

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ И. А. Федоричева

\_\_\_\_\_ 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ**

*Уровень основной образовательной программы – бакалавриат*

*Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)*

*Статус дисциплины – вариативная*

*Учебный план 2018 года*

**Описание учебной дисциплины по формам обучения**

		Очная							Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Контрольная работа	Форма контроля
1	1,2	108/3	70	14	56	38	-	Экзамен (2)	1	1,2	-	-	-	-	-	-	-
<b>Всего</b>		108/3	70	14	56	38	-		<b>Всего</b>		-	-	-	-	-		-

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработала \_\_\_\_\_ А. И. Вегера, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М. Матусовского)

Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2019 г. Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства \_\_\_\_\_ Л. М. Филь \_\_\_\_\_ 2019 г.

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Технологии анимации» является базовой частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1 - 4 курсов (I - VIII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает темы таких анимационных техник, как: цифровая (компьютерная) анимация (двухмерная, трехмерная), классическая рисованная анимация, флипбук, техника ротоскопирования, техника ожившей живописи, стоп-кадровая анимация (перекладная, пластилиновая, кукольная, предметная, пикселизация и т. д.), комбинированная и экспериментальная анимация. Дисциплиной предусмотрено изучение анимационных редакторов и комплекса вспомогательных программ для работы с фото и видео, изучение основ фото- и видеосъемки.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ.

И итоговый контроль в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 з. е., 108 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 14 часов для очной формы обучения и - часов для заочной формы обучения, практические занятия - 356 часов для очной формы обучения и - часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 38 часов для очной формы обучения и - часов для заочной формы обучения.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

*Цель* курса «Технологии анимации» ознакомить студентов с различными техниками и методами создания анимации, способствовать развитию образного мышления студента, содействовать совершенствованию навыков в свободном владении художественными материалами, овладеть навыками традиционной, стоп-кадровой и цифровой анимации. Дать теоретические знания по курсу «Технологии анимации»

Основной задачей курса является приобретение студентами практических навыков в создании двумерной анимации. Применение полученных теоретических знаний на практике.

*Задачи* дисциплины:

- изучить существующие анимационные техники, их сущность и специфику;
- ознакомиться с методами создания традиционной и цифровой анимации;
- овладеть навыками покадровой анимации;
- приобрести умения грамотно компоновать кадр;
- научиться правильно устанавливать камеру и освещение;
- освоить правила и закономерности кадрирования, направление действия в кадре;
- ознакомиться с этапами создания мультфильма;
- научиться находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- ознакомление студентов с основами видео- и фотосъемки, обработке кадров, монтажа, добавления звукового сопровождения;
- приобщение студентов к ручной работе;
- развитие образного и ассоциативного мышления посредством ручной работы с материалом;
- изучение студентами современных концепций использования анимационных редакторов как инструмента создания традиционной и цифровой анимации;
- приобщение студентов к искусству мультипликации, к секретам ее создания;
- применить полученные знания на практике.

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО**

Дисциплина «Технологии анимации» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Основы композиции», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Пластическая анатомия», «История анимации», «Сценическая пластика», «Компьютерная графика», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

Изучение дисциплины «Технологии анимации» способствует успешному овладению студентами таких дисциплин как: «Специальная графика», «Организация анимационного проекта», «Рисунок в компьютерных технологиях», «Живопись анимационного фильма», «Теория и практика монтажа», «Основы сценария и режиссуры», «Звуковое решение фильма», «Трехмерное моделирование», «Организация анимационного проекта»

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

##### Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-9	способностью оказывать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций

##### Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 3	способностью к применению стандартизованных искусствоведческих технологий, позволяющих осуществлять решения типовых задач в различных областях профессиональной практики

##### Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-5	способностью к проведению профессиональных исследований в области искусствознания по направленности (профилю) образования) выпускника.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- технологические и специфические особенности работы в различных анимационных техниках;
- общие принципы покадровой анимации;
- основы работы в технике перекладки;
- принципы классической рисованной анимации;
- основные принципы работы в технике пластилиновой анимации;
- способы создания кукол для объемной кукольной анимации;
- основы объемной и плоской кукольной анимации;
- методы создания декораций для объемной кукольной анимации;
- различия техники предметной анимации от техники пикселизация;
- особенности современной экспериментальной анимации;
- основные законы анимации;
- основные различия двухмерной (рисованной, перекладной) и трехмерной анимации;
- особенности создания мультфильмов в разных техниках;
- назначения, возможности и область применения анимационных и графических программ;
- особенности работы в индивидуальном и коллективном проекте;
- способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом;
- перечень необходимых программ для каждого этапа анимационного производства;
- основные законы воздушной и линейной перспективы, распределение света и тени при изображении предметов;
- основы фото- и видеосъемки анимационных проектов;
- особенности установки источников света и другого оборудования при съемке анимационного проекта;
- основы драматургии, сценического действия;
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта;
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- пользоваться знаниями операторских планов;
- правильно устанавливать камеру и освещение;
- грамотно и гармонично компоновать объекты внутри кадра, правильно кадрировать;
- самостоятельно работать над анимационным проектом на всех этапах производства;
- находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- применять знания в процессе видео- и фотосъемки, обрабатывать кадры, монтировать кадры со звуковым сопровождением;
- прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата;
- применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств;
- планировать собственную деятельность;
- разрабатывать фоны, панорамы и декорации для анимационных проектов;
- осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации;
- использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимационных проектов;
- использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции;
- применять правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;
  - проводить проектный анализ анимационного проекта.

## 5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	все го	в том числе				все го	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>Раздел I. Stop-motion анимация</b>										
Тема 1. Stop-motion анимации.	4	1		-	3	-	-	-	-	-
Тема 2. Предметная анимация.	12	1	7	-	4	-	-	-	-	-
Тема 3. Плоскокукольная перекладка.	11	1	6	-	4	-	-	-	-	-
Тема 4. Пластилиновая анимация.	11	1	6	-	4	-	-	-	-	-
Тема 5. Песочная (сыпучая) анимация.	6	1	3	-	2	-	-	-	-	-
Тема 6. Объемная кукольная анимация.	11	1	6	-	4	-	-	-	-	-
Тема 7. Пиксиляция.	9	1	7	-	3	-	-	-	-	-
<b>Всего по I разделу</b>	<b>54</b>	<b>7</b>	<b>35</b>	-	<b>24</b>	-	-	-	-	-
<b>Раздел II. Рисованная, цифровая и экспериментальная анимация</b>										
Тема 8. Классическая рисованная анимация.	12	1	7	-	4	-	-	-	-	-
Тема 9. Ротоскопирование.	2	1		-	1	-	-	-	-	-
Тема 10. Флипбук, техника экспериментальной перекладки.	10	1	5	-	4	-	-	-	-	-
Тема 11. Техника «ожившей живописи».	6	1	3	-	2	-	-	-	-	-
Тема 12. Компьютерная (цифровая) анимация.	4	1	2	-	1	-	-	-	-	-
Тема 13. Комбинированная анимация.	4	1	2	-	1	-	-	-	-	-
Тема 14. Экспериментальные техники.	4	1	2	-	1	-	-	-	-	-
<b>Всего по II разделу</b>	<b>42</b>	<b>7</b>	<b>21</b>	-	<b>14</b>	-	-	-	-	-
<b>Всего часов по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>14</b>	<b>56</b>	-	<b>38</b>	-	-	-	-	-

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

### РАЗДЕЛ 1. STOP-MOTION АНИМАЦИЯ (I СЕМЕСТР)

#### **Тема 1. Stop-motion анимации.**

Понятие «stop-motion анимации», «мультипликация». Основные виды, способы и техники стоп-кадровой анимации. Особенности покадровой анимации. Объемная, полувolumная и плоская кукла. Понятие «мультистанок». Настройка оборудования, установка камеры и освещения. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией. Области применения stop-motion анимации.

#### **Тема 2. Предметная анимация.**

Понятие «предметная анимация», ее особенности. История появления техники. Предметная анимация в мультипликации, в кино и рекламе. Примеры. Особенности съемки, ретуши и монтажа.

#### **Тема 3. Плоскокукольная перекладка.**

Особенности плоской бумажной куклы. Принцип марионетки. Особенности съемки перекладной анимации при помощи мультистанка, работа со слоями. Разнообразие в выборе материала для перекладной анимации. История появления перекладной анимации. Доступность и простота техники, удобство в использовании.

#### **Тема 4. Пластилиновая анимация.**

Особенности и свойства пластилиновой анимация, модификация материала. Объемная, плоская и полувolumная пластилиновая кукла. Особенности съемки плоской и объемной пластилиновой анимации. Каркас, шарниры. Ретушь и монтаж. История появления пластилиновой анимации. Примеры мультфильмов и анимационных роликов.

#### **Тема 5. Песочная (сыпучая) анимация.**

Краткая история появления техники. Примеры. Особенности и разновидности сыпучей анимации. Используемые материалы. Станок для песочной анимации. Принципы съемки в режиме реального времени.

#### **Тема 6. Объемная кукольная анимация.**

Особенности съемки объемной кукольной анимации. Создание каркаса, шарниров. Материалы для изготовления кукол. Создания декораций. Куклы-дублеры. Монтаж, постобработка. Создание спецэффектов. Краткая история появления техники. Сложности кукольной анимации. Примеры мультфильмов, выполненных в технике объемной кукольной анимации. Просмотр мастер-классов по созданию кукольной анимации, кукол, декораций.

#### **Тема 7. Пиксиляция.**

Понятие «пиксиляция». Чем отличается пиксиляция от предметной анимации. Основные принципы анимации. Краткая история появления техники. Просмотр аналогов и мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция. Пиксиляция в кино и в рекламе. Особенности съемки и монтажа роликов в технике пиксиляция. Создание спецэффектов.

### РАЗДЕЛ 2. РИСОВАННАЯ, ЦИФРОВАЯ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ (II СЕМЕСТР)

#### **Тема 8. Классическая рисованная анимация.**

История зарождения техники. Особенности рисованной покадровой анимации. Ключевые и промежуточные кадры. 12 принципов Диснея. Шедевры традиционной рисованной анимации. Материалы для рисованной анимации. Использование целлулоида и кальки. Этапы создания мультфильма в технике классической рисованной анимации.

### **Тема 9. Ротоскопирование.**

Понятие терминов «ротоскоп», «ротоскопирование», «эклер», «motion capture», «ротомация». Технология ротоскопирования. История появления прибора. Примеры зарубежных и советских мультфильмов использующих метод ротоскопирования. Применение техники ротоскопирования в современной анимации.

### **Тема 10. Флипбук, техника экспериментальной перекладки.**

Появление флипбука. Флипбук в рекламе. Техника экспериментальной перекладки. Особенности анимации, съемки и монтажа. Различия двух техник. Примеры.

### **Тема 11. Техника «ожившей живописи».**

Знакомство с творчеством Александра Петрова. Аналоги. Особенности техники. Понятие «ожившая живопись». Особенности съемки. Сложности в выполнении техники.

### **Тема 12. Компьютерная (цифровая) анимация.**

Двухмерная и трехмерная анимация. Цифровая рисованная анимация. Цифровая перекладная анимация. Отличие цифровой анимации от традиционной. Программное обеспечение.

### **Тема 13. Комбинированная анимация.**

Понятие «Комбинированная анимация». Соединение разных анимационных техник. Комбинирование рисованных/трехмерных героев с видеорядом живых актеров. Краткая история появления техники. Примеры.

### **Тема 14. Экспериментальные техники.**

Понятия «авторская» и «фестивальная» анимация. Выбор методов и материалов. Широкие возможности в экспериментах. Соединение различных техник.



## 7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ. Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

- подготовка к проекту, подбор материалов, выбор стилистики;
- поиск и изучение аналогов, мастер-классов;
- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
- доработка практического аудиторного задания;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- разработку проекта на заданную тему и в заданной форме представления;
- подготовка к экзамену.

### 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### РАЗДЕЛ 1. STOP-MOTION АНИМАЦИЯ (I СЕМЕСТР)

##### **Тема №1. Stop-motion анимации.**

1. Что такое stop-motion анимации.
2. Особенности покадровой анимации.
3. Оборудование и программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией.
4. Области применения stop-motion анимации.

*Термины:* stop-motion анимация, покадровая анимация, мультипликация, кадр, программное обеспечение.

*Выполнить:*

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с принципами покадровой анимации.
3. Установить рекомендованное программное обеспечение.

*Литература:* [1, 3, 4, 7, 15, 23, 26 ]

##### **Тема №2. Предметная анимация.**

1. Особенности предметной анимации.
2. Области применения предметной анимации.

*Термины:* предметная анимация, покадровая анимация, stop-motion.

*Выполнить:*

1. Изучить аналоги.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике предметной анимации.

*Литература:* [1, 3, 4, 7, 23, 26, 28]

##### **Тема №3. Плоскокукольная перекладка.**

1. Как выглядит кукла-марионетка.
2. Особенности работы с ярусами мультстанка.

3. История появления перекладной анимации.
4. Примеры мультфильмов.

*Термины:* перекладная анимация, плоскокукольная перекладка, покадровая анимация, stop-motion, марионетка, мультстанок.

*Выполнить:*

1. Изучить аналоги.
2. Изучить особенности перекладной анимации.
3. Создать плоскую куклу-марионетку.

*Литература:* [2, 3, 4, 6, 8, 13, 20, 30, 31]

#### **Тема №4. Пластилиновая анимация.**

1. В чем различия объемной, плоской и полувъемной пластилиновой куклы.
2. Свойства и возможности пластилина.
3. Особенности каркаса объемной пластилиновой куклы.
4. Особенности съемки плоской и полувъемной пластилиновой куклы.

*Термины:* пластилиновая анимация, плоскокукольная пластилиновая перекладка, объемная пластилиновая анимация, покадровая анимация, stop-motion.

*Выполнить:*

1. Изучить аналоги.
2. Проанализировать положительные и отрицательные качества работы в технике пластилиновой анимации.
3. Создать короткий анимационный ролик в технике пластилиновой анимации.

*Литература:* [3, 4, 6, 8, 13, 18, 32]

#### **Тема №5. Песочная (сыпучая) анимация.**

1. Особенности техники работы.
2. Механизм воспроизведения изображений.
3. История возникновения.

*Термины:* песочная анимация, сыпучая анимация, светодиодный планшет.

*Выполнить:*

1. Изучить принципы создания изображения с помощью сыпучих материалов.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике сыпучей анимации.

*Литература:* [6, 13, 18, 32]

#### **Тема №6. Объемная кукольная анимация.**

1. Материалы для изготовления кукол.
2. Особенности скелета объемной куклы.
3. Особенности создания декораций для кукольного мультфильма.
4. Для чего создают кукол-дублеров.
5. В чем заключаются сложности объемной кукольной анимации.

*Термины:* кукольная анимация, объемная кукольная анимация, кукла-дублер, шарнир, каркас, stop-motion, покадровая анимация.

*Выполнить:*

1. Ознакомиться с особенностями создания объемной шарнирной куклы.
2. Создать простую объемную шарнирную куклу.

*Литература:* [1, 3, 4, 7, 17, 25]

**Тема №7. Пиксиляция.**

1. Что такое пиксиляция.
2. Особенности съемки в технике пиксиляция.
3. Сферы применения пиксиляции.

*Термины:* пиксиляция, stop-motion, покадровая анимация.

*Выполнить:*

1. Поиск аналогов, просмотр мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция.
2. Разработать сюжет для коллективного анимационного ролика.
3. Создать коллективный анимационный ролик в технике пиксиляция.

*Литература:* [9, 14, 15, 16]

**РАЗДЕЛ 2. РИСОВАННАЯ, ЦИФРОВАЯ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ  
(II СЕМЕСТР)**

**Тема №8. Классическая рисованная анимация.**

1. История появления и развития техники.
2. Особенности рисованной покадровой анимации.
3. В чем различие ключевых кадров от промежуточных.

*Термины:* классическая рисованная анимация, традиционная рисованная анимация, покадровая анимация, ключевые кадры, промежуточные кадры, 12 принципов Диснея, калька, целлулоид, светокопировальный стол.

*Выполнить:*

1. Изучить мультфильмы, выполненные в технике классической рисованной анимации.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике классической рисованной анимации.

*Литература:* [5, 10, 11, 12, 21, 22, 29, 30, 31]

**Тема №9. Ротоскопирование.**

1. Что такое технология ротоскопирования.
2. Как устроен ротоскоп.
3. История появления техники.

*Термины:* ротоскопирование, ротоскоп, эклер, motion capture, ротомация.

*Выполнить:*

1. Привести примеры зарубежных и советских мультфильмов использующих метод ротоскопирования.
2. Изучение аналогов.

*Литература:* [5, 10, 11, 12, 21, 22, 29, 30, 31]

**Тема №10. Флипбук, техника экспериментальной перекладки.**

1. Что такое флипбук.
2. В чем особенность техники экспериментальной перекладки.

*Термины:* флипбук, экспериментальная перекладка, рисованная анимация, переключательная анимация, ключевые кадры, промежуточные кадры.

*Выполнить:*

1. Изучение аналогов.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике флипбук.

*Литература:* [5, 10, 11, 12, 21, 22, 29, 30, 31]

1.

*Термины:* ожившая живопись, живопись по стеклу, покадровая анимация, ключевые кадры, промежуточные кадры, Александр Петров.

*Выполнить:*

1. Просмотр мультфильма «Старик и море» реж. Александра Петрова.
2. Просмотр мультфильма «Моя любовь» реж. Александра Петрова.
3. Поиск аналогов.

*Литература:* [5, 10, 11, 12, 21, 22, 29, 30, 31]

### **Тема №12. Компьютерная (цифровая) анимация.**

1. В чем различие двухмерной и трехмерной анимации.
2. В чем преимущества цифровой рисованной анимации над классической рисованной анимации.
3. Отличие цифровой переключательная анимация от традиционной.
4. Какое программное обеспечение используется для создания трехмерной анимации.

*Термины:* двухмерная анимация, трехмерная анимация, цифровая рисованная анимация, цифровая переключательная анимация, покадровая анимация, ключевые кадры, промежуточные кадры, программное обеспечение, графические редакторы.

*Выполнить:*

1. Ознакомится с программами для создания цифровой переключательной и цифровой рисованной анимации.
2. Изучить аналоги.
3. Ознакомится с этапами создания трехмерного анимационного ролика.

*Литература:* [10, 11, 12, 21, 22, 25, 27, 29]

### **Тема №13. Комбинированная анимация.**

1. Что такое комбинированная анимации.
2. В чем особенность комбинированной анимации.

*Термины:* комбинированная анимация, покадровая анимация, ключевые кадры, промежуточные кадры, монтаж.

*Выполнить:*

1. Привести примеры фильмов, выполненных в технике комбинированной анимации.
2. Посмотреть мультфильм «Кто подставил Кролика Роджера».

*Литература:* [10, 11, 12, 21, 22, 25, 27, 29]

## **Тема №14. Экспериментальные техники.**

1. Что такое «авторская анимация».
2. Особенности экспериментальной анимации.

*Термины:* авторская анимация, фестивальная анимация, экспериментальная анимация.

*Выполнить:*

1. Поиск материалов по теме «Экспериментальная фестивальная анимация».
2. Подготовить сообщение с видео-презентацией по теме «Экспериментальная анимация».

*Литература:* [14, 19]

### **7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ**

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения**. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом и анимационном редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

#### **(I семестр)**

1. Сообщение по теме «Классическая рисованная анимация».
2. Сообщение по теме «Перекладная анимация».
3. Сообщение по теме «Пластилиновая анимация».
4. Сообщение по теме «Предметная анимация».
5. Сообщение по теме «Пиксиляция».
6. Сообщение по теме «Песочная (сыпучая) анимация».
7. Сообщение по теме «Стоп-кадровая анимация».
8. Сообщение по теме «Кукольная анимация».
9. Сообщение по теме «Настройка оборудования и программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией».
10. Сообщение по теме «Области применения stop-motion анимации».

#### **(II семестр)**

1. Сообщение по теме «Цифровая рисованная анимация».
2. Сообщение по теме «Цифровая перекладка».
3. Сообщение по теме «Комбинированная анимация».
4. Сообщение по теме «Компьютерная анимация».
5. Сообщение по теме «Флипбук».
6. Сообщение по теме «Авторская анимация».
7. Сообщение по теме «Техника ожившей живописи».
8. Сообщение по теме «Ротоскопирование».
9. Сообщение по теме «Трехмерная анимация».
10. Сообщение по теме «Техника экспериментальной перекладки».

### 7.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

#### (II семестр)

1. Расскажите об особенностях покадровой анимации.
2. Какие техники анимации вам известны.
3. Что такое stop-motion анимации.
4. Области применения stop-motion анимации.
5. Перечислите оборудование, требуемое для работы со стоп-кадровой анимацией.
6. Назовите программное обеспечение, требуемое для работы со стоп-кадровой анимацией.
7. Что такое «авторская анимация».
8. Особенности экспериментальной анимации.
9. Назовите недостатки пластилиновой анимации.
10. Назовите примеры классической рисованной анимации.
11. Назовите области применения предметной анимации.
12. Опишите внешний вид и особенности строения плоской куклы-марионетки.
13. Расскажите об особенностях работы с ярусами мультстанка.
14. Назовите недостатки бумажной перекладной анимации.
15. В чем различия объемной, плоской и полуволемной пластилиновая куклы.
16. Расскажите об особенностях каркаса объемной пластилиновой куклы.
17. Расскажите об особенностях съемки плоской и полуволемной пластилиновой куклы.
18. В чем заключаются особенности механизма воспроизведения изображений в технике песочной (сыпучей) анимации.
19. Назовите основные этапы работы над проектом в технике рисованной компьютерной анимации.
20. Назовите материалы, используемые для изготовления объемных кукол.
21. Расскажите об особенностях скелета объемной шарнирной куклы.
22. Особенности создания декораций для кукольного мультфильма.
23. Для чего создают куклы-дублеры.
24. Назовите два основных способа создания рисованной анимации.
25. В чем заключаются сложности объемной кукольной анимации.
26. Расскажите об особенностях съемки в технике пикселизация.
27. Сферы применения техники пикселизация.
28. В чем различие ключевых кадров от промежуточных.
29. Назовите программы для создания двумерной анимации.
30. Как устроен ротоскоп.
31. В чем особенность техники ротокопирования.
32. Что такое ожившая живопись.
33. Какие недостатки у покадровой анимации.
34. Проанализируйте достоинства и недостатки техники рисованной анимации.
35. В чем особенность техники экспериментальной перекладки.
36. В чем преимущества цифровой рисованной анимации над классической рисованной анимации.
37. Назовите особенности рисованной анимации.
38. Назовите достоинства техники компьютерной перекладки.
39. В чем различие двухмерной и трехмерной анимации.
40. Что такое комбинированная анимации.

## **8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

Изучение дисциплины «Технологии анимации» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

## 9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)		Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
удовлетворительно (3)		Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
неудовлетворительно (2)	Не зачтено	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.



## 10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 128 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
4. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.](#)
5. [Асенин С. В. Йон Попеску-Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 41с.](#)
6. [Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова. – М. : Прогресс, 1974. – 386 с. Алимов С. Мультипликация, книжная и станковая графика / С. Алимов. – М.: Сов. художник, 1990. – 176 с.: ил.](#)
7. [Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Н. Д. Бабиченко. – М. : Искусство, 1964.](#)
8. [Василькова А. Универсальная научно-популярная энциклопедия Кругосвет \[Электронный ресурс\]: энциклопедия. –А. Василькова – Электронные данные. – 1997 – 2019.](#)
9. [Жуков А. В. Особенности технологии анимации в современной рекламе // Молодой ученый. – 2016. – №11. – С. 168-171.](#)
10. [Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано. - М.: Искусство,1980 - 240 с.](#)
11. [Иванов-Вано И. Рисованный фильм / И. Иванов-Вано. – М. : Госкиноиздат, 1950. – с.](#)
12. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
13. [Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации / С. Капков. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
14. [Кривуля Н. Г. Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». – М.: Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова \(ВГИК\), 2009. – С. 1.](#)
15. [Кривуля Н. Г. История анимации. Учебно-методическое пособие М.: ВГИК, 2012. — 59 с.](#)
16. [Кривуля Н. Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусств. наук: 17.00.03. — М., 2001. — 187 с.](#)
17. [Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. – 2013. – № 23. – С. 261-264.](#)
18. [Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.](#)
19. [Номер, посвященный анимации // Киноведческие записки. - 2001. - №51. - С. 125.](#)

20. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
21. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: учеб. пособие. — М.: ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
22. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард — М: Эксмо, 2016. — 392 с.](#)
23. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб: Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
24. [Семенова Л. В. Интерполяция мультипликации на технологии создания мультимедиа / Л. В. Семенова // Научфорум. — 2015. — № 7. — С. 13-21.](#)
25. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
26. [Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А.Г. Соколов. — 2-е изд. — М.: Изд. А. Дворников, 2005. — 246 с.](#)
27. [Солодчук В. И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера / В. И. Солодчук. — М. : Изд-во ин-та психотерапии, 2002. — 436 с.](#)
28. [Суртаев А. Мастера короткометражной анимации / А. Суртаев. — \[б. м.\] : Издательские решения, 2018. — 976 с.](#)
29. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
30. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
31. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
32. [Эйзенштейн С.М. Монтаж Запись лекций по монтажу С. М. Эйзенштейна на занятиях со студентами ВГИКа.](#)

#### Дополнительная литература

33. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
34. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
35. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
36. [Бабенко, А. В. Основы композиции в изобразительном искусстве: учебно-методическое пособие / Ф. В. Бабенко, Н. В. Хорунжая. - Томск: Томский государственный университет, 2011 — 116 с.](#)
37. [Горбатова О. В. Музыка в контексте анимации \(на примере «Гадкого утенка» У. Диснея\) / О. В. Горбатова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2015. — № 47. — С.139-143.](#)
38. [Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.](#)
39. [Мастера советской мультипликации: сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М.: Искусство, 1972. — 189 с.](#)
40. [Попов Е. А. Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений / Е. А. Попов // Общество. Среда. Развитие. — 2011. — №2. — С. 143-146.](#)

41. [Попов Е.А. Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов / Е.А. Попов // Мир науки, культуры, образования. — 2011. — № 1. — С.12-15.](#)
42. [Ромашова М. В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы / М. В. Ромашова // Вестн. Перм. ун-та. Сер. История. — 2011. — № 3. — С. 114-119.](#)
43. [Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / М. Саймон. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
44. [Тарковский А. А. Запечатленное время. — В кн.: вопросы киноискусства. № 10. «Наука», 1967, с 87](#)
45. [Федор Хитрук: Рассказы об аниматорах](#)
46. [Фостер У. Основы анимации / У. Фостер. — М.: Астрель, 2003. — 33 с.](#)
47. [Ханаи М. Р. Анимация и современное игровое кино: К проблеме использования новейших компьютерных технологий: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / М. Р. Ханаи. — М. : Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2003. — 26 с.](#)
48. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)
49. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)

#### Интернет-источники

50. [12 законов и принципов анимации \[Электронный ресурс\].](https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html) — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
51. [Александр Петров. Ожившая живопись. — \[Электронный ресурс\].](https://altereos.livejournal.com/135480.html) — режим доступа: <https://altereos.livejournal.com/135480.html>
52. [Анимация и создание персонажей. — \[Электронный ресурс\].](https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos) — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
53. [Видеореференсы. — \[Электронный ресурс\].](https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos) — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
54. [Вся правда о концепт арте. — \[Электронный ресурс\].](https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte) — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
55. [Захватывающий игрушечный мир от гения анимации и книжных иллюстраций. — \[Электронный ресурс\].](https://kulturologia.ru/blogs/tags/%E0%ED%E8%EC%E0%F6%E8%FF/) — Режим доступа: <https://kulturologia.ru/blogs/tags/%E0%ED%E8%EC%E0%F6%E8%FF/>
56. [Для Honda сняли мультипликационную историю компании. — \[Электронный ресурс\].](http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/217185-paper) — Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/217185-paper>
57. [Дисней. — \[Электронный ресурс\].](http://disney.ru) — Режим доступа: <http://disney.ru>
58. [История флипбуков. — \[Электронный ресурс\].](http://flipbook.animawork.ru) — режим доступа <http://flipbook.animawork.ru>
59. [Как это сделано, как это работает, как это устроено. — \[Электронный ресурс\].](https://kak-eto-sdelano.livejournal.com/738528.html?utm_source=fbsharing&utm_medium=social) — Режим доступа: [https://kak-eto-sdelano.livejournal.com/738528.html?utm\\_source=fbsharing&utm\\_medium=social](https://kak-eto-sdelano.livejournal.com/738528.html?utm_source=fbsharing&utm_medium=social)
60. [Как выбрать лучшую позу для персонажа в сцене. — \[Электронный ресурс\].](https://animationclub.ru/blogs/2569/3061/kak-vybrat-lucsuu-pozu-dla-personaza-v-vasej-scene) — Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/2569/3061/kak-vybrat-lucsuu-pozu-dla-personaza-v-vasej-scene>
61. [Как создавался анимационный ролик Honda Paper/ — \[Электронный ресурс\].](http://animation-ua.com/ru/shkola/making-of/586-honda-paper/) — Режим доступа: [http://animation-ua.com/ru/shkola/making-of/586-honda-paper](http://animation-ua.com/ru/shkola/making-of/586-honda-paper/)

62. Как это снято: «Кто подставил Кролика Роджера». — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://tvkinoradio.ru/article/article13903-kak-eto-snyato-kto-podstavil-krolika-rodzhera>
63. Клуб аниматоров рунета. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://animationclub.ru/forums/topic/409>
64. Курс молодого мультипликатора. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.lektorium.tv/course/28275>
65. Линии Действия. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.petrick.ru/line-of-action>
66. Мастерство визуального повествования. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.petrick.ru/mastery-of-visual-storytelling-one>
67. Масштабный бумажный тайм-лапс в рекламном ролике Honda. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://kaddr.com/2015/09/masshtabnyj-bumazhnyj-tajm-laps-v-reklamnom-rolike-honda/>
68. "Мультипликация" Престона Блэра: глава 2, часть 1. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/4024/2932/2-1>
69. Мультфильм ручной работы: меньше средств и больше возможностей. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.pravda.ru>
70. Намерение и реакция в персонажной анимации. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/2569/3056/namerenie-i-reakcia-v-personaznoj-animacii>
71. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
72. Рецепты приготовления блюд из подручных материалов в stop-motion от PES. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://artinfinet.md/cgblog/2212/218/retsepty-prigotovleniya-blyud-iz-područnyh-materialov-v-stop-motion-ot-PES/>
73. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
74. Основы анатомии: рисуем людей разного возраста. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-anatomii-risuem-lyudej-raznogo-vozrasta>
75. Основы мультипликации: рисуем тело. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-multiplikatsii-risuem-telo>
76. Stop-motion анимация и наше время. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://render.ru/ru/articles/post/10730>
77. Рисование объектов для фонов. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/sephirothart/videos>
78. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT\\_egk4oL677TB\\_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1)
79. Рисуем раскадровку для анимации. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/risuem-raskadrovku-dlya-animatsii>
80. Роднина М. Искусство, его формы, основные направления [Электронный ресурс]: электронная тетрадь. — М. Роднина — Электронные данные. — 2015 — Режим доступа: [https://studbooks.net/1177437/kulturologiya/sinteticheskie\\_vidy\\_iskusstva](https://studbooks.net/1177437/kulturologiya/sinteticheskie_vidy_iskusstva)
81. Российская анимация: от кризиса до индустрии [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/2754187/>

82. Самый первый мультфильм. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: [http://www.eurosmi.ru/samyiy\\_pervyy\\_kukolnyiy\\_film\\_snyal\\_aleksandr\\_shiryaev](http://www.eurosmi.ru/samyiy_pervyy_kukolnyiy_film_snyal_aleksandr_shiryaev)
83. Универсальная научно-популярная энциклопедия «Кругосвет» — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.krugosvet.ru>
84. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: [https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj\\_fCOkBLH61w/playlists](https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists)
85. Цикл уроков по флеш анимации. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi\\_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9)
86. Floobynooby. Line of Action — Mickey's Christmas Carol. Available at: <http://floobynooby.blogspot.ca/2011/01/lines-of-action-mickeys-christmas-carol.html>

## **11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики, программы для стоп-кадровой анимации, программы для монтажа.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

<b>№ п/</b>	<b>Наименование разделов</b>	<b>Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы</b>
1	Раздел I. Stop-motion анимация	Dragon frame; Stopmotion Pro; Sony Vegas Pro; Freemake Video Converter
2	Раздел II. Рисованная, цифровая и экспериментальная анимация	Dragon frame; Stopmotion Pro; Sony Vegas Pro; Freemake Video Converter