведущие мастера мультипликации АРМЕНИИ , ГРУЗИИ , АЗЕРБАЙДЖАНА и их творчество

Мультипликационное кино в республиках Прибалтики. Характерные черты творчества мастеров анимации ЭСТОНИИ, ЛИТВЫ, ЛАТВИИ. Фильмы А.Буровса (А. BUROVS), Х. ПАРСА (H.PARS) Р.Раамата (R. RAAMAT), П. Пярна (P. PIARN).

Мультипликация в советских республиках Средней Азии

Тема 8.

Творчество Джорджа Даннинга (G. DFNNING) и Джона Халласа (J.HFLAS) – Великобритания, Бруно Базетти (B. BAZZETO) – Италия, Фредерика Бака (F.BACK) – Голландия.

Анимационное искусство ГЕРМАНИИ и ПОЛЬШИ. Крупнейшие мастера и их фильмы. Своеобразие школ. Творчество Лоты Рейнингер (L.REININGER) – Германия , Витольда Герша (V.GERSH)

Анимация в Чехословакии и Венгрии. Влияние чешского объемного кино на мировую анимацию. Иржи Трнка (J. TRNKA)

Болгарская и Румынская анимация. Творчество Тодора Динова (T.DINOV) и Иона Попеску – Гопо (I. POPESCU-GORO)

Тема 9.

Югославская (Загребская) школа анимационного кино. Душан Ву-

котич (D.VUCOTICH) и Боровой Довникович (B. DOVNICOVICH)
как наиболее характерные представители этого направления

Тема 10.

“МАНГА” и “АНИМЕ”. Восточные традиции. Особый стиль. Темы
Изобразительный ряд. Градации по возрастным категориям.
Мастера и их творчество. От Осама ТЕДЗУКИ до Хаяо МИЯДЗАКИ.

Тема 11.

Влияние советской школы на мультипликацию Китая и Вьетнама. Учителя и
ученики. Восточные традиции Современные Анимационные центры в Китае. Школы
Российской анимации в Индии (Z.I.K.A.) в Хайдарабаде , и в Иране (TORBIAT
MODARESS UNIVERSITY) в Тегеране.

Тема 12.

Крупнейшие мастера КАНАДСКОЙ анимации. Творческие концепции Норманна Мак
–Ларена (N. Mc.LAREN) , Александра Алексеева (A. ALEXEIEFF), Керолайн Лифф
(C.LIFF)

Тема 13.

Первый Международный Конгресс Аниматоров – А.С.И.Ф.А. (A.S.I.F.A.) –
Международная Ассоциация Анимационного Кино. Отцы учредители – выдающиеся
деятели мирового анимационного искусства. Роль и значение этой организации.
Крупнейшие кинофорумы анимационного кино.

Тема 14.

Особенности технологии производства рисованного фильма.
Литературный сценарий как основа анимационного произведения.
Киносценарий (SCRIPT).

Тема 15.

Режиссерская разработка. Работа художника-постановщика (ART – DIRECTOR)
Персонажи и типажи. Цветовое решение фильма. Эскизы фонов. Раскадровка (STORY
BOARD). Подготовка исходных компонок (KEY DRAWING) к сценам. LAY-JUT.
Работа с композитором и запись музыки. Работа с актерами и запись реплик. Работа с
фонограммами. Создание АНИМАТИКА

Тема 16.

Графическая (рисованная) анимация. Объемная (кукольная) анимация. Перекладка
Марионетка (FLAT – FIGURES)

Экспозиционные листы (DOPE SHEET) Реплики и артикуляция. Такты и акценты. Переплывы. Панорамы и циклы

Тема 17.

Черновая фазовка (ROUGH in BETWEENING)(3ч.) Прорисовка (CLEANING UP) Чистовая фазовка (CLEAN in BETWEENING). Сканирование (контуровка,Ф.К) Раскраска(OPAQUING). Фоны (BACKGROUNDS)(3ч.) Съемка (COMPUTER MAN) МОНТАЖ (EDITOR). Перезапись (MIXING)

Тема 18.

Работа, роль и значение художника–мультипликатора (CARTOONIST – ANIMATOR) в современном анимационном фильме. Крупнейшие мастера этой уникальной профессии и их амплуа.

Тема 19.

Изучение теории и освоение на практике МЕХАНИЧЕСКОГО и БИОМЕХАНИЧЕСКОГО ДВИЖЕНИЯ различных животных, птиц, человека. 12 основных принципов движения сформулированных американской “ ДИСНЕЕВСКОЙ” школой. Учебные задания по закреплению пройденного материала. Некоторые из них:

а). Механическое движение:

МЯЧ- (почему катится и как прыгает) , МАЯТНИК (с грузом и перышком) , БОУЛИНГ (шар и кегли) , ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК, МОНЕТА (катящаяся по плоскости) , ПУШКА (выстрел) , ФЛАГ (под порывами ветра) , КОРАБЛЬ (на волах) , АВТОМОБИЛЬ (по пересеченной местности).

б) .Биомеханическое движение:

Животные:

ЛОШАДЬ – Аллюры (ходьба , скок , галоп , рысь , иноходь), ВЕРБЛЮД , СЛОН , МЕДВЕДЬ , БЕГЕМОТ , ТИГР и тд.

Птицы , полет:

ГУСЬ, ВОРОБЕЙ, ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ, КОЛИБРИ, СТРАУС.

Человек:

ПОХОДКА,БЕГ,ПРЫЖКИ (в длину, высоту, тройной), ПОДЪЕМ и СПУСК (лестница , гора), ПЕРЕНОС ГРУЗА , КРАДУЩИЙСЯ и МАРШИРУЮЩИЙ ЧЕЛОВЕК , ПОХОДКА от НАС и НА НАС.

ЖЕСТ , МИМИКА , АРТИКУЛЯЦИЯ .

РЕПЛИКИ.

ТЕМП , РИТМ , АКЦЕНТ , ПАУЗА.

МУЗЫКА , ТАНЕЦ.

Тема 20.

Режиссер(FILM – DIRECTOR) анимационного кино – автор , художник , композитор и дирижер своего фильма. Крупнейшие мировые мастера этого вида искусства. Отличительные черты их творчества. Мультипликация и Анимация. КИНЕМАТОГРАФ и АНИМАТОГРАФ.Л и О Люмьеры (LUMIERE) и Ж. Мельес (G.MELIES)

Тема 21.

ВРЕМЯ самого фильма и время в котором происходит его сюжет.TIMING художника-мультипликатора. ДВИЖЕНИЕ - основа основ анимации. ПРОСТРАНСТВО и его роль в визуальном ряде анимационного кино.Совокупность этих факторов.

Тема 22.

Темп , Ритм , Пауза и Акцент в анимации.

Тема 23.

Поэзия и Анимация. ГРОТЕСК , МЕТАФОРА , ГИПЕРБОЛА – краеугольные камни Аниматографа.

Тема 24.

Стол – просвет, штифты , компьютерная видео-линейка , материалы и т.п.

Тема 25.

Жанровое разнообразие Анимационного кино. Аудитория от 5-ти до 95-ти летних. Рисованная анимация. Кукольная. Пластилиновая (CLAY). Силуэтная (SILHOUETTE). Бескамерная (CAMERALESS). Лимитированная (LIMITED). Тотальная (TOTAL,FULL). Игольчатая (PIN-SCREEN). Живописная. Насыпная. Компьютерная.

Тема 26.

Изобразительные средства в анимации. Художник – постановщик (ART-DIRECTOR) в анимационном кино. Крупнейшие мастера этой профессии у нас и за рубежом.

Тема 27.

Музыка в анимации и ее значение. Работа с композитором.

Крупнейшие мастера этой профессии у нас и за рубежом.

От А. СКРЯБИНА и Д. ШЕСТАКОВИЧА до BITLES

Тема 28.

Работа с актерами и запись реплик. АМПЛУА. Значение этой профессии для создания полноценных образов и характеров в анимационном кино. Крупнейшие мастера этого цеха у нас и зарубежом , работающие в Аниматографе.

Тема 29.

Трюк (GAG) в Анимации. Влияние американского кино. Чарльз Спенсер Чаплин о природе смешного.

Тема 30.

МОНТАЖ как способ режиссерского мышления. История и теория. Виды и категории монтажа. Д.Гриффит (D.GRIFFIT), Л.Кулешов (L.KULESHOV), Д. Вертов (D.VERTOV), С.Эйзенштейн (S.EIZNSTEIN)

Тема 31.

- 1) **Моделер** (MODELER,MODELLING)-персонаж в объеме на экране КОМПА “голый”.
- 2) **Риггинг** (RIGGING-такелаж)-настройка персонажа по сочленениям, наделение его тела и конечностей максимальной амплитудой движения, разработка МОРФИНГА (гримаса) и ЛИПСИНГА (артикуляция). **Сетапер** (SET AP–ставить)- тот кто это делает.
- 3) **Свет** (LIGHTING)–освещенность пространства, персонажа. Тени. После 1-го и 2-го приступают к работе худ-аниматоры.
- 4) **Текстура** (TEXTURE-качество “ткани”) и **Шейдинг**(SHADING- оттенок)- “материал” на ПРЕДМЕТЫ (дерево , стекло , металл и т.п), ПЕРСОНАЖИ. (на ФОТО-ШОПЕ делается “выкройка” с необходимыми отверстиями, оттенками и “затягивается” в 3-D).
- 5) **Редеринг**(REDERINING“штукатурка”)шерсть, волосяной покров.
- 6) **Написание скриптов**(SCRIPT) – “стимуляция” одежды , волос ,оперения , жидкости.
- 7) **Фоны , Локация** (LOCATION) – “размещение”.
- 8) **Композитинг** (COMPOSITING- сборка слоев) – наличие пространства – “ВОЗДУХА”.
- 9) **Спецэффекты** (EFFECTS).
- 10) **Обязательное ТЕСТИРОВАНИЕ**
 - а). АНИМАЦИЯ-вчерне.
 - б). КАРТИНКА, готовность ПЕРСОНАЖЕЙ
 - в). Готовый РЕНДЕР В ДВИЖЕНИИ (персонажи и “картинка”).
 - г). После КОМПОЗИТИНГА (сборки слоев)-финальная “картинка”

Р.С. В процессе обучения студенты осваивают специальный кино-словарь по анимационным и кинотерминам на четырех языках – русском , английском , французском и немецком.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного, практического и индивидуального типов) и самостоятельную (самоподготовка к занятиям практического и индивидуального типов) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по данной дисциплине в предлагаемой методике обучения выступает использование практических форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. **Практические занятия** дают необходимый фундамент теоретических и прикладных знаний по съемочному мастерству, формируют словарный запас профессиональной деятельности, рассматриваются исторические этапы развития и становления национальных киношкол и телестудий. На практических занятиях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Методика преподавания дисциплины предполагает также определенный объем **самостоятельной работы** студентов над заданиями преподавателя. Она предполагает самостоятельное посещение студентами кинопросмотров, съемка авторских этюдов и фильмов, написание эссе и научных докладов по темам дисциплины. Список литературы подготовленной для самостоятельного изучения прилагается далее в виде «Основного» и «Дополнительного» списка рекомендованной литературы.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование творческого мышления и сознания, способствующих профессиональному ориентированию в современной жизни, приобретению навыков профессиональной видеосъемки.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине обеспечивает:

- закрепление знаний и навыков, полученных студентами в процессе занятий лекционного и практического, индивидуального типов;
- формирование навыков работы с периодической, научной литературой, и информационными ресурсами Интернет;
- формирование творческого мышления и развития творческих навыков;
- формирование творческой личности и развитие в профессиональной среде;
- формирование практических навыков работы с различным съемочным и осветительным оборудованием

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущая и промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется в соответствии со структурированным тематическим планом, а также фондом оценочных средств дисциплины, являющимся неотъемлемой частью учебно-методического комплекса.

Текущий контроль – это непрерывно осуществляемое наблюдение за уровнем усвоения знаний и формирования умений и навыков в течение семестра.

Промежуточная аттестация – это вид контроля, предусмотренный рабочим учебным планом направления подготовки, осуществляется в ходе экзамена.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на практическом занятии	зачтено/не зачтено
- тестовые задания	Зачтено (не менее 50% ответов даны правильно) / не зачтено (менее 50 % ответов даны правильно)
Промежуточная аттестация Зачет с оценкой Экзамен	отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«Отлично»/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») в полном объеме на уровне «высокий». При этом студент глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения; - свободно владеет терминологией по дисциплине
«Хорошо»/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») на уровне «хороший». При этом студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения; - владеет терминологией по дисциплине

«Удовлетворительно»/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закреплённая за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») на уровне «удовлетворительный». При этом тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении психологических знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений; - частично владеет терминологией по дисциплине
«Неудовлетворительно»/ не зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закреплённая за дисциплиной, не сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть»), то есть результаты обучения ниже удовлетворительного уровня. Студент не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений; - не владеет терминологией по дисциплине

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Осуществляется контроль сформированности компетенции ПК-3 Способен использовать приемы режиссуры анимационного произведения, осуществлять актерскую и дикторскую функции в процессе создания анимационного произведения; ПК-5 Способен осуществлять продвижение проекта на рынке («постпродакшн»); ПК-8 Применяет в своей профессиональной педагогической деятельности этические нормы поведения.

Семинары для студентов

- 1). История возникновения и становление АНИМАЦИИ в Европе и Северной Америке . Превращение аттракциона в искусство.
- 2). Российская анимация . Киностудия “СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ”. Роль и значение студии в развитии этого искусства. Имена и фильмы
- 3). Творческо – производственная цепочка при создании современного Анимационного фильма. Функции каждого из звеньев . (Терминология на русском и английском).

- 4). Художник - мультипликатор в анимационном кино.
- 5). Художник – постановщик в анимационном кино.
- 6). Режиссер в АНИМАТОГРАФЕ.

Примерные вопросы к зачету с оценкой:

1. История , традиции , школы анимации.
2. Творческо–технологический процесс создания анимационного произведения. Основные этапы и профессии.
3. Компьютер в современном анимационном фильме. Тенденции развития.
4. Художника в аниматографе. Who is who.
5. Гипербола , гротеск, метафора.
6. Время , пространство , движение.
7. Темп , ритм, акцент, пауза.
8. 12 принципов анимационного движения по W. Disney.
9. Режиссура в аниматографе.
10. Монтаж- “философский камень” искусства.

Примерные вопросы к экзамену:

1. Работы и изобретения предшествовавшие рождению мультипликации.
2. Подготовительный период по фильму и его основные компоненты .
3. Кто такой Норман Макларен, из какой он страны, его метод .
4. Что такое “ОПТИЧЕСКИЙ ТЕАТР “. Его родина и автор.
5. Что такое сценарий и какие компоненты он должен в себя включать.
6. Кто такой И.П.Иванов-Вано. Из какой он страны и какие его фильмы Вы знаете.
7. Рождение рисованной мультипликации. Пионеры этого искусства.
8. Что такое раскадровка и кто ее создает.
9. Кто такой Иржи Трнка, из какой он страны, его фильмы.
10. Первый в мире объемный мультфильм. Его родина, автор и год создания.
11. Подготовительный период для художника-постановщика и его объем.
12. Кто такой Александр Алексеев, из какой он страны. Вид мультипликации в его фильмах.
13. Кто такой Владислав Старевич, из какой он страны, его творчество.
14. Что такое персонаж , и что такое типаж. Кто их создает.
15. Какие разновидности масштабных пленов в кино Вы знаете.
16. Первые рисованные фильмы, их авторы и страны
17. Цветовое решение фильма. Кто создает эскизы фонов и на каком этапе.
18. Что такое АНТРОПОМОРФИЗМ.

19. Кто такой Уолт Дисней. Что Вы знаете о его творчестве и фильмах.
20. Что такое компоновки для мультипликаторов, кто их создает и в какой период.
21. Что такое ДЕМАТЕРЕЛИЗАЦИЯ ВЕЩЕСТВЕННОГО МИРА.
22. Первый в мире полнометражный рисованный фильм, год его создания, автор, страна.
23. Что такое работа с актерами, кто ее проводит и руководит записью реплик.
24. Что такое ТРАНСФОРМАТИВНОСТЬ ПЛАСТИЧЕСКОГО ОБРАЗА.
25. Самый первый в мире полнометражный кукольный фильм. Автор, год создания, страна.
26. Что такое производственный период фильма. Его основные этапы.
27. Что такое ПЛАЗМАТИЧНОСТЬ в анимации.
29. Кто такой Александр Птушко, из какой он страны и какой вид мультипликации в его самом известном фильме.
30. Какие виды темперамента, составляющие основу характера Вы можете назвать.
31. Ведущая русская студия мультипликационных фильмов. Год создания, ведущие мастера, фильмы.
32. Роль и значение в фильме режиссера.
33. К какому виду темперамента относится характера Микки-Мауса, Параметры этого вида.
34. Русские мастера мультипликации, их стиль и фильмография.
35. Значение и роль в создании фильма художника-мультипликатора.
36. К какому виду темперамента относится характера Дональда-Дака. Составляющие этого вида.
37. Что такое А.С.И.Ф.А (A.S.I.F.A). Роль этой организации в становлении мультипликации-анимации в мире.
38. Роль и значение в мультфильме художника-постановщика.
39. К какому виду темперамента относится характер Плуто. Характеристика этого вида.
40. Основные принципы творческой концепции анимации по Диснею.
41. Что такое МУЛЬТИПЛИКАТ, кто его создает и на каком этапе производства фильма.
42. К какому виду темперамента относится характер Гуффи. Характеристика этого вида.
43. Современная анимация и ее разновидности. Перспективы развития этого вида искусства и ее практическое применение.
44. Что такое компоновки художника-мультипликатора их основная функция, их обозначение в экспозиционных листах.
45. Значение МОНТАЖА при создании фильма. Формы и виды монтажа.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. ПЕТРОВ, А.А. *Классическая АНИМАЦИЯ. Нарисованное движение.* (Электронный ресурс) : учебное пособие. А.А.Петров- М.: ВГИК.2010 — 195. (1)

с. - ISBN 978-5-87149-121-8.

сигла хран БИБЛИОРОССИКА

2. ПЕРЕВЕРЗЕВ, С.И. АНИМАЦИЯ в Macromedia FLASH MX практикум.

Переверзев С.И. - Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2012 . 379 с. - Коллектив Останкино. - ISBN 978 – 5 – 9963 -1483 -6.

Практикум содержит большое количество примеров и упражнений по работе с программой Macromedia FLASH MX. Представлен необходимый теоретический материал. Предложены проектные задания по различным общеобразовательным дисциплинам. Книга расширяет представления учащихся о сферах применения ИКТ. Может быть использована во внеурочной проектной деятельности учащихся. К практикуму прилагается компакт-диск, содержащий выполненные упражнения и проекты. Для учащихся старших классов и студентов вузов.

3. БЕРЕСКОВ, А.В. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА. (Электронный ресурс)

УЧЕБНИК и ПРАКТИКУМ. Бересков А.В., Шикин Г.В
М. Издательство Юрайт. 2016. - 219. - (Бакалавр. Прикладной курс). - ISBN 978 -5 -9916-5468 -5.

В современной жизни мы постоянно сталкиваемся с компьютерной графикой. Средства визуализации крайне важны для инженеров и архитекторов, огромную роль играет компьютерная графика в рекламе и индустрии развлечений. Без нее было бы невозможным создание многих компьютерных игр. Компьютерная графика развивается быстрыми темпами, постоянно пополняется.

Дополнительная литература:

1. 778 (07).

М 90 МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. Методическая разработка для студентов-заочников факультета культуроведения. Московский Государственный Институт Культуры. - М., 1993 71 стр. **Библиограф. : с.71.**

Для студентов вузов культуры и искусств.

Сигл хран : Бр 10. 8 экз чз 1

2 экз нб

2. 778 Солодчук, В.И.

С 60

Создание анимационного фильма с помощью КОМПЬЮТЕРА.

В.И.Солодчук. - М.: Издательство института Психотерапии. 2002. 436.(3) с. ил
ISBN 5 – 89939 – 074 -3.-

3. 778 (07) Маэстри, Дж.

М 38

СЕКРЕТЫ АНИМАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Учебный курс. Маэстри Дж. : Пер.с англ.
А.Сташкова.- Спб. : Питер. 2002. -218с.ил.
(Учебный курс) .
ISBN 5 – 94723 - 026 – 7.

Сигл хран 2 аб 1 ча 1
кол-во экз 1

4. БИБЛИОРОССИКА.

Переверзев, С.И.

АНИМАЦИЯ в Macromedia FLASH MX
(Электронный ресурс) практикум
С.И. Переверзев.С- 3-е изд (эл.) М. БИНОМ.
Лаборатория знаний . 2012.- 374 с . ил.
ISBN 978 – 5 – 87149 – 121 – 8.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЛЬТИЛИТЕРАТУРА для наиболее продвинутых студентов , подлинных фанатов АНИМАТОГРАФА.

- 1). **АРНОЛЬДИ Э. ЖИЗНЬ И СКАЗКИ УОЛТА ДИСНЕЯ .** Л: Искусство,1968
- 2). **АСЕНИН С. ВОЛШЕБНИКИ ЭКРАНА .** М. :.....Искусство,1974
- 3). **АСЕНИН С. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КИНОМИР КАРЕЛА ЗЕМАНА.** М.
Искусство1979
- 4). **АСЕНИН С. ИРЖИ ТРНКА-ТАЙНА КИНОКУКЛЫ.** М. : Всесоюзное бюро
пропаганды киноискусства1982
- 5). **АСЕНИН С. МИР МУЛЬТФИЛЬМА. ИДЕИ И ОБРАЗЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИ
ОННОГО КИНО СОЦИАЛИСТИЧЕСКИХ СТРАН.** М. Искусство.....1986
- 6). **АСЕНИН С. ИОН ПОПЕСКУ-ГОПО : РИСОВАННЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕК И РЕ-
АЛЬНЫЙ МИР.** М. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства1986
- 7). **БАБИЧЕНКО Д. ИСКУССТВО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.** М.....Искусство 1964
- 8). **ВОЛКОВ А. МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ.** М.....Знание 1974
- 9). **ГАМБУРГ Е. ТАЙНЫ РИСОВАННОГО МИРА.** М. Советский художник 1966
- 10). **ГИНСБУРГ С. РИСОВАННЫЙ И КУКОЛЬНЫЙ ФИЛЬМ.** М. Искусство 1957
- 11). **ГИНСБУРГ С. ОЧЕРКИ ТЕОРИИ КИНО .** М. Искусство1974
- 12). **ИВАНОВ-ВАНО И. РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ.** М. Госкиноиздат1950
- 13). **ИВАНОВ-ВАНО И. РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ-ОСОБЫЙ ВИД КИНОИСКУС-
СКУСТВА** М. ВГИК1956
- 14). **ИВАНОВ-ВАНО И. СОВЕТСКОЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЕ КИНО** М.
Знание1962
- 15). **ИВАНОВ-ВАНО И. ОЧЕРК ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
(До Второй мировой войны)** М. ВГИК1967
- 16). **ИВАНОВ-ВАНО И. КАДР ЗА КАДРОМ** М. Искусство1980
- 17). **КАРАНОВИЧ А. МОИ ДРУЗЬЯ КУКЛЫ** М. Искусство1971
- 18). **КЛИМАНТОВИЧ Н. НА ЭКРАНЕ СКАЗКА** М. Союзинформкино1984
- 19). **КУРЧЕВСКИЙ В. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОН
НОГО ФИЛЬМА (о природе гротеска и метафоре)** М. ВГИК1986
- 20). **МУДРОСТЬ ВЫМЫСЛА: МАСТЕРА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ О СЕБЕ И О
СВОЕМ ИСКУССТВЕ** М. Искусство1983
- 21). **ПРОБЛЕМЫ СИНТЕЗА В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ (Сборник)** М.
Наука1985

- 22). ПРОСТРАНСТВО МУЛЬТФИЛЬМА. ТАЛЛИН. Периодика1986
- 23). ПТУШКО А. ЧУДЕСА КИНО М. Правда1949
- 24). РЕЖИССЕРЫ СОВЕТСКОГО МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО КИНО
(Сборник) М. Союзинформкино1983
- 25). САЗОНОВ А. ПЕРСОНАЖ РИСОВАННОГО ФИЛЬМА М. ВГИК1959
- 26). САЗОНОВ А. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ и РЕЖИССКАЯ РАС-
КАДРОВКА РИСОВАННОГО ФИЛЬМА М. ВГИК1960
- 27). СМОЛЯНОВ Г. КУКОЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАД-
КЕ М. ВГИК1984
- 28). СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ ПРЕДСТАВЛЯЕТ (Сборник) М. Союзинформкино .1986
- 29). ХОДАТАЕВ Н. ИВАНОВ-ВАНО И. ПТУШКО А. БОГУСЛАВСКИЙ С.
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ М. Кинофотоиздат1936
- 30). МАСТЕРА СОВЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ (Сборник статей) М.
Искусство1972
- 31). ВОЛКОВ А. ПРОБЛЕММЫ РАЗВИТИЯ ИСКУССТВА СОВРЕМЕННОЙ
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.(Диссертация и автореферат) М. ВГИК1970
- 32). ИХЛАС АБДЕЛЬ-ХАФИЗ ОБРАТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПЛОСКОЙ МАРИ-
ОНЕТКИ В МУЛЬТФИЛЬМЕ.(Диссертация и автореферат) М. ВГИК ..1976
- 33). САЗОНОВ А. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ВЗАИМОСВЯЗЬ ПЕРСОНАЖА И ДЕКО-
РАЦИИ В РИСОВАННОМ ФИЛЬМЕ.(Диссертация и автореферат) М. ВГИК 1953
- 34). СМОЛЯНОВ Г. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ПЕРСОНАЖА КУКОЛЬ-
НОГО ФИЛЬМА.(Диссертация и автореферат) М. ВГИК1984
- 35). ЯЗДЖИ ХАЙДАР ДВИЖЕНИЕ В РИСОВАННОМ ФИЛЬМЕ.(Диссертация и
Автореферат) М. ВГИК1981
- 36). CONTEMPORARY ILLUSTRATION. СОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ.
Index Desing&Publising2007
- 37). ВИТАЛИЙ ПЕСКОВ ЧЕЛОВЕК В КВАДРАТЕ Penates-Пенаты2003
- 38). ОРЛОВ А. ТЕОРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ ВГИК1999
- 39). ОРЛОВ А. ДУХИ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ М. Мирт1993
- 40). ТЕХНОЛОГИИ ВЕРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. СОСТОЯНИЕ И ТЕНДЕН-
ЦИИ РАЗВИТИЯ. (Под редакцией Н.А.Носова) М. ИТАР-ТАСС1996
- 41). ОРЛОВ А. ЯПОНСКАЯ АНИМАЦИЯ – JAPANIMATION: ТЕХНОЛОГИЯ
ОБЩЕНИЯ С МОЛОДЕЖЬЮ. Техника кино и ТВ (журнал № 8)1998
- 42). ГРАФИКОН 91.КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В НАУКЕ И ИСКУССТВЕ.
Материалы конференции М. АН СССР и ACM SIGGRAPH1991
- 43). РОБЕРТС С. АНИМАЦИЯ 3-D ПЕРСОНАЖЕЙ М. НТ ПРЕСС 2006
- 44). ЯМПОЛЬСКИЙ М. ВИДИМЫЙ МИР. ОЧЕРКИ РАННЕЙ КИНОФЕНОМЕ-
НОЛОГИИ М. НИИ Киноискусства1993
- 45). ОРЛОВ А. АНИМАТОГРАФ И ЕГО АНИМА М. ИМПЭТО1995
- 46). КРИВУЛЯ И. ОЖИВШИЕ ТЕНИ ВОЛШЕБНОГО ФОНАРЯ М. Аметист2006
- 47). ИВАНОВ Б. ВВЕДЕНИЕ В ЯПОНСКУЮ АНИМАЦИЮ М. Фонд развития
Кинематографии2001
- 48). TONI WHITE THE ANIMATOR,S WORKBOOK. STEP-BY-STEP TECHNIGU-
ES OF DRAWN ANIMATION Billboard Publications New York1986
- 49). FRANK, TOMAS AND JOHNSTON,OLLIE. DISNEY ANIMATION. THE ILLUSI
ON OF LIFE. New York , Abbeville Press 1981
- 50). STEVE SCHNEIDER THAT,S ALL FOLKS ! THE ART OF WARNER BROS.
ANIMATION. Warner Bros. Inc.1988
- 51). KAY REYNOLDS and ARDITH CARLTON ROBOTECH Starblaze Editions .1986
- 52). ROGER NOAKE ANIMATION TECHNIQUES Chartwell books Inc.1988

- 53). КИНО ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ Советская энциклопедия ...1986
54). НАШИ МУЛЬТФИЛЬМЫ. ЛИЦА, КАДРЫ, ЭСКИЗЫ, ГЕРОИ, ВОСПОМИ-
НАНИЯ, ИНТЕРВЬЮ, СТАТЬИ, ЭССЕ. М. Интерпрес2006
55). ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ М. Алгоритм
2006

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система eLibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Руконт Режим доступа <https://lib.rucont.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Универонлайн. Режим доступа <https://biblioclub.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС IPR Smart <https://www.iprbookshop.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Рекомендации для самостоятельной работы студентов по предмету

В ходе самостоятельной работы студенту, в первую очередь, следует изучить и осмыслить материал, представленный в рекомендованной преподавателем в качестве основной и дополнительной литературе. Студент обязан иметь четкое представление о том, что при изучении теории и истории анимации он столкнется с рядом сложных вопросов. От него, поэтому, требуется знать историю становления и развития анимации, формирования стилистики и эволюцией технологий. При этом ему необходимо уметь ориентироваться, видеть и понимать содержание этапных мультфильмов, выражавших веяния и настроения своего времени. Разумеется, студент не должен упускать из вида, что история анимации складывается также из конкретных судеб отдельных конкретных людей, создающих фильмы: продюсеров, авторов сценария, режиссеров, художников-постановщиков, художников-мультипликаторов, художников других анимационных профессий, композиторов, актеров и т.д. Только с учетом различных особенностей и факторов, составляющих

феномен анимационной деятельности, можно понять и выстроить объективную и целостную картину истории как отечественного, так и зарубежного Аниматографа.

Для усвоения дисциплины студенты должны самостоятельно читать и осваивать предлагаемую на лекциях и семинарских занятиях конкретную литературу и разработки по теме – АНИМАЦИЯ как ВИД ИСКУССТВА Параллельно им рекомендуется находить и просматривать предлагаемые преподавателем конкретные мультфильмы конкретных авторов, относящиеся к изучаемому курсу, что позволит им получить подходящие полезные практические навыки в избранных специальностях.

Фильмы, обязательные к просмотру:

“Золотая сотня” – сто лучших российских мультипликационных фильмов, обозначенных на фестивале в Суздале в юбилейном (100-летие русской Анимации) 2012 году. От В. СТАРЕВИЧА до Ю. НОРШТЕЙНА.

Просмотровые семинары для студентов:

Эти практические занятия ставят задачу наглядно ознакомить аудиторию с историей развития Анимационного искусства в России и за рубежом. Продемонстрировать последние фильмы во всем разнообразии тем и техник, стилей и направлений. На этом фундаменте привить студентам навыки анализа анимационных фильмов в целом и по отдельным компонентам. Эта семинарская часть курса должна быть неразрывно связана с его теоретической и практической частями. Подбор фильмов и время их просмотров, должны строго соответствовать темам лекций и характеру практических заданий.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Электронная библиотечная система Book.ru: <http://www.book.ru/>
2. Электронная библиотека диссертаций Российской Государственной библиотеки: <http://diss.rsl.ru/>
3. Университетская библиотека: <http://www.biblioclub.ru/>
4. Научная электронная библиотека e-library: <http://www.e-library.ru/>
5. Университетская информационная система России: <http://uisrussia.msu.ru/>
6. Электронный ресурс издательства Springer: <http://www.springerlink.com/>
7. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: <http://window.edu.ru/>

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИН

Освоение дисциплины предполагает использование просмотровый зал для проведения лекционных и семинарских занятий с видеопроектором и экраном, ТВ, DVD. Для практических занятий (Мультипликат, Прорисовка,

Фазовка) необходима современная технологическая цепочка , состоящая из компьютера, видео-камеры с по кадровым режимом, телевизора и сканера. Столы – просветы, металлические ШТИФТЫ, специальная бумага.

11. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ (ПРИ НАЛИЧИИ)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера;
 - письменные задания выполняются на компьютере;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены институтом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.
 - для глухих и слабослышащих:
- в печатной форме;
- в форме электронного документа.
 - для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Авторы: заведующий кафедрой анимации и мультимедиа Струсовский С.Г., профессор Тарасов В.И.