

**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**

**Антология современной анимации**

**Направление подготовки, специальность**      **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

**Специализация**      **«Режиссер анимации и компьютерной графики»**

**Форма обучения**      **Очная**

Москва, 2019

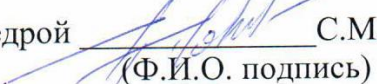
Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация программы специалитета – режиссер анимации и компьютерной графики.

**Автор:** Лукиных Наталья Владимировна, заслуженный работник культуры РФ, доцент

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики  
(название кафедры)

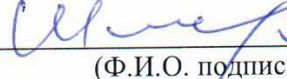
Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой  С.М. Соколов  
(Ф.И.О. подпись)

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 Антология современной анимации

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
<b>1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b>		<b>64</b>	<b>34</b>	<b>30</b>					
Практический блок:		<b>64</b>	<b>34</b>	<b>30</b>					
Практические занятия		64	34	30					
<b>Индивидуальная работа</b>									
<b>2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:</b>		<b>44</b>	<b>2</b>	<b>42</b>					
<b>Контроль</b>		<b>36</b>		<b>36</b>					
<b>Вид промежуточной аттестации – экзамен</b>		Экз		Экз					
<b>ИТОГО:</b>	часов	<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>					
<b>Общая трудоемкость</b>	зач. ед.	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>					

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  /С.М.Соколов/

«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)

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ**

### **1.1. Цели и задачи освоения дисциплины**

Дисциплина «Антология современной анимации» относится к базовой части основной образовательной программы.

**Цель** – освоение современного культурного багажа и профессиональных традиций мировой анимации как серьезного синтетического искусства, объединившего самые разные формы художественного творчества (изобразительное искусство, кино, театр, музыка, драматургия, видеоарт и другие формы современных пластических искусств), а также формирование профессионального вкуса, творческого кругозора и широты эстетических воззрений у будущих специалистов анимационного кино, компьютерного дизайна и родственных сфер творческой деятельности.

#### ***Задачи дисциплины:***

- знакомство студентов с многообразием форм, стилей, традиций различных школ мирового анимационного кино и видеоарта;
- концентрированная информация о творческих достижениях и профессиональных открытиях выдающихся мастеров и школ анимации из разных стран в постоянном сопоставлении анимационной классики с яркими явлениями современного экранного искусства и с новыми звездными работами из текущего репертуара мировых кинофестивалей или индустриальной продукции мировой анимации;
- развитие профессионального художественного вкуса и кругозора для грамотного восприятия и квалифицированного анализа произведений анимационного искусства и мультимедиа;
- изучение эстетических законов и профессиональных особенностей анимационного кино на примерах выдающихся произведений мировой анимации, которые обогащают творческое мировоззрение и профессиональные навыки начинающих режиссеров кино и телевидения

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

Дисциплина «Антология современной анимации» относится к основному разделу ОПОП и представляет собой курс лекций с кинопоказами для студентов факультета анимации и мультимедиа. Курс ориентирован на подготовку будущих режиссеров анимации и компьютерной графики, предлагает студентам

профессионально структурированную информацию о многообразии возможностей современного искусства анимации и индустрии анимационного кино для формирования профессионального кругозора будущих специалистов анимации и для их полноценной ориентации в сфере профессиональной деятельности.

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академических часа. Форма аттестации – экзамен на 2 семестре.*

Вся вербальная информация по конкретной теме обязательно сопровождается показом анимационных фильмов и документальных сюжетов, которые специально подбираются для каждого занятия.

Учитывая постоянное расширение материала курса за счет новых анимационных работ, которые невозможно просмотреть в процессе занятий, студентам предлагается самостоятельно осматривать часть фильмов в интернете по заданному списку в качестве домашних заданий, а также знакомиться с новой научной литературой и серьезной публицистикой об анимационном кино.

Программа дисциплины «Антология современной анимации» в сочетании с профилирующими дисциплинами факультета анимации и компьютерной графики (как мастерство режиссера, актерское мастерство, техника анимационного движения, мастерство анимации и др.) дает возможность студентам:

- \* составить максимально полное представление о многообразии современных возможностей и национальных традиций мирового анимационного искусства и видеоарта;
- \* познакомиться с новейшими тенденциями и формами мировой анимационной индустрии, в которой им предстоит работать,
- \* помогает определить собственный творческий потенциал в контексте современных достижений анимации и ориентиры в будущей профессиональной карьере.

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

**ОПК-1.** Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.

*Индикаторы достижения:*

*Знает:*

**ОПК-1.1.** основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;

**ОПК-1.2.** роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;

**ОПК-1.3.** организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;

**ОПК-1.4.** художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;

*Умеет:*

**ОПК-1.5.** анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации;

**ОПК-1.6.** соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;

**ОПК-1.7.** самостоятельно овладевать

знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;

*Владеет:*

**ОПК-1.8.** профессиональной терминологией;

**ОПК-1.9.** способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.

**ОПК-1.10.** навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.

**ОПК-4.** Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.

*Индикаторы достижения:*

*Знает:*

**ОПК-4.1.** знает особенности процесса наследования культурных ценностей;

**ОПК-4.2.** традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;

*Умеет:*

– **ОПК-4.3.** объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах;

*Владеет:*

**ОПК-4.4.** аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений

искусства, явлений и процессов в сфере культуры;

**ОПК-4.5.** навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины.

Вид учебной работы		Количество часов		
		Всего	В том числе по семестрам:	
			1	2
<b>1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b>		<b>68</b>	<b>36</b>	<b>32</b>
<b>Практический блок:</b>		<b>68</b>	<b>36</b>	<b>32</b>
Практические занятия		68	36	32
<b>2. Самостоятельная работа студента</b>		<b>40</b>	<b>36</b>	<b>4</b>
<b>Вид промежуточной аттестации – экзамен</b>				<b>36</b>
<b>ИТОГО:</b>	часов	<b>144</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
<b>Общая трудоемкость</b>	зач. ед.	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

### 2.2. Содержание разделов дисциплин

#### 2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академических часа (108 астрономических). Форма аттестации – экзамен на 2 семестре.

#### 2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с Преподавателем				СРС
			Лекции	Пр	лаб.	инд.	
I курс, 1 семестр							
1	Вводная лекция с показом – природа анимационного искусства, иллюзия движения и одушевление на исторических и современных примерах. От эпохи оптических игрушек к новейшим формам анимации и мультимедиа. Образ популярного героя в рисованном кино начала XX века и в современной анимации.			2			2



2	Зарождение традиций объемной анимации в начале XX века и их продолжение в современном искусстве.			2			2
3	Шедевры и традиции силуэтной анимации – пионеры и продолжатели. Графические эксперименты с игольчатым экраном – в начале 20 века и ныне.			2			3
4	Авангардные формы в творчестве пионеров советской анимации в 20-30-е годы и продолжение традиций в отечественной анимации с 60-х г.г.			2			2
5	Социальные и художественные тенденции развития мировой анимации -от авторских экспериментов к созданию индустрии рисованного кино с 30-40-х годов в США и в СССР. Идеология и эстетические каноны «железного занавеса» в советской анимации, пропагандистские формы в современной анимации.			2			2
6	Процесс обновления мировой анимации после Вт. мировой войны. – от авангардных форм (О.Фишингера и Н.МакЛарена) к новой эстетике 60-х. и к современным тенденциям.			2			2
7	Феномен Загребской школы анимации, ее открытия и последователи в Восточной Европе. Б. Бозетто и мастера карикатурной анимации 60-70 годов, современная анимация Италии.			2			2
8	Профессиональные открытия и творческие достижения пионеров чешской объемной анимации 40-60 годов прошлого века. Художественные открытия и киноэксперименты современных мастеров чешской анимации.			2			2
9	От традиций патриархов к новым формам авторской анимации в Чехии и Словакии. Влияние чешской анимации на восточно-европейскую и советскую школу мультикино.						3
10	Традиции и открытия патриархов Британской рисованной анимации 40-50—60х г.г. Достижения и звезды современного рисованного кино в Британии.			2			2
11	Традиции, открытия и звезды объемной анимации Британии. Авангард и эксперимент. формы в современной анимации Британии. Успехи и особенности анимационных киношкол Британии. Звезды и многообразие форм новой британской анимации.			2			2
12	Традиции и открытия звезд авторской анимации Канады – (Эксперименты К.Лив и ее последователи). Художественные открытия в творчестве великого канадского режиссера Фредерика Бака и его последователи в России.			2			2
13	Многообразие художественных стилей и технологических форм в современной			2			2

	канадской анимации.						
14	Достижения, мастера и знаменитые школы Бельгийской анимации. Знаменитые совместные проекты анимационных студий стран Бенелюкса и Франции.			2			2
15	Выдающиеся мастера и особенности голландской школы анимации.			2			
16	Открытия и звезды рукотворной французской анимации второй половины XX века. Технологические и художественные достижения современной компьютерной анимации и киношкол Франции.			3			2
17	Профессиональные достижения, мастера и многообразие художественных форм новой анимации Германии (со 2-й половины XX века).			3			2
	<b>Итого за 1 семестр:</b>			36			36
<b>I курс, 2 семестр</b>							
18	Достижения и мастера швейцарской анимации. От художественных и педагогических опытов первопроходцев нац. анимации – к авторским фильмам современных звезд. Художественные традиции и мастера Израильской анимации.			1			
19	Открытия и звезды авторской анимации США со второй половины XX века. Популярны герои, студии и культовые фигуры новой американской анимации на рубеже двух столетий.			2			
20	Классические традиции и авангардные формы польской школы анимации второй половины XX века. Художественные и технологические достижения крупнейших звезд современной польской анимации (П.Думала, З.Рыбчинский и др.)			1			1
21	Художественные достижения, мастера и новейшие формы анимационного кино Болгарии, Румынии и Венгрии.			1			1
22	Профессиональные традиции и художественные особенности Эстонской анимации – от патриархов советской школы к мастерам новой авторской анимации. Звезды анимации Латвии и Литвы.			1			
23	Профессиональные традиции, художественные открытия и			1			

	мастера анимации Норвегии и Финляндии.						
24	Традиции, звезды и новые формы анимации малых стран Европы – (Ирландия, Дания, Швеция, Австрия).			2			1
25	Национальные традиции, художественные достижения и мастера анимации Португалии, Испании и стран Латинской Америки.			1			
26	Европейские традиции, новые формы и звезды анимации Австралии, Новой Зеландии и Южной Африки.			1			1
27	Художественные достижения, национальные традиции и европейские влияния в современной анимации Ирана, Индии и Турции.			1			
28	Эстетическое своеобразие, национальные традиции и звезды авторской анимации Японии.			1			
29	Национальные традиции и иностранное влияние в современной авторской анимации Кореи и Китая.			1			
<b>Итого за 2 семестр:</b>				<b>32</b>			<b>4</b>
<b>Экзамен</b>		<b>36</b>					
<b>Всего за 2 семестр:</b>		<b>72</b>					
<b>Общая трудоемкость:</b>		<b>144</b>					

### 2.2.3. Содержание дисциплины

<p>1. Вводная лекция с показом – природа анимационного искусства, иллюзия движения и одушевление. Образ популярного героя в рисованном кино начала XX века и в современной анимации.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>От первых творческих экспериментов и «оптических игрушек» долюмьеровской эпохи в середине и конце XIX века – к шедеврам пионеров анимации в начале XX века из Франции, Испании и США. Примеры игры с разными анимационными техниками в работах современных аниматоров мира. Популярные рисованные герои пионеров мировой анимации – анимационный сериал шведского карикатуриста В. Бергдала о Капитане Гроге, американские предшественники и конкуренты знаменитых персонажей Диснея (кот Феликс, пес Бимбо, Бэтти Буп и др.). Опыт создания популярных рисованных героев в современной анимации («Ну, погоди!», сериал «Симпсоны», фильмы Б.Плимптона и др.).</p>
<p>2. Зарождение традиций объемной анимации в начале XX века.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>От уникальных киноопытов танцора и кукловода А.Ширяева и великих творческих открытий пионера российской анимации В.Старевича к творческим экспериментам А.Птушко и</p>

	современных мастеров мирового кукольного кино.
<p>3. Шедевры и традиции силуэтной анимации. Графические эксперименты с игольчатым экраном.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>От великих открытий Л. Райнигер в 20-х и 30-гг. к творческим опытам в стиле силуэтной анимации в фильмах М.Осело (Франция) и других мастеров современного анимационного кино.</p> <p>Знаменитые фильмы и мастер-класс Александра Алексеева (Франция) в 30-х годах и современные формы работы с игольчатым экраном Алексеева в авторском творчестве режиссера и художника Ж.Дрюена (Канада).</p>
<p>4. Авангардные формы в творчестве пионеров советской анимации и продолжение традиций в творчестве последователей.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Традиции советского художественного авангарда в современной отечественной анимации. От авангардной эстетики ранних авторских фильмов Н.Ходатаева и М.Цехановского к торжеству пост-диснеевского реализма 40-50-х гг. в технологии "эклерной" мультипликации студии «Союзмультфильм». Знакомство с уникальными архивными киноматериалами и новыми документальными фильмами на эту тему.</p>
<p>5. Социальные и художественные тенденции развития мировой анимации - от авторских экспериментов к созданию индустрии рисованного кино 30-40-х годов в США и СССР. Идеология и эстетические каноны «железного занавеса» в советской анимации, пропагандистские формы в современной анимации.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Рождение и конкуренция двух мощных мультимпериий – Кинокомпании Уолта Диснея в США (1928 г.) и студии "Союзмультфильм" в СССР (1936 г.). Рисованные киногерои Диснея и «Союзмультфильма» в мирной и антивоенной пропаганде. Традиции Диснея, художника и предпринимателя, в современном анимационном кино. Классические традиции и фильмы патриархов студии "Союзмультфильм" (сестер Брумберг, И.Иванова-Вано, В.Бабиченко и др.) на идеологическом фронте 40-50 годов, и новые формы анимационной пропаганды в контексте современных достижений мировой и отечественной анимации.</p>
<p>6. Процесс обновления мировой анимации после Вт. мировой войны. – от авангардных форм (О.Фишингера и Н.МакЛарена) к новой эстетике 60-х. и к современным тенденциям.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>От авангардных экспериментов 30-40-х годов в творчестве немецких художников (В.Рутмана, О. Фишингера) к новой концепции анимационного фильма. Творческие и технологические открытия Н.МакЛарена (Канада) в 40-60 гг. и его влияние на развитие мировой анимации. Последователи МакЛарена в современном кино.</p>
<p>7. Феномен Загребской школы анимации и ее последователи. Б. Бозетто и мастера карикатурной анимации 60-70 годов, современная анимация Италии</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Рождение новой концепции рисованного кино 50-60-х годов в знаменитых фильмах мастеров студии «Загреб-фильм». Освобождение от влияния индустриальной «диснеевской» анимации – к свободным формам штучного авторского кино. Традиции Загребской школы в современной европейской и отечественной анимации. Социальная сатира и кинотрадиции итальянского неореализма в рисованных авторских фильмах Б.Бозетто, Джанини и Луцатти. Последователи и ученики Б.Бозетто в</p>

	современной итальянской анимации.
8. Профессиональные открытия и творческие достижения пионеров чешской анимации в 40-50-60 годы прошлого века. Художественные открытия и киноэксперименты мастеров чешской анимации К.Земана и Я. Шванкмайера. Ученики и последователи в современной анимации. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	И.Трнка – лидер и идеолог нового рисованного фильма и основоположник национальной школы кукольной анимации. Новаторские фильмы соратников Трнки – Б. Пояра, Г. Тырловой. Кукольное кино Чехии как лаборатория новых художественных форм и авангардных идей, его влияние на мировую анимацию. Открытия и эксперименты К.Земана и Я.Шванкмайера, апологеты и продолжатели их творчества в современной анимации. Тенденции синтеза разных видов кино в современном медийном творчестве.
9. От традиций патриархов к новым авторским формам в современной анимации Чехии и Словакии. Влияние чешской анимации на восточно-европейскую и советскую школу мульткино. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Звезды современной авторской анимации Чехии – И.Барта, М.Павлатова, А.Климт и другие. Последователи чешских мастеров в СССР. Традиции и обновление в советском кукольном кино. Профессиональное и творческое развитие советской школы кукольного кино – от успехов 60-х годов до современных достижений на мировом экране.
10. Традиции и открытия патриархов Британской рисованной анимации 40-50—60х г.г. Достижения и звезды современного рисованного кино в Британии. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Д.Халас – патриарх британской анимации, историк и теоретик мировой анимации. Творческие открытия первых звезд британской анимации Б.Годфри, Дж.Даннинг, Д.Джексон и их последователи в мире. Достижения и открытия современного британского рисованного кино в авторских фильмах звезд мировой анимации (Д.Куинн, М. Бейкер и др.).
11. Традиции, открытия и звезды объемной анимации Британии. Авангард и экспериментальные формы, звезды и многообразие стилей новой британской анимации. Успехи и особенности анимационных киношкол Британии. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Поиски новых форм и материалов в фильмах Н.Парка, П.Лорда и студии «Аардман анимэйшн». Сочетание классических и новаторских форм в современном объемном кино Британии – (звездные фильмы Б.Первса, Д.Бортвика Д. Гривса, Бр. Куэй). Творческие достижения и эксперименты звезд авторской анимации (П. Буш, Р. Лингфорд и др.). Особенности профессионального обучения анимации и достижения студентов национальных киношкол Великобритании. Полезный опыт сотрудничества российских и британских мастеров анимации.
12. Художественные достижения и открытия звезд авторской анимации Канады – К.Лив и Ф.Бака, последователи канадских мастеров в России и в мире. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Оригинальные художественные опыты К. Лив с сыпучими материалами, живописью на стекле и комбинированными технологиями анимации. Последователи режиссера в мировой анимации. Ожившая живопись и порошковая техника в знаменитых фильмах Н. Орловой и А.Петрова (Россия), А. Корейво (Польша), М. Шартран (Канада). Творчество Ф.Бака и его влияние на мировую и российскую анимацию.
13. Многообразие художественных	Достижения и авторские фильмы выдающихся

стилей и технологических форм в современной канадской анимации. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	мастеров канадской школы – Р. Конди, К. Баркера, В. Тилби, Ж. Перлман, С. Шомэт и др.
14. Достижения, мастера и знаменитые школы Бельгийской анимации. Знаменитые совместные проекты анимационных студий стран Бенелюкса и Франции. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Творчество Рауля Серве, соратника и продолжателя традиций Р. Магритта. Художественные достижения и принципы знаменитых школ анимации Бельгии, Знаменитые фильмы бельгийских студентов и выпускников. Совместные проекты мастеров анимации стран Бенелюкса и Франции.
15. Выдающиеся мастера и особенности голландской школы анимации. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Знаменитые авторские фильмы П.Дриссена, Г. Ван Дийка, М.Дюдюка де Вит и др. мастеров голландской школы анимации, новейшие успехи молодых аниматоров Голландии.
16. Открытия и звезды рукотворной французской анимации второй половины XX века. Технологические и художественные достижения современной компьютерной анимации и киношкол Франции. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	От классических персонажей П.Гримо и Р.Лалу к новым анимационным образам в авторских фильмах Ж.Лагуньи, Ф.Мьель, Ж.Клапена, студии «Фолимаж» и др. От миниатюрных этюдов с 3D-персонажами к высоким художественным формам компьютерной авторской анимации в творчестве студентов и выпускников киношкол «Супинфоком», «Гоблен» и др.
17. Профессиональные достижения, мастера и многообразие художественных форм новой анимации Германии (со 2-й половины XX века). <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Знаменитые фильмы признанных мастеров кукольного и рисованного кино – от военных и послевоенных шлягеров к авторским фильмам Бр.Лауэнштайн, Р. Крумме, А. Хикаде, а также известные работы студентов и выпускников авторитетных национальных киношкол..
18. Художественные традиции и мастера Израильской школы анимации. Достижения и мастера швейцарской анимации. От художественных и педагогических опытов первопроходцев национальной анимации – к авторским фильмам современных звезд. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Анимационное отделение Академии Искусства и Дизайна «Бецалель» в Иерусалиме. Фильмы выпускников Бецалель и звезд мировой анимации – Г. Алкабеца (Израиль – Германия), У.Кранота (Израиль-Дания) и др. От полулюбительских фильмов в первопроходцев швейцарской анимации во второй половине XX века (Э. и Г. Ансорж) – к живописным авторским фильмам звезды мировой анимации Ж. Швицгебеля и выпускников киношколы в Люцерне.
19. Открытия и звезды авторской анимации США со второй половины XX века. Популярные герои, студии и культовые фигуры новой американской анимации на рубеже двух столетий. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	От эстетических и технологических открытий пост-диснеевской эпохи в творчестве выдающихся мастеров авторской анимации Д. и Ф. Хабли к авторским экспериментам независимых аниматоров нового поколения. Технологические и художественные достижения режиссера компьютерной анимации Д. Лассетера и его

	студии «Пиксар». Авторские фильмы и комиксы Б. Плимптона, новаторские работы выпускников и студентов киношкол США.
20. Классические традиции и авангардные формы польской школы анимации второй половины XX века. Художественные и технологические достижения крупнейших звезд современной польской анимации (З.Рыбчинский, Е.Куча, П.Думала и др.). <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	От зарождения сети национальных мультстудий в культурных центрах Польши во второй половине XX века - к знаменитым авангардным экспериментам мастеров анимации прошлых десятилетий - Я. Леницы, В. Боровчика, В.Герша, К. Урбанского, Р. Чекалы, Е.Кучи и др. Творческие открытия З.Рыбчинского и их влияние на современную компьютерную анимацию и видеоарт. Художественные опыты с техникой гравюры в авторских фильмах П.Думалы, молодая польская анимация, фильмы студентов и выпускников киношкол.
21. Художественные достижения, мастера и новейшие формы анимационного кино Болгарии, Румынии и Венгрии. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Художественная эстафета поколений – от первых опытов авангардистов 30-х годов (Д.Халаса, Б. Бартоша, Мохоли-Надь) к новаторским формам анимации в знаменитых авторских фильмах венгерских мастеров конца XX века - Ч. Варги, Ф.Рофуса, Ф.Цако, И.Ороса и студентов киношколы МОМЕ. Новые формы карикатурной анимации в авторских фильмах Д.Донева, С. Дукова, Т.Динова(Болгария) и Й.Попеску-Гопо (Румыния). Упадок и возрождение национальных школ анимации на рубеже нового тысячелетия.
22. Профессиональные традиции и художественные особенности Эстонской анимации – от патриархов советской школы к мастерам новой авторской анимации. Успехи и мастера анимации Латвии и Литвы. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Феномен успеха эстонской школы анимации. Традиции и авангардные формы в авторских фильмах мастеров рисованного и кукольного кино - Р.Раамата, П.Пярна, Х.Вольмера, Р.Унта, Р.Хейдметса и их молодых коллег. Национальные художественные традиции и современное мастерство аниматоров Латвии и Литвы (А.Буровс, Р.Стиebre, В.Лещев, Ю.Лейкайте и др.).
23. Профессиональные традиции, художественные открытия и мастера анимации Норвегии и Финляндии. <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	От уникальных творческих опытов режиссера И.Каприно в кукольном кино Норвегии с 50-х гг. прошлого века – до мирового признания современных авторских фильмов П. Сапегина, А. Келли, студентов национальной киношколы «Volda». Классические и новаторские формы в авторских фильмах мастеров финской анимации – К. Лиллквист, М.Римминен, Л.Невонен и выпускников финских киношкол.
24. Традиции, звезды и новые формы анимации малых стран Европы – (Ирландия, Дания, Швеция, Австрия). <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b>	Мировые традиции и авторский стиль в творчестве мастеров и студентов национальных школ анимации - художника Б.Ринга и киношколы «Animation Workshop» (Дания), студии «Frame work» (Ирландия), шведских студий анимации и др.

<p>25. Национальные традиции, художественные достижения и мастера анимации Португалии, Испании и стран Латинской Америки.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Многообразие стилевых и технологических форм анимации в авторских фильмах мастеров португальской анимации – А. Фейджо, Р. Пессоа, П. Серрачины, Ж. М. Рибейро, Дж.Кавалейро и студентов киношкол. Художественное своеобразие и национальный колорит авторских фильмов М.Риба и А.Соланас (Испания), Х.П.Зарамела (Аргентина), А.Абреу (Бразилия) и других мастеров.</p>
<p>26. Европейские традиции, новые формы и звезды анимации Австралии, Новой Зеландии и Южной Африки.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Фестивальные успехи кукольной, рисованной и компьютерной анимации Австралии и Новой Зеландии на рубеже веков (фильмы С.Уотт, А.Элиота, Э.Лоуренса). Авторские эксперименты и новые формы анимации художников и режиссеров ЮАР – В.Кентриджа и др.</p>
<p>27. Художественные достижения, национальные традиции и европейские влияния в современной анимации Ирана, Индии и Турции.</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Технологическое богатство и художественное своеобразие Иранской анимации второй половины XX века - от канонов изобразительного искусства Ислама к современной компьютерной графике. Фильмы Н.Заринкелька и др. мастеров. Индийская анимация - От учебных и воспитательных фильмов 50-60-гг. прошлого века к многообразию современных форм анимационного творчества. Коллекция авторских фильмов мастеров разных поколений (режисеры – И.Патель, О. Шарма, Г. Рао и др.) Современные успехи турецкой анимации.</p>
<p>28. Эстетическое своеобразие, национальные традиции и звезды авторской анимации Японии. (со второй половины XX века).</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Западные влияния, авангардная стилистика и актуальная тематика в рисованных фильмах мастеров старшего поколения (О.Тезука, Й.Кури, Р.Киношита). Японская мифология и европейские формы в фильмах патриарха объемной анимации К.Кавамото. Образы мировой и национальной культуры в творчестве новых звезд японской анимации – К.Ямамура, К.Като, Й.Мичушири и др.</p>
<p>29. Национальные традиции и иностранное влияние в современной</p> <p><b>ОПК-1</b> <b>ОПК-4</b></p>	<p>Расцвет анимационной индустрии и успехи авторского кино в Южной Корее на рубеже веков. Европейская стилистика и национальное самосознание в авторских фильмах мастеров новейшей анимации. Национальные художественные традиции и авангардная стилистика анимационного кино Китая. От первых авторских опытов 50-60 годов к творчеству знаменитых современных мастеров – Чен Чи, Лей Лея и других независимых художников и режиссеров.</p>

#### 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм



Реализация компетентного подхода предусматривает применение активных и интерактивных (инновационных) форм проведения занятий, развивающих у обучающихся навыки командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерские качества с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

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

- проблемная лекция, тематическая лекция
- лекция-визуализация, видеолекция
- лекция-беседа, лекция с разбором конкретных произведений,
- лекция – консультация перед зачетом с использованием интернетных форм и электронной переписки

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)**

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

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

Текущий контроль. Осуществляется в ходе учебного процесса — консультирования педагогом студентов во время аудиторных работ, при подготовке работ к экзамену, а также по результатам выполнения самостоятельных домашних заданий вне аудитории (оценки просмотренного материала).

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

По окончании курса проводится зачет по темам пройденного материала. Студенты заранее получают список тем и готовятся индивидуально отвечать на вопросы педагога в форме беседы. По результатам ответа каждому студенту выставляется оценка.

Удовлетворительной подготовкой студента считается: умение ориентироваться в многообразной информации о мировой анимации и способность профессионально анализировать процессы в современном анимационном творчестве — знать выдающиеся произведения, знаменитых режиссеров разных исторических периодов, характерные признаки различных национальных школ анимации, уметь анализировать достоинства или недостатки отдельных экранных произведений.

Показателями положительной оценки могут считаться: активность обучающегося на текущих занятиях, количество правильных ответов на тестовые задания и вопросы, соблюдение критериев анализа художественного произведения, а также интерес к внеклассным мероприятиям анимационного сообщества (посещение профессиональных выставок, специальных кинопросмотров, участие в кинофестивалях и научных конференциях по проблемам анимационного творчества).

В критерии оценки ответа при сдаче зачета по дисциплине, определяющие уровень и качество подготовки студента, входят:

Экзамен ставится:

- 1) за полный грамотный ответ по теме, за глубокие всесторонние знания о достижениях, современных возможностях и мастерах мировой анимации (отлично);
- 2) за правильный ответ по теме, но требующий незначительных уточнений и дополнений (хорошо);
- 3) за недостаточность знаний по конкретной теме, за неравномерность посещений занятий и как следствие – неуверенные ответы, требующие уточнений и дополнительных вопросов (удовлетворительно)

**Темы для экзамена**

*В списке тем для зачета перечислены не вопросы для экзаменационных «билетов», а основные темы пройденного за год материала. Внутри каждой темы могут быть более конкретные вопросы и уточнения, выявляющие широту знаний студентов. Но в формулировках тем есть подсказки для тех, кто хорошо посещал занятия.*

1. Развитие и формирование анимации как самостоятельного вида искусства. От первых творческих экспериментов и изобретений пионеров мировой анимации (оптические игрушки) к технологическому многообразию современного анимационного кино. Назвать основные этапы, технологии, имена и фильмы.
2. Знаменитые герои (персонажи) мировой анимации. От первых сериалов начала XX века к знаковым фигурам современного анимационного экрана. Привести примеры (студии, режиссеры, фильмы).
3. От творческих открытий Владислава Старевича к многообразию форм современного кукольного (объемного) кино. Привести примеры (студии, режиссеры, фильмы).
4. Мастера, работающие в сложных анимационных технологиях – силуэтная анимация, «игольчатый экран», порошковая техника, бескамерная анимация. Привести примеры (режиссеры, фильмы).

5. Авангардные формы анимационного кино – от первых опытов 20-30-х годов в России и за рубежом к работам современных аниматоров разных национальных киношкол.

Привести примеры (студии, режиссеры, фильмы).

6. Основные этапы развития и творческие достижения отечественной (советской, российской) школы анимации. Мастера и традиции старейшей российской студии «Союзмультфильм», успехи и звезды современной отечественной анимации.

7. Уолт Дисней – художник и предприниматель. Традиции Диснея в современном анимационном кино.

8. От новаторских технологических экспериментов Нормана Мак-Ларена и художников-авангардистов к новой концепции рисованного и объемного фильма в Европе (Югославия, Чехия, Польша, Италия, Британия, Бельгия).

Назвать национальные студии, знаменитые имена и фильмы.

9. Творческие достижения и открытия чешской школы анимации. Иржи Трнка и мастера современной чешской анимации. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

10. Творческие особенности, открытия и мастера Загребской школы анимации (Югославия – Хорватия). Назвать знаменитые имена и фильмы.

11. Творческие открытия, достижения и традиции Британской анимации. Джон Халлас и мастера современного британского анимационного кино. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

12. Творческие открытия, достижения и мастера канадской школы анимации. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

13. Творческие достижения и мастера анимационного кино Бельгии и Голландии. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

14. Творческие традиции и современные достижения мастеров французской и немецкой анимации. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

15. Творческие традиции и достижения мастеров итальянской и швейцарской анимации. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

16. Творческие открытия, достижения и мастера современной анимации США. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

17. Творческие достижения, особенности и мастера польской и венгерской анимации. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

18. Достижения и мастера анимации стран Балтии. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.

19. Творческие достижения, национальные особенности и мастера анимации Румынии и Болгарии.

20. Достижения и звезды анимации в странах Северной Европы (Скандинавия, Ирландия).
21. Творческие достижения, особенности и мастера анимации Португалии, Испании и Латинской Америки. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.
22. Творческие достижения и мастера современной анимации Австралии, Южной Африки и Израиля. Назвать студии, знаменитые имена и фильмы.
23. Национальные традиции, творческие достижения и особенности анимационного кино в странах Юго-Восточной Азии – Япония, Китай, Южная Корея. Назвать знаменитые имена и фильмы.
24. Национальные традиции и творческие достижения анимационного кино Индии, Ирана и Турции.

### **3.3. Самостоятельная работа студентов**

Самостоятельная работа студентов подразумевает:

- \* самостоятельное освоение заданного на дом материала (просмотр фильмов по списку и чтение информационно-искусствоведческой литературы по пройденным темам);
- \* посещение внеклассных творческих мероприятий по заданию педагога (вечера Клуба аниматоров России в Доме Кино, фестивальные просмотры, профессиональные выставки, мастер-классы выдающихся аниматоров, научные конференции по проблемам анимационного творчества).

**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

**Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и сре, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

**Технологии активизации речевой деятельности:** обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

**Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование.** Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

**Технологии индивидуализации обучения:** обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

**Технологии визуализации:** обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

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

**Основная литература:**

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.

#### *Дополнительная литература:*

1. Ж.Садуль (Sadoul). ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ КИНО (русский перевод, 1958-82)
2. И.Иванов-Вано. КАДР ЗА КАДРОМ. Москва, «Искусство», 1980г.,
3. С.Асенин. МИР МУЛЬТФИЛЬМА. Москва, «Искусство», 1986г.,
4. КИНО. Энциклопедический словарь. Москва. «Советская энциклопедия», 1986 г.
5. Р. Юренев. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КИНОИСКУССТВА. Москва, «Academ А», 1997г.
6. Энциклопедия отечественной мультипликации. Москва, «Алгоритм». 2006
7. Ф.Хитрук. Профессия – аниматор. Live-book. Москва. 2008
8. Ромм М. «Беседы о кинорежиссуре». Бюро пропаганды искусства 1975
9. Сазонов А. «Персонаж рисованного фильма». М. ВГИК 1959
- 10.Смолянов Г. «Кукольный персонаж на съемочной площадке». М. ВГИК 1984
- 11.Гинзбург С. «Очерки теории кино». М. Искусство 1976
- 12.Иванов-Вано «Рисованный фильм». М. «Госкиноиздат» 1950
- 13.Туркин В.К. «Драматургия кино»: Учебное пособие. – 2-е изд. М. ВГИК. 2007. – 320 с.
14. Козинцев Г. «Пространство трагедии». М. Искусство 1972
- 15.Кривуля Н. «Ожившие тени волшебного фонаря». М. Аметист – 2006. 506 с. – ил.
- 16.Кулешов Л. «Основы кинорежиссуры». Репринтное издание – М. ВГИК 1995 (Госкомиздат. 1941) – 464 с.
- 17.Ромм М. «О профессии кинорежиссера и месте кинематографа в современном мире». М. ВГИК 1991 – 139 с.
- 18.Туркин В. «Драматургия кино»: Учебное пособие. – 2-е изд. – М. ВГИК 2007 – 320 с.
- 19.Норштейн Ю. «Снег на траве». Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М. ВГИК, журнал «Искусство кино». 2005 – 254 с.
- 20.Хитрук Ф. Сценарий мультфильма. Конспект лекции. «Киноведческие записки». №73. 2005. с. 134-137

- 21.Кулешов Л. «Основы кинорежиссуры». М. ВГИК 1995 (Госкомиздат. 1941) – 464 с.
- 22.Эйзенштейн С. Собрание сочинений. (т.1), «Монтаж аттракционов» (1923), «Будущее звуковой фильмы-заявка» (1928) (т.2). М. Искусство. 1963, 1964.
- 23.Кулешов Л. «Статьи. Материалы». Серия «Кинематографическое наследие». М. Искусство 1979
- 24.Тарковский А. «Начало и пути...» (воспоминания, интервью, лекции, статьи). «Спрессованное время». М. ВГИК 1994
- 25.Ростовцев Н.Н. Учебный рисунок: Учебник М., 1985.
- 26.Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция: Учебное пособие для студентов педагогических институтов по специальности 21.09 «Черчение, рисование и труд».
- 27.Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика: учеб.пособие / Н.П. Бесчастнов. – М., ВЛАДОС, 2005. – 271с., с ил. (Изобразительное искусство).
- 28.Медынский С.Е. Мастерство оператора-документалиста.
- 29.Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие.
- 30.Лаврентьев А.Н. Ракурсы Родченко.
- 31.Ли Н.Г. основы академического учебного рисунка, учебник. 2004г.
32. Норштейн Ю. Снег на траве.
- 33.Лукиных Н.В. Музыка и анимация. О великой истории сотворчества. 2017 (Издание Суздальфеста)
- 34.Селезнева Т. «Киномысль 1920-х годов»
- 35.Маркова «Современная зарубежная пантомима». М. Искусство 1985
- 36.Асенин С. «Фантастический киномир Карела Земана». М. Искусство. 1979
- 37.Асенин С. «Йон Попеску-Гопо: рисованный человечек и реальный мир». М. 1986
- 38.Норштейн Ю. «Игольчатый экран». М. Искусство №4. 1993
- 39.Асенин С. «Иржи Трнка – тайна кинокуклы». М. ВБПК 1986
- 40.Бабиченко Д. «Искусство мультипликации». М. Искусство 1964
- 41.Волков А. «Мультипликационный фильм». М. Знание 1974
- 42.Пропп В. «Морфология волшебной сказки».
- 43.Прохоров А. «К философии анимации» «Киноведческие записки». №10. 1991 – с.126-136
- 44.Сборник «Профессия-кинематографист» Высшие Курсы Сценаристов и Режиссеров за 40 лет. Сост.: П.Волкова, А.Герасимова, В.Суменова. Екатеринбург. «У-Фактория». 2004 – 742 с.
- 45.Третьяков Н. «Образ в искусстве». Издательство Свято-Введенской Оптиной пустыни. Калужская обл. г.Козельск. 2001 – 254 с.
- 46.«Анимация как феномен культуры»: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. Н.Г. Кривуля – М. ВГИК 2007 – 150

### *Интернет-источники*

1. **Большая Российская энциклопедия.** Статья «Анимационное кино». Авт. Н.Лукиных (Электронная версия) [bigenc.ru](http://bigenc.ru)
2. [www.animator.ru](http://www.animator.ru) (база данных, статьи, фестивальная информация)
3. сайты международных фестивалей и студий анимации

### **Фильмография:**

Список необходимых для просмотра анимационных и игровых фильмов по каждой теме предлагается студентам в процессе обучения на каждом занятии.

## **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 Window 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**



№ п/п	Вид аудиторного фонда	Требования
1.	Лекционная аудитория	Оснащение специализированной учебной мебелью. Оснащение техническими средствами обучения: компьютер, экран, мультимедийное оборудование, настольные лампы.

При обучении инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

№	Оборудование в аудитории	Кол- во
<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 <b>Dell</b> 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</li> </ul>	1 8

	41012400000089 41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H  <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> - <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров - <b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров - <b>The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	8 8 8 7 1
<b>1017</b>	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)  - Системный блок <b>Dell</b> в комплекте с клавиатурой и мышью. <b>Конфигурация системного блока:</b> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit  - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215  <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u> - <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	1  12  12 12

<b>1021</b>	- Станок для съёмки компьютерной перекладки	4
	- Компьютер для съёмки №	4
	2000000048796	
	2000000048826	
	2000000048833	
	2000000048819	
	- Компьютерный монитор	4
	- Видеокамера Sony	4
	- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV	3
	- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75	1
	- 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 4500ВА	
-Затемнение окон	2
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	15
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	

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

В процессе обучения студентам рекомендуется записывать основные тезисы лекций и фактологический материал по пройденному курсу (названия фильмов, имена выдающихся мастеров анимации, названия ведущих киностудий и киношкол мира и т.п.), а также самостоятельно пополнять необходимую информацию по пройденным темам из специальной литературы и интернет источников. Готовясь к зачету-экзамену по пройденному курсу дисциплины «Антология современной анимации», необходимо не только изучать материалы лекций, но также накапливать и анализировать художественные впечатления от просмотров анимации и разнообразных внеклассных творческих мероприятий, которые будут полезны студентам для выполнения творческих заданий по разным дисциплинам и дальнейшего освоения профессии режиссера.