

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ АНИМАЦИИ

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства
Профиль – Художественная анимация
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 года

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Художественная анимация», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработали Е.С. Сыч, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации Академия Матусовского
Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Зав. кафедрой

А.А.Сыч

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «История анимации» входит в блок обязательной части и адресована студентам 1-2 курсов (I-IV семестр) направления подготовки 50.03.02 – «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины «История анимации» ориентировано на освоение специфических особенностей языка анимации, осознания их видового своеобразия и многообразия жанровых форм в контексте их исторического развития; предусматривает углубленное изучение теоретического материала при анализе конкретных анимационных произведений с целью формирования многоаспектного понимания языка анимационного искусства. Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля:
текущий контроль успеваемости в форме:

устный (устный опрос);

письменный (письменный опрос, выполнение практических заданий и т. д.).

Итоговый контроль в форме зачета с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 з. е., 324 часов.

Программой дисциплины предусмотрены:

-в I семестре лекционные занятия (20 часов), практические занятия (10 часов), самостоятельная работа (42 часов), контроль (36 часов).

-во II семестре лекционные занятия (30 часов), практические занятия (10 часов), самостоятельная работа (50 часов).

-в III семестре лекционные занятия (20 часов), практические занятия (10 часов), самостоятельная работа (24 часа).

-в IV семестре лекционные занятия (30 часов), практические занятия (10 часов), самостоятельная работа (32 часов).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: формирование комплексного представления о теоретических основах анимации в процессе их исторического развития.

Задачи изучения дисциплины:

- сообщение фактических знаний, необходимых для осмысления явлений и проблем в сфере анимационного искусства;
- рассмотрение основных этапов развития анимации;
- освоение языка анимации и формирование базового понятийного аппарата, необходимого для восприятия и осмысления анимационных фильмов;
- формирование навыков восприятия, анализа и истолкования художественных феноменов в сфере искусства анимации;
- выработка необходимых критериев оценки произведений анимационного кино;
- определение места анимации в современной культуре;
- рассмотрение этапов развития анимационного искусства.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в блок обязательной части и адресован студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

Основывается на базе дисциплин: «История зарубежного искусства», «История русского искусства», «Философия». Является основой для изучения следующих дисциплин: «Компьютерная анимация», «Стоп-кадровая анимация», «Трехмерная графика и анимация».

Освоение дисциплины будет необходимо при подготовке к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация: ОПК-3, ПК-6

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ОПК-3	Способен учитывать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе профессиональной деятельности	<p>знать: зарубежное искусство в исторической динамике; место истории искусства в мировой культуре; особенности, виды, жанры, стили и основные задачи изобразительного искусства; базовые характеристики видов искусств; историю и историографию зарубежного искусства; связи изобразительного искусства с другими отраслями знаний;</p> <p>терминологию видов изобразительного искусства; персоналии изобразительного искусства в контексте зарубежной истории искусства и ее современности;</p> <p>студенты должны уметь: свободно ориентироваться в стилях и направлениях изобразительного искусства и архитектуры;</p> <p>основные художественно-эстетические проблемы современности;</p> <p>понимать специфику произведений графики, живописи, скульптуры, декоративно-прикладного искусства;</p> <p>применять современные теории и концепции искусства в практической работе с объектами культурного наследия;</p> <p>владеть навыками анализа: современного состояния изобразительного искусства; произведения искусства с точки зрения их эстетической, нравственной и художественной ценности.</p>

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ПК-6	Способен сформировать умения и навыки в области анализа произведений аудиовизуальной культуры, полученные знания при изучении	<p>Знать: принципы и методы подхода к анализу истории анимации; специфику периодов развития мировой анимации, своеобразием художественных языков различных техник и жанров анимации; особенности творчества выдающихся мастеров мировой анимации;</p> <p>информацию об основных и значимых памятниках мировой анимации; способы проведения стилистического и художественного анализа мультфильма и определения его принадлежности к тому или иному стилю, школе, автору;</p> <p>Уметь: формировать наглядные образы с целью обобщения, систематизации, моделирования и представления любых</p>

	<p>русской и мировой анимации, современных аудиовизуальных практик умело применять на практических занятиях, анализу фильма и редакторской работе</p>	<p>явлений и связей между ними; приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии; собирать, обрабатывать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий данные, необходимые для формирования суждений по предмету «история анимации»; выстраивать и реализовывать перспективные линии интеллектуального, культурного, нравственного и профессионального саморазвития и самосовершенствования; критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости направления своей профессиональной деятельности; культуры социальных отношений, умение критически переосмысливать свой социальный опыт; использовать навыки работы с информацией из различных источников, включая древние, классические и современные источники, для решения социальных и профессиональных задач; работать с произведением искусства как с источником визуальной информации для успешной коммуникации в социальной и профессиональной сферах; использовать ресурсы ИНТЕРНЕТ по истории анимации в научных и образовательных целях; ориентироваться в художественном, в т. ч. в аудиовизуальном процессе, в художественных направлениях, в стилевых и жанровых особенностях анимации; ориентироваться в явлениях мировой анимации, определять технику исполнения, стилей, мастеров в истории мировой анимации;</p> <p>Владеть: Знаниями основных этапов развития анимации; Знаниями ключевых фигур истории анимации: Студент должен быть знаком с важными режиссерами, художниками и другими творческими личностями, которые оказали значительное влияние на развитие анимации; Пониманием различных техник анимации: Студент должен быть знаком с различными техниками анимации, такими как рисованная анимация, кукольная анимация, компьютерная анимация, стоп-моушн и др. Они должны знать, как эти техники использовались на разных этапах истории и как они формировали разные стили и жанры; Анализом и критическим мышлением: Студент должен быть способен анализировать анимационные работы, искать в них смысл и понимать, какие техники и стили используются для достижения определенных эффектов;</p> <p>Способностью объяснять исторический контекст: Студент должен иметь представление о социальном, культурном и техническом контексте, в котором развивалась анимация на определенном этапе истории. Это поможет им понять, почему определенные техники и стили стали популярными в то время; Знаниями основных жанров и стилей: Студент должен быть знаком с разными жанрами и стилями анимации, такими как мультфильм, аниме, экспериментальная анимация и т. д. Они должны понимать, какие элементы отличают каждый жанр и стиль. Широким кругозором и глубоким пониманием процесса развития анимации, чтобы уметь анализировать и оценивать анимационные работы в их контексте.</p>
--	---	--

§5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
л		п	кон	с.р.	
1	2	3	4	5	6
РАЗДЕЛ I. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И В США (I СЕМЕСТР)					
Тема 1. Введение в историю анимации	7	2	-	2	3
Тема 2. Зарождение анимации	7	1	1	2	3
Тема 3. Способы оживления рисунков: поиски и решения	8	1	1	2	4
Тема 4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации	9	2	1	2	4
Тема 5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа	9	2	1	2	4
Тема 6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении	11	2	1	4	4
Тема 7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации	11	2	1	4	4
Тема 8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации	11	2	1	4	4
Тема 9. Студия «Paramount Pictures» и творчество братьев Флейшеров	12	2	1	5	4
Тема 10. Студия «Warner Bros. animation»	11	2	1	4	4
Тема 11. История создания студии Дисней	12	2	1	5	4
Всего по I разделу	108	20	10	36	42
РАЗДЕЛ II ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В РОССИИ (ДО 50-Х ГОДОВ XX ВЕКА) (II СЕМЕСТР)					
Тема 12. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации	11	3	1	-	7
Тема 13. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932)	11	3	1	-	7
Тема 14. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20- 30е годы XX века	12	4	1	-	7
Тема 15. Студия «Культикино»	12	4	1	-	7
Тема 16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский	13	4	2	-	7
Тема 17. История создания «Союзмультфильма»	16	6	2	-	8
Тема 18. Пионеры советской анимации	15	6	2	-	7
Всего по II разделу	90	30	10	-	50

РАЗДЕЛ III РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА. АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД (III СЕМЕСТР)					
Тема 19. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение	5	2	1	-	2
Тема 20. Пять мировых анимационных студий. История создания и принципы работы, фильмография таких студий: Walt Disney Feature Animation, Pixar, Dream Works SKG, Aardman Animations, Studio Ghilbi	7	2	1	-	4
Тема 21. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ	6	2	1	-	3
Тема 22. Швейцарская анимация	5	2	1	-	2
Тема 23. Роль манги на развитие японской анимации	5	2	1	-	2
Тема 24. Международные анимационные фестивали	5	2	1	-	2
Тема 25. Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики	5	2	1	-	2
Тема 26. Сюрреалистические мультфильмы в СССР	5	2	1	-	2
Тема 27. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука	6	2	1	-	3
Тема 28. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.	5	2	1	-	2
Всего по III разделу	54	20	10	-	24
РАЗДЕЛ IV. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ (IV СЕМЕСТР)					
Тема 29. История зарождения и развития компьютерной анимации	9	4	1	-	4
Тема 30. История появления 3D анимации. Студия «Pixar»	11	4	3	-	4
Тема 31. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори	9	4	1	-	4
Тема 32. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации	9	4	1	-	4
Тема 33. Современная анимация России	9	4	1	-	4
Тема 34. Особенности развития анимации в Китае	9	4	1	-	4
Тема 35. Современные информационные технологии и их воздействие на человеческое сознание	9	4	1	-	4
Тема 36. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов	7	2	1	-	4
Всего по IV разделу	72	30	10	-	32
Всего часов	324	100	40	36	148

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Темы для лекционных занятий

РАЗДЕЛ I. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И В США

Тема 1. Введение в историю анимации.

На первом вступительном занятии студенты узнают об основных этапах развития анимации и о том, как она стала одним из самых популярных искусств в мире.

Анимация — это искусство создания движущихся изображений, которые создают иллюзию движения. Она имеет долгую и богатую историю, которая началась задолго до появления кино.

Одним из первых примеров анимации можно считать ледниковую эпоху, когда люди рисовали движущиеся сцены на поверхности пещер. Это был первый способ создания анимированных изображений. Затем в Древнем Египте возникло искусство глиняной анимации, которое использовало свойство глины сохранять форму. Путем перемещения фигур из глины в разные позиции, артисты создавали иллюзию движения.

Литература: [1, 10, 14]

Тема 2. Зарождение анимации.

Студенты смогут ознакомиться с зарождением анимации в разных странах.

Одним из первых примеров таких исследований являются оптические иллюзии, которые привлекали внимание искусствоведов и ученых. Например, рисунки М.С. Эшера, которые создают видимость движения или изменения в пространстве.

В Китае существует долгая история театра теней, который тоже может считаться одной из форм ранней анимации. Во время выступлений появляются тени, которые двигаются, создавая иллюзию движения и рассказывая истории.

«Волшебный фонарь» и «камера обскура» - эти ранние техники и методы стали основой для развития анимации впоследствии. Они показали людям, что можно создать иллюзию движения и оживить рисунки. В результате этих исследований возникла анимация, которая в дальнейшем стала одним из самых популярных искусств в мире.

Литература: [1, 10, 14]

Тема 3. Способы оживления рисунков: поиски и решения

Студенты смогут ознакомиться с одной из тем, которая активно исследуется и развивается в области анимации и оживления рисунков, является способы оживления изображений.

Одно из первых устройств, которое демонстрировало понимание принципов анимации - фенакистископ. Изобретен Жозефом Плато в 1832 году.

Другой известный способ - стробоскоп, который был изобретен Йозефом Гассленом в 1832 году. Он использовал прерывистый световой поток для создания движущихся изображений. При быстром изменении освещения, объекты кажутся анимированными.

Зоотроп - еще одно устройство, которое использовалось для оживления рисунков. Он был изобретен Уильямом Джорджем Хорнером в 1834 году. Зоотроп является цилиндром, на котором находятся рисунки, затемненные чередующимися полосами. При вращении цилиндра рисунки становятся видимыми благодаря отверстиям в полосах.

Другие способы оживления рисунков, такие как дедалиум, мутоскоп, кинематоскоп и праксиноскоп, были разработаны позже, когда технологии стали более развитыми. Эти устройства использовали зеркала, пластины и другие механизмы для создания движущихся изображений.

Литература: [1, 2, 15]

Тема 4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации

На занятии студенты ознакомятся с биографией французского режиссера и пионера анимации, считающимся одним из основателей мультипликации - Эмилем Рейно (1875-1948). Его работы были восхищением для многих будущих аниматоров, и его вклад в искусство анимации остается незабываемым и значимым.

Одним из главных достижений Рейно стал его «Оптический театр». Благодаря этому изобретению Эмиль Рейно смог создавать эффект полноценной живой анимации, восхищая публику и покоряя их воображение.

В 1906 году Рейно создает свой первый мультфильм под названием "В кабинке" ("Le Cacher"). Это был настоящий прорыв для анимационного кино, и фильм оказался очень популярным среди зрителей. Мы сможем посмотреть этот мультфильм и обсудить его со студентами. Очень важно знать и понимать кто стоит за становлением и развитием анимации, кто представил миру оптический театр и создал первые мультфильмы

Литература: [1, 2, 15]

Тема 5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа

Студенты узнают, что анимация фотографии и ранний кинематографический процесс имели огромное влияние на развитие современной анимации и кинематографа. Один из ключевых моментов в этом процессе было создание кинематографического объединения "Витаграф" и работа братьев Люмьер.

Создание "Витаграф" - кинематографического объединения, основанного братьями, Люмьер в 1895 году. Их первый публичный показ кино произошел 28 декабря 1895 года в Париже.

Кинематограф братьев Люмьер стал одним из ранних примеров кинематографа, и он имел огромное влияние на развитие этой отрасли. Кинематограф открыл двери для новых возможностей в фотографии и создании движущихся изображений. Это также привели к созданию анимированных фильмов и современной анимации.

Таким образом, влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа было огромным. Анимация фотографии привела к созданию фотоанимации, которая стала основой для развития анимации. И создание кинематографического объединения "Витаграф" и работа братьев Люмьер внесли значительный вклад в развитие кинематографа и создание современной анимации.

Литература: [1, 2, 15]

Тема 6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении

Эмиль Коль был французским художником и карикатуристом, который внес значительный вклад в развитие графической анимации. Его талант и технические навыки стали основой для создания новых форм и практик в анимации.

Эмиль Коль стал одним из пионеров графической анимации и его работы оказали огромное влияние на развитие этой отрасли искусства. Его техники и стили стали базой для дальнейших экспериментов и разработок в области анимации.

Литература: [1, 10, 14]

Тема 7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации. Творчество У. Мак-Кея

Комиксы имеют долгую историю, начиная с древних времен, но их современная форма появилась в США в конце XIX века. Первые комиксы были сериями иллюстраций, рассказывающими истории, и публиковались в газетах и журналах. Их роль в развитии американской анимации была огромной, поскольку они стали источником вдохновения для создания мультфильмов.

Один из первых и наиболее значимых комиксов был "Желтый паренек", созданный Ричардом Ауткойтом и опубликованный в нью-йоркской газете в 1896 году.

В 1914 году Уинзор Мак-Кей, создал свой первый мультфильм "Динозавр Джерти", который был основан на его собственном комиксе. Творчество Уинзора Мак-Кея, включающее в себя не только комиксы, но и мультфильмы, сказки и аттракционы в парках аттракционов, оказало огромное влияние на развитие американской анимации. Его стиль и подход к созданию персонажей и историй стали основой для многих последующих анимационных проектов и открыли новые горизонты для индустрии. Мак-Кей стал пионером в области анимации и сделал ее более доступной и популярной для широкой аудитории. Поэтому студентам очень важно ознакомиться с его творчеством и биографией. Обязательный просмотр работ.

Литература: [9, 13, 16]

Тема 8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации.

Норман Мак-Ларен был канадским аниматором, который сделал значительный вклад в развитие технологий анимации. Он известен своими экспериментами в создании мультфильмов бескамерным методом, в котором он рисовал каждый кадр непосредственно на пленке. Этот метод позволял ему создавать уникальные и оригинальные визуальные эффекты.

Мак-Ларен также проводил эксперименты в области пластической композиции и ритма. Он использовал различные объекты, такие как песок, краски и масло, чтобы создать уникальные текстуры и эффекты движения. Он также использовал музыку и звуковые эффекты, чтобы создать ритмичную и динамическую анимацию.

Творчество Н. Мак-Ларена имело огромное влияние на мир анимации. Его эксперименты и инновации в области технологий анимации открыли новые возможности и вдохновили других художников и аниматоров. Благодаря Мак-Ларену анимация стала не только формой развлечения, но и выражением искусства.

Литература: [9, 13, 16]

Тема 9. Студия «Paramount Pictures» и творчество братьев Флейшеров

Для студентов важно будет ознакомиться с творчеством братьев Флейшеров и их вкладом в развитие студии «Paramount Pictures». Они смогли создать студию - ведущих производителей анимационных фильмов в то время. Их работы до сих пор остаются важным наследием в анимационной индустрии.

В 1915 году братья Флейшеры создали персонажа моряка по имени Папайя, который стал одним из самых популярных персонажей анимации всех времен. Папайя - был передовым персонажем своего времени. Лучше узнаем о его прототипе. Просмотр мультфильма.

Братья Флейшеры внесли значительный вклад в развитие студии и анимационной индустрии в целом. Они были известны своим экспериментированием с новыми технологиями и введением новых приемов в анимации.

Литература: [1, 14, 16]

Тема 10. Студия «Warner Bros. animation»

Студия «Warner Bros. Animation» была основана в 1930 году в Голливуде, Калифорния, компанией Warner Bros. Как одна из старейших анимационных студий в США, она имеет огромное значение в индустрии мультфильмов.

Студия «Warner Bros. Animation» известна своими высококачественными мультсериалами, фильмами и короткометражками. Они создают контент для различных аудиторий, от детей до взрослых.

Благодаря своей высокотехнологичной анимации и талантливым художникам, студия «Warner Bros. Animation» стала лидером в индустрии мультфильмов. Они

продолжают развиваться и создавать новые проекты, привлекая внимание зрителей и получая признание критиков.

Литература: [1, 14, 16]

Тема 11. История создания студии Дисней

История создания студии Дисней и жизнь Уолта Диснея служат примером того, как талант, трудолюбие и новаторство могут привести к созданию невероятно успешной и влиятельной компании. Сегодня студия Дисней является одной из крупнейших и наиболее узнаваемых в мире, продолжая создавать удивительные и волшебные анимационные фильмы.

Студия Дисней была основана Уолтом Диснеем в 1923 году в городе Канзас-Сити, штат Миссури. Дисней начал свою карьеру в области анимации, создавая короткометражные фильмы для местных кинотеатров.

Одним из первых и наиболее известных персонажей Диснея был Микки Маус, созданный в 1928 году в фильме "Пароходик Вилли". Этот фильм стал первым успешным проектом для студии Дисней и принес ей международное признание.

Просмотр короткометражного мультфильма "Пароходик Вилли", а также просмотр полнометражной работы студии Дисней на выбор студентов.

Литература: [1, 14, 16]

РАЗДЕЛ II. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В РОССИИ (ДО 50-Х ГОДОВ XX ВЕКА)

Тема 12. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации

Вацлав Александрович Старевич был русским и польским киноаниматором, режиссером и кукольником, одним из пионеров анимации в России и мировом масштабе. Он известен своими инновационными техниками создания анимационных фильмов с использованием кукол и стоп-моушн технологий.

Старевич начал свою карьеру в анимации в конце 19 века, создавая первые кукольные фильмы на территории Российской империи. Он был пионером в использовании стоп-моушн технологии, которая заключается в создании анимации путем поочередной съемки кадров с движущимися куклами. В 1910 году Старевич основал свою собственную студию анимации в Москве. Во время Первой мировой войны, он переехал в Варшаву, где продолжил свою карьеру в анимации.

Вацлав Александрович Старевич играл важную роль в становлении и развитии русской и мировой анимации. Его инновационные техники и творческий подход оказали влияние на последующие поколения аниматоров, а его фильмы по-прежнему восхищают зрителей своей уникальностью и эмоциональной глубиной.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 13. Игольчатый экран А. Алексева (1905-1932)

Игольчатый экран Алексева — это устройство, изобретенное и разработанное русским инженером А. Алексеевым в 1932 году. Он представляет собой уникальный тип экрана, состоящего из тонких игл, которые могут ионизировать воздух вокруг себя, создавая видимый пучок света. Основная идея игольчатого экрана заключается в том, что он может использоваться для создания двухмерных и трехмерных изображений, которые видны в воздухе без использования каких-либо физических объектов или поверхностей.

Самое важное преимущество игольчатого экрана Алексева - это его способность создавать эффект голограммы без необходимости использования специальных очков или прозрачного экрана. Это открывает новые возможности для различных областей применения, включая развлекательную индустрию, образование и научные исследования.

К сожалению, из-за преждевременной смерти А. Алексева в 1932 году, научные исследования и дальнейшая разработка игольчатого экрана были прерваны. Однако его

работа осталась важным этапом в области разработки и инноваций, и его идеи исследуются и использованы до сих пор.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 14. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века

Авангардное движение в России в 20-30-е годы XX века имело значительное влияние на развитие анимации. Основные художники и режиссеры данного направления (такие как А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Борис Янковский) стремились к экспериментам с формой и содержанием и искали новые подходы к созданию художественных произведений.

В основе авангарда лежали такие принципы, как динамизм, сочетание разных искусств и использование абстрактных форм. Авангардные художники применяли кино и анимацию в качестве средства для передачи исключительного динамизма и энергии и поэтому активно разрабатывали, и применяли новые технологии и техники, такие как монтаж, кадрирование и коллаж.

В результате влияния авангарда, развитие анимации в России в 20-30-е годы XX века прошло в условиях экспериментов с новыми формами и техниками. Важные достижения в этот период включали создание первых абстрактных анимационных фильмов и использование спецэффектов, включая трансформацию геометрических фигур и изменение цветовой гаммы.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 15. Студия «Культкино»

Студия "Культкино" была основана в 1920 году в Москве и стала одной из первых советских студий, специализирующихся на производстве анимационных фильмов. В 1924 году студия представила новую технику плоских марионеток, которая стала революционной в области анимации. Эта техника позволяла создавать движение с помощью комбинирования различных слоев марионеток на плоской сцене.

Важными фильмами, выпущенными студией в 1924 году, стали "Советские игрушки" и "Германские дела и делишки". "Советские игрушки" был анимационным фильмом, рассказывающим о жизни советской деревни. "Германские дела и делишки" представлял собой сатирическую немую комедию о политической ситуации в Германии после окончания Первой мировой войны.

Основной идеей студии "Культкино" было использование анимации для популяризации советской культуры и идеологии. Они ставили целью создание ярких и запоминающихся фильмов, которые могли бы воздействовать на зрителей искусством и идеями коммунизма.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский

Михаил Михайлович Цехановский (1889-1965) был известным российским художником, книжным иллюстратором и графиком. Он работал в различных жанрах и стилях, отличаясь оригинальностью и талантом.

Создание студии «Совкино», согласно постановлению СНК РСФСР от 13 июля 1924 года и его полномочия по осуществлению предварительной цензуры и монопольное право на ввоз в страну кинокартин иностранного производства.

1930г. - ликвидация «Совкино» и передача полномочий. Творчество М.М. Цехановского (1889-1965) как книжного иллюстратора.

«Кинокнижки»: «Мяч», «Бим-Бом», «Поезд». Работа режиссероммультипликатором на Ленинградской кинофабрике «Совкино» (затем «Ленфильм»). Первый м/ф «Почта» (1928). Экспериментальные работы в области синхронности звука и изображения, монтажа. «Пасифик 231» (1931г., 10 мин. На музыку Артюра Онеггера).

Литература: [2, 3, 4]

Тема 17. История создания «Союзмультфильма»

Основание крупнейшей в СССР студии в Москве 10 июля 1936 года. Ведущие режиссеры и художники. Влияние диснеевских мультфильмов на технологию производства и выбор персонажей, на стилистику и манеру исполнения.

С 1937 - цветные м/ф, с 1938 - метод «эклер» (ротоскопирование). Военный период, послевоенное время и «борьба с диснеевщиной», определение своего самобытного эстетического канона. «Цветик-семицветик», «Федя Зайцев» и др. м/ф.

50-е годы: поиск новых форм.

60-е годы: увеличение выпуска сатирический м/ф.

Творческий прорыв в поиске методов и форм. Роль Ф. Хитрука.

70-80-е годы - расцвет студии, мировое признание, новаторство. Фильмы-притчи, фильмы-концерты, фантастика, экранизация сказок и эпоса, музыкальные фильмы и т.д. Время кризиса и реорганизация студии.

Возрождение и обновление студии с 2011 года.

Литература: [2, 3, 4]

Тема 18. Пионеры советской анимации

Иван Иванов-Вано и Лев Атаманов считаются пионерами советской анимации и оказали огромное влияние на ее развитие.

Иван Петрович Иванов-Вано (1900-1987) был известным режиссером и художником, чьи работы стали классикой анимационного искусства. Он создал такие знаменитые фильмы, как "Кот Котофеевич" (1937), "Зимняя сказка" (1945), "Конек-Горбунок" (1947) и многие другие. Иванов-Вано отличался оригинальным стилем и мастерством в создании персонажей и анимации.

Лев Константинович Атаманов (1905-1987) был режиссером и художником, который работал вместе с Иванов-Вано. Он снял такие знаменитые фильмы, как "Сказка о рыбаке и рыбке" (1950), "Сказка о царе Салтане" (1967), "Простые вещи" (1958) и другие. Атаманов также известен своим ярким и выразительным стилем, а его работы отличаются тщательной проработкой деталей и глубиной сюжета.

Иван Иванов-Вано и Лев Атаманов сделали огромный вклад в развитие советской анимационной индустрии и стали символами качества и креативности в этой области искусства. Их творчество остается популярным и влияет на современных художников и режиссеров анимационного кино.

Литература: [2, 3, 4]

РАЗДЕЛ III. РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА.

АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД

Тема 19. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение

Методы использования классической музыки в анимации. Примеры. Роль музыки для раскрытия художественного образа и идеи мультфильма. «Щелкунчик» Б. Степанцева (1973), «Сеча при Керженце» И. Иванова-Вано и Ю. Норштейна (1971), «Болеро» И. Максимова (1992), «Адажио» Гарри Бардина (2000), обе «Фантазии» (1940 и 2000) студии Дисней, «Рождество» М. Алдашина (1996), «Монах и рыба» Михаэля Дюдок де Вита (1994), цикл «Сказки старого фортепиано», «Сказка сказок» Ю. Норштейна (1979) и другие.

Литература: [1, 12, 14]

Тема 20. Пять мировых анимационных студий. История создания и принципы работы, фильмография таких студий: Walt Disney Feature Animation, Pixar, Dream Works SKG, Aardman Animations, Studio Ghibli

Walt Disney Feature Animation:

История создания: Студия была основана Уолтом Диснеем в 1923 году и начала свою деятельность как студия по производству анимационных короткометражек. Однако, в 1937 году они выпустили свой первый полнометражный анимационный фильм "Белоснежка и семь гномов", который стал мировым хитом и утвердил позицию студии.

Принципы работы: Студия славится своим характерным стилем анимации, яркими персонажами и захватывающими сюжетами.

Фильмография: среди наиболее известных фильмов студии Disney - "Аладдин", "Король Лев", "Тарзан", "Холодное сердце", "Зверополис".

Pixar:

История создания: Pixar была основана в 1986 году Эдвином Кэтмаллом, Стивом Джобсом и Джоном Лассетером. Их первым успехом стал короткометражный фильм "Приключения Андре и пчёлки Уолли" в 1988 году.

Принципы работы: Pixar фокусируется на создании компьютерной анимации высокого качества. Они известны своими инновационными историями, юмором и визуальным превосходством. Один из ключевых принципов Pixar - сосредоточиться на создании сильных персонажей и увлекательных историй.

Фильмография: Некоторые из наиболее известных фильмов Pixar - "История игрушек", "Вверх", "ВАЛЛ·И".

DreamWorks SKG:

История создания: DreamWorks SKG была основана в 1994 году Стивеном Спилбергом, Джеффом Катценбергом и Дэвидом Геффеном. Они начали свою деятельность как студия для производства фильмов в различных жанрах, включая анимацию.

Принципы работы: DreamWorks SKG известна своими анимационными фильмами, которые объединяют приключенческий жанр, комедию и эмоциональные истории. Их фильмы часто отличаются отличным голливудским качеством, множеством известных актеров, озвучивающих персонажей, и уникальным юмором.

Фильмография: Некоторые известные фильмы студии DreamWorks SKG - "Шрек", "Кунг-фу Панда", "Как приручить дракона", "Мадагаскар".

Aardman Animations:

История создания: Aardman Animations была основана в 1972 году Питером Лордом и Дэвидом Сэттерном. Они начали свою деятельность как студия, специализирующаяся на создании пластилиновых анимационных фильмов.

Принципы работы: Aardman Animations известна своими уникальными стоп-моушн анимационными фильмами, которые отличаются тщательной проработкой деталей, харизматичными персонажами и остроумным юмором. Они также известны своим сотрудничеством с компанией DreamWorks Animation.

Фильмография: Некоторые известные фильмы студии Aardman Animations - "Wallace & Gromit: Основное оружие", "Кролик на луне", "Ферма изгой", "Проклятие кролика".

Studio Ghibli:

История создания: Studio Ghibli была основана в 1985 году Исао Такахатой и Хаяо Миядзаки. Она стала известной своими японскими анимационными фильмами, которые зарекомендовали себя на международном уровне.

Принципы работы: Studio Ghibli известна своими красивыми и философскими историями, которые часто включают в себя фантастические элементы и мотивационные послания. Они часто отличаются уникальным стилем анимации и вниманием к деталям.

Фильмография: Некоторые известные фильмы студии Studio Ghibli - "Унесенные призраками", "Ходячий замок".

Литература: [1, 12, 14]

Тема 21. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ

60-годы XX века время сложения национальных анимационных школ с альтернативным по отношению к Диснею стилем.

1. Польша: "Странные приключения козлика Матолека", "Про Доротку", "Волшебный карандаш", "Приключения Рекса", "Болек и Лёлек", «Счастливые дни Муми-троллей»
2. Франция: Рене Лалу, (1929-2004) и первый научно-фантастический полнометражный м/ф «Дикая планета» (1973), «Властелины времени», «Кот в сапогах» (1969), «Возвращение кота в сапогах» (1972), «Кругосветное путешествие кота в сапогах» (1976), «Тайна жителей Луны»
3. Англия: Джордж Даннинг «Желтая подводная лодка» (1968).
4. Югославия: «Загребская школа» анимации и ее лидер Душан Вукотич. «Чудесный лес»
5. Чехословакия - "Максипес Фик", "Сказки о фее Амальке", "Кржемелик и Вахмурка", "Про крота", "Стремянка и Макаронина", "Мах и Шебестова", «Пат и Мат», «Приключения Робинзона Крузо, моряка из Йорка», «Маленькая волшебница»
6. Венгрия – «Саффи», «Лисёнок Вук», «Ловушка для кошек»
7. Румыния –«Потрясающие приключения мышкетеров», "Мария, Мирабела"/Мария и Мирабела в Транзистории"
- 8.ФРГ– «Летающая мельница» - кукольный
9. Австрия – «Вокруг света за 80 дней»

Литература: [1, 12, 14]

Тема 22. Швейцарская анимация

Анимация из черного песка супругов Жизель и Наг Ансорж. «Вороны» (1967). Изобретатели новой техники сыпучих материалов. Их эксперименты в других техниках: гравюра, рисунок мелом. Жорж Швицгелль и его танцующая живопись: «78 оборотов», «Девушка и облака», «Изменения». Базиль Фогт и его эксперименты со старыми оптическими устройствами и техниками. Оптические инсталляции.

Литература: [2, 5, 10]

Тема 23. Роль манги на развитие японской анимации

Манга играла и продолжает играть важную роль в развитии японской анимации, известной как аниме. Манга, которая является японским эквивалентом комиксов, является первоначальным материалом для анимационных сериалов и фильмов.

Особенность манги заключается в ее специфическом стиле и характере рисования, который сильно отличается от традиционных западных комиксов. Манга часто содержит глубокий сюжет и развитые персонажи, что делает их популярными не только среди японцев, но и среди международной аудитории.

Осаму Тэдзука, известный как "отец аниме", играл огромную роль в развитии японской анимации и манги. Тэдзука был одним из первых, кто начал создавать анимационные фильмы и сериалы в Японии, и его работы оказали большое влияние на индустрию. Он также был пионером использования особого стиля рисования, типичного для манги.

В целом, манга и ее основоположник Осаму Тэдзука сыграли важную роль в развитии японской анимации, определяя ее стиль и вдохновляя новые поколения к художественным достижениям.

Литература: [2, 5, 10]

Тема 24. Международные анимационные фестивали

«Оскар» — это престижная международная киноаграда, включающая в себя и категорию "Лучший анимационный фильм".

«Каннский фестиваль» - одно из самых известных кинособытий, в рамках которого также проводится конкурс анимационных фильмов.

«Хиросима» - японский фестиваль, посвященный анимации и творчеству в этой области.

«Анси» - фестиваль анимации во Франции, где демонстрируются новые и талантливые работы в области анимации.

«Загреб» - хорватский фестиваль анимационного кино, один из старейших в мире.

«Штутгарт» - немецкий фестиваль, которому посвящены международные конкурсы анимационного кино и компьютерной графики.

«Фантош» - анимационный фестиваль в Швейцарии, который представляет разнообразные анимационные работы от всего мира.

«Суздаль» - российский фестиваль анимации, который проводится ежегодно в городе Суздаль и собирает на себе внимание ведущих аниматоров.

«Anima Mundi» - крупный бразильский фестиваль, который проводится как в Рио-де-Жанейро, так и в Сан-Паулу, включая показы анимационных фильмов и мастер-классы в этой области.

Литература: [2, 5, 10]

Тема 25. Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики

Открытие мультипликационных студий в СССР в Москве (кроме Союзмультфильма существовало не менее 100!), в Куйбышеве, Самаре, Новосибирске, Свердловске, Казани. Киевнаучфильм, Арменфильм и другие студии союзных республик. Время «оттепели» и влияние его на творческий расцвет в советской мультипликации. Сюрреализм, психоделика, двойной подтекст, юмор и сатира. Первый научно-фантастический советский м/ф «Тайна третьей планеты» (1981). Фильмография по выбору.

Литература: [2, 3, 4]

Тема 26. Сюрреалистические мультфильмы в СССР

СССР производил множество мультфильмов, некоторые из которых имели сюрреалистические элементы. Вот некоторые из них:

"Тайна третьей планеты" (1981) - фантастический анимационный фильм о приключениях трех космонавтов на далекой планете, где они сталкиваются с необычными существами и ландшафтами.

"Щелкунчик" (1973) - экранизация балета П. И. Чайковского, в которой персонажи оживают и погружаются в мир фантазий и сюрреалистических сцен.

"Каникулы Бонифация" (1965) - комедийный мультфильм, в котором герои отправляются в удивительное путешествие на далекий остров.

"Приключения капитана Врунгеля" (1978) - мультсериал, где главный герой путешествует по морям и знакомится с разнообразными сюрреалистическими персонажами и ситуациями.

Это только некоторые примеры сюрреалистических мультфильмов в СССР. Большинство из них привлекали внимание зрителей своей необычностью и креативностью.

Литература: [2, 3, 4]

Тема 27. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука

Роман Качанов - советский мультипликатор, известный своими мультфильмами для детей, такими как «Варежка», мультфильмы о Крокодиле Гене, Чебурашке и Шапокляк «Тайна третьей планеты».

Анатолий Татарский - российский аниматор и режиссер, известный своими работами в жанре анимационного фильма. Он создал такие фильмы, как «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона».

Александр Хржановский - российский аниматор и режиссер, известный своими фильмами-экспериментами в области анимации. Он создал такие фильмы, как " Дом, который построил Джек", " Чудеса в решетке" и " Полтора кота".

Алексей Петров - российский аниматор, известный своими работами в жанре живописной анимации. Он создал такие фильмы, как "Моя любовь", "Русалка" и "Корова".

Федор Хитрук - советский и российский аниматор и режиссер, известный своими мультфильмами. Он создал такие фильмы, как "Винни-Пух", "Каникулы Бонифация", "Бременские музыканты" и многие другие.

Литература: [2, 5, 10]

Тема 28. Аниматор-философ Ю.Б. Норштейн

С 1961 года советский мультипликатор работает на студии «Союзмультфильм». Он до сих пор старается работать без компьютерной анимации, поэтому картины Норштейна имеют узнаваемый стиль и атмосферу старых добрых мультфильмов.

Юрий получил международное признание, Хаяо Миядзаки и Кунио Като признавались, что восхищаются им, как художником. Норштейн подарил нам картины «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Сказка сказок», «Шинель», «38 попугаев» и «Чебурашку».

Литература: [5, 7, 8]

РАЗДЕЛ IV. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ

Тема 29. История зарождения и развития компьютерной анимации

История компьютерной анимации началась еще в 1940-1950-х годах, когда люди начали экспериментировать с компьютерной графикой - в первую очередь с Джоном Уитни. Только к началу 1960-х годов, когда цифровые компьютеры получили широкое распространение, появились новые возможности для инновационной компьютерной графики.

В 1961 году, в Университете Ута, была создана первая программа для компьютерной анимации "Sketchpad", которая позволяла пользователям рисовать и создавать анимацию с помощью компьютера.

С тех пор компьютерная анимация стала все более популярной и все более развитой. Компании Pixar, DreamWorks Animation, Blue Sky Studios и другие стали производить все большее количество анимационных фильмов, которые стали пользоваться большим успехом у зрителей и критиков.

В настоящее время компьютерная анимация используется не только в кинематографе, но и в рекламе, телевидении, видеоиграх и других сферах. Технологии компьютерной анимации продолжают развиваться, включая использование трехмерной графики, анимированной виртуальной реальности и других инноваций.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 30. История появления 3D анимации. Студия «Pixar»

История появления 3D анимации и студии "Pixar" укоренилась в 1970-х годах. В это время компьютерная графика только начинала свое развитие, и идея создания трехмерной анимации казалась невероятной.

Позже, в 1979 году, Кэтьмулл присоединился к компании "Lucasfilm", где его работы привлекли внимание Стивена Джобса, одного из основателей компании Apple. Джобс решил создать специализированную компанию, сфокусированную на трехмерной анимации, и назвал ее "Pixar".

Первоначально "Pixar" была ориентирована на создание компьютерных анимаций и визуализаций для различных клиентов, но их настоящая слава пришла с созданием первого

полнометражного 3D-анимационного фильма "История игрушек" в 1995 году, совместно с компанией "Disney".

Фильм стал коммерческим и получил Оскар в номинации "Специальные эффекты". Это открыло новую эру в киноиндустрии и поставило "Pixar" во главе инноваций в области трехмерной анимации.

С тех пор "Pixar" продолжает радовать зрителей своими яркими и оригинальными фильмами, такими как "В поисках Немо", "Вверх", "ВАЛЛ-И", "Головоломка" и многими другими. Студия продолжает продвигать границы технологий в трехмерной анимации и оставаться лидером в индустрии.

Литература: [[11](#), [12](#), [13](#)]

Тема 31. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори

Фильм «Последняя фантазия: Духи внутри нас» (2001) совместный фильм Япония - США под руководством Хиронобу Сакагути. Это первый фильм, где использованы фотореалистические образы людей.

Полный и самый громкий кассовый провал в истории кинематографии одной из причин, которого, можно назвать проблему «зловещей долины». Два направления в развитии 3D анимации: фотореалистичный рендеринг и не фотореалистичный. Японский ученый робототехник Масахиро Мори (р.1927) в 1979 году опубликовал исследования в статье «Зловещая долина».

Литература: [[11](#), [12](#), [13](#)]

Тема 32. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации

Постмодернизм – это философское и культурное направление, которое в основном возникло в западной культуре во второй половине 20 века. Оно противопоставляется модернизму, отказываясь от его принципов, таких как линейный прогресс, однозначность и фиксированность истины.

Постмодернизм имеет существенное влияние на развитие искусства анимации. Вместо стремления к созданию иллюзии реальности, постмодернистская анимация играет с разными стилями, жанрами и техниками, смешивая их вместе. Таким образом, она разрушает традиционные границы и создает новые формы выражения.

Таким образом, постмодернизм оказал значительное влияние на развитие искусства анимации, ставя под вопрос традиционные нормы и создавая новые, экспериментальные формы. Это позволяет анимации свободно и самобытно выразить искусственный мир и стать одним из самых инновационных и выразительных видов искусства.

Литература: [[4](#), [5](#), [8](#)]

Тема 33. Современная анимация России

Современная анимация в России имеет свои особенности и характеристики. Она отличается разнообразием жанров, стилей и техник, а также яркими и оригинальными идеями.

Одной из известных студий, которая занимается современной анимацией в России, является "Союзмультфильм". Она создает как классические мультфильмы, так и экспериментальные проекты.

Также в России функционируют малые студии и независимые художники, которые творят современную анимацию. Они экспериментируют с разными идеями и техниками, создавая уникальные и самобытные проекты.

Российские анимационные фильмы обычно отличаются глубоким сюжетом, символичностью и социальными подтекстами. Они предлагают зрителям не только развлечение, но и задуматься над важными темами.

В целом, современная анимация в России разнообразна и активно развивается, предлагая зрителям новые и интересные проекты. Она получает признание как на

внутреннем, так и на международном уровне, что свидетельствует о росте и качестве российской анимационной индустрии.

Литература: [4, 5, 8]

Тема 34. Особенности развития анимации в Китае

Развитие анимации в Китае имеет свои особенности:

Исторические корни: Анимация имеет долгую историю в Китае, начиная с древних рисунков на фарфоре и стенах пещер. Китайская анимация имеет богатое культурное наследие и традиции, которые она воплощает в своих произведениях.

Масштаб и индустриальность: Китайский анимационный рынок является одним из самых крупных и быстрорастущих в мире. Китайская анимация выпускает огромное количество произведений, включая анимационные сериалы, фильмы, игры и др. Это связано с большим спросом на анимацию в Китае и международным успехом китайских анимационных фильмов.

Восточный стиль и мотивы: Китайская анимация имеет свою уникальную визуальную эстетику и стиль, вдохновленные традиционными древними китайскими искусствами и культурой. В ней широко используются символические образы, орнаменты, традиционные костюмы и архитектура, что делает ее отличной от западной анимации.

Развитие цифровой технологии: С развитием цифровых технологий и компьютерной графики, китайская анимация начала активно применять компьютерную анимацию и спецэффекты. Это дало возможность создать более сложные и детализированные анимационные произведения.

Государственная поддержка: Китайское правительство активно поддерживает развитие анимации, предоставляя финансовые и организационные ресурсы для стимулирования индустрии. Это включает в себя создание специальных парков анимации, фестивалей и премий, которые способствуют росту и продвижению отечественной анимации.

Это делает китайскую анимацию уникальной и сильной в мировом анимационном сообществе.

Литература: [1, 10, 11]

Тема 35. Современные информационные технологии и их воздействие на человеческое сознание

Современные информационные технологии, связанные с созданием и распространением анимации, имеют огромное воздействие на человеческое сознание. Анимация стала невероятно популярной формой развлечения и средством коммуникации, которая проникает во многие аспекты нашей жизни.

Она стала все очень реалистичной, а также стала мощным средством коммуникации. Благодаря анимации можно передать сложные идеи, объяснить абстрактные концепции и продемонстрировать процессы, которые в противном случае были бы сложно воспринимаемыми.

Однако, несмотря на все достоинства, современные информационные технологии в анимации также могут оказывать негативное воздействие на человеческое сознание. Например, избыток анимации и визуальных эффектов может привести к чрезмерной стимуляции и перегрузке информацией, что в свою очередь может вызывать психическое и эмоциональное напряжение у некоторых людей.

В целом, современные информационные технологии в анимации имеют ярко выраженное воздействие на человеческое сознание. Они открывают новые возможности для коммуникации и развлечения, однако требуют осторожного и ответственного использования, чтобы не навредить нашему здоровью и благополучию.

Литература: [1, 10, 11]

Тема 36. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов

Работа аниматора в лаборатории спецэффектов кинематографа представляет собой процесс создания и разработки визуальных эффектов для кинофильма. Аниматоры отвечают за создание анимационного контента, который может включать в себя компьютерную графику, трехмерную анимацию, создание и анимацию персонажей, а также специальные эффекты.

Работа начинается с изучения сценария и обсуждения идей и визуальных концепций с режиссером и другими участниками съемочной группы. Аниматор должен понять задачи и требования к спецэффектам, которые нужно создать, и разработать план их реализации.

Затем аниматор приступает к созданию предварительных концепт-артов и скетчей, чтобы показать свои идеи по визуальным эффектам. После утверждения концептов, аниматоры начинают создавать анимационные объекты и модели, настраивать свет, текстуры и движение. Они также могут использовать специализированные программы компьютерной графики для создания и рендеринга спецэффектов.

В процессе работы аниматоры тесно сотрудничают с другими специалистами, такими как режиссер, художник по визуальным эффектам, оператор и монтажер, чтобы обеспечить интеграцию анимации и спецэффектов с остальными элементами фильма.

Работа аниматора в лаборатории спецэффектов кинематографа требует творческого мышления, владения специализированными программными инструментами и технических навыков. Она также требует понимания кинематографических процессов и способности работать в команде. Аниматоры должны быть готовы к тому, что их работа может занимать много времени и требовать тщательности и внимания к деталям.

Литература: [4, 5, 8]

6.2. Темы и задания для практических занятий

РАЗДЕЛ 1. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И В США (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Введение в историю анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Найти и законспектировать несколько определений слова «анимация».

Литература: [1, 10, 14]

Тема 2. Зарождение анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Систематизировать и закрепить знания по теме.

Литература: [1, 10, 14]

Тема 3. Способы оживления рисунков: поиски и решения 1.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Написать сообщение об одном из оптических приборов по выбору.

Литература: [[1](#), [2](#), [15](#)]

Тема 4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации 1.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[1](#), [2](#), [15](#)]

Тема 5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа 1.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[1](#), [2](#), [15](#)]

Тема 6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении 1.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[1](#), [10](#), [14](#)]

Тема 7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации.

Творчество У. Мак-Кея

Практические занятия:

Выполнить.

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами и комиксами.

Литература: [[9](#), [13](#), [16](#)]

Тема 8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[9](#), [13](#), [16](#)]

Тема 9. Студия «Парамаунт» и творчество братьев Флитшеров 1.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[1](#), [14](#), [16](#)]

Тема 10. Студия «Warner Bros. animation»

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[1](#), [14](#), [16](#)]

Тема 11. История создания студии «Дисней»

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение о творчестве Уолта Диснея.

Литература: [[1](#), [14](#), [16](#)]

РАЗДЕЛ II. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В РОССИИ (ДО 50-Х ГОДОВ XX ВЕКА) (II СЕМЕСТР)

Тема 12. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[5](#), [7](#), [8](#)]

Тема 13. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932)

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[5](#), [7](#), [8](#)]

Тема 14. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века. Рисованный звук

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение о творческом поиске в области рисованного звука (А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Борис Янковский).

Литература: [5, 7, 8]

Тема 15. Студия «Культкино»

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение о советской графической анимации.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [2, 3, 4]

Тема 17. История создания «Союзмультфильма»

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сравнительную характеристику студий «Дисней» и «Союзмультфильм».

Литература: [2, 3, 4]

Тема 18. Пионеры советской анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать реферат об одном из пионеров советской анимации.

Литература: [2, 3, 4]

РАЗДЕЛ III. РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ
ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА. АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В
ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД
(III СЕМЕСТР)

Тема 19. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [1, 12, 14]

Тема 20. Пять мировых анимационных студий

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать реферат об одной из мировых анимационных студий.

Литература: [1, 12, 14]

Тема 21. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение об одной из европейских анимационных студий.

Литература: [1, 12, 14]

Тема 22. Швейцарская анимация

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [2, 5, 10]

Тема 23. Роль манги на развитие японской анимации

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.

2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение о современной японской анимации.

Литература: [[2](#), [5](#), [10](#)]

Тема 24. Международные анимационные фестивали

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать реферат о мировых анимационных фестивалях.

Литература: [[2](#), [5](#), [10](#)]

Тема 25. Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[2](#), [3](#), [4](#)]

Тема 26. Сюрреалистические мультфильмы в СССР

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[2](#), [3](#), [4](#)]

Тема 27. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.
3. Написать сообщение о творчестве одного из аниматоров.

Литература: [[2](#), [5](#), [10](#)]

Тема 28. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.

2. Написать сообщение о творчестве Норштейна Ю.Б.

Литература: [[5](#), [7](#), [8](#)]

**РАЗДЕЛ IV. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ
АНИМАЦИИ.
ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ.
(IV СЕМЕСТР)**

Тема 29. История зарождения и развития компьютерной анимации.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[5](#), [7](#), [8](#)]

Тема 30. История появления 3D анимации. Студия «Pixar».

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[11](#), [12](#), [13](#)]

**Тема 31. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина»
Масахиро Мори.**

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[11](#), [12](#), [13](#)]

Тема 32. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Литература: [[4](#), [5](#), [8](#)]

Тема 33. Современная анимация России.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.

2. Написать сообщение о работе одной из анимационных компаний.

Литература: [4, 5, 8]

Тема 34. Особенности развития анимации в Китае.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Написать сообщение о работе одной из анимационных студий в Китае.

Литература: [1, 10, 11]

Тема 35. Современные информационные технологии и их воздействие на человеческое сознание Воздействие на человеческое сознание информационных технологий.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Написать сообщение о воздействии на сознание информационных технологий.

Литература: [1, 10, 11]

Тема 36. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Написать сообщение о спецэффектах в фильмах.

Литература: [4, 5, 8]

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.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы (сообщение, реферат, презентация);
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к дифференцированному зачету.

РАЗДЕЛ 1. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И В США (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Введение в историю анимации

Изучить литературу по пройденной теме.

Тема 2. Зарождение анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Систематизировать и закрепить знания по теме.

Тема 3. Способы оживления рисунков: поиски и решения 1.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение об одном из оптических приборов по выбору.

Тема 4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации 1.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа 1.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении 1.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации.

Творчество У. Мак-Кея

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами и комиксами.

Тема 8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 9. Студия «Парамаунт» и творчество братьев Флитшеров

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 10. Студия «Warner Bros. Animation»

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 11. История создания студии «Дисней»

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение о творчестве Уолта Диснея.

РАЗДЕЛ II. ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В РОССИИ (ДО 50-Х ГОДОВ XX ВЕКА) (II СЕМЕСТР)

Тема 12. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 13. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932)

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 14. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века. Рисованный звук

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение о творческом поиске в области рисованного звука

Тема 15. Студия «Культкино»

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение о советской графической анимации.

Тема 16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 17. История создания «Союзмультфильма»

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сравнительную характеристику студий «Дисней и «Союзмультфильм».

Тема 18. Пионеры советской анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать реферат об одном из пионеров советской анимации.

РАЗДЕЛ III. РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА. АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД (III СЕМЕСТР)

Тема 19. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 20. Пять мировых анимационных студий

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать реферат об одной из мировых анимационных студий.

Тема 21. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение об одной из европейских анимационных студий.

Тема 22. Швейцарская анимация

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 23. Роль манги на развитие японской анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение о современной японской анимации.

Тема 24. Международные анимационные фестивали

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать реферат о мировых анимационных фестивалях.

Тема 25. Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 26. Сюрреалистические мультфильмы в СССР

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 27. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами. Написать сообщение о творчестве одного из аниматоров.

Тема 28. Аниматор-философ Ю.Б. Норштейн.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение о творчестве Норштейна Ю.Б.

РАЗДЕЛ IV. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ
АНИМАЦИИ.
ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ.
(IV СЕМЕСТР)

Тема 29. История зарождения и развития компьютерной анимации.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 30. История появления 3D анимации. Студия «Pixar».

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 31. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 32. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации.

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомиться с рекомендованными мультфильмами.

Тема 33. Современная анимация России.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение о работе одной из анимационных компаний.

Тема 34. Особенности развития анимации в Китае.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение о работе одной из анимационных студий в Китае.

Тема 35. Современные информационные технологии и их воздействие на человеческое сознание Воздействие на человеческое сознание информационных технологий.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение о воздействии на сознание информационных технологий.

Тема 36. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов.

Изучить литературу по пройденной теме. Написать сообщение о спецэффектах в фильмах.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

8.1. Требования к зачету с оценкой IV семестр

Для получения зачета с оценкой по предмету «История анимации», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны рабочей программе в пункте «темы и задания для практических занятий».

8.2. Тестовые задания IV семестр

Задания с выбором и обоснованием ответа	
1	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Когда впервые придумали первую анимацию?</p> <p>а) в советское время б) в давние времена, во времена пещерного человека в) в наше время</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: По всему миру в пещерах ученые находят рисунки древних людей. Обычно они представляют силуэты людей и животных, сценки охоты и т.д. В последнее время антропологи стали говорить, что некоторые из этих рисунков могли представлять собой движущиеся сцены, то есть примитивное подобие анимации. Об этом говорят некоторые особенности таких изображений — силуэты наслаиваются друг на друга и запечатлены в движении.</p> <p>Еще более ярким свидетельством попытки воссоздать движения животных являются изображения буйвола в пещере Шове во Франции. Рисунки поразительно напоминают отдельные “кадры”, на которых изображен движущийся буйвол. Картинка “оживает”, когда свет факела перемещается вдоль стены с изображением. Эти рисунки были нанесены на стену 35000 лет назад.</p>
2	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какой стране принадлежит изобретение "Театр теней"- зрелище близкое к мультипликационному фильму?</p> <p>а) Россия б) США в) Китай</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Театр теней — форма сценического визуального искусства, зародившаяся в Китае свыше 1700 лет назад.</p> <p>Театр теней использует большой полупрозрачный экран и плоские марионетки, управляемые на тонких палочках. Марионетки прислоняются к экрану сзади и становятся видны.</p>
3	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Как изначально называлась киностудия Союзмультфильм?</p> <p>а) Союздетмультфильм</p>

- б) Союздетей
в) Союзкиностудия

Ответ: а

Обоснование: «Союзмультфильм» — советская и российская государственная киностудия по производству мультипликационных фильмов, изначально называлась «Союздетмультфильм». Создана в Москве 10 июня 1936 года и является крупнейшей киностудией анимационных фильмов. За время существования студии создано более полутора тысяч мультфильмов в самых разных жанрах и художественных техниках, многие из которых вошли в «золотой фонд» мировой анимационной классики и получили более четырёхсот международных фестивальных призов и наград.

- 4 Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:

Одним из самых ранних примеров компьютерной анимации является советский мультфильм «Кошечка»:

- а) созданный 10 июня 1936 года на крупнейшей в СССР студии мультипликационных фильмов «Союзмультфильм».
б) созданный в 1995 году компанией «Pixar» на суперкомпьютере Cray.
в) выполненный в 1968 году с помощью машины БЭСМ-4.

Ответ: в

Обоснование: «Кошечка» — советский мультфильм, созданный в 1968 году с помощью машины БЭСМ-4. Один из первых примеров компьютерной анимации.

В фильме показано реалистичное перемещение силуэта кошки. Он является технической демонстрацией возможности выполнения компьютерной анимации.

Движение кошки моделировалось системой дифференциальных уравнений второго порядка. Уравнения выводил Виктор Минахин. Так как добиться выполнения определённых движений от животного было тяжело, в основу уравнений легли его собственные движения: он ходил на четвереньках и при этом отмечал последовательность работы своих мышц.

Кадры фильма формировались путём печати символов БЭСМ-4 на бумаге с помощью алфавитно-цифрового печатающего устройства АЦПУ-128. Затем их готовил к «плёнке» профессиональный художник-мультипликатор.

Задания на установление соответствия

- 5 Поставьте в соответствие изобретение и его создателя:

Инструмент		Функция	
1	Волшебный фонарь	а	Эмиль Рейно
2	Оптический театр	б	Джеймс Стюарт Блэктон
3	Витаграф	в	голландский физик Христиан Гюйгес

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3
в	а	б

6	<p>Поставьте в соответствие студия и мультфильм:</p> <table border="1" data-bbox="304 174 1503 367"> <thead> <tr> <th colspan="2">Студия</th> <th colspan="2">Мультфильм</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Союзмультфильм</td> <td>а</td> <td>«Ходячий замок»</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Пиксар</td> <td>б</td> <td>«38 попугаев»</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Дисней</td> <td>в</td> <td>«Цветы и деревья»</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Гибли</td> <td>г</td> <td>«История игрушек»</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="304 443 820 517"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>б</td> <td>г</td> <td>в</td> <td>а</td> </tr> </tbody> </table>	Студия		Мультфильм		1	Союзмультфильм	а	«Ходячий замок»	2	Пиксар	б	«38 попугаев»	3	Дисней	в	«Цветы и деревья»	4	Гибли	г	«История игрушек»	1	2	3	4	б	г	в	а
Студия		Мультфильм																											
1	Союзмультфильм	а	«Ходячий замок»																										
2	Пиксар	б	«38 попугаев»																										
3	Дисней	в	«Цветы и деревья»																										
4	Гибли	г	«История игрушек»																										
1	2	3	4																										
б	г	в	а																										
7	<p>Поставьте в соответствие мультипликатор и его работа:</p> <table border="1" data-bbox="304 568 1503 761"> <thead> <tr> <th colspan="2">Мультипликатор</th> <th colspan="2">Мультфильм</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ю. Норштейн</td> <td>а</td> <td>«Ну, погоди!»</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ф. С. Хитрук</td> <td>б</td> <td>«Почта»</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>М. М. Цехановский</td> <td>в</td> <td>«Винни-Пух»</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>В. М. Котёночкин</td> <td>г</td> <td>«Шинель»</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="304 837 820 913"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>г</td> <td>в</td> <td>б</td> <td>а</td> </tr> </tbody> </table>	Мультипликатор		Мультфильм		1	Ю. Норштейн	а	«Ну, погоди!»	2	Ф. С. Хитрук	б	«Почта»	3	М. М. Цехановский	в	«Винни-Пух»	4	В. М. Котёночкин	г	«Шинель»	1	2	3	4	г	в	б	а
Мультипликатор		Мультфильм																											
1	Ю. Норштейн	а	«Ну, погоди!»																										
2	Ф. С. Хитрук	б	«Почта»																										
3	М. М. Цехановский	в	«Винни-Пух»																										
4	В. М. Котёночкин	г	«Шинель»																										
1	2	3	4																										
г	в	б	а																										
8	<p>Поставьте в соответствие фестивали и страны:</p> <table border="1" data-bbox="304 965 1503 1158"> <thead> <tr> <th colspan="2">Фестиваль</th> <th colspan="2">Страна</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>ANNECY</td> <td>а</td> <td>Россия</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Xiamen (XIAF)</td> <td>б</td> <td>Китай</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Бессонница</td> <td>в</td> <td>Греция</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Animasyros</td> <td>г</td> <td>Франция</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="304 1234 820 1310"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>г</td> <td>б</td> <td>а</td> <td>в</td> </tr> </tbody> </table>	Фестиваль		Страна		1	ANNECY	а	Россия	2	Xiamen (XIAF)	б	Китай	3	Бессонница	в	Греция	4	Animasyros	г	Франция	1	2	3	4	г	б	а	в
Фестиваль		Страна																											
1	ANNECY	а	Россия																										
2	Xiamen (XIAF)	б	Китай																										
3	Бессонница	в	Греция																										
4	Animasyros	г	Франция																										
1	2	3	4																										
г	б	а	в																										
Задание на установление последовательности																													
9	<p>Установите последовательность развития анимации:</p> <p>а) Цвет, синхронизированный звук б) Традиционные техники отодвинуты на второй план компьютерной анимацией в) Самые ранние анимации на киноплёнке г) Расцвет компьютерной анимации д) Появление оригинальных художников и производственных студий</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:</p> <table border="1" data-bbox="304 1740 935 1778"> <tbody> <tr> <td>в</td> <td>д</td> <td>а</td> <td>г</td> <td>б</td> </tr> </tbody> </table>	в	д	а	г	б																							
в	д	а	г	б																									
10	<p>Установите последовательность создания мультфильмов от первых работ до сегодняшнего дня:</p> <p>а) «Ну, погоди!» б) «Аленький цветочек» в) «Алеша Попович и Тугарин Змей» г) «Китай в огне» д) «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами»</p>																												

	<p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:</p> <table border="1" data-bbox="304 237 935 275"> <tr> <td>д</td> <td>г</td> <td>б</td> <td>а</td> <td>в</td> </tr> </table>	д	г	б	а	в
д	г	б	а	в		
11	<p>Установите последовательность по культурному влиянию:</p> <p>а) Глобализация анимации: Популяризация анимации по всему миру. б) Древние цивилизации: Использование иллюзий движения в искусстве. в) Интерактивная анимация: Влияние видеоигр и интернета на формат анимации. г) Телевизионные сериалы: Анимация как часть домашнего развлечения. д) Золотой век анимации: Влияние анимации на массовую культуру.</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:</p> <table border="1" data-bbox="304 645 935 685"> <tr> <td>б</td> <td>д</td> <td>г</td> <td>а</td> <td>в</td> </tr> </table>	б	д	г	а	в
б	д	г	а	в		
<p>Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа</p>						
12	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Перечислите первые приспособления, с помощью которых оживлялись рисунки:</p> <p>а) зоотроп б) мутоскоп в) стробоскоп г) гифоскоп д) фенакистископ</p> <p>Ответ: а, б, в, д</p> <p>Обоснование: Первые важные открытия, ведущие к созданию анимации, были сделаны в первой половине XIX века. В 1832 году бельгийский физик Жозеф Плато сконструировал фенакистископ — прибор, состоящий из картонного диска с прорезанными отверстиями. На одной его стороне были нарисованы вереницы одинаковых фигур, у которых последовательно менялись положения. Если этот диск вращали, то возникала иллюзия, что на нём одинаковые движущиеся фигуры.</p> <p>В том же году, независимо от экспериментов Плато, австрийский учёный Симон фон Штампфер изобрёл стробоскоп, работающий по схожему принципу.</p> <p>Зоотроп (начало 19 века): Барабан с прорезями, внутри которого располагались последовательные рисунки. При вращении барабана через прорези наблюдатель видел быстро сменяющиеся изображения, создавая иллюзию движения.</p> <p>Мутоскоп - это одна из разновидностей стробоскопов, где стробоскоп, от греческого стробос- «кружение» и скоп- «смотрю/наблюдаю» - прибор для демонстрации движущихся рисунков или оптических иллюзий. Действие его основано на стробоскопическом эффекте - при быстром мелькании отдельных листов с изображениями последовательных фаз движения объекта создается впечатление непрерывного движения.</p>					
13	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Некоторые изобретения и технологии, которые придумал Уолт Дисней для анимации:</p>					

- а) Применение техникolorа
- б) Использование многоплановой камеры
- в) Ротоскопирование
- г) Синхронный звук в мультфильмах
- д) Обучение сотрудников

Ответ: а, б, в, г, д

Обоснование: Уолт Дисней — американский художник-мультипликатор и один из основоположников анимационной индустрии. Он сделал очень много для развития анимации.

Применение техникolorа. Дисней одним из первых начинает использовать техникolor и снимать цветные мультфильмы. Впервые он использовал технику цветной анимации, когда делал мультфильм «Цветы и деревья» 1932 года. За него Дисней получил премию «Оскар» в номинации «Лучший короткометражный мультфильм».

Многоплановая камера позволяет создавать пространство внутри мультфильма. Представим, что на заднем плане сияет луна, и нам надо к ней приблизиться. Но если делать наезд в традиционной технике, то увеличатся объекты и других планов. И многоплановая камера нужна, чтобы добиться эффекта многослойной пространственности.

Дисней популяризовал технологию ротоскопирования, или «эклера» — покадровой перерисовки киноплёнки, отснятой с настоящими актёрами и декорациями. Такой подход помогал сделать движения героев реалистичными и экономил время художников.

Синхронный звук в мультфильмах. Дисней увидел «Певца джаза», первый фильм с озвучиванием синхронных реплик, и тоже решил делать звуковые мультфильмы. Первый из них — «Пароходик Вилли», где музыка и звуки накладываются на изображение и комментируют происходящее на экране. Потом музыка будет играть важную роль во всех диснеевских работах.

Обучение сотрудников. Дисней развивал профессиональные навыки своих сотрудников. Когда аниматор сталкивался с новым для себя заданием, например, изобразить нового персонажа или освоить новое движение, Дисней находил способы этому обучить.

- 14 Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:

За время расцвета Оптического театра с 1891 по 1896 годы Эмиль Рейно создал семь фильмов-пантомим, но частично до нашего времени дошли только эти две работы. Назовите их:

- а) «Веселый Буратино»
- б) «Бедный Пьеро»
- в) «На берегу»
- г) «Вокруг кабинки»
- д) «Приключения Пьеро»

Ответ: б, г

Обоснование: «Вокруг кабинки» — юмористический сюжет разворачивается на берегу моря у кабинки для переодевания.

«Бедный Пьеро» повествует о любовных злоключениях героя, соперничающего с Арлекином за сердце прекрасной Коломбины. Мультфильм был 15-минутным, но до наших дней дошли лишь 4 минуты.

	Копий остальных мультфильмов Рейно не сохранилось.
15	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какие анимационные студии работают только в 3D графике?</p> <p>а) Гибли б) Пиксар в) Воронеж г) Аардман д) Мельница</p> <p>Ответ: б, в Обоснование: Одной из самых известных студий 3D анимации является Pixar Animation Studios. Они стоят за созданием таких популярных фильмов, как "В поисках Немо", "История игрушек" и "Вверх". Pixar славится своим уникальным стилем, признанным и уважаемым во всем мире. С каждым новым проектом они продолжают удивлять зрителей и покорять высоты технологий 3D графики. "Анимационная студия Воронеж" была основана в 2007 году, и сегодня – одна из самых прогрессивных кинокомпаний России. Занимается 3D анимацией и разработкой собственного софта. Фильмы студии широко известны за рубежом: они переведены на 30 языков, их прокат осуществляется в 150 странах мира, а суммарные кассовые сборы самой успешной российской франшизы «Снежная Королева» в иностранном прокате составляют более 100 миллионов долларов!</p>
Задание с развернутым ответом	
16	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>В чем разница между анимацией и мультипликацией?</p> <p>Ответ: По принципу создания анимационные и мультипликационные мультфильмы ничем не отличаются, разница территориальная. Слово «мультипликация» (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) использовали в СССР, а слово «анимация» (от фр. animation — оживление, одушевление) — на Западе.</p>
17	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>В честь чего отмечается Международный день анимации?</p> <p>Ответ: Международный день анимации отмечается в честь первого показа «светящихся пантомим» Рейно в 1892 году 28 октября отмечается как Международный день анимации. Праздник был утверждён АСИФА в 2002 году.</p>
18	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что значит выражение камера обскура?</p> <p>Ответ: Ка́мера-обску́ра (лат. camera obscūra – 'темная комната') – простейший вид устройства, позволяющего получать оптическое изображение объектов представляет</p>

	с собой светонепроницаемый ящик с отверстием в одной из стенок и экраном (матовым стеклом или тонкой белой бумагой) на противоположной стене.
19	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что означает слово – тауматроп? И как оно переводится?</p> <p>Ответ: В переводе с греческого эта игрушка означает – чудовращалка. Первая оптическая игрушка, демонстрирующая слияние двух изображений в единое целое в восприятии наблюдателя. Именно благодаря такому слиянию в последствии картинки смогли ожить в других оптических игрушках, а затем в кино и анимации.</p>
20	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что означает название студии «Гибли»?</p> <p>Ответ: Название студии, Ghibli, — это итальянское слово, которое есть в названии самолета Caproni Ca.309 Ghibli. Использовать его в качестве названия предложил Миядзаки. Режиссер с детства увлекался авиацией, потому что его отец работал в авиакомпании.</p> <p>Ghibli значит «самый жаркий юго восточный ветер», а миссия студии звучит как «дуновение нового ветра в анимационной индустрии».</p>

8.2. Темы рефератов III семестр

1. История создания студии «Дисней» (Жизнь и творчество Уолта Диснея. Массовое производство мультфильмов. Основные приемы в анимации. Технические нововведения в области звука и цвета.
2. Создание и история развития студии "Союзмультфильм"
3. (Основание студии. История. Ведущие режиссеры и художники студии. Сравнение анимации студий «Дисней и «Союзмультфильм»)
4. История создания студии Dream Works.
5. (Основание студии. История. Ведущие режиссеры и художники студии. Обзор мультфильмов)
6. История создания студии Studio Ghibli. Творчество Хаяо Миядзаки.
7. История создания студии DreamWorks Animation SKG. (Основание студии. История. Ведущие режиссеры и художники студии. Обзор мультфильмов)
8. Особенности развития анимации в Китае (История. Причины прорыва китайской анимации. Анимационные студии в Китае)
9. История жизни и творчество Федора Савельевича Хитрука.
10. История жизни и творчество Александра Михайловича Татарского.
11. Аниматор-философ Юрий Борисович Норштейн.
12. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение (Классическая музыка в анимации. Раскрытие образа персонажа с помощью музыкального сопровождения. Передача настроения в мультфильме через музыку).
13. Современная анимация России. (Работа крупнейших анимационных компаний России: "Мастер-фильм", "Пилот", "Мельница", «Воронеж»).

8.3. Темы презентаций I семестр

1. Биография У. Диснея
2. История создания и успеха Микки Мауса
3. Кролик Освальд (Счастливый Кролик)
4. Обзор полнометражных работ студии Дисней
5. Принципы Диснеевской анимации (12 принципов)
6. 10 самых интересных фактов о Диснее
7. Создание Диснейленда (история, обзор, экскурсия)
8. Технические нововведения в области звука и цвета (Режиссерский стиль)
9. «Белоснежка и 7 гномов» - новаторство, создание и успех

8.4. Темы презентаций II семестр

1. Биография и творчество В.А. Старевича.
2. Первая студия кукольных мультфильмов в России.
3. Биография и творчество А. Алексева.
4. Принцип работы игольчатого экрана.
5. Художники и режиссеры авангарда: А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Б. Янковский.
6. Студия «Культикино».
7. Агитационная анимация. Д. Вертова.
8. Техника перекладки в советской анимации.
9. Анимация с плоской шарнирной марионеткой.
10. Метод съемок «эклер».
11. История студии «Совкино».
12. Биография и творчество М.М. Цехановского.
13. Основание студии «Союзмультфильм».
14. Ведущие режиссеры и художники «Союзмультфильма».
15. Сравнение студии Дисней и Союзмультфильма.
16. Пионеры советской анимации: Иван Петрович Иванов-Вано и Л.К. Атаманов.

8.5. Темы презентаций III семестр

История создания и принципы работы, фильмография таких студий:

- Walt Disney Feature Animation
 - Pixar
 - Dream Works SKG
 - Aardman Animations
 - Studio Ghilbi
- Развитие анимации в Западной и Восточной Европе:
- Польша
 - Франция
 - Англия
 - Югославия
 - Чехословакия
 - Венгрия
 - Румыния
 - ФРГ и ГДР
 - Хорватия

8.6. Теоретические вопросы для устного/письменного опроса I семестр

1. Какие первые проявления анимации можно найти в древних пещерных рисунках?

2. Какая роль анимации играла в древнем Египте и какие примеры анимационных изображений из этого периода существуют до сих пор?
3. Какую роль играл театр теней в зарождении анимации?
4. Какие техники использовались в театре теней для создания движения?
5. Что представляет собой «Волшебный фонарь» и как он связан с зарождением анимации?
6. Что такое «камера обскура» и в чем его роль в истории анимации?
7. Кто такой Жозеф Плато и какое влияние он оказал на развитие способов оживления рисунков?
8. Что изобрел Жозеф Плато в 1832 году?
9. Что такое зоотроп и как он использовался для оживления рисунков?
10. Какие принципы лежат в основе работы фенакистископа и как он помогал оживлять рисунки?
11. Как стробоскоп способствует оживлению рисунков и как он работает?
12. Что представляет собой мутоскоп и в чем его отличие от предыдущих способов оживления рисунков?
13. Какой принцип работы кинематоскопа и как он применяется для оживления рисунков?
14. Что такое праксиноскоп и каким образом он используется для оживления рисунков?
15. Какую роль сыграл Эмиль Рейно в развитии анимации?
16. Какова история создания оптического театра Эмиля Рейно?
17. Каким образом был создан мультфильм "В кабинке"?
18. Какая роль фотографии повлияла на развитие анимации?
19. Какое влияние на развитие анимации оказала компания Витаграф?
20. Какова роль Эмиля Коля в становлении графической анимации?
21. Как назывался мультфильм Эмиля Коля и кто был его главным персонажем?
22. Каким образом Уинзор Мак-Кей и его комиксы оказали влияние на развитие анимации?
23. Каким образом динозавр Джерти повлиял на развитие анимации и какие техники были использованы в его создании?
24. Главный персонаж в комиксах Ричарда Аутколта? Кем он был и какого цвета была его одежда?
25. Какие новаторские методы и техники использовал Н. Мак-Ларен в своих анимационных работах?
26. Какова история создания и развития студии "Paramount Pictures"?
27. Какие известные мультфильмы были выпущены студией "Paramount Pictures"?
28. Какие известные персонажи были созданы братьями Флейшерами?
29. Какова история создания и развития студии "Warner Bros. animation"?
30. Какие известные анимационные фильмы были выпущены студией "Warner Bros. animation"?
31. Какова история создания студии Дисней?
32. Какую роль сыграл Уолт Дисней в развитии анимации?
33. Какие известные персонажи были созданы в студии Дисней?
34. Какой первый анимационный фильм был создан в студии Дисней?
35. Какое влияние на развитие анимации оказал фильм "Белоснежка и семь гномов" студии Дисней?
36. Какие награды были получены студией Дисней за свои анимационные фильмы?
37. Какие рисованные персонажи стали символами студии Дисней?
38. Какова история создания парка развлечений "Диснейленд"?

8.7. Теоретические вопросы для устного/письменного опроса II семестр

1. Кто такой В.А. Старевич и каковы были его основные достижения?

2. Какие мультфильмы В.А. Старевич снял и какие техники использовал?
3. Кто были главными персонажами его мультфильмов?
4. Какую роль В.А. Старевич сыграл в развитии анимации?
5. Что представляет собой игольчатый экран Алексеева?
6. Какие принципы лежат в основе работы игольчатого экрана Алексеева?
7. Какие мультфильмы были созданы на игольчатом экране?
8. Какие основные принципы и идеи лежали в основе авангардного движения в России в 20-30-е годы XX века?
9. Какие художники и режиссеры авангарда внесли наибольший вклад в развитие анимации?
10. Какие темы и сюжеты были особенно распространены в авангардной анимации?
11. В каком году возникла новая техника плоских марионеток?
12. Какие фильмы были важными для советской графической анимации в 1924 году?
13. Какую технику использовал Д. Вертов в своей анимации?
14. Какие достижения советской графической анимации в этот период вошли в историю и оказали влияние на мировую анимацию?
15. Когда была создана студия "Совкино"?
16. Кто был основателем студии "Совкино"?
17. Чем отличался талант и оригинальность Михаила Цехановского?
18. Какие мультфильмы вы можете назвать студии «Совкино»?
19. Когда был создан «Союзмультфильм»?
20. Каковы были основные цели создания студии?
21. Какие первые мультфильмы были выпущены студией?
22. Какая роль «Союзмультфильма» в развитии отечественной анимации?
23. Какие технологии использовались в производстве мультфильмов студии?
24. Каково текущее состояние студии «Союзмультфильм» и ее планы на будущее?
25. Какова роль Ивана Иванова-Вано в истории советской анимации?
26. Когда он начал свою карьеру в анимации и какие работы стали его первыми популярными проектами?
27. Какие стили и техники разработал и применял Л. Атаманов в своих работах?
28. Какие тематики и идеи он освещал в своих мультфильмах?

8.8. Теоретические вопросы для устного/письменного опроса III семестр

1. Какую роль играет классическая музыка в создании атмосферы и эмоциональной глубины в анимации?
2. Как классическая музыка помогает передавать настроение и характер персонажей в анимационных произведениях?
3. Какой вклад в анимационную индустрию вносят композиторы, работающие с классической музыкой?
4. Какое значение имеет использование классической музыки для уникальности и оригинальности анимационных произведений?
5. Как эксперименты с заменой классической музыки на другие жанры или стили могут повлиять на восприятие анимации зрителями?
6. Каким образом использование классической музыки в анимации влияет на уровень искусства и эстетику произведения в целом?
7. Когда была основана студия Walt Disney Feature Animation? Какие были первые ее работы?
8. Какие основные принципы работы студии Walt Disney Feature Animation?
9. Когда и как была основана студия Pixar? Какое влияние она оказала на индустрию анимации?
10. Какие принципы лежат в основе работы студии Pixar?

11. Когда и как была основана студия DreamWorks SKG? Какой успех она имела с первыми фильмами?
12. Какие основные принципы работы применяются в студии DreamWorks SKG?
13. Когда и как была основана студия Aardman Animations? Какие фильмы они выпустили?
14. Какие особенности в технике анимации использует студия Aardman Animations?
15. Когда и как была основана студия Studio Ghibli? Какое влияние она оказала на анимационную индустрию?
16. Какие основные принципы работы и стиль характерны для студии Studio Ghibli?
17. Какие национальные анимационные школы были основаны в Западной и Восточной Европе?
18. Какие известные анимационные фильмы и персонажи произошли из Западной и Восточной Европы?
19. Какие техники и стили использовались в развитии анимации в Западной и Восточной Европе?
20. Какие известные анимационные фильмы и персонажи произошли из Восточной Европы?
21. Какое влияние оказывает манга на развитие японской анимации?
22. Как и когда началась связь между мангой и анимацией в Японии?
23. Какие особенности манги переносятся в анимацию?
24. Какая роль манги в формировании японской анимационной индустрии?
25. Какие известные анимационные работы основаны на манге?
26. Какие международные анимационные фестивали существуют?
27. Какова роль этих фестивалей в развитии анимационной индустрии?
28. Какие преимущества участия в международных анимационных фестивалях для создателей и студий?
29. Какие награды и призы могут быть получены на международных анимационных фестивалях?
30. Какие популярные анимационные работы получили признание на международных фестивалях?
31. Какова роль международных анимационных фестивалей для распространения и популяризации анимационных произведений?
32. Какие возможности для обучения и профессионального развития предлагают международные анимационные фестивали?
33. Какой вклад в развитие анимационной индустрии вносят международные анимационные фестивали?

8.9. Теоретические вопросы для устного/письменного опроса IV семестр

1. Какие особенности были характерны для советской анимации 50-х годов?
2. В чем заключается особенность советской анимации 50-х годов, отличающая ее от диснеевской?
3. Какие были особенности сюрреалистических мультфильмов в СССР?
4. Какие известные сюрреалистические мультфильмы были сняты?
5. Какая была реакция общества на сюрреалистические мультфильмы?
6. Какие известные режиссеры и художники работали над сюрреалистическими мультфильмами?
7. Какие работы А. Татарского оказали наибольшее влияние на развитие анимации?
8. Какие темы часто проходят в мультфильмах А.Ю. Хржановского?
9. Какие сценарии для мультфильмов выбирал А.К. Петров?
10. Какова особенность стиля Ф.С. Хитрука в мультипликации?
11. Какие мультфильмы А. Татарского стали культовыми в советской анимации?
12. Какие мультфильмы А.Ю. Хржановского тебе известны?

13. Какую самую престижную награду получил А.К. Петров и за какой мультфильм?
14. Какие самые известные и самые узнаваемые персонажи Ф.С. Хитрука ты знаешь?
15. Какую известность получил Юрий Норштейн в мире анимации?
16. Какие фильмы снял Норштейн, которые стали особенно популярными и признанными мастерскими произведениями?
17. Какие главные темы и идеи прослеживаются в работах Норштейна?
18. Какой стиль анимации предпочитает Норштейн и какими техниками он пользуется?
19. Каким образом Норштейн часто передает свои философские идеи в своих мультипликациях?
20. Какие награды и признания получил Юрий Норштейн за свою работу?
21. Какая роль звукового сопровождения и музыки играет в мультфильмах Норштейна?
22. Какие литературные произведения являются основой для некоторых мультфильмов Норштейна?
23. Какой вклад Норштейн внес в развитие анимационного искусства?
24. В каком году была создана первая компьютерная анимация?
25. Какой компьютер был использован для создания первой компьютерной анимации?
26. Кто был основателем компьютерной анимации?
27. Каким образом была создана первая компьютерная анимация?
28. Какой был первый фильм, полностью созданный с использованием компьютерной анимации?
29. Какие инновации способствовали развитию компьютерной анимации?
30. Какие компании стали лидерами в области компьютерной анимации?
31. Какие фильмы стали прорывом в использовании компьютерной анимации?
32. Какие технологии сейчас используются в современной компьютерной анимации?
33. В каком году появилась первая 3D анимация?
34. Какая компания стала пионером в развитии 3D анимации?
35. Какое было первое полнометражное 3D анимационное кино?
36. Какой фильм стал прорывом для студии Pixar и для всей 3D анимации в целом?
37. Какие технологии были использованы в фильме, чтобы создать реалистичные текстуры и эффекты?
38. Когда была основана студия «Pixar»?
39. Какова основная специализация студии «Pixar»?
40. Какой был первый фильм, выпущенный студией «Pixar»?
41. Какие фильмы стали наиболее успешными для студии «Pixar»?
42. Какова роль Джона Лассетера в истории студии «Pixar»?
43. Какое отличие у фильмов студии «Pixar» от других анимационных фильмов?
44. Какие награды и признания студия «Pixar» получила за свои работы?
45. Откуда происходит название студии «Pixar»?
46. Какие другие фильмы и проекты выпустила студия «Pixar»?
47. Какую роль студия «Pixar» играет в индустрии анимации сегодня?
48. Какие достижения в области 3D анимации были связаны со студией Pixar?
49. Какова роль студии Pixar в развитии компьютерной и 3D анимации?
50. Какие другие студии и компании сейчас активно развивают 3D анимацию?
51. Какова основная проблема идеальной анимации человека, описанная Масахиро Мори в фильме «Зловещая долина»?
52. Как представлены персонажи в фильме и как эта представленность связана с проблемой идеальной анимации человека?
53. Какие техники анимации использовались в фильме «Зловещая долина» для создания идеальной анимации человека?
54. Какие эмоции и ощущения вызывает у зрителя проблема идеальной анимации человека, представленная в фильме?
55. Какие были реакции критиков и зрителей на фильм «Зловещая долина» и какие мнения они высказывали относительно проблемы идеальной анимации человека?

56. Каковы последствия, которые извлечены или предложены в фильме для решения проблемы идеальной анимации человека?
57. Какие тренды современной анимации можно наблюдать в России?
58. Какова роль государства в развитии анимационной индустрии в стране?
59. Какие российские анимационные студии являются самыми известными и успешными, и почему?
60. Каковы основные вызовы, с которыми сталкиваются аниматоры в современной России?
61. Какие жанры анимации наиболее популярны среди российских зрителей?
62. Какие фестивали или конкурсы по анимации проводятся в России?
63. Какие техники и стили в анимации наиболее характерны для современной российской анимационной индустрии?
64. Каково влияние западной анимации на развитие отечественной анимации в России?
65. Какую перспективу видят эксперты для будущего анимационной индустрии в России?

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.
- наглядные методы (видеоматериалы, явления, наглядные пособия);

-практические методы (практические занятия, творческие работы, курсовые работы);
Изучение дисциплины «История анимации» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, участия в практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с рекомендованной литературой.

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 ходе проведения практических занятий студенты отвечают на вопросы, вынесенные на самостоятельную подготовку, осуществляют коллективную дискуссию по конкретной проблематике. Такие занятия обеспечивают связь теории с профессиональной практикой. В их основе лежит индивидуальная или групповая работа обучающихся. Кроме того, в ходе практического занятия может быть проведено тестирование, предполагающее выявление уровня знаний по пройденному материалу.

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

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Лекционные занятия	Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов, мультфильмов.

Практические занятия	<p>Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений.</p> <p>Голосование, опросы – обсуждение, в ходе которого ученики активно включаются в поиск истины, открыто делятся мнениями и учатся аргументировать свою точку зрения.</p> <p>Проекты – самостоятельная работа над поставленной задачей.</p> <p>Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач.</p>
----------------------	--

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Зачет с оценкой	
отлично (5)	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на итоговом уровне, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Умеет собирать и анализировать необходимую информацию, используя Интернет и электронные базы данных.
хорошо (4)	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на хорошем уровне, обнаруживает знания учебного материала, усвоил основную литературу, умеет собирать и анализировать необходимую информацию, используя Интернет и электронные базы данных.
удовлетворительно (3)	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями, в ходе выполнения творческих заданий допускает значительные ошибки.
неудовлетворительно (2)	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже базового, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Выполняя творческие задания не в полном объеме испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями.

Тестовые задания	
отлично (5)	Для оценки «отлично» студент должен набрать необходимое количество баллов (85-100% от общего количества баллов в тестах). Закрытые задания оцениваются по 2 балла за ответ, комбинированные задания оцениваются по 2 балла за ответ (1 балл за неполный правильный ответ, где указана буква, но не приведены аргументы), открытые задания оцениваются в 3 балла (1 балл за недостаточно раскрытый верный ответ, ограниченный 1-2 предложениями). Неверный или отсутствующий ответ оценивается в 0 баллов.
хорошо (4)	Для оценки «хорошо» студент должен набрать необходимое количество баллов (84-55% от общего количества баллов в тестах).
удовлетворительно (3)	Для оценки «удовлетворительно» студент должен набрать необходимое количество баллов (54-30% от общего количества баллов в тестах).
неудовлетворительно (2)	Студент набрал меньше 0-29% от общего количества баллов в тестах.
Реферат	
отлично (5)	Работа выполнена в соответствии со всеми требованиями, чётко сформулирована проблема с обоснованием её актуальности, проведён развёрнутый критический анализ сведений из большого объёма источников, выдвинута собственная гипотеза и поставлены задачи для её проверки. Выводы по работе имеют практическую значимость.
хорошо (4)	Содержание реферата полностью соответствует предъявляемым требованиям и его плану. Могут быть допущены один значительный или несколько незначительных недочётов в самом реферате, невелик объём использованных источников, при выступлении докладчик недостаточно чётко акцентирует главные мысли, ответы на вопросы недостаточно чёткие, есть незначительные нарушения в оформлении.
удовлетворительно (3)	Содержание реферата не полностью соответствует предъявляемым требованиям, допущены значительные недочёты, недостаточен объём использованных источников, выводы по работе не в полной мере отражают её суть, доклад не полностью отражает содержание работы, ответы на вопросы комиссии неуверенные, обнаруживают лишь поверхностное понимание материала.
неудовлетворительно (2)	Содержание реферата не соответствует предъявляемым требованиям, студент не способен ответить на вопросы по теме.
Презентация	
отлично (5)	Четкая структура и логика изложения материала. Эффективное использование визуальных и аудиоматериалов. Убедительное и уверенное выступление. Глубокое понимание темы, ответы на вопросы слушателей. Высокий уровень вовлеченности аудитории.

хорошо (4)	Хорошая структура, но некоторые моменты могут быть неясными. Визуальные материалы используются, но могут быть улучшены. Уверенное выступление, но с небольшими запинками или сомнениями. Основные вопросы освещены, но могут быть недостаточно развиты. Вовлеченность аудитории на среднем уровне.
удовлетворительно (3)	Структура презентации неясная, логика изложения нарушена. Визуальные материалы минимальны или неэффективны. Выступление с заметными сомнениями и частыми запинками. Ответы на вопросы слушателей поверхностные или недостаточные. Низкий уровень вовлеченности аудитории.
неудовлетворительно (2)	Отсутствие четкой структуры и логики. Нет или крайне ограниченное использование визуальных материалов. Неуверенное и невыразительное выступление. Невозможность ответить на вопросы или значительные недочеты в ответах. Полное отсутствие вовлеченности аудитории.
Теоретические вопросы для устного/письменного опроса	
отлично (5)	Студент в полном объеме владеет материалом по изучаемой теме. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения
хорошо (4)	Студент знает материал по изучаемой теме, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок.
удовлетворительно (3)	Студент не в полном объеме знает материал по изучаемой теме, допускает неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
неудовлетворительно (2)	Студент не знает значительной части материала по изучаемой теме. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Анимация как феномен культуры: Материалы второй междунар. науч.-практ. конф., 26-28 апреля 2006 года, Москва, ВГИК / Всероссийский гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова; Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006. – 230 с.: ил. – Текст рус., англ.](#)
2. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
3. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. – 78 с.](#)
4. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 128 с.](#)
5. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
6. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1979. – 188 с.](#)
7. [Капков Сергей Владимирович \(1972-\). Энциклопедия отечественной мультипликации. – М.: Алгоритм, 2006. – 812 с., \[12\] л. ил.: ил., портр. – Тир. 3000 экз.](#)
8. [Мастера советской мультипликации: Сб. ст. / Сост. Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 1972. – 191 с.: ил. – \(Мастера сов. кино\). – Тир. 25 000 экз. Персоналии: Л. Атаманов, В. Бахгадзе, В. и З. Брумберг, И. Иванов-Вано, И. Лазарчук, М. Пашенко, В. Сутеев, Ф. Хитрук.](#)
9. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
10. [Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве: Сб. ст. / Сост. и автор вступ. ст. С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с., 40 л. ил.: ил. – Авторы: Л. Атаманов, А. Алексеев, Э. Ансорж, В. Бахгадзе, И. Брдечка, А. Буровс, Д. Вукотич, К. Георги, П. Гримо, И. Гурвич, Т. Динов, У. Дисней, Б. Довникович, ИвановВано, К. Кавамото, Р. Качанов, Д. Коваснаи, В. Курчевский, Ж.-Ф. Лагиони, Н. Мак-Ларен, Ю. Норштейн, Ан. Петров, Й. Попеску-Гопо, А. Птушко, Р. Раамат, Л. Рейнигер, Р. Сервэ, Н. Серебряков, Б. Степанцев, И. Трнка, Й. Труйка, Д. Хабли, А. Хайдаров, Д. Халас, Ф. Хитрук, Н. Ходатаев, А. Хржановский, М. Цехановский, М. Янкович. – Тир. 25 000 экз.](#)
11. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. – М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. – 254 с.](#)
12. [Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм: Анимация двухмерных персонажей: Пер. с англ. – М.: АСТ, 2006. – 336 с.: ил. + CD ROM.](#)
13. [Смолянов Геннадий Георгиевич. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учеб. пособие. – М.:ВГИК, 2005. – 128 с.](#)
14. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. – М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
15. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)

16. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)

Дополнительная литература

17. “Союзмультфильм” представляет... – М.: В/о "Союзинформкино", 1986. – (Информация / Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР; № 3).
18. “Союзмультфильму” 50 лет: Кат. юбил. выст. произведений художников киностудии / Союз художников СССР, Союз кинематографистов СССР, Моск. орг. Союза художников РСФСР, Киностудия “Союзмультфильм”; Сост. А.А. Волков и др.; Автор вступ. ст. А.А. Волков. – М.: Сов. художник, 1986. – 75 с.: в осн. ил. – Тир. 1500 экз.
19. Александр Алексеев: Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля /Сост. Б. Павлов, Д. Манн. – М.: Музей кино, 1995. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).
Установить точное библиографическое описание не удалось.
20. Алексеев Александр. Забвение, или Сожаление. Воспоминания петербургского кадета // Киноведческие записки. – № 52, 55, 56, 60.
21. Аниматографические записки: Теорет. альманах. Вып. 1 / [Изд. А.В. Прохоров]. – М.: Аниматор. центр “Пилот”: НИИ культуры АН СССР, 1991. – 119 с. Добав.: Орлов Алексей Михайлович; Прохоров Анатолий Владимирович.
22. Анимационное кино между съездами (1986-1990). Сб. ст. / Союз кинематографистов СССР. – М.: Б.и., 1990. – 23 с. – Тир. 600 экз.
23. Анимация в эпоху инновационных трансформаций: Материалы IV междунар. науч.-практ. конф. "Анимация как феномен культуры", 21-23 мая 2008 года, Москва / Всероссийский гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова; Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля; [Пер. текстов Е.С. Дорошева, Т.Ю. Каравкина]. – М.: Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2008. – 358 с.: ил., табл.
24. Арнольди Эдгар Михайлович (1898-1972). Жизнь и сказки Уолта Диснея. – Л.: Искусство. Ленингр. отд-ние, 1968. – 211 с.: ил.
25. Асенин Сергей Владимирович. Мультипликация социалистических стран как социально-эстетический феномен (Художественные принципы, направления развития, национальные школы, мастера): Автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1989. – 59 с. Примеч.: см. также изд. 1987г.
26. Асенин Сергей Владимирович. Мультипликация социалистических стран как социально-эстетический феномен: (Худож. принципы, направления развития, нац. шк., мастера): Автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1987. – 60 с. Примеч.: см. также изд. 1989г.
27. Асенин Сергей Владимирович. Пространство мультфильма: Размышления об искусстве мультипликации и путях его развития в Эстонии. – Таллин: Периодика, 1986. – 319 с., 48 л. ил.: ил. – Тир. 6000 экз.
28. Асенин Сергей Владимирович. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995. – 312, [3] с., [16] л. ил.: ил. – Тир. 5000 экз.
29. Асенин Сергей Владимирович. Эстетический феномен Загребской школы // Кино Югославии. – М.: Искусство, 1978. – С. 67-92.

30. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Довольно мультштампов! // Искусство кино. – 1961. – № 10. – С. 33-43.
31. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964. – 114 с., 17 л. ил.: ил. – (Б-ка кинолюбителя). – Тир. 6000 экз.
32. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Предоставить слово сатире // Искусство кино. – 1956. – № 5. – С. 89-97.
33. Бартон К. Как снимают мультфильмы / Пер. с англ. Т. Бруссе. – М.: Искусство, 1971. – 85 с.: ил. – (Б-ка кинолюбителя). – Пер. изд. Barton C. How to animate cutouts for amateur films. – Тир. 50 000 экз.
34. Бегизова Ирина Сергеевна. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре мультипликационного фильма: Дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.02, 17.00.03. – Тбилиси, 1985. – 177 с.: ил. – Библиогр.: с. 153-176. Примеч.: экз. имеется в Рос. гос. б-ке в Москве.
35. Безвестный русский – знаменитый француз: Сб. ст. / Сост. и вступ. ст. Елены Федотовой. – СПб.: Издательство Буковского, 1999. – 132 с.: ил. – Малотираж. издание. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).
36. Беляев Яков Иванович. Специальные виды мультипликационных съемок. – М.: Искусство, 1967. – 116 с.: ил. – Тир. 6000 экз.
37. Бенимана Бенжамин. Взаимодействие анимации и искусства Африки: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. – М., 2000. – 23 с.
38. Беркова Надежда Николаевна. История анимационного искусства: Учеб.метод. пособие для студ. фак-та кино и телевидения. – Алматы, 2001. – 150 с.
39. Боблоян М.Г. Объёмная мультипликация. Исторический обзор и задачи // Искусство кино. – 1940. – № 1-2. – С. 73-76. 24. Боярский Иосиф Яковлевич (1917-2008, директор "Союзмультфильма").
Литературные колЛажи. – М., 1998. – 304 с. – Тир. 100 экз. <http://www.pereplet.ru/text/boyerskiy.html>
25. Бушкин А.И. Кадр-съёмка // Киножурнал АРК. – 1926. – № 2. – С. 20-21.
26. Бушкин Александр Иванович (1896-1929). Трюки и мультипликация / Под ред. и с предисл. Льва Кулешова. – М.: Кинопечать, 1926. – 32 с.: ил.
27. Бялковская Сюзанна Казимировна, Сазонов Анатолий Пантелеймонович. Как я ожил: [О мультфильме: Для младш. шк. возраста]. – М.: Дет. мир, 1962. – [45] с.: ил. – Тир. 200 000 экз.
28. Василькова Александра Николаевна. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. – М.: Аграф, 2003. – 201, [1] с., [4] л. ил. – (Волшебная флейта). – (В поисках смысла). – Тир. 1500 экз.
29. Венжер Наталья Яковлевна. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – М.: В/о "Союзинформкино", 1979. – [14] с.: ил. – Тир. 50 000 экз.
30. Венжер Наталья Яковлевна. Союзмультфильм. – М.: В/о "Союзинформкино", 1981. – (Информация / Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР; № 6 (341)).
31. Волков Анатолий Алексеевич. Искусство мультипликации // Советское кино, 70 е годы: Основные тенденции развития. – М.: Искусство, 1984. – С. 255-277.

32. Волков Анатолий Алексеевич. Мультипликационный фильм. – М.: Знание, 1974. – 40 с., 8 л. ил. – (Новое в жизни науке, технике. Серия «Искусство»; 2). – Тир. 92 980 экз.
33. Волков Анатолий Алексеевич. Мультипликация // Кино: Политика и литература (30-е годы). – М.: Материк, 1995. —С. 110-122.
34. Волков Анатолий Алексеевич. Проблемы развития искусства современной мультипликации: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства кино и телевидения. – М., 1970. – 41 с.
35. Волков Анатолий Алексеевич. Проблемы развития искусства современной мультипликации: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / ВГИК. Каф. мастерства кино и телевидения. – М., 1971. – 41 с.
36. Волков Анатолий Алексеевич. Третье пришествие Уолта Диснея // Дет. лит. – М., 1991. – № 12.
37. Вопросы киноискусства: Сб. ст. / АН СССР. Ин-т истории искусств; Отв. ред. Ю.С. Калашников. – М.: Искусство, 1955. – 440 с. – Из содерж.: Советская мультипликация в борьбе за реализм / С. Гинзбург.
38. Вукотич Душан. Загребская школа рисованного фильма // Мудрость вымысла. – М.: Искусство, 1983. – С. 61-64.
39. Гамбург Ефим Абрамович, Пекарь Владимир Израилевич. Художники ожившего рисунка. – М.: Всесоюз. бюро пропаганды киноискусства, 1984. – [64] с.: ил.
40. Гамбург Ефим Абрамович. Тайны рисованного мира. – М.: Сов. художник, 1966. – 120 с.: ил.
41. Гарин В. Новые работы мультфильма // Искусство кино. – 1939. – № 5. – С. 3436. 42. Гвон Гюн Гжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2005 - 25 с.
43. Гинзбург Семен Сергеевич (1907-1974). Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии / Акад. наук СССР. Ин-т истории искусств. – М.: Искусство, 1957. – 286 с., 18 л. ил. – Тир. 5000 экз.
44. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Анимационное кино России и Беларуси: опыт сравнительной характеристики // Фестиваль российской анимации “Суздаль-2008”: Каталог. <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=292>
45. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Белорусское анимационное кино в контексте мирового кинопроцесса: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Нац. акад. наук Беларуси, ГНУ “Ин-т искусствоведения, этнографии и фольклора им. К. Крапивы”. – Минск, 2008. – 24 с.
46. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Белорусское анимационное кино // Вест. Моск. гос. ун та культуры и искусств: Науч. журн. – 2007. – № 4 (20). – С. 275-278.
47. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Компьютерное и рисованное анимационное кино // Вест. Моск. гос. ун-та культуры и искусств: Науч. журн. – 2007. – № 2. – С. 235-238.
48. Горностаева Ольга Сергеевна. Мультипликация в научно-популярном и учебном фильме: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин т кинематографии им. С.А. Герасимова. Каф. режиссуры докум., науч.-попул. и учеб. фильма. – М.: ВГИК, 1987. – 64 с.: ил.

49. Громов Евгений Сергеевич (1931-2005). С. Алимов: Мультипликация, книжная и станковая графика. – М.: Сов. художник, 1990. – 176 с.: ил. – (Мастера сов. искусства). Персоналия: Алимов Сергей, о нём.
50. Грузинское рисованное и кукольное кино: Фильмогр. справ., 1930-1984 гг. / [Составитель И. Бегизова]. – Тбилиси: Информ. центр Союза кинематографистов ГССР, 1984. – 57 с. – Текст парал. груз., рус.
51. Гурьян О. Победа “Лимпопо” // Детская литература. – 1940. – № 11-12. – С. 7173.
52. Дерябин А. Вертов и анимация: роман, которого не было // Киноведческие записки. – 2001. – № 52. – С. 132-144.
53. Динов Т. Горизонты мультипликации // Искусство кино. – 1970. – № 7. – С. 157-164.
54. Дудников Юрий Анатольевич, Рожков Борис Константинович. Растровые системы для получения объемных изображений. – Л.: Машиностроение. Ленингр. отд-ние, 1986. – 216 с.
55. Евсевицкий В. Польские киноработники в русском дореволюционном кино // Из истории кино. – М.: Искусство, 1962. – Вып. 5. – С. 145-175. Примеч.: В том числе о В. Старевиче.
56. Евтеева Ирина Всеволодовна. Процесс жанрообразования в советской мультипликации 60-80-х годов. От притчи - к полифоническим структурам: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии им. Н. К. Черкасова. – Л., 1990. – 24 с.
57. Ежик в тумане: Фильм-сказка: [Для детей / С. Козлов; Худож. Ф. Ярбусова]. – М.: Бюро пропаганды сов. киноискусства, 1978. – [19] с.: цв. ил.; 14x22 см. – Тир. 300 000 экз. Добав.: Козлов Сергей Григорьевич, сост.
58. Елизаров Г.К. Советская мультипликация: Справочник / Ком. по кинематографии при Совете Министров СССР, Госфильмофонд. – М., 1966. – 393 с. – (Кино и время. Прил. № 1 к бюлл. Госфильмофонда). – Отпечат. множит. аппаратом.
59. Ермилова Галина Ивановна. Некоторые аспекты постмодернизма в анимации // Тезаурусный анализ мировой культуры: Сб. науч. тр. – М.: Моск. гуманит. ун-т, 2006. – Вып. 8 / Под ред. Вл.А. Лукова. – С. 42-56.
60. Ермилова Галина Ивановна. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: Автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / Моск. гуманитар. ун-т. – М., 2006. – 17 с. Доп. инф.: объём диссертации – 164 с.
61. Жарков Валерий Алексеевич. Самоучитель Жаркова по анимации и мультипликации в Visual C++.NET 2003. – М.: Жарков Пресс, 2003. – 447, [1] с. В 20022004 гг. В.А. Жарковым издано 9 пособий по компьютерной анимации.
62. Закржевская Людвиг Феофиловна. Вадим Курчевский. – М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1987. Установить подробности библиогр. описания не удалось. Персоналия: Курчевский Вадим Владимирович (1928-), сов. мультипликатор.
63. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё...: Материалы к выставке. – М.: Галерея на Солянке, 2005. Установить точное библиографическое описание не удалось.
64. Иванов Борис. Введение в японскую анимацию / Фонд развития кинематографии, Регион. обществ. фонд "Эйзенштейн. центр исслед. кинокультуры". – М.: Всерос. Фонд развития кинематографии: РОФ "Эйзенштейн. центр исслед. кинокультуры", 2001. – 335, [1] с., [4] л. цв. ил.: табл. – Библиогр.: с. 328-330.

65. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм — особый вид киноискусства // Искусство кино. – 1952. – № 11. – С. 117-120.
66. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Кадр за кадром / [Лит. запись А. Волкова; Вступит. ст. С. Асенина]. – М.: Искусство, 1980. – 239 с.: ил. – Тир. 30 000 экз.
67. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Мультипликация вчера и сегодня: Из лекций, прочит. на худож. фак. ВГИК: [Учеб. пособие]. [Ч. 1]-3 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М., 1974, 1975, 1976. – 26 с.; 34 с.; 58 с. – Тир. 1000 экз.
68. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Очерк истории развития мультипликации: (До второй мировой войны) / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.исслед. каб. – М., 1967. – 54 с. – Тир. 1000 экз.
69. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Рисованный фильм – особый вид киноискусства: [На правах рукописи] / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. декорац. оформления фильма. – М., 1956. – 23 с. – Тир. 500 экз.
70. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 87 с.: ил. – Тир. 30 000 экз.
71. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Советское мультипликационное кино. – М.: Знание, 1962. – 48 с.: ил. – (Нар. ун-т культуры. [Фак. лит. и искусства; 5]). – Тир. 28 000 экз.
72. Каранович Анатолий Георгиевич. Мои друзья куклы. – М.: Искусство, 1971. – 175 с.: ил.
73. Киноведческие записки: Журнал. Вып.52: Хроника развития анимационных технологий. – М., 2001.
74. Киноведческие записки: Журнал: Материалы об анимации. – Вып. 73, 80. – М., 2005, 2006.
75. Константинович Валерий Сигизмундович. Вселенная мультфильма: в 2 ч. – Омск: Весть, 1999-2006. – Ч. 1. – 1999. – 187 с.; Ч. 2. – 2006. – 82 с.
76. Константинович Валерий Сигизмундович. Эстетическая природа мультипликационного фильма: Автореф. дисс. ... канд. филос. наук / Акад. обществ. наук. при ЦК КПСС. Каф. соц. культуры. – М., 1990. – 18 с.
77. Кремер Люсиль. Производство звуковых рисованных фильмов в американских мультипликационных мастерских: [Пер. с англ.] / С предисл. Н. Ходатаева. – М.: Гизлегпром, 1934. – 52 с.: ил. – Загл. обл.: Звуковые рисованные фильмы в американских мастерских. – Тир. 1675 экз. Добав.: Ходатаев Николай Петрович.
78. Кривуля Наталья Геннадьевна. 3D – и смотри: Полнометражная анимация: от Диснея до новых времён // Искусство кино. – 2008. – № 6.
79. Кривуля Наталья Геннадьевна. В зеркале Времени: анимация двух Америк (немой период). – М.: Аметист, 2007. – 618 с.: ил., портр. – (Науч. сер.: История и теория анимации).
80. Кривуля Наталья Геннадьевна. Лабиринты анимации: Исследование худож. образа рос. анимац. фильмов втор. пол. XX в. – М.: Грааль, 2002. – 295 с., [5] л. цв. ил.
81. Кривуля Наталья Геннадьевна. Ожившие тени волшебного фонаря. – Краснодар: Аметист, 2006. – 501 с., [12] л. цв. ил., портр.: ил., портр. – (Науч. сер.: История и теория анимации).

82. Кривуля Наталья Геннадьевна. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2001. – 34 с.
83. Кривуля Наталья Геннадьевна. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: Автореф. дисс. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / [Место защиты: Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова]. – М., 2009. – 60 с.
84. Кузнецова В.А., Кузнецов Э.Д. Цехановский. – Л.: Художник РСФСР, 1973.
85. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Детское мультипликационное кино: Вопр. эстет. и нравств. воспитания: Учеб. пособие / ВГИК им. С.А. Герасимова. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: ВГИК, 1988. – 51, [2] с. – Тир. 1000 экз.
86. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие / ВГИК им. С.А. Герасимова. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: ВГИК, 1986 (1987). – 67, [2] с. – Тир. 1000 экз.
87. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Нарисованный фильм: [Для дошкол. возраста]. – М.: Малыш, 1984. – [26] с.: цв. ил. автора. – Тир. 100 000 экз.
88. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Художник и куклы: [Для дошкол. возраста]. – М.: Малыш, 1989. – [26] с.: цв. ил. автора. – Тир. 150 000 экз.
89. Лейборн К. Анимационная книга // Киноведческие записки. – 2005. – № 73. – С. 137-204.
90. Леонидов Виктор. Это изумительный Алексеев // Наше наследие. – 2007. – № 81. – С. 72-81: ил. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).
91. Лотман Юрий Михайлович (1922-1993). Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 702 с., [24] л. ил. – Из содерж.: О языке мультипликационных фильмов (с. 671-674). – Тир. 5000 экз.; То же. – 2005.
92. Малянтович К. Из записок старого мультипликатора: [Очерк крат. истории образования в мультипликации, конец 1940-х гг.] // Кинограф. – 2002. – № 11. – С. 229-254.
93. Маэстри Джордж. Компьютерная анимация персонажей / [Пер с англ. С. Базаева]. – СПб. [и др.]: Питер, 2001. – 327 с.: ил.+1 CD ROM. – (Серия "Самоучитель"). – Доп. тит. л. изд.: Indianapolis, англ. – На тит. л. в вых. дан.: Санкт-Петербург, Москва, Харьков, Минск.
94. Маэстри Джордж. Секреты анимации персонажей / [Пер. с англ. А. Сташкова]. – СПб.: Питер, 2002 – 218 с.: ил. – (Серия "Учеб. курс"). – На обл. в подзаг.: Дизайн и графика. Все этапы создания анимацион. фильмов. – Доп. тит. л. англ. – На тит. л. в вых. дан.: Санкт-Петербург, Москва, Харьков, Минск.
95. Мигунов Е. О, об и про... // Киноведческие записки. – № 56, 62, 68.
96. Молодое польское кино: новое польское кино, мастера о молодых, игровое кино, документальное короткометражное кино, анимационное кино / [Авт. идеи Матеуш Вернер; Пер. с пол. Алексея Давтяна]. – Варшава: [Ин т Адама Мицкиевича], 2008. – 112 с. – На рус.яз.

97. Мультипликационный фильм: [Сб. трудов] / Вступ. ст. Г. Рошаль (“Наша мультипликация”). — М.: Кинофотоиздат, 1936. — 285, [2] с., 1 л. цв. ил.: ил. — Авторы статей: Н. Ходатаев (“Искусство мультипликации”), И. Иванов-Вано (“Графическая мультипликация”, с. 101-118), А. Птушко (“Объемная мультипликация”, с. 119-256), С. Богуславский. — Тир. 2000 экз.
98. Мунитич Р. Современность искусства мультипликации. Настоящее и будущее развивающегося искусства // Новости АСИФА. — 1977. — № 1.
99. Наши мультфильмы: Лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе: [Подароч. изд.] / Сост. И. Марголина, Н. Лозинская; [Авт. ст. Александра Василькова и др.]. — М.: Интеррос, 2006. — 349, [2] с.: цв. ил. Персоналии: Айнутдинов, Аксенчук, Алдашин, Амальрик, Атаманов, Бардин, В. Брумберг, З. Брумберг, Гаврилко, Гамбург [и др.].
100. Норштейн Юрий Борисович (1941-), Ярбусова Франческа. Сказка сказок: Альбом к выставке. — М.: Красная площадь, 2005. Детали библиогр. описания установить не удалось.
101. Норштейн Юрий Борисович (1941-). Куда пришли мы?: "Союзмультфильм": вчера, сегодня... завтра? // Искусство кино. — 2006. — № 8. — С. 70-87.
102. Нусинова Наталья. Когда мы в Россию вернемся...: Русское кинематографическое зарубежье (1918-1939). — М.: НИИ киноискусства, Эйзенштейнцентр, 2003. — 464 с.: ил. — Из содерж.: Владислав Старевич. — Тир. 1000 экз.
103. Олешко Виталий Павлович. Так рождается мультфильм. — Минск: Полымя, 1992. — 61.
104. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания: [Об экологии компьютерных игр]. — М.: ГЕО, 1997. — 336 с. — Из содерж.: “Большие стили” в анимации: Дисней и Загреб.
105. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Духи компьютерной анимации: Мир электрон. образов и уровни сознания. — М.: Мирт, 1993. — 105 с. — (Б-ка комп. аниматографии). — Тир. 2000 экз.
106. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. — М., 1992. — 24 с.
107. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Экология виртуальной реальности. — М.: Нац. ассоц. телевидения: Леруша, 1997. — 32 с. — Тир. 2000 экз.
108. Орлов Алексей Михайлович. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: Специальность 17.00.03 / Всесоюз. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. — М., 1992. — 24 с.
109. Осипович И. Григорий Рошаль. — М.: Госкиноиздат, 1939. — 20 с. — (Б ка сов. кинозрителя. Мастера киноискусства). — Тир. 5 000 экз. Персоналия: Рошаль Григорий Львович (1899- 1983), о нём.
110. Павлов Александр Владимирович, Сидоркин Сергей Анатольевич. "Симпсоны" как феномен идеологии и политики // Полис (Политические исследования). — 2007. — №5. — С. 81-
111. Пленник четвертого измерения: Заметки об идеологии “игольчатого экрана” Александра Алексеева // Искусство кино. — 1999. — № 6. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).

112. Пространство возможностей и диалог цивилизаций: Материалы III Междунар. науч.-практ. конф. "Анимация как феномен культуры", Москва, ВГИК, 25-27 апр. 2007 г. / Всероссийский гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М.: ВГИК, 2007. – 163 с.: ил., портр., табл. – Текст рус., англ.
113. Прохоров Анатолий Валентинович (1948-). К философии анимации // Киноведческие записки. – М.: ВНИИК, 1991. – Вып. 10.
114. Прохоров Анатолий Валентинович (1948-). Об антропо- и семиоморфной логике в мультфильме // Проблемы художественного синтеза. – М.: Наука, 1985. Установить точное библиографическое описание не удалось.
115. Птушко Александр Лукич (1900-1973), Ренков Николай Степанович. Комбинированные и трюковые киносъемки. – М.: Госкиноиздат, 1941. 264 с.: ил. – Тир. 2000 экз.; То же. – 1948. – 256 с.: ил. – Тир. 4500 экз.
116. Птушко Александр Лукич (1900-1973). "Чудеса" кино (Наши достижения в области трюковых и комбинированных киносъёмок): Стенограмма публичной лекции, прочитанной в Центр. лектории О-ва в Москве / Всесоюз. о-во по распространению полит. и науч. знаний. – М.: Правда, 1949. – 24 с.: ил. – Тир. 110 000 экз.
117. Птушко Александр Лукич (1900-1973). Мультипликация фильма. – М.; Л.: Гос. изд во худож. лит., 1931. – 62, [2] с.: ил. – Загл. обл.: Мультипликационные фильмы. – Тир. 15 000 экз.
118. Райт Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Пер. с англ. М.Л. Теракопьян; Под ред. В.М. Монетова; Гуманитар. ин т телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина. – М.: ГИТР, 2006. – 351 с. – Пер. изд.: Wright Jean Ann. Animation. Writing and development from script development to pitch. - Amsterdam (etc.), 2005 (cop.). – Тир. 1000 экз.
119. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино: [Сб. ст.]. – М.: Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР, 1984. – 64 с.: ил. Персоналии: А. Буровс, Н. Виноградова, И. Гурвич, В. Дахно, Б. Дежкин, В. Курчевский, Л. Мильчин, Л. Носырев, Р. Сахалтуев, Н. Серебряков, А. Спешнева, Е. Сивоконь, Г. Сокольский, Ф. Хитрук.
120. Режиссеры советского мультипликационного кино: [Сб. ст.]. – М.: Всесоюз. обние "Союзинформкино" Госкино СССР, 1983. – 56 с.: портр. – (Информация / Всесоюз. обние "Союзинформкино" Госкино СССР; № 9 (392)). Персоналии: И. Гаранина, И. Доиашвили, Э. Назаров, Ю. Норштейн, А. Пайстик, Ан. Петров, П. Пярн, Р. Раамат, М. Саралидзе, В. Тарасов, В. Угаров, А. Хржановский.
121. Розен Соломон Германович. Григорий Рошаль. – М.: Искусство, 1965. –167 с., ил. – (Мастера сов. кино). – Тир. 15 000 экз. Персоналия: Рошаль Григорий Львович (1899-1983), о нём.
122. Русско-английский словарь анимационных терминов / Сост. Ф. Хитрук. – М.: Высшие курсы сценаристов и режиссеров, Респект, 1991. Установить точное библиографическое описание и подтвердить сам факт публикации не удалось.
123. Садхана Сингх. Индийское мультипликационное кино и традиции национального искусства: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 1995.
128. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Изобразительная взаимосвязь персонажа и декорации в рисованном фильме. (Проблема пластич. единства кадра рисов. фильма):

- Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М., 1953. – 15 с. – Тир. 100 экз.
129. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. изобразит.-декорацион. оформления фильма. – М., 1960. – 29 с.: ил. – Тир. 1 000 экз.
130. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Персонаж рисованного фильма / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. изобразит.-декорацион. оформления фильма. – М., 1959. – 29 с., 6 л. ил. – Тир. 1 000 экз.
- 131 Сивоконь Евгений Яковлевич. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера / Предисл. Б. Крыжановского. – Киев: Мистецтво, 1985. – 148, [2] с.: ил. – Тир. 25 000 экз.
- 132 Смолянов Геннадий Георгиевич. Изобразительное решение персонажа кукольного фильма: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М., 1984. – 23 с.
- 133 Смолянов Геннадий Георгиевич. Кукольный персонаж на съемочной площадке: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М.: ВГИК, 1984. – 46 с.: ил. – Тир. 500 экз.
- 134 Сны и реальность Александра Петрова. Материалы к персональной выставке / Сост. И. Ландер, А. Петров, С. Ким. – М.: Музей кино, 2002. Полное описание изд. установить не удалось.
- 135 Советская мультипликация и ее мастера: [Каталог] / Всесоюз. об-ние “Совэкспортфильм”. – М., 1974. – [1], 25 с. – На обл. только подзаг. – Тир. 250 экз.
- 136 Солодчук Виктор Иванович. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. – М.: Изд-во ин-та психотерапии, 2002. – 436, [1] с.: ил., табл.
- 137 Солтани Сейд Хассан. Традиции национальной культуры и современные компьютерные технологии в анимационном искусстве: На материале кинематографа Ирана и России: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2003. – 32 с.
- 138 Сотворение фильма или несколько интервью по служебным вопросам: О фильмах, о “Союзмультфильме” и о себе рассказывают, беседуют, спорят: драматурги, режиссеры, художники, композиторы, актеры, операторы / Собрала, смонтировала и прокомментировала Н. Венжер. – М.: Всесоюз. творч. произв. об-ние “Киноцентр”, 1990. – 176 с.: ил. – Тир. 15 000 экз.
- 139 Старевич в воспоминаниях // Искусство кино. – М., 1999. – № 12.
- 140 Страницы истории отечественного кино: Детское кино. Анимация. Документальное кино. Кинематограф русского зарубежья / Отв. ред. Л. Будяк. – М.: Материк, 2006. – 284 с. – Тир. 600 экз.
- 141 Стюарт Джеймс Б. Война за империю Disney: Пер. с англ. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2006. – 638, [1] с., [8] л. ил., портр.: ил. – (Докум. бизнес-триллер). – Библиогр.: с. 628-636. – Пер. изд.: Stewart James B. Disney War. New York, 2005. – Тир. 5000 экз.
- 142 Сухаребский Лазарь Маркович, Птушко Александр Лукич. Специальные способы киносъемки. – М.: Гос. изд-во худож. лит., 1930 (обл. 1931). – 253 с.: ил.
- 143 Тарасенко Лариса Васильевна. В мире ожившей куклы: (Очерки молд. мультипликации). – Кишинев: Лит. артистикэ, 1982. – 134 с.: ил.

- 144 Тумеля Михаил В. Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить. – М., 1998. <http://tumelya.livejournal.com/63964.html>
- 145 Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 288с.
- 146 Халатов Николай Владимирович. Мы снимаем мультфильмы: [Для детей]. – М.: Мол. гвардия, 1986. – 159 с.: ил. – (Мир твоих увлечений); То же. – [2-е изд., испр. и доп.]. – М.: Мол. гвардия, 1989. – 142, [1] с.: ил.
149. Харт Кристофер. Манга и аниме для начинающих: Как рисовать круто и красиво: [Пер. с англ.]. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 125, [1] с.: ил.
150. Художники советского мультфильма: Альбом / Сост. и автор вступ. ст. А.А. Волков; Под ред. И. Иванова-Вано. – М.: Сов. художник, 1978. – 127 с.: ил.
151. Цехановский М. Дыхание воли. Дневники М. Цехановского // Киноведческие записки. № 54, 55, 57. Мемуары мультипликатора.
152. Шафранюк Владимир Алексеевич. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения: Общие особенности, определения, некоторые последствия. – М.: Стелс, 2001. – 85 с. – Тир. 300 экз.
153. Эйзенштейн Сергей Михайлович (1898-1948). Дисней // Метод. – Том 2. – М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
154. Ямпольский Михаил Вениаминович (1949-). В. Старевич: Мимика насекомых и культурная традиция // Киноведческие записки. – 1988. – № 1. – С. 84-90.

Интернет-источники

1. История анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://torusaynim.github.io/History-Of-Animation/>
2. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
3. Александр Алексеев: жизнь и творчество художника - [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://fb.ru/article/216843/aleksandr-alekseev-jizn-i-tvorchestvo-hudojnika>
4. Веселые картинки: Главные этапы развития анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kinoreporter.ru/veselye-kartinki-polnaya-istoriya-multiplikacii>
5. История Disney [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kreshmetal.github.io/history>
6. История создания мультфильмов, снятых на студии Disney [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kinesko.com/blog/sozdanie-igr/istoriya-sozdaniya-mul-tfil-mov-snyatyh-na-studii-disney>
7. Эволюция Pixar: история компании, которая выпускает самые душевные мультфильмы [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://artcraft.media/obo-vsem/56-evoljuciya-pixar-istoriya-kompaniya-kotoraya-vypuskaet-samye-dushevnye-multfilmy>
8. Александр Татарский [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.culture.ru/persons/8780/aleksandr-tatarskii>
9. Юрий Норштейн [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.culture.ru/materials/134723/yurii-norshtein-ezhik-pokhozhen-na-rublevskogo-spasa>
10. Юрий Норштейн - создатель знаменитого "Ежика в тумане". Биография и главные работы мультипликатора [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://fb.ru/article/369543/yurii-norshtein---sozdatel-znamenitogo-ejika-v-tumane-biografiya-i-glavnyie-raboty-multiplikatora>
11. Художник мультипликатор Александр Петров [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.novochag.ru/stars/zvezdnye-istorii/ne-meshayte-detyam-iskat-sebya-kak-aleksandr-petrov-poluchil-premiyu-oskar/>

12. Экскурсия по Союзмультфильму — история, технологии, персонажи [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://travels4you.ru/ekskursiya-po-soyuzmultfilmu-istoriya-tehnologii-personazhi/>
13. Владислав Старевич [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.culture.ru/persons/9216/vladislav-starevich>
14. Отец объемной мультипликации: как жил и работал Владислав Старевич [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.pravilamag.ru/entertainment/679214-otec-obemnoy-multiplikacii-kak-zhil-i-rabotal-vladislav-starevich/>
15. Миядзаки, Хаяо [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Миядзаки,_Хаяо
16. Студия «Гибли» — классика японской анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://asiaworlds.ru/japan/anime_jpn/studiya-gibli
17. Норман МакЛарен. "Крестный отец авторской анимации" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://altereos.livejournal.com/131637.html>

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

На занятиях используются: видео лекции, видео презентации, телеграмм конференции, облачные хранилища, работа с интернет-источниками.

Программное обеспечение: видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.