

**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**

**«РЕЖИССУРА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА»**

**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: В.А.Ольшванг, доцент

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры  
Режиссуры анимационного фильма  
(название кафедры)

Протокол № 22/1 от « 18 » 05 20 18 г.

Заведующий кафедрой  В.Н.Зуйков

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 Режиссура анимационного фильма

по направлению подготовки Режиссер анимации и компьютерной графики

на 2019/2020 учебный год

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

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		869	85	59	85	75	119	98	153	195
Лекции:		268	34	14	-	-	34	28	68	90
Практические занятия		474	34	30	68	60	68	56	68	90
Индивидуальные занятия		127	17	15	17	15	17	14	17	15
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		523	17	13	59	33	55	82	135	129
Контроль		228	6	36	36	36	6	36	36	36
Вид промежуточной аттестации –зачет с оценкой, экзамен		ЗаО Экз	ЗаО	Экз	Экз	Экз	ЗаО	Экз	Экз КП	Экз
ИТОГО:	часов	1620	108	108	180	144	180	216	324	360
Общая трудоемкость	зач. ед.	45	3	3	5	4	5	6	9	10

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.

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
  - 2.2.1. Структура дисциплины
  - 2.2.2. Тематический план курс
  - 2.2.3. Содержание дисциплины
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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

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

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Режиссура анимационного фильма» относится к базовой части основной образовательной программы.

**Основная цель** дисциплины «Режиссура анимационного фильма» заключается в том, чтобы познакомить студентов с многообразием идей, изобразительных, игровых и звуковых решений, научить будущих режиссеров формулировать замысел в законченной форме, используя все возможные выразительные средства: литературу, изображение, движение, ритм, кинокомпозицию, звук, технологию.

### ***Задачи дисциплины:***

#### в сфере освоения теории режиссуры:

- познакомить студентов с основными составляющими кинопроизведения: кинодраматургия, изображение, композиция кадра, сцены, эпизода, композиция фильма, движение, ритм, жест, деталь, монтаж(виды, формы, приемы), звуковая партитура;
- научиться создавать: режиссерский сценарий, экспликацию, раскадровку, аниматик;
- дать знания о жанрах, формах и техниках современной анимации и компьютерной графики;
- дать представление об анимационном времени, образной системе в режиссерском решении фильма;

#### в сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- развивать умение замечать и анализировать достоинства и ошибки анимационных фильмов;
- анализировать анимационный фильм с точки зрения заключенных в нем темы, идеи или послания;
- научить выражать замысел в виде режиссерского сценария, экспликации, эскизов, раскадровки, аниматика;
- научить последовательному исполнению производственного плана создания фильма;

#### в сфере практической работы студентов:

- содействовать приобретению умения работать в коллективе и во главе коллектива (умение собрать команду, сформулировать и поставить задачу перед коллегами и исполнителями);
- совершенствовать владение устной и письменной речью, литературным языком в работе над литературным и режиссерским сценарием;
- дать представление о работе по договору, составлении и утверждению сметы, о продюсерской деятельности;

в сфере личностного развития студентов:

- развивать общий культурный уровень студентов через знакомство с литературой, музыкой, кино, философией, изобразительным искусством, а также коммуникабельность, личное общение и способность нахождения в общественном культурном процессе ( в том числе планируется участие студентов в кинофестивалях и обмен опытом со студентами зарубежных киношкол);
- содействовать формированию собственной творческой позиции, исходя из индивидуальных особенностей, таланта и судьбы;
- способствовать интеграции личности студента в историческое пространство национальной культуры и формированию исторического сознания;
- воспитывать художественный вкус и уважительное отношение к отечественной духовно-нравственной культуре.

Работа по дисциплине «Режиссура анимационного фильма» делится на четыре основные части: лекции, индивидуальные занятия, теоретические просмотрные семинары по фильмам, фото и изобразительным материалам, практическая работа по реализации творческого замысла в производственных условиях.

## **1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Режиссура анимационного фильма» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется на 1,2,3,4,5 курсах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: русский язык, литература, рисунок, живопись, композиция.

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

1. Изобразительное решение анимационного фильма.
2. Теория и практика компьютерной графики.
3. Анимация (мультдвижение).
4. Звуковое решение фильма.

Мастерство режиссера анимационного фильма является основной профилирующей дисциплиной, которая готовит студентов к коллективной творческой деятельности на анимационных киностудиях, созданию индивидуальных творческих проектов, а также к созданию авторских фильмов для участия в фестивалях с первого по десятый семестры включительно. В процессе обучения студент приобретает необходимые знания и мастерство для самостоятельной творческой работы в коллективе специалистов всех анимационных профессий. Процесс обучения студентов по профилирующей дисциплине в течение пяти лет предусматривает: Овладение мастерством традиционной классической анимации, используя богатый опыт предыдущих

поколений аниматоров. Освоение новых аспектов анимации связанных с развитием компьютерных технологий, предлагающих огромный спектр возможностей. Освоение смежных специальностей и выполнение всех видов работ, с которыми придется сталкиваться режиссеру на производстве.

#### **Для этого студентам необходимо:**

1. Приобрести знания и овладеть основами в области драматургии, изобразительного искусства, актерского мастерства, пантомимы, искусства одушевления (анимации), компьютерной графики, операторского мастерства, звукового оформления и монтажа.
2. Научиться владеть литературным языком, писать литературный и составлять режиссерский сценарий анимационного фильма по собственным (оригинальным) или заимствованным сюжетам.
3. Придумать и выразить изобразительными средствами уникальный образ персонажа, его характер, пластику, вторые планы, среду и место действия. Научиться выражать содержание будущего фильма в раскадровке: графически оформленной композиции кадра, сцены, эпизода и всего законченного произведения.
4. Создавать «Аниматик» в виде раскадровки снятой на видео (оцифрованной), положенной на временную шкалу и соответственно озвученной с внесением элементов анимации (движения).
5. Овладеть музыкальной культурой, умением слышать музыку, реплики, шумы. Понимать и чувствовать особенности, возможности и способы использования звука в кино.
6. Непосредственно выполнять анимационный проект, который должен выглядеть как законченный анимационный фильм с привлечением всех необходимых компонентов.

### **1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

*Универсальные компетенции:*

**УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

*Знает:*

**УК-2.1.** основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности;

**УК-2.2.** технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности;

**УК-2.3.** закономерности создания художественного образа и технологии

его реализации;

*Умеет:*

**УК-2.4.** генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел);

**УК-2.5.** ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;

**УК-2.6.** осуществлять публичное представление проекта;

*Владеет:*

**УК-2.7.** навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности;

**УК-2.8.** навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами;

**УК-2.9.** навыками организации творческо-производственного процесса.

**УК-3.** Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

*Знает:*

**УК-3.1.** специфику профессиональной деятельности;

**УК-3.2.** методы регулирования межличностных отношений в процессе выполнения трудовых функций профессиональной деятельности;

**УК-3.3.** принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта;

*Умеет:*

**УК-3.4.** работать индивидуально и во взаимодействии с другими исполнителями проекта;

**УК-3.5.** вырабатывать стратегию коллективной реализации проекта с учетом трудовых функций участников проекта;

**УК-3.6.** предвидеть результаты своих действий;

*Владеет:*

**УК-3.7.** навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта;

**УК-3.8.** навыками планирования последовательных действий по достижению поставленной цели.

*Общепрофессиональные компетенции:*

**ОПК-6.** Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

*Знает:*

**ОПК-6.1.** специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции;

**ОПК-6.2.** функциональные обязанности членов временного творческо-



производственного коллектива;

*Умеет:*

**ОПК-6.3.** вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели;

– точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива;

**ОПК-6.4.** демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;

*Владеет:*

**ОПК-6.5.** навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;

**ОПК-6.6.** коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;

**ОПК-6.7.** способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

*Обязательные профессиональные компетенции:*

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

*Знает:*

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

*Умеет:*

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

*Владеет:*

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

**ПКО-2** Способен совместно с коллективом съёмочной группы осуществлять постановку на основе литературного сценария и нести ответственность за правильность ее трактовки.

*Знает:*

**ПКО-2.1.** как организовать насыщенный художественными поисками продуктивный творческий процесс в партнерстве с творческой группой анимационного кино;

*Умеет:*

**ПКО-2.2.** анализировать творческие идеи, критически их оценивать, формулировать возникающие в процессе работы над фильмом проблемы, четко излагать и аргументированно защищать свою точку зрения;

**ПКО-2.3.** формулировать замысел будущего фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с участниками творческого процесса, в том числе с драматургом и композитором;

**ПКО-2.4.** отчётливо объяснять смысл каждой составной части анимационного проекта;

*Владеет:*

**ПКО-2.5.** приемами управления творческим коллективом (группой) при создании анимационного фильма.

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

*Знает:*

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

*Умеет:*

**ПКО-3.2.** создавать режиссёрскую экспликацию анимационного проекта;

**ПКО-3.3.** грамотно ставить задачу техническим службам;

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

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

*Знает:*

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

*Умеет:*

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

*Владеет:*

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

**ПКО-5** Способен к конструктивному диалогу с продюсером, художником, редактором, консультантом.

*Знает:*

**ПКО-5.1.** функции драматурга, продюсера, композитора, художника редактора, консультанта в процессе создания анимационного фильма;

*Умеет:*

**ПКО-5.2.** воспринимать и анализировать критические замечания продюсера, редактора, консультанта;

**ПКО-5.3.** организовать свой труд, самостоятельно или в составе съемочной группы вести творческий поиск, анализировать и оценивать результаты своей профессиональной деятельности;

*Владеет:*

**ПКО-5.4.** навыками редактирования анимационного фильма на основе сформированных критических замечаний;

**ПКО-5.5.** технологией аудиовизуального производства с учетом специализации – от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенном для публичного использования.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно – методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины _____ зач. ед. _____ 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>	830	72	80	72	80	126	112	144	144
Теоретический блок:									
Лекции	176	-	-	-	-	36	32	54	54
Практический блок:	516	54	64	54	64	72	64	72	72
Индивидуальные занятия	138	18	16	18	16	18	16	18	18
<b>Самостоятельная работа:</b>	430	36	28	72	64	54	32	36	108
<b>Формы текущего контроля успеваемости</b>		-	Экз	Экз	Экз	Экз	Экз	-	Экз
<b>Промежуточная аттестация</b>	216	-	36	36	36	36	36	-	36
<b>Всего часов</b>	<b>1476</b>	<b>108</b>	<b>144</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>216</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>288</b>

### 2.2. Содержание разделов дисциплин

#### 2.2.1. Структура дисциплины

*Общее количество академических часов- 1476*

*Количество зачетных единиц-41*

*Экзамены на 2,3,4,5,6,8 семестрах*

### 2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				СРС
			лек.	практ.	лаб.	инд.	
1	Введение в профессию режиссера анимационного кино	3	3				
2	Анимация как синтез искусств	3	3				
3	Различные жанры анимационного фильма	5	3			2	
4	Основные компоненты анимационного фильма.	15	3	10		2	
5	Разработка темы и идеи в анимационном фильме.	23	3	10		2	8
6	Сюжетное построение фильма.	23	3	10		2	8
7	Выбор темы фильма.	23	3	10		2	8
8	Технологическое разнообразие в анимационном фильме как средство выражения замысла.	23	3	10		2	8
9	Ведущая роль изобразительного начала в анимационном фильме.	23	3	10		2	8
10	Персонаж анимационного фильма.	23	3	10		2	8
11	Раскадровка фильма.	23	3	10		2	8
12	Аниматик.	23	3	10		2	8
13	Творческий метод режиссера в современной анимации.	23	3	10		2	8
14	Сюжет в современной анимации.	23	3	10		2	8
15	Идея анимационного фильма через образ.	23	3	10		2	8
16	Идея анимационного фильма через конфликт.	23	3	10		2	8
17	Пространство кадра.	23	3	10		2	8
18	Двухмерное и трехмерное пространство.	23	3	10		2	8
19	Композиция фильма.	23	3	10		2	8

20	Технология производства классической рисованной анимации.	23	3	10		2	8
21	Производственный план.	23	3	10		2	8
22	Важное значение режиссера в комплектации съемочной группы.	23	3	10		2	8
23	Работа режиссера на озвучании анимационного фильма.	23	3	10		2	8
24	Характерные особенности времени в анимационном фильме.	23	3	10		2	8
25	Проблемы построения ритма в анимационном фильме.	23	3	10		2	8
26	Общие принципы монтажа анимационного фильма.	23	3	10		2	8
27	Музыкальная драматургия.	23	3	10		2	8
28	Монтаж анимационного фильма по музыкальным акцентам.	23	3	10		2	8
29	Направление движения в монтажном ряду.	23	3	10		2	8
30	Изменение темпа движения в общей концепции ритма фильма.	23	3	10		2	8
31	Компоненты режиссерского решения анимационного фильма.	23	3	10		2	8
32	Сценарная заявка и сюжет фильма.	23	3	10		2	8
33	Поэпизодный план и сюжет фильма.	23	3	10		2	8
34	Экспозиция фильма как эмоциональное включение зрителя.	23	3	10		2	8
35	Представление главных персонажей фильма и проявление их характеров.	23	3	10		2	8
36	Завязка конфликта. Обозначение проблемы.	23	3	10		2	8
37	Динамика развития конфликта и тайминг.	23	3	10		2	8
38	Работа режиссера с аниматорами.	23	3	10		2	8
39	Выразительность актерской игры героев анимационного фильма.	23	3	10		2	8

40	Ансамбль персонажей в фильме и их взаимодействие.	23	3	10		2	8
41	Разработка пространства и монтаж.	23	3	10		2	8
42	Крупность плана и особенности восприятия.	23	3	10		2	8
43	Перезапись (сведение реплик, музыки и шумов в системе нелинейного монтажа).	23	3	10		2	8
44	Производственный план и система компонентов фильма во временных рамках.	23	3	10		2	8
45	Выбор темы по литературному произведению в рамках заданного времени.	23	3	10		2	8
46	Сюжет и источники сюжета в жизни и литературном произведении.	23	3	10		2	8
47	Поиски идеи и ее выражение через мировую жив опись, графику и материальную культуру.	23	8	10		7	8
48	Искусство анимации как выразительная игра.	23	3	10		2	8
49	Разработка идеи дипломного проекта.	23	3	10		7	8
50	Технология производства фильма и поиск наиболее выразительных средств для воплощения идеи.	43	8	10		7	18
51	Ритмическое построение фильма на основе идеи и сюжетного построения.	34	7	12		7	8
52	Выразительная история на основе идеи и ее драматургическое построение.	43	3	12		10	18
53	Распределение времени по сюжету фильма.	27	3	12		4	8
54	Проблемы создания дипломного проекта анимационного фильма.	37	3	10		6	18
	Промежуточная аттестация	<b>216</b>					
	Итого	<b>1476</b>	<b>176</b>	<b>516</b>		<b>138</b>	<b>430</b>

### **2.2.3. Содержание дисциплины**

**Тема 1. Введение в профессию режиссера анимационного кино.** Анимационный фильм и его отличие от других видов кинематографа. Синтетическая сущность кинематографа. Режиссер анимационного кино и его роль в замысле и создании фильма. Анимация как форма визуального мышления.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 2. Анимация как синтез искусств.** Определяющая роль изобразительного ряда в анимационном фильме, в гармоничном сочетании с музыкально-шумовой партитурой, ритмом и технологическим решением. Просмотр и обсуждение фильмов мастеров анимации.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 3. Различные жанры анимационного фильма.** Знакомство студентов с разными жанрами в анимации на примере создания фильмов (басни, сказки, притчи, клипы, рекламные ролики и др.). просмотр фильмов и обсуждение.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 4. Основные компоненты анимационного фильма.** Литературный сценарий, режиссерский сценарий, аниматик, изобразительное решение, анимация, звук (музыка, реплики, шумы).

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 5. Разработка темы и идеи в анимационном фильме.** Уровень значимости идеи и выбор технологического и визуального решения соответственно замыслу. О действенности раскрытия конфликта как неотъемлемой части выражения идеи.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 6. Сюжетное построение фильма.** Конфликт как основа сюжетного замысла сценария. Экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 7. Выбор темы фильма.** Выражение личности автора в анимационном фильме. Психология автора и личное отношение к теме. Средства выражения для передачи душевного состояния в фильме.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 8. Технологическое разнообразие в анимационном фильме как средство выражения замысла.** Рисованная анимация, кукольная, перекладка, живопись, пикселяция, сыпучие материалы и т.д.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 9. Ведущая роль изобразительного начала в анимационном фильме.** Влияние изобразительного решения на подбор актеров для озвучивания и на характер музыкального сопровождения.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 10. Персонаж анимационного фильма.** Работа над созданием персонажа в зависимости от выбранной техники (рисунок, кукла, перекладка). Внешний образный стиль, характер. Связь стиля персонажа с его мимикой и движениями. Возможности деформации.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 11. Раскадровка фильма.** Создание раскадровок как визуального представления о содержании, изобразительном и монтажном решении будущего фильма. Экранное время. Распределение времени по сюжету финала.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 12. Аниматик.** Аниматик как макет будущего фильма. Перенос раскадровки на экран компьютера, монтажная последовательность кадров, проверка времени и ритма.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 13. Творческий метод режиссера в современной анимации.** Разнообразие школ современной анимации. Двухмерное и трехмерное пространство.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.



**Тема 14. Сюжет в современной анимации.** Драматизм-источник движения сюжета. Конфликт и эмоциональная оценка конфликта. Остросюжетный анимационный фильм.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 15. Идея анимационного фильма через образ.** Условность анимационного образа и способы разработки анимационного образа. Острота и яркость подачи анимационных образов через гиперболизацию.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 16. Идея анимационного фильма через конфликт.** Эмоциональная оценка конфликта. Условные моменты эмоциональных всплесков.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 17. Пространство кадра.** Важность пространственного решения в анимационном фильме и его параметры.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 18. Двухмерное и трехмерное пространство.** Примеры из анимационных рисованных и кукольных фильмов, а также 3D.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 19. Композиция фильма.** Деление сюжета на эпизоды.Трехчастные и пятичастные членения и расставление акцентов.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 20. Технология производства классической рисованной анимации.** Работа режиссера с творческой группой создателей фильма и с его цеховыми работниками (прорисовка, фазовка и т.д.)

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 21. Производственный план.** Деление на периоды: подготовительный период, производственный период, монтажно-тонировочный период.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 22. Важное значение режиссера в комплектации съемочной группы.**  
Выбор творческой группы, художников и композитора как единомышленников в создании фильма.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 23. Работа режиссера на озвучании анимационного фильма.** Работа со звукооператором над записью музыки, актеров, шумов.

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 24. Характерные особенности времени в анимационном фильме.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 25. Проблемы построения ритма в анимационном фильме.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 26. Общие принципы монтажа анимационного фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 27. Музыкальная драматургия.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 28. Монтаж анимационного фильма по музыкальным акцентам.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 29. Направление движения в монтажном ряду.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 30. Изменение темпа движения в общей концепции ритма фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 31. Компоненты режиссерского решения анимационного фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 32. Сценарная заявка и сюжет фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 33. Поэпизодный план и сюжет фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 34. Экспозиция фильма как эмоциональное включение зрителя.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 35. Представление главных персонажей фильма и проявление их характеров.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 36. Завязка конфликта. Обозначение проблемы.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 37. Динамика развития конфликта и тайминг.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 38. Работа режиссера с аниматорами.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 39. Выразительность актерской игры героев анимационного фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 40. Ансамбль персонажей в фильме и их взаимодействие.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 41. Разработка пространства и монтаж.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 42. Крупность плана и особенности восприятия.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 43. Перезапись (сведение реплик, музыки и шумов в системе нелинейного монтажа).**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 44. Производственный план и система компонентов фильма во временных рамках.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 45. Выбор темы по литературному произведению в рамках заданного времени.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 46. Сюжет и источники сюжета в жизни и литературном произведении.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 47. Поиски идеи и ее выражение через мировую живопись, графику и материальную культуру.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 48. Искусство анимации как выразительная игра.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 49. Разработка идеи дипломного проекта.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 50. Технология производства фильма и поиск наиболее выразительных средств для воплощения идеи.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 51. Ритмическое построение фильма на основе идеи и сюжетного построения.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 52. Выразительная история на основе идеи и ее драматургическое построение.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 53. Распределение времени по сюжету фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

**Тема 54. Проблемы создания дипломного проекта анимационного фильма.**

*Формирование компетенций:* УК-2, УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6.

#### **2.2.4. Занятия с применением инновационных форм**

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

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

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

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

- выполнение творческих проектов,

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

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

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>
1.	УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
2.	<i>Этапы формирования компетенций</i>

	<i>Название и содержание этапа</i>		<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - теоретические занятия (лекции по темам программы с показом изобразительных, фото и видео материалов) - обсуждения по темам теоретических занятий - самостоятельная работа обучающихся по темам теоретических занятий		УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка и обсуждение этапов выполнения практических заданий (выбор тем, подбор материала, выполнение эскизов, сценария, экспликации, раскадровки, аниматика, фильма) - выполнение заданий по практическим занятиям - самостоятельная работа по темам практическим занятий		УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - проверка качества аргументации авторской позиции в теоретических вопросах при проведении семинаров и обсуждений - проверка результатов приобретенных навыков творческих поисков, выработки авторской позиции и исследовательской работы по сбору, обработке и анализу необходимой информации для выполнения самостоятельной работы - оценка активности и эффективности участия в теоретической дискуссии в рамках обсуждений, семинаров, выполнении теоретических работ - выполнение творческих практических заданий в рамках создания самостоятельного анимационного фильма		УК-2 УК-3, ОПК-6, ПКО-1, ПКО-2, ПКО-3, ПКО-4, ПКО-5, ПКО-6
3.	<b><i>Показатели оценивания компетенций</i></b>		
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение теоретических занятий - ведение конспекта занятий - участие в обсуждении теоретических вопросов, результатов теоретической и практической работы курса на теоретических и практических занятиях - наличие на теоретических и практических занятиях требуемых материалов (конспектов лекций,	

		<p>изобразительных, литературных и научных материалов)</p> <p>- наличие выполненных самостоятельных заданий по теоретическим вопросам тем</p>
	<p><u>Этап 2:</u></p> <p>Формирование навыков практического использования знаний</p>	<p>- посещение консультаций</p> <p>- правильное и своевременное выполнение практических заданий</p> <p>- теоретическое обоснование художественной позиции по выбору темы и авторскому решению</p> <p>- способность аргументировать свою точку зрения</p> <p>- составление планов, умение организовать самостоятельную и коллективную творческую и практическую деятельность</p> <p>- участие в обсуждении и дискуссии на предлагаемую тему</p>
	<p><u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала</p>	<p>- степень готовности к участию в практическом занятии</p> <p>- степень правильности составленных планов для организации и реализации собственной и коллективной творческой и практической деятельности</p> <p>- степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия</p> <p>- успешное выполнение творческих и практических заданий</p>
4.	<p><b><i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i></b></p>	
	<p><u>Этап 1:</u></p> <p>Формирование базы знаний</p>	<p>- посещаемость не менее 90% практических занятий</p> <p>- наличие конспекта лекций по всем темам, вынесенным на практическое обсуждение</p> <p>- участие в обсуждении теоретических вопросов тем на каждом практическом занятии</p> <p>- требуемые для занятий материалы (учебник, учебное пособие, конспекты лекций, изобразительные, литературные, научные и видео материалы)</p> <p>- задания для самостоятельной работы выполненные письменно и своевременно</p>
	<p><u>Этап 2:</u></p> <p>Формирование навыков практического</p>	<p>- теоретическая разработка творческой темы выполнена самостоятельно и представлена в письменной и изобразительной форме</p>

	использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- студент может обосновать применение тех или иных методов анализа и прогнозирования при создании авторского продукта в разных жанрах</li> <li>- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза, моделирования в рамках творческих семинаров, выполнения теоретических и практических работ</li> <li>- способность самостоятельно анализировать драматургию, режиссуру, художественный и профессиональный уровень анимационного, документального, научно-популярного и игрового фильма</li> </ul>
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- творческие задания решены с использованием необходимых методов и информационных источников</li> <li>- представленные учебные творческие работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений,</li> <li>- в процессе дискуссии продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки поиска, систематизации и изложения информации по режиссуре, драматургии, изобразительному и анимационному решению и исполнению</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p>-зачет и экзамен</p>

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	УК-2	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
2	УК-3	Доклад Обсуждения Творческое задание



		Экзамен
3	ОПК-6	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
4	ПКО-1	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
5	ПКО-2	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
6	ПКО-3	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
7	ПКО-4	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
8	ПКО-5	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен
9	ПКО-6	Доклад Обсуждения Творческое задание Экзамен

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

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Режиссура анимационного фильма» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Доклад
- Обсуждение
- Творческое задание
- Практическое задание
- Зачет, экзамен, защита диплома

**Доклад**

В рамках учебного процесса по данной дисциплине происходит просмотр фильмов, посещение художественных выставок, концертов, лекций, мастер-классов, научных конференций и семинаров всей студенческой группой, после чего преподаватель назначает докладчика, который готовит подробный, обстоятельный разбор произведения либо проведенного мероприятия (по параметрам, заданным педагогом). Остальные участники семинара оппонируют и вносят свои дополнения. В процессе учебы каждый из студентов должен побывать в роли основного докладчика.

Такой метод развивает у студентов не только умение анализировать произведение, но и ответственность, культуру речи, навык публичных выступлений, уважительное отношение к чужому мнению и умение отстаивать собственную точку зрения, вырабатывает навыки для будущей научной, исследовательской деятельности.

### **Обсуждение**

В рамках лекционных занятий, семинаров, обсуждения итогов фестивалей и просмотров, консультаций по результатам выполнения теоретических, творческих и практических заданий студент участвует в обсуждении результатов собственной работы и работы сокурсников.

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи и впечатления по поводу просмотренного произведения, проведенного мероприятия, предложенного педагогом задания, результатов выполнения теоретического и практического задания. Обсуждение носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера в условиях обучения и кинопроизводства, формировании собственной авторской позиции и художественного вкуса.

### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является формирование правильного представления о сущности киноискусства, его общественной функции, места и роли режиссера в творческом процессе создания анимационного фильма, авторского решения в раскрытии темы, художественной позиции.

В ходе занятий студент должен получить представление о средствах художественной выразительности и кинематографического языка, об умении литературно, художественно и кинематографически раскрыть заданную либо самостоятельно выбранную тему, о монтажном и художественном мышлении

режиссера. Это достигается системой выполнения заданий по анимационному производству и самостоятельной работе.

Основными видами творческих работ являются: литературные сценарии, литературные зарисовки, эссе, художественные работы, наброски, эскизы и т.д.

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

#### **Зачет, экзамен, защита диплома**

Проходит в форме показа, обсуждения, защиты подготовительного материала, этапов разработки и конечного результата по заранее выбранной либо предложенной теме, одобренной на кафедральном заседании и утвержденной мастером.

#### **Шкалы оценивания результатов обучения**

##### **Оценивание результатов докладов на практических занятиях**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать.

##### **Оценивание результатов обсуждения**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу

Оценка **«хорошо»** - студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно

его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

### **Оценивание результатов творческое задание**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

**«отлично»** - студент продемонстрировал яркие художественные результаты, творческую инициативу, высокое качество художественных подходов и решений и способность самостоятельно выполнять профессиональные задания педагогов

**«хорошо»** - студент продемонстрировал, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения заданий педагогов. Критериями могут являться уровень восприятия педагогических заданий, качество художественных подходов и решений, владение суммой профессиональных навыков и работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достигает убедительных художественных результатов. Оценка основывается как на степени успешности студента, так и на результатах его профессиональных возможностей.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент неоднократно потерпел творческую неудачу в процессе выполнения задания педагога.

### **Оценивание результатов экзамена**

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение

организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка «**удовлетворительно**» выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий руководителя мастерской. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность, умение организовать производственную деятельность коллектива, способность к самосовершенствованию.

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

#### **Примерный перечень тематики докладов.**

Тема 1. Режиссерский сценарий.

Тема 2. Раскадровка.

Тема 3. Задачи режиссера анимационного кино

Тема 4. Особенности рисованных технологий анимационного кино.

Тема 5 Тема как выражение личности автора.

Тема 6. Литературный сценарий: отличный от других видов литературы.

Тема 7. Композиция кадров.

#### **Примерный перечень тематики обсуждений.**

Тема 1. Основные компоненты анимационного фильма.

Тема 2. Разработка темы и идеи в анимационном фильме.

Тема 3. Сюжетное построение фильма.

Тема 4. Выбор темы фильма.

Тема 5. Технологическое разнообразие в анимационном фильме как средство выражения замысла.

Тема 6. Ведущая роль изобразительного начала в анимационном фильме.  
Тема 7. Творческий метод режиссера в современной анимации.  
Тема 8. Идея анимационного фильма через образ.  
Тема 9. Идея анимационного фильма через конфликт.  
Тема 10. Технология производства классической рисованной анимации.  
Тема 11. Производственный план.  
Тема 12. Важное значение режиссера в комплектации съемочной группы.  
Тема 13. Работа режиссера на озвучании анимационного фильма.  
Тема 14. Характерные особенности времени в анимационном фильме.  
Тема 15. Проблемы построения ритма в анимационном фильме.  
Тема 16. Общие принципы монтажа анимационного фильма.  
Тема 17. Монтаж анимационного фильма по музыкальным акцентам.  
Тема 18. Компоненты режиссерского решения анимационного фильма.  
Тема 19. Поэпизодный план и сюжет фильма.  
Тема 20. Экспозиция фильма как эмоциональное включение зрителя.  
Тема 21. Представление главных персонажей фильма и проявление их характеров.  
Тема 22. Завязка конфликта. Обозначение проблемы.  
Тема 23. Динамика развития конфликта и тайминг.  
Тема 24. Работа режиссера с аниматорами.  
Тема 25. Выразительность актерской игры героев анимационного фильма.  
Тема 26. Крупность плана и особенности восприятия.  
Тема 27. Производственный план и система компонентов фильма во временных рамках.  
Тема 28. Выбор темы по литературному произведению в рамках заданного времени.  
Тема 29. Сюжет и источники сюжета в жизни и литературном произведении.  
Тема 30. Поиски идеи и ее выражение через мировую живопись, графику и материальную культуру.

### **Задание для экзамена**

Студенты должны представить законченный анимационный фильм, свидетельствующий о мастерстве в режиссерском, изобразительном, эстетическом и техническом воплощении замысла. Тема дипломной работы предлагается студентом и утверждается руководителями мастерской. Объем фильма определяется его содержанием. Работа над каждым фильмом, независимо от его сложности, должна протекать в следующей последовательности:

1. Выбор литературного первоисточника или собственного замысла студента, в форме заявки.
2. Отбор сопутствующего материала (исторического, культурного, национального и т.д.).
3. Поиск изобразительного решения (стиля, характера персонажей, фонов).

4. Разработка темы для экранного воплощения в форме раскадровки.
5. Создание аниматика с использованием музыки и, при необходимости, реплик.
6. Выполнение всего спектра работ, необходимых для анимационного фильма с привлечением помощи студентов других профессий и специалистов.

В ходе учебного курса студенты должны задумать и создать в течение 5 лет 3 проекта анимационных фильмов:

1. Учебный — первая попытка применения на практике полученных знаний и практических навыков. (в пределах 3-х минут экранного времени.
2. Курсовой — более развернутый замысел в форме анимационного фильма с использованием компьютерных технических средств - (в пределах 3 — 5 минут экранного времени.
3. Дипломный анимационный фильм, выполненный на кино — видео или цифровом носителе — законченное произведение, свидетельствующее о мастерстве в режиссерском, изобразительном, эстетическом и техническом воплощении замысла. Тема дипломного проекта и его техническое воплощение определяется студентом и утверждается руководителями мастерской. Объем произведения диктуется его содержанием.

### **3.3. Самостоятельная работа обучающихся**

#### **Первый семестр (три задания в семестр)**

Практическое задание: выбор тем для режиссерской разработки литературного произведения небольшого объема (сказки, басни, поговорки, стихотворения) или собственной идеи.

*Цель задания:* познакомить студента с основными принципами выражения идеи выбранного произведения через сюжет. Научить пользоваться наблюдениями из жизни и вспомогательными материалами, переводу истории с литературного языка на визуальный. Приобретение навыков монтажного изложения сюжета и чувства экранного времени. Разработка характеров персонажей. Освоение условного анимационного пространства.

*Объем каждого задания:*

1. Выражение идеи через заявку.
2. Сценарий сюжета.

3. Раскадровка (в любой доступной студенту графической технике).

### **Второй семестр (четвертое задание)**

На основе выбранной темы предыдущего семестра, утвержденной мастером, разрабатывается подробная режиссерская раскадровка для создания аниматика, который является основой будущего фильма.

*Цель задания:* развитие способности кинематографического изложения сюжета с учетом анимационной стилистики будущего фильма. Развитие чувства ритма, композиции. Разработка характеров персонажей. Завершение работы над аниматиком: сканирование, монтаж, озвучивание.

### **Третий и четвертый семестр (пятое задание)**

Воплощение собственного творческого замысла в виде первого учебного анимационного фильма.

*Цель задания:* раскрытие творческого потенциала студента. Работа в направлении поисков наилучшего драматургического решения. Становление вкуса в изобразительном решении. Применение навыков, полученных на занятиях анимацией. Знакомство с монтажом, освоение тайминга и работа с музыкой.

*Объем задания:*

1. Написание заявки и литературного сценария.
2. Поиск изобразительных материалов к данной теме.
3. Поиск изобразительного решения фильма, разработка персонажей.
4. Написание режиссерского сценария с указанием времени каждой сцены.
5. Выполнение раскадровки по режиссерскому сценарию.
6. Выполнение аниматика с использованием раскадровки.

### **Пятый - седьмой семестры**

#### **Пятый семестр**

Создание курсового анимационного фильма в полном объеме с применением компьютерных технологий.



*Цель задания:* раскрытие творческого потенциала студента с использованием полученных знаний и опыта, приобретенного в работе над учебным анимационным фильмом. Работа в направлении поисков наилучшего драматургического решения. Становление вкуса в изобразительном решении. Применение навыков, полученных на занятиях анимацией. Знакомство с профессиональным монтажом изобразительного материала. Освоение тайминга и работа с музыкой. Знакомство с профессиональным озвучиванием анимационного фильма.

*Объем задания:*

1. Написание литературного сценария по собственной идее или литературному источнику.
2. Поиск изобразительных и кономатериалов, относящихся к данной теме.
3. Поиск характеров персонажей в изобразительном воплощении.
4. Поиск собственного изобразительного стиля данного анимационного фильма.
5. Написание режиссерского сценария с указанием времени каждой сцены.
7. Выполнение раскадровки по режиссерскому сценарию.
8. Выполнение аниматика с использованием раскадровки и включением чернового мультипликата.
9. Анализ аниматика и устранение ошибок, исходя из опыта предыдущей учебной работы.

## **Шестой семестр**

Продолжение работы над анимационным фильмом с включением новых задач.

*Цель задания:* уточнение и расстановка смысловых акцентов в аниматике. Поиск средств эмоционального воздействия на зрителя. Освоение технических средств, помогающих добиться желаемых результатов. Знакомство с открытиями авангардного искусства и освоение этого опыта.

*Объем задания:*

1. Проработка аниматика с целью уточнения временных позиций и расстановки акцентов.
2. Работа с музыкальной партитурой.

3. Работа с цветовой и тональной драматургией анимационного фильма.
4. Работа с игрой персонажа и осуществлением мультипликата.
5. Постепенная замена статических сцен в аниматике на игровые сцены с мультипликатом для анимационного фильма.
6. Прорисовка чернового мультипликата.
7. Поиск фактуры для персонажей.
8. Осмысление роли пространства в данном анимационном фильме.
9. Поиск особенностей стиля в изображении фонов в данном анимационном фильме.
10. Поиск фактуры для фонов.

Приступая к дипломному проекту, студент должен провести большую исследовательскую работу по сбору материалов, связанных с содержанием дипломного фильма. Результаты этих поисков он должен представить руководителям проекта. В восьмом семестре должен быть написан и утвержден литературный и режиссерский сценарий будущего фильма. Найдено и утверждено изобразительное решение дипломного проекта. Найдено музыкальное решение фильма. Осознаны жанр и будущий стиль картины. По окончании семестра по представленным работам решается вопрос о рекомендации данной темы для дальнейшей работы.

### **Седьмой семестр**

Завершение работы над курсовым фильмом. Создание курсового анимационного фильма в полном объеме с применением компьютерных технологий.

*Цель задания:* поиски средств эмоционального воздействия на зрителя. Освоение технологических средств для наибольшей выразительности фильма. Освоение принципа работы с музыкой, репликами и шумами на завершающем этапе работы над фильмом.

*Объем задания:*

1. Завершение работы над мультипликатом, прорисовкой, фазовкой и раскраской фаз.
2. Завершение работы с изобразительным решением фильма.
3. Композинг сцен.

4. Замена сцен в аниматике на готовые сцены после компоузинга.
5. Сведение реплик, шумов, музыки с изобразительными материалами фильма.

Законченный курсовой фильм принимает мастер и преподаватели кафедры режиссуры анимационного фильма и ставят общую оценку за мастерство. По рекомендации мастера и педагогов курсовой анимационный фильм может принять участие в анимационных фестивалях.

В седьмом семестре студенты должны выбрать тему для дипломного фильма и утвердить ее у мастера и педагогов кафедры.

### **Восьмой семестр**

Приступая к дипломному проекту, студент должен провести большую исследовательскую работу по сбору материалов, связанных с содержанием дипломного фильма. Результаты этих поисков он должен представить руководителю проекта.

В седьмом семестре должен быть написан и утвержден литературный и режиссерский сценарий будущего фильма. Найдено и утверждено изобразительное решение дипломного проекта. Найдено музыкальное решение фильма. Осознан жанр и стиль будущей картины.

По окончании семестра, по предварительным работам, решается вопрос рекомендации данной темы для дальнейшей работы.

### **Девятый и десятый семестры**

После положительной оценки результатов преддипломной и творческой практик, рассмотренных на объединенном заседании кафедр факультета, дипломник приступает к окончательной разработке дипломного проекта.

В непосредственном исполнении дипломного проекта студент должен использовать, проявить и показать весь арсенал знаний, умений и навыков, полученных им в процессе обучения.

1. Проявить свою творческую индивидуальность.
2. Показать высокий уровень мастерства режиссуры.
3. Проявить умение работать с коллективом.
4. Проявить вкус, умение и понимание во всех аспектах анимационного проекта, связанных работой творческого коллектива.
5. Уметь довести фильм до завершения в назначенные сроки.
6. Подготовить отчетную документацию к защите диплома.
7. Провести последовательно все этапы выполнения анимационного фильма.

**3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов** предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:  
в печатной форме увеличенным шрифтом,  
в форме электронного документа,  
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно.

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

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 с.
2. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
3. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
4. **Кулешов Л.В.** Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М.: ВГИК, 1995. - 464 с.
5. **Кулешов Л.В.** Уроки кинорежиссуры: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Л.В. Кулешов; ВГИК. - М.: ВГИК, 1999. - 261 с.
6. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
7. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
8. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л.

Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.

9. **Ромм М.И.** Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1973. - 254 с.

10. **Ромм М.И.** Монтажная структура фильма: учебное пособие / М. И. Ромм; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.

11. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.

12. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.

13. **Станиславский К.С.** Работа актёра над собой в творческом процессе воплощения: дневник ученика / К. С. Станиславский. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. - 448 с.

14. **Эйзенштейн С.М.** Избранные статьи / С.М. Эйзенштейн; [ред.-сост., авт. вступ. статьи, с. 5-40, и примеч. Р.Н. Юренев]. - М.: Искусство, 1956. - 455 с.

15. **Эйзенштейн С.М.** Монтаж / С.М. Эйзенштейн. - М.: ВГИК, 1998. - 193 с.

16. **Эйзенштейн С.М.** Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост. автор предисл. и коммент. Н. И. Клейман. - М.: Музей кино; [Б. м.]: Эйзенштейновский центр, 2002. - 688 с.

### **Фильмография:**

1. Азур и Азмар (Франция, 2006, реж. Мишель Осело)
2. Аватар, США, 2009, реж. Дж. Камерон
3. Аменция (худож. и реж. С. Айнутдинов, 1990)
4. Аниматрица (США, реж. Братья Вачовские, 2001)
5. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)
6. Белоснежка и семь гномов (худож. и реж. У. Дисней, 1938)
7. Бемби (США, реж. У. Дисней, 1944)
8. Бемби-2, США, 2006
9. Бог (Россия, реж. К. Бронзит, 2004)
10. Ветер (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)
11. Ветер (Венгрия, реж. Варга Чабо, 1988)
12. Вороньё (1961, Швейцария, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
13. Время Ибларда (Iblard Jikan) (Япония, 2007)
14. Две сестры (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)
15. Дневник (Югославия, 1971, реж. Н. Драгич)
16. Добро пожаловать (худож. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)
17. Дом, который построил Джек (реж. К. Бронзит, 2002)
18. Ежик в тумане (худож. и реж. Ю. Норштейн, 1975)
19. Ездоки в бездну (1993, Швейцария, реж. Жорж Швицгелль)
20. Жильцы старого дома (реж. А. Караев, 1990)
21. Зародыш (Eggy, Япония, 1992, реж. Йоихиро Кавагучи)
22. Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм, 1955)
23. Изначальный танец (Primordial Dance) (США, реж. Karl Sims, 1991)
24. Испорченный фильм (Broken Film) (Япония, реж. Осаму Тезука, 1986)

25. Как стать человеком? (худож. В. Олышванг, В. Петкевич, реж. В. Петкевич, 1989)
26. Колыбельная (2007, реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург)
27. Конек-горбунок (худож. Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)
28. Корова (худож. и реж. А. Петров, 1989)
29. Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)
30. Ляпис (Lapis) (США, реж. Джон и Джеймс Уитни, 1961)
31. Мартышко (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм», 1988)
32. Мерцающая пустота (1963, Канада, реж. Норманн Мак-Ларен)
33. Ночь (худож. А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)
34. Ночь на Лысой Горе (Франция, 1933, реж. Александр Алексеев)
35. Племянник кукушки (реж. О. Черкасова, 1992)
36. Последняя фантазия 7 (Япония, 2008)
37. Призрак в доспехах (Япония, 1984)
38. Ну, погоди! (реж. В. Котеночкин, 1969-2000)
39. Ньюкина баня (реж. О. Черкасова, 1995)
40. Моя любовь (реж. Александр Петров, 2008)
41. Колыбельные мира (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004-9).
42. Кирику и колдунья (реж. М. Осело, Франция, 1998)
43. Оркестр (США, 1993, реж. Збигнев Рыбчинский)
44. Полигон (реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм, 1974)
45. Празднование (Festival, 1990, Япония, реж. Иохиро Кавагучи)
46. Пробуждение жизни (США, 2001, реж. Ричард Линклэйтер)
47. Прогулка (Walking, Канада, реж. Райан Ларкин)
48. Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров, «Союзмультфильм, 1986)
49. Рай (Канада, 1980, реж. Ишу Патель)
50. Райан (Канада, 2006)
51. Рыбка Поньо на утесе (2009, Япония, реж. Хаяо Миядзаки)
52. Русалка (Россия, реж. Александр Петров, 1997)
53. Сатимания (Югославия, 1978, реж. Зденко Гаспарович)
54. 78 оборотов (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгелль)
55. Сказочка про козявочку (реж. Владимир Петкевич, 1985, Екатеринбург)
56. Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм)
57. Сон смешного человека (худож. и реж. А. Петров)
58. Соседи (Канада, 1952, реж. Норманн Мак-Ларен)
58. Старик и море (худож. и реж. А. Петров, 2000)
60. Сын Белой Лошади (1980, реж. Марцелл Янкович, Венгрия)
61. Сюжет картины (Швейцария, 1988, реж. Жорж Швицгелль)
62. Танец скелетов (худож. и реж. У. Дисней, 1929)
63. Тайные приключения Тома Тамба (Англия, 1993, реж. Дейв Бортвик)
64. Танго (Польша, реж. Збигнев Рыбчинский, 1979)

65. Текущие сущности (Liquid Selves) (США, 1992, реж. Karl Sims)
66. Уличная музыка, 1971, Канада, реж. Райан Ларкин
67. Унесенные призраками (Япония, реж. Х. Миядзаки, 2006)
68. Фантазия (США, реж. Уолт Дисней, 1944)
69. Фантазия 2000 (США, Уолт Дисней Продакшн, 2000)
70. Фантасматик (Швейцария, 1961, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
71. Шабаш (Sabbat) (Швейцария, 1988, реж. Эрнст и Жизель Арнсорж)
72. Шагающий замок Хоула (Япония, 2006, реж. Х. Миядзаки)
73. Янтра (Yantra) (США, реж. John & James Witney, 1966)

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

### **а) информационные технологии, программное обеспечение**

Операционная система Microsoft Windows 10 Enterprise 2016 LTSC  
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

### **б) информационно-справочные системы**

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. <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**

<b>№</b>	<b>Оборудование в аудитории</b>	<b>Кол-во</b>
<b>1002</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</li> <li>- Системный блок Хопёр</li> <li>- Манипулятор мышь Genius</li> </ul> Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
<b>1014</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</li> <li>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</li> </ul> <b>Конфигурация системного блока:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память – 32 Gb</li> <li>-системный диск – SSD 254Gb</li> <li>-дата диск – SATA 1Tb</li> <li>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</li> <li>-операционная система – Windows 10 64Bit</li> <li>- Монитор LG25UM58-P</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> </ul> <b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</li> <li>-<b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</li> </ul>	1  12 12 12
<b>1015</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</li> <li>- Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093</li> <li>- Монитор BENQ BL2420/T</li> <li>- Клавиатура Genius KB-220E</li> <li>- Манипулятор мышь HP Optical</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li>- HDMI Switcher VS-161H</li> </ul>	1 8       8 8 8 7 1



	<p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</p> <p><b>-Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	
<b>1017</b>	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
<b>1021</b>	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</p> <p>- Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819</p> <p>- Компьютерный монитор</p> <p>- Видеокамера Sony</p> <p>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</p> <p>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p>

- Кабель FireWire	4
<b><u>Программное обеспечение</u></b>	
<b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации	5
<b>Номера лицензий:</b> 1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5	
2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2	
3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0	
4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0	
5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6	
<b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b>	24
-Fluo Lyte 110 Dmx	3
-Fluo Lyte 330 Dmx	6
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	3
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	6
-GRIP HEAD - D200B	1
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	
-Затемнение окон	2
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	15
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	

## **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

При подготовке к занятиям следует использовать литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, 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:

- Проработать конспект лекций;
- Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
- Проработать вопросы занятия;
- Выполнить практическое задание.

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.