Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 05.08.2026 10:09:02
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb5f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
факультета Медиакоммуникаций и
аудиовизуальных искусств
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ

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. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины- сформировать у студентов необходимый комплекс знаний в области истории и теории аудиовизуальных искусств, ознакомить студентов с этапами становления, развития и эволюцией анимационного кино, основными проблемами формирования художественного мышления в кино, узловыми творческими биографиями и стилевыми направлениями в анимации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «История и теория анимации» входит в состав раздела Б1.В и относится *к обязательной части* ОПОП по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Дисциплина изучается в 1 семестре. Для изучения данного курса в качестве входных знаний студенты должны иметь представление об основных этапах развития анимационного кино. Курс является основополагающим в формировании мировоззрения студентов в области истории и теории аудиовизуального творчества. Параллельно курсу читаются дисциплины «Мастерство режиссера анимационного фильма», «Изобразительное решение анимационного фильма», «Основы изобразительного мультдвижения», «История мирового кино и анимации». Базовые положения курса находят развитие в следующих дисциплинах: Изобразительное решение мультимедийного произведения, Теория и история народной художественной культуры, Композиция и художественный образ.

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-1, ПК-5, ПК-6 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-1 Способен работать в разных видах и жанрах анимации, оценивать, отбирать и обрабатывать анимационный видеоряд, создавать иллюстративную концепцию издания (проекта).	ПК-1.1. Знает видовую и жанровую классификацию анимационных фильмов, методы отбора и обработки анимационного видеоряда; ПК-1.2. Умеет создавать анимационные произведения разных	Знать: Видовую и жанровую классификацию анимационного творчества, функциональные особенности различных видов и жанров анимации, принципы и критерии оценки технического качества, творческой оригинальности и уровня художественного воплощения авторского анимационного произведения.

	видов и жанров, воссоздавать и редактировать анимационный видеоряд, разрабатывать концепты на которых базируются анимационные ленты. ПК-1.3. Владеет навыками анализа и отбора видеоряда для анимационного произведения, навыками создания концепт-артов, дизайнов персонажей, фонов для создания мультфильма.	Уметь: Применять на практике теоретические знания о видах и жанрах анимации, использовать различные технологии анимации для достижения творческих целей, осуществлять отбор количественно и качественно необходимого иллюстративного материала для создания творческого проекта, наглядно продемонстрировать заказчику иллюстративную концепцию. издания (проекта) Владеть: Навыками анимирования в различных условиях, приемами композиции, технологиями анимации, приемами, присущими различными стилям и направлениям мультипликации. Методами и приемами графического дизайна, компьютерной верстки.
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 компанию, 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 искусствами.
ПК-6 Способен осуществлять защиту своих авторских прав на аудиовизуальное произведение	ПК-6.1. Ознакомлен с законодательством РФ в сфере авторского права. ПК-6.2. Способен использовать на практике знания в области законодательства в сфере авторского права.	Знать: Гражданский кодекс РФ в части обеспечения авторских прав на анимационные произведения, основные термины и понятия авторского права, механизмы защиты авторских прав. Уметь: Подготовить договор с заказчиком с

		учетом требований законодательства об авторских и смежных правах, отстаивать интересы носителей авторского права из числа членов творческого коллектива. Владеть: Навыками составления документации, обеспечивающей защиту авторских прав создателей аудио-визуального произведения.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ *(модуля)*

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «История и теория анимации» составляет 3 зе (108 акад. ч.), из них контактных - 34 акад.ч.; СРС - 47 акад.ч., контроль- экзамен в 1 семестре

4.2. Структура дисциплины

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	сем	п/г	м/г	инд	СРС	
1	Анимация в Древнем Египте,Греции,Персии. Факты и гипотезы.	1		1				2	
2	Пионеры анимации в Европе и С.Ш.А	1		1				2	Реферат
3	Первый рисованный и объемный Анимационный фильм.	1		2				2	
4	Американская школа. Уолт Дисней , его метод и принципы.	1		2				2	Опрос
5	Советская мультипликация до 1936 года.	1		2				2	
6	Киностудия “Союзмультфильм”	1		1				2	Рубежный контроль.
7	Западно-Европейская Анимация.	1		1				2	
8	Загребская школа.	1		1				1	
9	Японское АНИМЭ.	1		1				1	
10	Анимация Китая, Вьетнама , Индии, Ирана.	1		1				1	Опрос

11	Анимация Канады	1		1				1	
12	A.S.I.F.A.	1		2				2	Рубежный контроль
13	КАНАДСКАЯ ШКОЛА АНИМАЦИИ	1		1				1	
14	Кинематограф и Аниматограф.	1		1				1	Реферат
15	АНИМАЦИЯ Средней АЗИИ, ИРАНА	1		2				2	
16	АНИМАЦИЯ Прибалтийских республик	1		2				2	
17	АНИМАЦИЯ ЭСТОНИИ	1		2				2	
18	АНИМАЦИЯ АРМЕНИИ	1		1				1	
19	Жанры и Виды.	1		1				5	Опрос
20	ОБЪЕМНАЯ анимация	1		1				4	
21	ПЕРЕКЛАДКИ	1		2				2	
22	ПРЕДМЕТНАЯ анимация	1		1				4	Опрос
23	СИЛУЭТНАЯ анимация	1		2				2	
24	ЖИВОПИСЬ в анимации	1		2				2	Экзамен
	ИТОГО: 108 ак.ч.			**34**				**47**	**27**

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 Блектона (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 киносмотрах.

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 (M. CEKHANOVSKY) и
его “ ПОЧТА”. Творчество Александра Птушко (A. 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 (A. 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 объем-ного кино на мировую анимацию. Иржи Трнка (J. TRNKA)
Болгарская и Румынская анимация. Творчество Тодора Динова
(T.DINOV) и Иона Попеску – Гопо (I. POPESCU-GOPO)

Тема 9.

Югославская (Загребская) школа анимационного кино. Душан Вукотич (D.VUCOTICH) и Боривой 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 Осамы 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. Раскадровка (STORY BOARD).

Подготовка исходных компоновок (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. Обьемная (кукольная) анимация. Перекладка. Марионетка (FLAT – FIGURES)

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

Тема 17.

Съемка (COMPYTER MAN). МОНТАЖ (EDITOR). Перезапись (MIXI).

Тема 18.

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. КИНЕМАТОГ-РАФ и АНИМАТОГРАФ.Л и О Люмьеры (LUMIERE) и Ж. Мельес (G.MELIES).

Тема 19.

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 20.

Темп , Ритм , Пауза и Акцент в анимации.

Тема 21.

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

Тема 22.

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 23.

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 BEATLES.

Тема 24.

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 за
рубежом , работающие в Аниматографе.

Тема 25.

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

Тема 26.

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.EIZTNSTEIN)

ТЕМА 27. Компьютерные технологии

Электронная культура и эволюция сознания. 3-D АНИМАЦИЯ.
“Сомневаться в том , что за стереокино завтрашний день так же наивно , как сомневаться в том , что завтрашний день будет вообще” С. ЭЙЗЕНШТЕЙН

Тема 1. 3-D - вид кинематографа, который в нашей стране назывался – “ СТЕРЕОКИНО”
Тема 2. Первая стереокамера. Этапы развития объемного кино у нас и за рубежом.
Тема 3. Искусство АНИМАЦИИ и ОПТИЧЕСКОЕ искусство. Переходные формы.
ЭНВАЙРОНМЕНТ (environment-среда) и анимация.
Тема 4. Энергии анимационного фильма. КАТАРСИС и КАТЕКСИС.
Тема 5. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ и принципы Диснеевской Анимации.
Тема 6. ПЕРСОНАЖНЫЕ стратегии компьютерной анимации
Тема 7. ВИДЕОКЛИПП и его “проникающие излучения”.
Тема 8. МОРФИНГ (morphing) и инварианты “ЖЭНЬ”.
Тема 9. ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ и ГАРБАР (загрязненность психики).
Тема 10. ТЕХНОГРИМАСА.
Тема 11. Система “СТЕРИО-70” и система 3-D IMAX.
Тема 12. Современная 3-D АНИМАЦИЯ. Работы студии “PIXAR”.
Тема 13. Состав ТВОРЧЕСКОЙ ГРУППЫ при создании анимацоного фильма в технологии 3-D MAYA и перечень необходимых первоначальных работ.
Тема 14. От МОДЕЛИНГА до КОМПОЗИТИНГА (Modeling, Rigging, Lighting, Animation, Texture, Shading, Rendering, Script,Location, Compositing).
ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ цепочка при создании анимационного фильма в технологии 3-D MAYA.
Тема 15. Использование в анимации MOTION CAPTURE.
Тема 16. АНИМАТОГРАФ и ИНТЕРАКТИВНЫЕ продукты Третьего тысячелетия.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях практического типа) и самостоятельную (самоподготовка к занятиям практического типа) работу обучающегося.

Методика преподавания данной дисциплины предполагает определенный объем **самостоятельной работы** студентов над заданиями преподавателей.

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

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «История и теория анимации» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и практического типов;

-формирование навыков работы с периодической, научной литературой, текстами сценариев и информационными ресурсами Интернет;

- формирование творческого мышления и развития творческих навыков;

- формирование творческой личности и развитие в профессиональной среде.

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.

При проведении аттестаций по дисциплине предусматривается проведение:

- текущего контроля успеваемости студентов;

- промежуточной аттестации успеваемости студентов.

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.

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на разных этапах их формирования, описание шкал оценивания приводится в Фонде оценочных средств.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	**Оценка**
Текущий контроль: *- опрос* *- участие в дискуссии на практическом занятии* *- тестовые задания*	*зачтено/не зачтено* *Зачтено (не менее 50% ответов даны правильно) / не зачтено (менее 50 % ответов даны правильно)*
Промежуточная аттестация Экзамен	*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, закрепленная 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, закрепленная 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-1 Способен работать в разных видах и жанрах анимации, оценивать, отбирать и обрабатывать анимационный видеоряд, создавать иллюстративную концепцию издания (проекта); ПК-5 Способен осуществлять продвижение проекта на рынке («постпродакшн»); ПК-6 Способен осуществлять защиту своих авторских прав на аудиовизуальное произведение.

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.

ВОПРОСЫ К СЕМИНАРАМ

Тема 1. Становление мировой анимации.

а). Работы и изобретения Ж.ПЛАТО. Превращение аттракциона в ИСКУССТВО.
б). Рождение рисованного кино. Эмиль КОЛЬ и У. МАК-КЕЙ.
в). Самый первый в мире объемный (кукольный) фильм.
г). Творчество Владислава СТАРЕВИЧА .

Тема 2 Американская анимация

д). Пат САЛЛИВАН и его кот Феликс.
е). Творчество братьев Макса и Дейва ФЛЕЙШЕРОВ.
ж). Уолт ДИСНЕЙ , его школа и фильмы.
з). Целлулоидный (американский) метод создания мультфильма.

Тема 3. Российская мультипликация.
Киностудия СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ.

а). « РУССКИЙ СТИЛЬ» и его воплощение на экране.
б). Михаил ЦЕХАНОВСКИЙ и его « ПОЧТА».
в) СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ и его вклад в становление русской школы г). Первые отечественные мастера и их фильмы.
д). Иван Петрович ИВАНОВ-ВАНО и его творчество.

Тема 4. Творческо — производственная цепочка
при создании анимационного фильма.

а). Режиссерская разработка
б). ПЕРСОНАЖИ и ТИПАЖИ.
в). РАСКАДРОВКА и исходные КОМПАНОВКИ.

Тема 5 Подготовительный период

г). Работа с КОМПОЗИТОРОМ.
д). Выбор и работа с АКТЕРАМИ.
е). Предварительный , черновой МОНТАЖ.
ж). Создание АНИМАТИКА.

Тема 6. ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПЕРИОД

а). Работа с МУЛЬТИПЛИКАТОРАМИ.
б). КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ творческих процессов.
в). МОНТАЖ.
г) . ПЕРЕЗАПИСЬ.

Тема 7. Основные творческие профессии при создании
МУЛЬТФИЛЬМА.

а). РЕЖИССЕР и его творческая КОНЦЕПЦИЯ.
б). СЦЕНАРИЙ и РЕЖИССЕРСКАЯ разработка.
в). ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ решение фильма.

Тема 8. Анимационные профессии
.г). Основные функции ХУДОЖНИКА-ПОСТАНОВЩИКА.
д). ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР , его роль и значение.
е). ВРЕМЯ , ДВИЖЕНИЕ и ПРОСТРАНСТВО фильма.
ж). КОМПОЗИТОР в анимации.
з). АКТЕРСКОЕ мастерство в мультфильме.

Просмотровые семинары для студентов:

Эти СЕМИНАРЫ 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.

Вопросы к опросу:

1. Эмиль РЕЙНО и его ОПТИЧЕСКИЙ театр.
2. Эмиль КОЛЬ и его ФАНТОШИ.
3. Уинзор МАК-КЕЙ и его динозавр ГЕРТИ.
4. Владислав СТАРЕВИЧ и его творчество.
5. Самый первый в мире кукольный мультипликационный фильм.
7 Лучшие образцы русской мультипликации до 1936 года.
8. Самый первый в мире полнометражный мультиплика ционный фильм.
9. Александр ПТУШКО и его вклад в искусство анимации.
10. История СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМА.
11. Ведущие мастера этой студии разных эпох и их произведения.
12. Ранняя американская анимация и ее влияние на развитие этого искусства в мире.
13. Уолт ДИСНЕЙ , его творческая концепция и основы его школы.
14. ВИДЫ АНИМАТОГРАФА.
15. ЖАНРЫ АНИМАТОГРАФА.
16. Что такое МУЛЬТИПЛИКАТ, его роль и значение в фильме.
17. Художник-МУЛЬТИПЛИКАТОР в АНИМАТОГРАФЕ.
18. Художник — ПОСТАНОВЩИК в мультфильме.
19. ВРЕМЯ , ДВИЖЕНИЕ, ПРОСТРАНСТВО в анимации.

20. ТЕМП ,РИТМ, АКЦЕНТ и ПАУЗА в создании современного анимационного кино.

21. АКТЕР в АНИМАТОГРАФЕ .

22. ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ производства мультфильма.

23.A.S.I.F.A. (Международная Ассоциация Анимационного Кино) история ее создания, роль и значение.

24. МУЗЫКА в Анимации. От А. СКРЯБИНА и Д.ШОСТАКО- ПРВИЧА до BITLES.

25. Современные компьютерные новации и их применение в АНИМАТОГРАФЕ.

Вопросы к рубежному контролю:

ВОПРОСЫ ПО ОБЩЕЙ СЮЖЕТНО-ТЕМАТИЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ БУДУЩЕГО ФИЛЬМА:

1). ТЕМА

2).ПРОБЛЕМА

3). СЮЖЕТ

4). ХАРАКТЕРЫ

5). МЕТОД

ВОПРОСЫ ПО ОСНОВОПОЛАГАЮЩИМ СТРУКТУРНЫМ КОМПОНЕ-ТАМ БУДУЩЕГО ФИЛЬМА:

6). ВРЕМЯ

7). ПРОСТРАНСТВО

8). ДВИЖЕНИЕ

ВОПРОСЫ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ РЕШЕНИЮ БУДУЩЕГО ФИЛЬМА:

9). ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

10). ПЕРСОНАЖИ и ТИПАЖИ

11).ФОНА

ВОПРОСЫ ПО ЗВУКОВОМУ РЯДУ БУДУЩЕГО ФИЛЬМА:

12).МУЗЫКА

13). РЕПЛИКИ

14). ШУМЫ

ВОПРОСЫ ПО СТРУКТУРНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОИЗВОДСТВА.

15). МЕТОД

16). БАЗА

17). КАДРЫ

Примерные вопросы к экзамену

Часть 1

1. ИСТОРИЯ , ТРАДИЦИИ , ШКОЛЫ АНИМАЦИИ.
2. ТВОРЧЕСКО–ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ.
3. ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И ПРФЕССИИ.
4. КОМПЬЮ*TERRA* В СОВРЕМЕННОМ АНИМАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ. ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ.
5. ХУДОЖНИК В АНИМАТОГРАФЕ. WHO IS WHO.
6.ГИПЕРБОЛА , ГРОТЕСК, МЕТАФОРА.
7. ВРЕМЯ , ПРОСТРАНСТВО , ДВИЖЕНИЕ.
8. ТЕМП , РИТМ, АКЦЕНТ, ПАУЗА.
9. РЕЖИССУРА В АНИМАТОГРАФЕ.
10. МОНТАЖ- “ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ” ИСКУССТВА.

Часть 2

1.Работы и изобретения предшествовавшие рождению мультипликации.

2.Кто такой Норман Макларен, из какой он страны, его метод .

3.Что такое “ОПТИЧЕСКИЙ ТЕАТР “. Его родина и автор.

4. Кто такой И.П.Иванов-Вано. Из какой он страны и какие его фильмы Вы знаете.

5. Рождение рисованной мультипликации. Пионеры этого искусства.

6. Что такое раскадровка и кто ее создает.

7. Кто такой Иржи Трнка, из какой он страны, его фильмы.

8. Первый в мире объемный мультфильм.Его родина, автор и год создания.

9. Подготовительный период для художника-постановщика и его объем.

10. Кто такой Александр Алексеев, из какой он страны. Вид мультипликации в его фильмах.

12. Кто такой Владислав Старевич, из какой он страны, его творчество.

13. Что такое персонаж , и что такое типаж. Кто их создает.

14. Какие разновидности масштабных планов в кино Вы знаете.

15. Первые рисованные фильмы, их авторы и страны

16. Цветовое решение фильма. Кто создает эскизы фонов и на каком этапе.

17. Что такое АНТРОПОМОРФИЗМ.

18. Кто такой Уолт Дисней. Что Вы знаете о его творчестве и фильмах.

19. Что такое компоновки для мультипликаторов, кто их создает и в какой период.

20.Что такое ДЕМАТЕРЕЛИЗАЦИЯ ВЕЩЕСТВЕННОГО МИРА.

21. Первый в мире полнометражный рисованный фильм, год его создания , автор, страна.

22.Что такое работа с актерами, кто ее проводит и руководит записью реплик.

23. Что такое ТРАНСФОРМАТИВНОСТЬ ПЛАСТИЧЕСКОГО ОБРАЗА.

24. Самый первый в мире полнометражный кукольный фильм. Автор , год создания , страна.

25. Что такое производственный период фильма. Его основные этапы.

26. Что такое ПЛАЗМАТИЧНОСТЬ в анимации.

27. Кто такой Александр Птушко , из какой он страны и какой вид мультипликации в его самом известном фильме.

28. Какие виды темперамента , составляющие основу характера Вы можете назвать.

29. Ведущая русская студия мультипликационных фильмов. Год создания , ведущие мастера, фильмы.

30. Роль и значение в фильме режиссера.

31. К какому виду темперамента относится характера Микки-Мауса. , Параметры этого вида.

32. Русские мастера мультипликации, их стиль и фильмография.

33. Значение и роль в создании фильма художника-мультипликатора.

34. К какому виду темперамента относится характера
Дональда-Дака. Составляющие этого вида.

35. Что такое А.С.И.Ф.А (A.S.I.F.A). Роль этой организации в становлении мультипликации-анимации в мире.

36. Роль и значение в мультфильме художника-постановщика.

37. К какому виду темперамента относится характер Плуто. Характеристика этого вида.

38. Основные принципы творческой концепции анимации по Диснею.

39. Что такое МУЛЬТИПЛИКАТ , кто его создает и на каком этапе производства фильма.

40. К какому виду темперамента относится характер Гуффи. Характеристика этого вида.

41. Современная анимация и ее разновидности. Перспективы развития этого вида искусства и ее практическое применение.

42. Что такое компоновки художника-мультипликатора
их основная функция , их обозначение в экспозиционных листах.

43. Значение МОНТАЖА при создании фильма. Формы и виды монтажа.

Критерии оценки знаний на экзамене

Экзамен, включает тестовое задание, устный ответ на вопросы и выполнение практических работ.
Оценка «5» на экзамене ставится при правильном, полном и логично построенном ответе, умении оперировать специальными терминами, при использовании в ответе дополнительного материала, умении иллюстрировать теоретические положения практическим материалом, отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена.
Оценка «4» на экзамене ставится при правильном, полном и логично построенном ответе, умении оперировать специальными терминами, при использовании в ответе дополнительного материала, умении иллюстрировать теоретические положения практическим материалом и отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена, но в ответах имеются негрубые ошибки или неточности, возможны затруднения в использовании практического материала, делаются не ВОлне законченные выводы или обобщения.
Оценка «3» ставится при схематичном неполном ответе, неумении оперировать специальными терминами или их незнание с одной грубой ошибкой, при неумении приводить примеры практического использования научных знаний, при грубых ошибках в ответах на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена.
Оценка «2» ставится при ответе на все вопросы с грубыми ошибками, при неумении оперировать специальной терминологией, приводить примеры практического

использования научных знаний. Неумение отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена

При определении уровня достижений студентов на экзамене необходимо обращать особое внимание на следующее:

– дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос;
– показана совокупность осознанных знаний об объекте, проявляющаяся в свободном оперировании понятиями, умении выделить существенные и несущественные его признаки, причинно-следственные связи;
– знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной дисциплины и междисциплинарных связей;
– ответ формулируется в терминах, изложен литературным языком, логичен, доказателен, демонстрирует авторскую позицию студента;
– теоретические постулаты подтверждаются примерами из практики

Темы рефератов

1. Владислав СТАРЕВИЧ и его творчество.
2. Самый первый в мире кукольный мультипликационный фильм.
3. Лучшие образцы русской мультипликации.
4. Александр Птушко и его вклад в искусство анимации.
5. История Союзмультфильма.
6. Ранняя американская анимация и ее влияние на развитие этого искусства в мире.
7. Уолт ДИСНЕЙ , его творческая концепция и основы его школы.
8. Художник-мультипликатор в аниматографе.
9. Время, движение, пространство в анимации.
10. Темп, ритм, акцент и пауза в создании современного анимационного кино.
11. Актер в аниматографе .
12. Основные этапы производства мультфильма.
13. A.S.I.F.A. (Международная Ассоциация Анимационного Кино) история ее создания, роль и значение.
14. МУЗЫКА в Анимации. От А. СКРЯБИНА и Д.ШОСТАКО- ПРВИЧА до BITLES.
15. Современные компьютерные новации и их применение в АНИМАТОГРАФЕ.

Критерии оценки рефератов

«Отлично» - Обоснована актуальность темы.

В теоретической части дан полный анализ исследования по проблеме, освещены вопросы изучения и применения различных приемов и классических принципов монтажа.

На основании теоретического анализа сформулирована цель и конкретные задачи исследования.

Показана осведомленность студента о современных исследовательских направлениях и методиках.

В работе используются различные методы анализа полученных результатов.

В заключении сформулированы развернутые, самостоятельные выводы, составлен исчерпывающий глоссарий профессиональных терминов по исследуемой проблеме.

На защите студент демонстрирует свободное владение материалом, знание теоретических подходов к проблеме, уверенно отвечает на вопросы.

«Хорошо» - Во введении раскрыта актуальность проблемы исследования.
В теоретической части представлен изученный перечень основной литературы по теме, определены и выявлены теоретические основы проблемы, выделены основные теоретические понятия.
Сформулированы задачи исследования, методы исследования соответствующие поставленным задачам.
Студент ориентируется в современных исследовательских методиках.
Отмечается недостаточность самостоятельного анализа.
В заключении сформулированы общие выводы, составлен глоссарий.
Работа правильно оформлена. Все этапы работы выполнены в срок.
Неуверенная защита работы, даны ответы на значительную часть вопросов.
«Удовлетворительно» - Раскрыта актуальность темы.

Теоретический анализ проблемы дан описательно.

Суждения отличаются поверхностностью, слабой аргументацией.

Методы исследования соответствуют поставленным задачам.

Анализ полученных данных носит описательный характер.

В заключении сформулированы лишь общие выводы, приведен неполный глоссарий.

Работа оформлена в соответствии с требованиями.

Студент на защите не может аргументировать основную часть выводов, плохо отвечает на вопросы, т.е. слабо владеет материалом темы.
«Неудовлетворительно» - Реферат не соответствует указанным требованиям и не допускается к защите

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

***Основная литература**:*

1. **Переверзев, С.И.**
Анимация в Macromedia Flash MX [Электронный ресурс] : практикум / С. И. Переверзев. - 3-е изд. (эл.). - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. - 374 с., ил. - ISBN 978-5-9963-1483-6.
2. **Петров, А. А.**
Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/69358

Дополнительная литература:

1. **Аббасов, И. Б.**
Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] : учеб. пособие / И. Б. Аббасов ; Аббасов И.Б. - Москва : ДМК Пресс, 2013. - Допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070601 «Дизайн». - ISBN 978-5-94074-916-5.
2. **Боресков, Алексей Викторович.**
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА [Электронный ресурс] : Учебник и практикум /

Алексей Викторович ; Боресков А.В., Шикин Е.В. - М. : Издательство Юрайт, 2016. - 219. - (Бакалавр. Приклкурс). - ISBN 978-5-9916-5468-5 : 1000.00.

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 Универeonline. 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 – РЕЖИССУРА анимационного фильма. Параллельно им рекомендуется

находить и просматривать предлагаемые преподавателем конкретные мультфильмы конкретных авторов, относящиеся к изучаемому курсу, что позволит им получить подобающие 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.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде Организации (www.mgik.org/studentam). Электронно-образовательная среда Института обеспечивает доступы: к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в том числе доступ к учебным планам (http://www.mgik.org/sveden/education/uch-plan-2018/), рабочим программам дисциплин, практик (http://lib.mgik.org), электронным учебным изданиям и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах дисциплин и практик(http://lib.mgik.org); формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение его работ и оценок за эти работы (http://mais.mgik.org/kafedry/kafedra-kinoiskusstva/), формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института (http://mais.mgik.org/kafedry/kafedra-kinoiskusstva).

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Офисные приложения: Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office PowerPoint, пакет офисных программ Apache OpenOffice;

Редакторы видео: Adobe Photoshop, Adobe Premiere CC Pro, Adobe Elements;

Воспроизведение видео: VLC pleer, Power DVD, Media Player Classic.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется информационная справочная система - электронно-библиотечная система elibrary.

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

Освоение дисциплины предполагает использование просмотровый зал для проведения 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.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по специальности: 51.03.02 Народная художественная культура, профиль Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель

Автор: _Тарасов В.И.