

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
В.Ф. УТКИНА"

СОГЛАСОВАНО  
Зав. выпускающей кафедры

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по РОПиМД  
А.В. Корячко

## История специальности рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Информационные технологии в графике и дизайне**  
Учебный план v54.05.03\_21\_00.plx  
54.05.03 Графика  
Квалификация **художник анимации и компьютерной графики**  
Форма обучения **очно-заочная**  
Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	16			
Неделя	16			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8	8	8
Практические	8	8	8	8
Иная контактная работа	0,25	0,25	0,25	0,25
Итого ауд.	16,25	16,25	16,25	16,25
Контактная работа	16,25	16,25	16,25	16,25
Сам. работа	83	83	83	83
Часы на контроль	8,75	8,75	8,75	8,75
Итого	108	108	108	108

г. Рязань

Программу составил(и):

*к.иск., проф., Царев Николай Николаевич*

Рабочая программа дисциплины

**История специальности**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

ФГОС ВО - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 25.06.2021 протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Информационные технологии в графике и дизайне**

Протокол от 26.05.2021 г. № 10

Срок действия программы: 2021-2028 уч.г.

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2022-2023 учебном году на заседании кафедры  
**Информационные технологии в графике и дизайне**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2022 г. № \_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2023-2024 учебном году на заседании кафедры  
**Информационные технологии в графике и дизайне**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2023 г. № \_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры  
**Информационные технологии в графике и дизайне**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2024 г. № \_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

---

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры

**Информационные технологии в графике и дизайне**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2025 г. № \_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	– формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области истории появления и становления анимационного искусства, и дальнейшего его развития с применением компьютерной графики;
1.2	– формирование способности использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры в создании произведений анимационного искусства, а также умение разбираться в художественных особенностях, стилях и направлениях анимации и ее выдающихся представителей

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Основы профессии художника по костюмам
2.2.2	Основы профессии художника-постановщика
2.2.3	Основы профессии режиссера монтажа
2.2.4	Скульптура
2.2.5	Музейная практика
2.2.6	Производственная практика
2.2.7	История и технология кино
2.2.8	Научно-производственная практика
2.2.9	Научно-исследовательская работа
2.2.10	Преддипломная практика
2.2.11	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы

<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни</b>	
<b>УК-6.1. Определяет и реализовывает приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования</b>	
<b>Знать</b>	основные пути самообразования в профессии художника-аниматора
<b>Уметь</b>	реализовывать приоритеты собственной деятельности в области анимации и компьютерной графики
<b>Владеть</b>	навыками самооценки и самообразования
<b>УК-6.2. Планирует траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по ее реализации</b>	
<b>Знать</b>	основные требования к знаниям, умениям и навыкам, предъявляемым к художниками-аниматорам
<b>Уметь</b>	планировать траекторию своего профессионального развития как художника-аниматора
<b>Владеть</b>	навыками планирования траектории своего профессионального развития
<b>ОПК-5: Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах</b>	
<b>ОПК-5.1. Использует терминологию, позволяющую рассуждать о художественных особенностях различных стилей и направлений в изобразительном искусстве и архитектуре, скульптуре, кино и анимации</b>	
<b>Знать</b>	об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе
<b>Уметь</b>	анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в
<b>Владеть</b>	навыками использования терминологии при рассуждениях об анимации
<b>ОПК-5.2. Использует в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта, кино и анимации</b>	
<b>Знать</b>	основные этапы становления искусства анимации

<b>Уметь</b> различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства
<b>Владеть</b> навыками использования в творческой практике знаний основных произведений анимации

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Форма контроля
<b>Раздел 1. Введение в историю</b>						
1.1	Понятия "анимация" и "мультипликация", их тождество и различие /Тема/	1	0			
1.2	Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений /Ср/	1	2	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
1.3	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее, как вид синтетического искусства /Тема/	1	0			Контрольные вопросы Зачет
1.4	Анимация: мобильная живопись, графика, скульптура. Анимация: искусство видеть обыкновенное в необыкновенном и наоборот. Анимация и комикс. Искусство анимация близко к поэзии: краткость метафоричность к пародии. /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
1.5	Анимация как искусство превращения. /Ср/	1	2	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
<b>Раздел 2. Предыстория анимации</b>						
2.1	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни /Тема/	1	0			
2.2	Наскальные рисунки первобытных людей в разных частях света. Передача движения в искусстве древнего Египта, Греции. Типы зрелища X-XI вв визуально близкие будущему анимационному фильму. Китайский театр теней. /Ср/	1	2	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.3	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато /Тема/	1	0			Контрольные вопросы
2.4	Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о персестенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для пони-мания мультипликации /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.5	Опыты и эксперименты бель-гийского профессора Жозефа Плато. /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.6	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений /Тема/	1	0			Контрольные вопросы Зачет

2.7	Стробоскоп Симона фон Штампефера. Зоотроп сконструированный английским мате-матиком Уильямом Джорджем Хорнером. Кинематоскоп американца Колмана Селлерса /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.8	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений. /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.9	Эксперименты Эдварда Мюйбриджа по съемке последовательных фаз движения /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
2.10	Зарождение анимации как вида искусства /Тема/	1	0			
2.11	Светящиеся пантомимы "Оптического театра" Эмиля Рейно. Рисунки на целлулоидной ленте (35 мм). Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации /Ср/	1	2	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
	<b>Раздел 3. "Пионерский" этап в развитии анимации</b>					
3.1	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации /Тема/	1	0			
3.2	Стюарт Блектон и его студия "Вайтограф". Покадровая мультипликационная съемка. Метод комбинированной съёмки. Жорж Мельес /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.3	Зарождение Объемной (кукольной) анимации в России /Тема/	1	0			
3.4	Анимационные опыты Александра Ширяева. Творчество Владислава Старевича. Особенности творчества Владислава Старевича в эмиграции /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.5	Эмиль Коль — зачинатель графической киноанимации /Тема/	1	0			
3.6	Трансформация линий рисунков. Рисованные анимационные фильмы /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.7	Механизация аниматорского труда /Тема/	1	0			
3.8	Первые анимационные студии. Дж.Р.Брей. Р.Барр, Отто Мессмер и Пат Салливан их роль и значение в становлении искусства анимации /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.9	Механизация аниматорского труда. /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.10	Поиски выразительности анимационного языка /Тема/	1	0			
3.11	Творчество Уинзора Мак-Кея. Приемы «экстравагантной» киноклоунады. Опыты документальной киноанимации /Лек/	1	0	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.12	Поиски анимационного правдоподобия /Тема/	1	0			
3.13	Братья Флейшер и их изобретение ротоскопии. Роль братьев Флейшер в создании просветительских и научно-популярных анимационных фильмов /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.14	Поиски выразительности анимационного языка. /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет

3.15	Поиски анимационного правдоподобия /Ср/	1	8	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.16	Творчество У. Диснея /Тема/	1	0			
3.17	Первый мультфильм с синхронным звуком. Мультфильм в цвете. Первый полнометражный анимационный фильм. Разделение труда в создании анимационных фильмов. Школа У. Диснея и методы обучения в ней. Значение и роль У Диснея в искусстве анимации, кино и телевидения 20 -го века. Уроки Диснея /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.18	Творчество У. Диснея. /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.19	Творчество У. Диснея. /Ср/	1	6	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.20	Советская анимация 20-30-х годов /Тема/	1	0			
3.21	Анимация и социальный запрос: функции пропаганды и просвещения. Творчество Дзиги Вертова. Художники и режиссеры первой волны советской анимации. Характер основных жанров советской анимации. Создание студии «Союзмультфильм»: внедрение в российскую анимацию американских эстетических и технологических стандартов. Первые детские мультфильмы /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
3.22	Советская анимация 20-30-х годов /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
	<b>Раздел 4. Хроника развития анимационных технологий</b>					
4.1	Зарождение абстракционизма в анимационном кино /Тема/	1	0			
4.2	Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты французских и немецких художников и режиссеров в области авангардной анимации /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.3	Зарождение абстракционизма в анимационном кино. /Ср/	1	2	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.4	Творчество Александра Алексева /Тема/	1	0			
4.5	Технология "игольчатого экрана" А. Алексева — предвестник 3D-технологий современной анимации. Другие изыскания А. Алексева области создания анимации — техника «тотализации»: изобретенная и применяемая А. Алексевым в анимационных рекламных роликах. /Лек/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.6	Творчество Александра Алексева /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.7	Творчество Нормана Мак-Ларена /Тема/	1	0			

4.8	Эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения. Заимствование и развитие Н. Мак-Лареном «Рисованного звука», изобретенного советскими художниками и инженерами Н. Воиновым и А. Абрамовым /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.9	Творчество Нормана Мак-Ларена /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.10	Послевоенная советская анимация /Тема/	1	0			
4.11	Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов. Использование традиций народного прикладного и изобразительного искусства. Творчество Л. Атаманова, И. Иванова-Вано, А. Птушко. Преодоление американских эстетических стандартов и устремления к поискам новых выразительных средств и техник в 60-70-х годах. Творчество Ф. Хитрука, А.Хржановского, Ю. Норштейна, Э. Назарова, Г. Бардина /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.12	Послевоенная советская анимация /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.13	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века /Тема/	1	0			
4.14	Творчество Д. Халаса.(Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Италия), Поль Гримо (Франция). /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
4.15	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы /Тема/	1	0			
4.16	Формирование новых принципов и эстетики в анимации. Чехословацкая школа кукольной анимации. Творчество Иржи Трнки и Карела Земана. Загребская школа рисованного фильма. Основные эстетические принципы школы. Направление в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации. Автоматизированная анимация — упрощение художественной формы. Творчество Душана Вукотича и др. Польская школа анимации. Творчество Збигнева Рыбчинского — авангардные поиски в области овладения компьютерных технологий /Ср/	1	7	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
	<b>Раздел 5. Зарождение компьютерных технологий в анимации</b>					
5.1	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации /Тема/	1	0			

5.2	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением Первые электронные спецэффекты в анимации. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возможности анимации в компьютерных технологиях /Пр/	1	1	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
5.3	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением. /Ср/	1	4		Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
5.4	Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
5.5	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. /Ср/	1	4	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	Контрольные вопросы Зачет
<b>Раздел 6. Подготовка и прохождение промежуточной аттестации</b>						
6.1	Подготовка и сдача зачета /Тема/	1	0			
6.2	Подготовка к зачету /Зачёт/	1	8,75	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	
6.3	Сдача зачета /ИКР/	1	0,25	ОПК-5.1-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5	

### 5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Оценочные материалы приведены в Приложении к рабочей программе. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине»).

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

#### 6.1. Рекомендуемая литература

##### 6.1.1. Основная литература

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л1.1	Кривуля Н. Г.	История анимации : учебно-методическое пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии и имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011, 34 с.	2227-8397, <a href="http://www.iprbookshop.ru/30616.html">http://www.iprbookshop.ru/30616.html</a>

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л1.2	Петров А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии и имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010, 197 с.	978-5-87149-121-8, <a href="http://www.iprbookshop.ru/30621.html">http://www.iprbookshop.ru/30621.html</a>

### 6.1.2. Дополнительная литература

№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л2.1	Эйзенштейн С.	Дисней	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014, 124 с.	978-5-91103-211-1, <a href="http://www.iprbookshop.ru/51370.html">http://www.iprbookshop.ru/51370.html</a>
Л2.2	Фрейлих С. И.	Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского : учебник для вузов	Москва: Академический Проект, 2015, 511 с.	978-5-8291-1721-4, <a href="http://www.iprbookshop.ru/60096.html">http://www.iprbookshop.ru/60096.html</a>
Л2.3	Кириллова Н. Б.	Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества	Москва: Академический проект, 2016, 157 с.	978-5-8291-1973-7, <a href="http://www.iprbookshop.ru/60126.html">http://www.iprbookshop.ru/60126.html</a>
Л2.4	Куркова Н. С.	Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото-, видеотворчества»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016, 235 с.	978-5-8154-0356-7, <a href="http://www.iprbookshop.ru/66341.html">http://www.iprbookshop.ru/66341.html</a>
Л2.5	Саймон М.	Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей : пер. с англ.	М.: НТ Пресс, 2006, 336с.; CD-ROM	5-477-00121-6, 1

### 6.3 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

#### 6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

Наименование	Описание
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем</b>	

### 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1	203а учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду, специализированная мебель (столы ученические, стулья), фотоаппараты, фотообъективы, фоны, источники света, комплект студийного оборудования HENSEL SUMMER DUO 500 PRO KIT, светоотражатель, осветитель HENSEL EXPERT PRO 500, софтбокс HENSEL ULTRA-SOFT BOX III 60*120 FOR, штативы, графические планшеты Wacom Intuos 3, калибратор
2	116 первый учебный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования

**8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Методическое обеспечение приведено в Приложении к рабочей программе.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ПОДПИСАНО ЗАВЕДУЮЩИМ КАФЕДРЫ	<b>ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ</b> , Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД	<b>25.09.23</b> 08:56 (MSK)	Простая подпись
ПОДПИСАНО ЗАВЕДУЮЩИМ ВЫПУСКАЮЩЕЙ КАФЕДРЫ	<b>ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ</b> , Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД	<b>25.09.23</b> 08:56 (MSK)	Простая подпись
ПОДПИСАНО ПРОРЕКТОРОМ ПО УР	<b>ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ</b> , Корячко Алексей Вячеславович, Проректор по учебной работе	<b>25.09.23</b> 15:42 (MSK)	Простая подпись